



Tödliche Träume

von Rainer Nagel

„Wenn Fukati will, kann er mich von dem illusionären Husslar zerfleischen lassen, und ich werde an den Wunden sterben, weil der mentale Zwang die Realität übertrifft.“ - Bré Tsinga, 1312 NGZ [PR #2161]

Tödliche Träume ist ein Einführungsabenteuer für das PERRY RHODAN - Rollenspiel. Es ist für die Demo-Charaktere geschrieben, die sich im Anhang des Quellenbandes *Die BASIS* finden, kann aber auch, sofern die Vorgeschichte ein klein wenig angepasst wird, mit anderen neu erschaffenen Figuren gespielt werden. In der vorliegenden Form nimmt es Bezug auf die Hintergrundgeschichte der Figuren Ifthak und Hassan Maki. Darüber hinaus kann es als Einleitung zu den beiden umfangreicheren Abenteuern in *Die BASIS* bzw. die mit *Kinder der BASIS* beginnende Kampagne dienen.

Das Abenteuer spielt Mitte August 1332 NGZ, in einer Zeit, als die schlimmsten Folgen des Hyperimpedanz-Schocks überwunden sind und sich das Leben auf der BASIS wieder der Normalität nähert.

Der Spielleiter sollte mit den wichtigsten Regeln des Rollenspiels vertraut sein, insbesondere was die Fertigkeiten der vorgefertigten Spielerfiguren angeht. Eine grundlegende Vertrautheit mit dem inneren Aufbau der BASIS ist ebenfalls empfehlenswert. Für das Abenteuer ist eine reine Spielzeit von zwei, maximal zweieinhalb Stunden eingeplant.

Vorgeschichte und Hintergrund

„Wahrscheinlich haben zuvor die Guardians für Nachschub gesorgt.“ - Lox da Kurranti, 1311 NGZ [PR #2125]

Ausgangspunkt dieses Abenteuers ist folgender Passus in der Hintergrundgeschichte der Figur Ifthak:

»Zwar war dir, wie auch dem Rest deiner Familie, klar, dass hinter der BASIS damals die Galactic Guardians standen, aber Geschäft ist Geschäft, und solange sie sich an die Zahlungsabmachungen hielten, hat niemand einen Grund zur Beanstandung gesehen. ... Als die BASIS dann vor etwa 20 Jahren den Besitzer wechselte, gingen die Profitmöglichkeiten etwas zurück, und dein Vater überließ „großzügig“ den schwindenden Markt BASIS dir. Da der Hauptabnehmer von der Bildfläche verschwunden war, musstest du eben etwas ... kreativer vorgehen, um deine nun einmal anfallenden Betriebskosten zu decken. Obwohl... immerhin zwei (von 26) der alten Konten sind immer noch aktiv...«

Auch wenn sich die Galactic Guardians offiziell völlig aus der BASIS zurück gezogen haben, sind doch immer noch einige von ihnen im Geheimen auf dem Kasinoschiff aktiv, da sie an einer Aktion im näheren galaktischen Umfeld der BASIS arbeiten (was in den beiden Abenteuern in *Die BASIS* angedeutet, aber erst in *Kinder der BASIS* offenkundig wird). Die früheren Geschäftsbeziehungen der Guardians-Leitung auf der BASIS sind ihnen durchaus bekannt, und da ihr Plan jetzt (mit einer etwa einjährigen Verzögerung wegen des Hyperimpedanz-Schocks) in seine „heiße Phase“ tritt, sind sie sehr daran interessiert, möglichst wenig Hinweise auf ihre Tätigkeiten zu hinterlassen.

Zu diesem Zweck befinden sich drei voneinander unabhängig operierende kleinere Zellen der Guardians auf der BASIS, die völlig unterschiedliche Aufgabenbereiche haben und auch nichts voneinander wissen (keine der drei Zellen weiß, dass sich *überhaupt* andere Galactic Guardians auf dem Kasinoschiff aufhalten!) Dieses Abenteuer beschäftigt sich mit den Aktivitäten einer dieser Zellen; die zweite Zelle hat in *Mord in der Erlebniswelt* im Quellenband *Die BASIS* ihren Auftritt, und die dritte... Alle drei Zellen operieren im Auftrag des Guardians-Anführer Othmann Saccar, der die Operationen in diesem Teil der Milchstraße leitet (s. *Kinder der BASIS*).

Die Zelle, die für *Tödliche Träume* von Interesse ist, besteht aus drei Personen: dem Spion **Oltodon** (Mehandor), dem Programmierer **Cisoph da Orcast** (Arkonide) und der Akti-

vistin **Grimora Donn** (Terra-Abkömmling vom Planeten Chephren Nova). Aufgabe der Zelle ist es, lose Enden aus der Zeit der Herrschaft der Galactic Guardians zu überprüfen, damit es nicht von dieser Seite zu unvorhergesehenen Problemen kommt. Und eines dieser losen Enden ist der Springer Ifthak mit seiner Geschäftskontendatei. Während die Tätigkeiten der ersten beiden Personen aufgrund der Zielsetzung offensichtlich ist, verdankt Grimora Donn ihre Zugehörigkeit zu dieser Zelle der Tatsache, dass sie eine Psiontin ist, die mit der Psifähigkeit der *Parahalluzination* gesegnet ist.

Cisoph da Orca fand recht schnell heraus, dass zu den Sicherheitslücken der Datenaccount des glücklicher Weise auf der BASIS gestrandeten Springers Ifthak gehörte. Da dieser die Daten in seinem persönlichen Datenspeicher hatte, war ein Zugriff über die Datennetze der BASIS nicht möglich, und seit der Springer sich mit anderen Gestrandeten zusammen getan hatte (den anderen Mitgliedern der Demo-Gruppe), schloss sich ein direkter Angriff der drei ohnehin nicht kampfstarken Galactic Guardians von selbst aus. Blieben noch ein Einbruch mit Diebstahl (immer riskant) oder aber der Einsatz von Grimora Donns Parafähigkeiten. Eine direkte Kontaktaufnahme mit einem Bestechungs- oder Kaufangebot schied ebenfalls aus, da sich dadurch nicht ausschließen ließ, dass Ifthak Kopien des Datenträgers anfertigte, um die Guardians zu hintergehen. Außerdem hält Othman Saccar im Zweifelsfall Einschüchterung für die bessere Vorgehensweise.

Die Spur des Springers war aufgrund der Datenspür, die er im Intranet der BASIS hinterließ (und nie zu verschleiern versucht hatte) schnell gefunden. Schwieriger war die erste „Kontaktaufnahme“. Die Zelle musste den Springer und seine Gefährten so lange zu einem geeigneten Ort verfolgen, bis sich eine Möglichkeit ergab, ohne Gefahr von Grimora Donn die nur über Sichtkontakt wirkende Psifähigkeit einsetzen zu können. Und als der Springer eines Tages in einer Promenadenzone unterwegs war, war es so weit...

Ifthaks Halluzination

„Ist das ein Traum!“ - Javccyn Ceriya Pamm, 1311 NGZ [PR #2125]

Bevor das Abenteuer wirklich beginnen kann, muss der Spielleiter den Spieler der Figur Ifthak mit der Ausgangslage vertraut machen. Dazu sollte er ihm den nachstehenden Text entweder vorlesen oder, besser noch, in Form der im *Anhang* zu findenden Vorlage in die Hand drücken:

Heute morgen ist dir etwas sehr Seltsames zugestoßen... Du warst auf dem Weg durch eine der vielen Promenadenzonen, jene, die das Kasino *Vegas Luxor* mit der Erlebniswelt *Im Kanonendonner von Alexandria* (einer Episode der terranischen Geschichte vor mehreren Tausend Jahren) verbindet und deshalb, nicht ganz überraschend, *Promenadenzone Abenteuer Ägypten* heißt. Als du dir gerade einen Camana geholt und dich auf einer der Parkbänke niedergelassen hattest, trat plötzlich eine junge Frau an dich heran, eine Akonin wohl, von Atem beraubender Schönheit, mit langen feuerroten Haaren und einem mandelförmigen, bronzefarbenen Gesicht mit ausdrucksstarken braunen Augen - ganz zu schweigen von der gehörigen Oberweite, die ein raffiniertes Dekollete gut zur Geltung brachte.

Sie stellte sich dir als Reporterin vom *BASIS-Kurier* vor und erzählte dir, dass sie dabei sei, eine Serie über die wirtschaftliche Vergangenheit der BASIS zu schreiben und deshalb von dir Informationen wollte, da du ja zu jenen Springern gehörtest, die die BASIS seinerzeit beliefert hatten. Geblendet von ihrer Schönheit und ihrem Charme, hast du nur genickt. „Insbesondere dein Datenträger ist sehr wichtig für uns, da seine Informationen einzigartig sind und *die* Sensation werden könnten - wir könnten unsere Leserschaft auf einen Schlag mindestens verdoppeln! Das wäre unser größter Streich seit dem Interview mit Atlan! Na, mein kleiner Pharaon, wie schaut's aus?“

Du wusstest nicht wirklich, was du sagen solltest, wie sie dich so mit ihren großen Augen in ihrem Bann hielt, und so nahmst du einfach einen großen Schluck von deinem Camana, während sie fortfuhr: „Ich sage dir etwas: Du schickst mir den Datenträger einfach, und zwar über den Transmitteraum gleich um die Ecke vom *Bistro Beddenglanz*, dem bei der Krakatau-Erlebniswelt. Sobald du da bist, rufen wir dich an und geben dir die Koordinaten. Dann kümmern wir uns um den Transport, und die horrenden Kosten zahlen wir auch. Aber beeile dich bitte! Meine Deadline ist schon bald!“

Damit drückte sie dir einen Kuss auf die Wange, drehte sie sich um und verschwand in der Menge. Der Kuss muss dich verwirrt haben, denn dir wurde ein wenig schwindelig. Erst als die hübsche Akonin längst nicht mehr zu sehen war, fiel dir auf, dass du dich ziemlich sonderbar benommen hattest: du hattest sie nicht einmal nach ihrem Namen gefragt! Und - woher wusste sie von dem Datenträger? Und warum warst du so passiv, hast keine einzige Frage gestellt? Es kam dir vor, als hättest du das ganze Gespräch über irgendwie neben dir selbst gestanden...

Dann hast du schnell deinen fast noch unberührten Camana getrunken - und den *BASIS-Kurier* angerufen, um zumindest den Namen der hübschen Akonin heraus zu finden und ein weiteres Treffen zu arrangieren. Der Herausgeber selbst, der Ferrone Hergel Wandhimm, war am Apparat, und deine Überraschung war groß: Der *BASIS-Kurier* hat keine Serie über die wirtschaftliche Vergangenheit der BASIS in Arbeit. Und er beschäftigt keine Akonin.

Dies hat dich sehr beunruhigt. Und so hast du eine Reihe von Galaktikern angerufen, die du in der Zeit des Umbaus der BASIS und der Bewältigung des Hyperimpedanz-Schocks und seiner Folgen kennen gelernt hast, und denen du ausreichend vertraust. Du hast sie in das *Bistro Beddenglanz* bestellt, weniger weil dir dieses Bistro so gut gefällt, sondern weil es von der sonderbaren Akonin erwähnt wurde. Vielleicht findet ihr zusammen eine Erklärung?

Hinter den Kulissen

Hier ist Folgendes geschehen: Grimora Donn saß, begleitet von Oltodon, am anderen Ende des Parks der Promenadenzone (s. *Die BASIS*, S. 70) und wirkte mit ihren psionischen Kräften auf Ifthak ein. Für Zwecke dieses Abenteuers gehen wir einfach davon aus, dass Grimora Donns Versuch erfolgreich war.

Grimora Donns Ziel ist es, den Springer durch weitere Wachträume dazu zu bringen, der attraktiven Akonin den Datenträger zu überlassen. Sie lässt ihm nach ihrer Halluzination **13 Stunden** Zeit, den Datenträger zum Transmitteraum zu bringen, welcher von Cissoph da Orcast durch die von ihm angezapften Überwachungsanlagen beobachtet wird.

Das Abenteuer beginnt

„Ich habe ein Gerücht gehört, das vielleicht kein Gerücht ist.“ - Qasha-sa, 1311 NGZ [PR #2125]

Zu Beginn der Spielhandlung befindet sich die Gruppe im *Bistro Beddenglanz* (s. *Die BASIS*, S. 58) mit den Koordinaten 319-F-68 (erste Ebene) / 319-F-69 (zweite Ebene) / 319-F-70 (dritte Ebene). Um schneller ins Spiel zu kommen, gehen wir davon aus, dass sich die Spielerfiguren während der Aufräum- und Umbauarbeiten nach dem Hyperimpedanzschock kennen gelernt haben und sich zumindest gegenseitig schätzen, vielleicht auch lose miteinander befreundet sind.

Wie weit genau die gegenseitige Zuneigung bzw. Wertschätzung geht, sollten die Spieler nach der Vorstellungsrunde (s.u.) selbst bestimmen, aber es darf kein Zweifel daran bestehen, dass sie miteinander zusammenarbeiten können und wollen und eine grundsätzliche Vertrauensbasis besteht!

Von den **13 Stunden**, die Grimora Donn intern angesetzt hat, ist zu diesem Zeitpunkt bereits eine Stunde verstrichen, d.h. die Abenteurer haben noch **12 Stunden** Zeit, bis die zweite Halluzination Ifthak ereilt!

Der Springer Ifthak hat euch ins *Bistro Beddenglanz* gerufen, um „ein Problem“ zu besprechen. Ihr kennt euch aus den Zeiten des Umbaus der BASIS und der Bewältigung des Hyperimpedanz-Schocks und wisst, dass ihr einander vertrauen könnt. Das Bistro, das sich über drei Stockwerke erstreckt, ist ein angenehmer Ort mit für BASIS-Verhältnisse eher günstigen Preisen. Die Räumlichkeiten umfassen pro Ebene etwa 100 Quadratmeter; auf jeder Ebene befindet sich eine kleine Theke, hinter der ein Wirt Getränke ausschenkt und Bestellungen entgegennimmt. Ihr befindet euch auf Ebene 1, die großzügig mit Pflanzen von Archetz bestückt ist. Der Wirt ist ein stets fröhlicher, lärmender Springer. Pro Ebene gibt es Platz für etwa **50 Gäste**, die sich über diverse Tische in unterschiedlichen Größen verteilen können. Derzeit ist etwa die Hälfte der Tische besetzt, darunter alle Wandnischen, und es scheint, als habe sich die halbe Milchstraße im *Beddenglanz* versammelt, so viele unterschiedliche Völker sind zu sehen. An einigen Tischen scheinen die hier nicht unüblichen Geschäftsbesprechungen im Gang zu sein, sieht doch euer trainiertes Auge sofort die leichten Verzerrungen, die die Schallabsorptionsfelder verursachen. Manche der Sitznischen sind zudem nur schwach beleuchtet, wohl um optische Wirtschaftsspione abzuwehren. Mittels kleiner Terminals könnt ihr von eurem zum Rand des Raumes hin stehenden Tisch aus die Speisekarte - Getränke und leichte Mahlzeiten - als Holographie über den Tisch projizieren; bestellt wird über einen Akustikservo. Die geordneten Getränke werden dann von Kellnern, die klar als Roboter zu erkennen sind, an den Tisch gebracht.

Für Zwecke dieses Abenteuers gehen wir davon aus, dass die Gruppe im ersten Stock Platz genommen hat. Diese Stelle ist eine gute Gelegenheit, dass die Spieler einander ihre Figuren vorstellen - immerhin sollen sich die Abenteurer ja kennen! Hier kann der Spielleiter zudem Fragen zur BASIS beantworten (Dinge, welche die Abenteurer, die sich seit über einem Jahr auf dem Kasinoschiff aufhalten, wissen müssten), und es kann auch nicht schaden, wenn sich die Spieler ein wenig rollenspielerisch in ihre Figuren eingewöhnen. Dies sollte aber alles in allem nicht länger als **15 Minuten** dauern,



damit der Rest des Abenteuers zeitlich nicht aus den Fugen gerät.

Früher oder später sollte Ifthaks Spieler aber dann zu „seinem Problem“ überleiten und den anderen von seiner „Vision“ erzählen.

Auf Spurensuche

„Die Spur ist heiß. Wir haben sie wieder aufgenommen.“ - Lox da Kurranti, 1311 NGZ [PR #2125]

Den Abenteuern sollte nach dem Ende von Ifthaks Geschichte so langsam klar werden, dass sich jemand irgendwie in seinen Geist geschlichen hat (wohl auf psionische Art und Weise) und großes Interesse an dem Datenträger über die alten Geschäftspartner des Vaters des Springers hat. Es liegt auf der Hand, dass es sich dabei um eine der noch aktiven Adressen handeln könnte. Kommen die Abenteurer nicht von selbst auf diese Idee, sollte der Spielleiter Ifthak einen **Geistesblitz**-Wurf zugestehen.

Sobald das grundlegende Problem klar ist, sollten die Spieler auf Informationssuche gehen, wer denn ihr Gegner sein und wo er zu finden sein könnte. Diese Untersuchungen können bereits im *Beddenglanz* beginnen, wenn sich die Abenteurer auf die „Vision“ konzentrieren. Nachstehend sind alle den Abenteuern vorliegenden Hinweise sowie mögliche Informationsquellen ausgeführt. Natürlich liegt es an den Spielern, ob und in welcher Reihenfolge sie diese Informationsangebote angehen.

Diese Phase des Abenteurers sollte nicht länger als **1 Stunde Spielzeit** dauern, damit ausreichend Zeit für die Vorbereitungen der Spieler für die Auseinandersetzung mit den drei Guardians sowie die Auflösung bleibt. Gleichzeitig muss der Spielleiter intern Buch über die auf der BASIS verstrichene Zeit führen, damit er weiß, wann er die zweite Halluzination anzusetzen hat.

Im Bistro

Eine erste Anlaufstelle für Informationen dürfte wohl der **Barkeeper** sein, der sich den Abenteuern auf Anfrage als **Wetzlak** vorstellt (in Wirklichkeit aber ein von Bistrobeseit-

zer Mikilorr Purylein konstruierter Roboter ist). Im Gespräch könnten sowohl Corym Nerlayn als auch Huxalum herausfinden (**EW:Robotik**), dass sie es mit einem Roboter zu tun haben (wobei ihre Spezialisierung *Rechnertechnik* allerdings nicht zur Anwendung kommt; *Kybernetik* wäre hier nötig). Nach Ermessen des Spielleiters könnte dies für Ifthak, Ona-Mey-L'ing und Huxalum auch durch einen **EW:Urteilstkraft** möglich sein. Wetzlak, der seine robotische Identität nicht von sich aus Preis geben wird, hört in typischer Barkeeper-Manier voller Anteilnahme zu und weiß letztlich Folgendes zu berichten:

- Er kann die im „Traum“ angegebenen Örtlichkeiten (Transmitterraum, Krakatau-Erlebniswelt) mit Koordinaten versehen und den Weg dorthin beschreiben.
- Er verrät auf Anfrage, dass das Bistro von Mikilorr Purylein geführt wird; dass dieser ein Swoon ist, muss noch zusätzlich erfragt werden.
- Beschreibt man Wetzlak die Frau aus der „Vision“, so kann er mit völliger Sicherheit berichten, dass er sie noch nie gesehen hat, und dass sie sich derzeit nicht im *Bistro Beddenglanz* befindet (seine mit den Positroniken des Bistros verknüpften Sinne vermögen ihn diese Aussage umgehend für alle drei Ebenen treffen zu lassen).

Weitere Informationen sind hier nicht zu finden, da Grimora das Bistro wirklich nur als Ortsangabe erwähnt hat und nie selbst hier war.

Hinweise aus der Halluzination

In der Halluzination selbst stecken einige Hinweise, die sich durch eine genaue Analyse der „Vision“ in Erfahrung bringen lassen.

Ohne größere Probleme lassen sich die Koordinaten der beiden genannten Örtlichkeiten ermitteln. Beide liegen im gleichen Segment wie das *Bistro Beddenglanz*. Der Transmitterraum liegt in 319-E-89, die Krakatau-Erlebniswelt in 319-E-88 (s. *Die BASIS*, S. 44 & 85 sowie PR #1810, S. 27). Beide sind durch Laufband und Röhrenbahn in wenigen Minuten erreichbar. Da sich die Transmitterpreise seit dem Hyperimpedanzschock extrem erhöht haben, lässt sich in diesen Zusammenhang noch der Schluss ziehen (notfalls durch einen **Geistesblitz**), dass hinter der Sache jemand stecken muss, für den Geld kein Problem ist. Damit scheidet der *BASIS-Kurier*, der immer knapp bei Kasse ist, als Auftraggeber aus! Da außerdem derzeit kaum jemand weiß, ob aufgrund der Nachwirkungen der Erhöhung der Hyperimpedanz ein Transmittertransport überhaupt erfolgreich ist, selbst über so kur-

ze Entfernungen wie innerhalb der BASIS, schließt das einen legitimen Benutzer fast von selbst aus.

Aber die Halluzination hält noch weitere Hinweise bereit, die nicht so einfach zu bemerken sind. So lässt sich durch einen erfolgreichen **EW:Kulturverständnis:Menschen** (die Spezialisierung *Terraner* wird angerechnet) herausfinden, dass es sich bei der Frau in der „Vision“ wohl nicht um eine Akonin handelte, da die Redewendung „um die Ecke“ sowie der Begriff „Deadline“ typisch terranisch sind und am ehesten von Terranern oder Terranerabkömmlingen benutzt werden. Gelingt ein zweiter EW dieser Art (nicht zwingend der gleichen Figur), weiß die Spielerfigur zudem, dass die Verwendung von „Pharao“ in einer umgangssprachlichen Bedeutung vermutlich auf eine der in der Frühphase des Solaren Imperiums gegründeten Kolonien mit ägyptischen Grundlagen zurück geht. Vom Aussehen her ist die Frau aber eindeutig eine Akonin!

Ein weiterer Fehler in der „Vision“ ist die Erwähnung des Interviews mit Atlan. Es ist zwar durchaus richtig, dass der *BASIS-Kurier* seinen Aufstieg nicht zuletzt einem Interview mit einem der Unsterblichen zu verdanken hat, doch handelte es sich dabei um Homer G. Adams und nicht um Atlan. Da keiner der Abenteurer selbst Journalist ist und sich somit niemand in diesem Umfeld auskennt, ist allerdings ein **EW-4: Milieukennntnis:Gassenwissen** (Schwerpunkt *BASIS-Bewohner* wird angerechnet) erforderlich, um dies zu wissen.

Letztlich hat sich noch eine kleine Inkonsistenz in die Halluzination eingeschlichen, die darauf beruht, dass Grimora ihre Halluzination zu realistisch machen wollte. Sie ist im Text der „Vision“ angedeutet, und wenn die Spieler sie von sich aus finden, sollte der Spielleiter ihnen die Information ohne Wurf zukommen lassen. In der Illusion nimmt Ifthak „einen großen Schluck“ aus seinem Camana, während er dann, in der Realität, seinen „noch unberührten“ Camana trinkt - und nicht etwa „austrinkt“ oder „zu Ende trinkt“! Kommen die Spieler von selbst nicht auf diesen Widerspruch, steht jedem (auch Ifthak) ein **PW:Intelligenz/2** zu, um dies zu bemerken; hat Ifthak die Szene sehr genau und bildlich beschrieben (Spielleiter-Entscheidung), könnte auch Tymons *Spurensuche* zum Einsatz kommen. Gelingt einer dieser Würfe, verfügen die Abenteurer über einen weiteren Hinweis, dass Ifthak einer Art Illusion oder Halluzination zum Opfer gefallen sein muss.

Beziehungen und Kontakte

Ona-Mey-L'ing hat Cejalja ter Marytna, die Verantwortliche für die Erlebnisswelten (s. *Die BASIS*, S. 27), als *Verbündete*. Dies beeindruckt zwar den robotischen Barkeeper Wetzlak nicht, aber dennoch sollte die Kartanin früher oder später auf

„Ägyptische“ Welten

Es gibt eine Reihe von Hans Kneifel verfassten PERRY RHODAN-Taschenbüchern aus den sechziger und siebziger Jahren, die auf Kolonien mit ägyptisch orientierter Namensgebung spielen. Spielerfiguren könnten auf die Idee kommen, nach Welten mit solcher Namensgebung zu suchen. Corim Nerlayn und Tymon da Zoltral können dies durch einen **EW:Infoselektik** (auf den Tymon einen Zuschlag von **+4** erhält, da es sich um ein mit Archäologie verknüpftes Thema handelt) herausfinden, während Ifthak als raumfahrender Händler die gleiche Information mittels eines **EW:Recherchieren** in Erfahrung bringen kann.

Es handelt sich um: Chephren Nova im Pharao-System sowie Sokah I im Sokah-System (Nordwest-Quadrant der Milchstraße), dazu die namenlosen Sonnen von Re-Aton und Anubis (Nordwest-Quadrant); hinzu kommen das Isis-System im Südwest-Quadranten (dessen Hauptwelt indes Troja heißt und somit einen anderen kulturellen Einfluss vorweist) sowie die Sonne Sphinx Minor mit der Hauptwelt Karthago II (im 36. Jahrhundert Schauplatz eines gescheiterten Siedlungsprojektes mit Multi-Cyborgs). Diese Informationen werden im weiteren Verlauf der Kampagne noch nützlich ...

die Idee kommen, bei ihrer Verbündeten um Hilfe nachzusehen. Da Cejalja gerade mit einer Überprüfung einer Erlebnisswelt beschäftigt ist und nicht gestört werden möchte, dauert es **4 Stunden**, bis die Ressortchefin Zeit für Ona-Mey hat.

Cejalja gibt zu bedenken, dass derlei Dinge eher in den Bereich des für die interne Sicherheit der BASIS zuständigen Tar Lynkis fallen, kann aber nichtsdestotrotz folgendes für Ona-Mey tun:

Sie kann dafür sorgen, dass der Gruppe für den Zeitraum ihrer Ermittlungen einen vorübergehenden Sondercode für ihre Ermittlungen in den Datennetzen der BASIS erhalten (**+4** auf **alle** Erfolgswürfe, die mit Computerbenutzung zu tun haben, d.h. *Computernutzung*, *Informatik*, *Infoselektik* und *Recherchieren*). Da sie dies allerdings erst mit Tar Lynkis abklären muss, wird es weitere **2 Stunden** dauern, bis die Vorrangcodes bewilligt werden.

Sie kann innerhalb weniger Minuten durch Abfrage ihrer Personaldatenbanken feststellen, dass die rothaarige Akonin aus der „Vision“ nicht in den Erlebnisswelten arbeitet; auf Wunsch veranlasst sie einen Gesamtdurchlauf aller Personen- und Erlebnissdatenbanken auf der BASIS, der **3 Minuten** dauert und erbringt, dass eine solche Person nicht auf der BASIS registriert ist, aber als holographische Nebendarstellerin in der Erlebnisswelt *Im Auftrag der Menschheit: Gegen das akonische Energiekommando* registriert ist. Modell ist eine histori-



sche Figur der damaligen Zeit. Auf Wunsch kann Cejalja zudem heraus finden, dass die Projektion nicht zweckentfremdet (d.h. außerhalb der Erlebniswelt eingesetzt) wurde.

Cejalja kennt den *BASIS-Kurier* gut und kann einen Kontakt zu Hergel Wandhimm vermitteln. Sie weiß aber sehr gut selbst, dass eine Operation dieser Größenordnung (Transmitternutzung in diesen Zeiten) die finanziellen Mittel der Zeitung übersteigt. Und ihr ist auch bekannt, dass Hergel Wandhimm seinerzeit Homer G. Adams interviewt hat, nicht aber Atlan.

Ifthaks Kontakte zum Schwebenden Markt werden im Abschnitt *Suche in Daten- und anderen Netzen* behandelt.

Ona-Meys Orterfähigkeit

Zu Beginn des Abenteuers ist diese Psifähigkeit ohne Nutzen, da es die gesuchte Akonin nicht gibt. Im späteren Verlauf des Abenteuers kann *Ortung* aber sehr nützlich werden, sobald die Abenteurer wissen, dass sie nach einer Psiontin suchen. Da es nur wenige parapsychisch begabte Wesen an Bord der BASIS gibt, könnte die Kartanin zumindest grob den Suchbereich eingrenzen und einen groben Überblick über das Ziel erhalten (weiblich, Terranerabkömmling, grobe Beschreibung).

Hintergründe zu den Galactic Guardians

Keine der Spielerfiguren weiß wirklich etwas über die Guardians und ihre aktuellen Umtriebe, sieht man von jener Art von Allgemeinwissen ab, die man von jedem Computerterminal anrufen kann:

Die Galactic Guardians waren als Guardian Angels in der Post-Monos-Ära von einem Mann namens **Ariel Guardian** als kommerzielle Vereinigung, die allen Galaktikern gegen entsprechende Bezahlung Schutz bieten sollte, gegründet worden. Als sich nach einiger Zeit die Zustände wieder beruhigt hatten, lösten sich die Guardian Angels mangels Aufträgen langsam auf, und Tausende arbeitsloser Guardians suchten sich ein neues Betätigungsfeld. Viele von ihnen fanden sich zu kriminellen Vereinigungen zusammen, und schließlich entstand ein Konglomerat von Untergrundorganisationen, das

mehr und mehr in die Illegalität abrutschte und von einer Gruppe von geheimnisvollen Persönlichkeiten beherrscht wurde, an deren Spitze der „Boss der Bosse“ stand.

Trotz ausgedehnter Aktivitäten insbesondere von Ronald Tekener konnten die Guardians nie wirklich aufgerieben werden, und um die Mitte des 13. Jahrhunderts NGZ legten sich die Guardians, nun als der „tausendarmige Krake“ bekannt, neue Machtbasen in Fornax zu, über deren Verbleib derzeit nichts bekannt ist. Im Jahre 1229 NGZ übernahmen sie dem Vernehmen nach die wirtschaftliche Kontrolle über die BASIS, nur um wenige Jahre danach unter noch weitgehend ungeklärten Umständen wieder aus dem Kasinoschiff vertrieben zu werden. Es heißt, dass zu dieser Zeit **Tizian Grannet** der „Boss der Bosse“ war, der einflussreichste von zwölf Anführern der Galactic Guardians, und dass, nicht zuletzt aufgrund der Tätigkeit der TLD-Agentin **Rebekka DeMonn**, alle Guardians-Anführer mit Ausnahme von Grannet gefangen genommen wurden bzw. in einem internen Machtkampf starben. Mit ihnen verschwanden ihre legendären Eloxima-Schiffe, mittlerweile von Geheimnissen umwobene Einzelkonstruktionen, von denen nur 16 jemals gebaut wurden. Niemand weiß, wie die Guardians den Hyperimpedanz-Schock überstanden haben, und ob sie immer noch eine Gefahr sind.

Diesen Informationen können sowohl Ifthak als auch Hassan Maki kleine Mosaiksteinchen hinzu fügen. Ifthak vermutet, dass es sich bei den beiden an Bord der BASIS noch aktiven Geschäftspartnern seines Vaters um Galactic Guardians handelt, und Hassan Maki war auf Eppyla-Pharo laut Befehl den Umtrieben der Guardians auf der Spur.

Es lassen sich folgende Zusatzinformationen herausfinden (von Ifthak mittels EW:Recherchieren; Tymon da Zoltral kann *Recherchieren* hier allenfalls mit-4 zum Einsatz bringen, da es sich nicht um sein Fachgebiet handelt bzw. von Tymon da Zoltral und Corim Nerlayn mittels EW:Infoselektik):

- Im Mai 1327 sowie im August 1330 ist in der Nähe der BASIS jeweils ein Eloxima-Schiff gesichtet worden.
- Als die Galactic Guardians noch die BASIS beherrschten, war ihr Symbol eine schwarze Fläche mit silbernen Streifen.

Suche in Daten- und anderen Netzen

Die folgenden Informationen lassen sich allesamt entweder über Computer durch Anwendung von *Infoselektik* oder *Recherchieren* in Erfahrung bringen - je nachdem, ob allgemein



gesucht werden muss oder speziell geforscht werden kann (es entscheidet hierbei der Hintergrund des Abenteurers). Die Abenteurer können diese Informationen aber auch in Gesprächen mit Wesen auf der BASIS erhalten.

Das Suchen über Computer muss sich nicht darauf beschränken, aus Datenbanken Dateien auszulesen, sondern kann auch andere Informationsquellen anzapfen: Intranet-Foren können hier ebenso nützlich sein, und die Teilnahme an Intranet-Chats könnte dazu führen, dass noch andere Fertigkeiten der Abenteurer (*Beredsamkeit*, *Milieukenntnis*, *Urteilskraft*) zum Einsatz kommen.

Noch vielschichtiger kann die Situation werden, wenn sozial veranlagte Spielerfiguren Informationen persönlich einholen wollen, durch *Beredsamkeit* oder *Milieukenntnis:Gassenwissen*. Dies könnte darin bestehen, diverse Restaurants oder Bars aufzusuchen, die Promenadenzonen zu durchstreifen oder eine Runde in einem der Kasinos zu spielen. Die BASIS ist ausgesprochen groß, und die Wahlmöglichkeiten der Spielerfiguren sind nahezu unbegrenzt. Der Spielleiter ist hier am besten beraten, sich im Vorfeld einige mögliche Etablissements zu überlegen und den Spielern als Interaktionsmöglichkeiten anzubieten. Die entsprechenden Einträge in *Die BASIS* können als Beispiele dienen. Da es schlicht und ergreifend unmöglich ist, hier alles abzudecken, sollte der Spielleiter sich bemühen, solche Szenen durch einige Beschreibungen und die entsprechenden Würfe nach den Interessen der Spieler zu improvisieren. Solche Untersuchungen sollten auch nicht allzu viel Zeit in Anspruch nehmen, am besten nicht mehr als 15 bis 20 Minuten.

Sofern bei der Ermittlung der folgenden Informationen weitere Fertigkeiten notwendig werden, wird dies in der jeweiligen Beschreibung aufgeführt; steht dort keine weitere Fertigungsangabe, genügt **einer** der oben angegebenen Würfe (Entscheidung des Spielleiters). Die folgenden Informationen decken nur jene Punkte ab, die für das Bestehen des Abenteurers notwendig sind; suchen die Spieler nach anderen Informationen, muss der Spielleiter improvisieren. Aufgrund seiner *Kontakte* erhält Ifthak grundsätzlich **+4** auf alle Würfe zum Sammeln von Informationen, wenn er sich im Schwebenden Markt (s. *Die BASIS*, S. 74) befindet. Es kostet ihn **1 Stunde**, den derzeitigen Veranstaltungsort zu finden, doch gelingt ihm dies aufgrund seiner *Kontakte* automatisch.

Ifthaks Datenspur

Diese Information lässt sich nur durch Computersuche relativ schnell beschaffen. Im Erfolgsfall stellt der Abenteurer fest, dass sich jemand mit einem Trace-Programm an Ifthaks Datenspur geheftet hat, die der Springer seit seinem Eintreffen auf der BASIS hinterlassen hat. Das Trace-Programm ist

kodiert und kann nur mittels *Informatik* geknackt werden. Der verwendete Code ist allerdings einfach (**Sicherheitsstufe I/+7**: Daten bleiben erhalten, es wird kein Alarm ausgelöst). Es wird ein **EW:Informatik** (Schwerpunkt *Intrusion* wird angerechnet) nötig, um das Trace-Programm zu entschlüsseln, und dem Programm steht der übliche **WW:Intrusion** zu. Ist der Schutz des Programms erfolgreich, wird der Zugriffsversuch des Abenteurers mit Zeit und Ort protokolliert und **1W6-1** Stunden später von Cisoph da Orca bei einer Routineüberprüfung entdeckt. Dies löst **auf jeden Fall** die zweite Halluzination aus. Ist der Versuch, das Trace-Programm zu knacken, indes erfolgreich, kann das Programm zum Heimatrechner der Zelle zurück verfolgt werden (**EW: Computernutzung**) (s. *Der Rechner*).

Wollen die Abenteurer sich nicht selbst um diese Spur kümmern, können sie auf ihrer Informationssuche in Bars und Kasinos (maximal) einen Hacker finden, der die gesuchte Information innerhalb von **6 Stunden** für ein Entgelt von **5000 Galax** besorgt. Er folgt der Spur aber nur bis zum Knacken des Trace-Programms, d.h. die Abenteurer müssen den Rest selber erledigen!

Psifähigkeiten

Informieren sich die Abenteurer über Psigaben (bzw. andere Methoden, solche „Visionen“ hervorzurufen), erhalten sie sehr schnell die Beschreibung der Psifähigkeit *Parahalluzination* (natürlich ohne die Spieldaten). Besonders wichtig ist hierbei die Information, dass der Psiont sein Opfer im Blick haben muss. Diese Fähigkeit wurde zuletzt bei den Rudimentsoldaten des Reiches Tradom beobachtet; Galaktiker mit dieser Psifähigkeit sind derzeit nicht bekannt.

Die „Akonin“

Eine solche Person ist nicht auf der BASIS registriert, existiert aber als holographische Nebendarstellerin in der Erlebniswelt *Im Auftrag der Menschheit: Gegen das akonische Energiekommando*. Modell ist eine historische Figur der damaligen Zeit. Die Erlebniswelt wird zwar nur schwach besucht, aber immer noch von mehreren Hundert Personen allein in der letzten Woche.

Ifthaks Geschäftspartner

Ifthaks Datenspeicher enthält zwar alle Namen der Geschäftspartner, doch sind diese samt und sonders Kodeschlüssel, die nur der (in der Regel anonymen) Kontaktaufnahme dienen. Die Zugangsdaten der 24 nicht mehr aktiven Konten sind allesamt gesperrt und enden im datentechnischen Nichts. Ein Spezialist in Sachen Datenrekonstruktion (mindestens *Informatik+15*) könnte hier noch etwas retten (was genau das ist,

was die Galactic Guardians befürchten). Die Spielerfiguren sind hier aber eindeutig überfordert. Die Namen der beiden noch aktiven Konten kann Ifthak ermitteln (**EW+4:Recherchieren**): einer der beiden ist Ngrath, ein insektoider Vecorat (auch als Individualverformer bekannt), der lose mit dem Schweben Markt assoziiert ist, und der andere ist der Überschwere Kalaczer. Weitere Informationen zu diesem Thema befinden sich aus Übersichtsgründen im Abschnitt *Ifthaks Geschäftspartner* (s.u.).

BASIS-Kurier

Hier lassen sich durch einfachen Datenabruf (d.h. ohne Würfeln) die bekannten Daten über diese Zeitung abrufen (s. *Die BASIS*, S. 65), inklusive Adresse, Erreichbarkeit über BASIS-Interkom, Name des Eigentümers (**Hergel Wandhimm**) sowie die Zahl der Reporter. Die gleichen Informationen man man auch durch Gespräche in Erfahrung bringen (**EW+4: Milieukenntnis:Gassenwissen**). Die Werbung der Zeitung lässt zudem keinen Zweifel daran, dass seinerzeit Homer G. Adams interviewt wurde. Die Finanzdaten des Kuriers stehen nicht öffentlich zur Verfügung (hierzu wäre ein **EW:Informatik** mit Eindringen in ein auf **Sicherheitsstufe II/+9** geschütztes System notwendig), doch kann eine Spielerfigur, die Ahnung von wirtschaftlichen Zusammenhängen hat - also wie Ifthak über die Fertigkeit *Ökonomie* verfügt - bei einem gelungenen EW bereits nach Durchsicht des öffentlichen Teils der Angaben zu der Zeitung den Schluss ziehen, dass aufwändige Transmitternutzungen nicht im Budget dieses am Existenzlimit operierenden Unternehmens enthalten sein dürften. Recherchiert man auf den öffentlich zugänglichen Seiten (**EW+4:Recherchieren**), lässt sich herausfinden, dass der *BASIS-Kurier* definitiv derzeit **nicht** an einem Beitrag zur wirtschaftlichen Vergangenheit der BASIS im Allgemeinen oder zu Ifthaks alten Geschäftsverbindungen im Besonderen arbeitet! Sollten die Spielerfiguren den *BASIS-Kurier* direkt aufsuchen wollen, s. den Abschnitt *Der BASIS-Kurier*.

Kombinieren von gefundenen Daten

Am Ende (oder auch während) der Suchperiode könnten die Abenteurer auf die Idee kommen, verschiedene Informationen, die sich im Datenwust der BASIS befinden, von Suchmaschinen korrelieren zu lassen. Dies ist ein klarer Fall für die Anwendung von *Infoselektik*, wobei die Spieler die anzugebenden Suchparameter bestimmen und der Computer dann den Rest erledigt (**EW:Infoselektik**). Die folgenden Kombinationsmöglichkeiten bieten sich an:

- Gäste von „ägyptischen“ Planeten und Besucher der Erlebniswelt Akon

Es gibt hier nur eine einzige Korrelation: eine Frau namens Grimora Donn, die am 12. Mai 1331 mit dem Passagier-raumer ATHANASIA von Olymp auf die BASIS kam. Die Passagierliste des Schiffes (insgesamt 317 Gäste) ist öffentlich abrufbar. Ihre Reiseroute vor Olymp ist nicht mehr zurück verfolgbar, da diese Daten nur auf Olymp gespeichert sind und derzeit noch keine Funkrelaiskette zu diesem Planeten existiert.

- Zahl der Passagiere der ATHANASIA, die die BASIS nicht wieder verlassen haben
Dies sind insgesamt sieben. Die Chephren Novanerin Grimora Donn, der Terraner Jurn Rookroost, die Gataserin Jütelyi Hünfryi, der Springer Oltodon, der Ferrone Kekeler Korhart, der Arkonide Cisoph da Orcast und die Rumalerin Michelle Hasbelle.
Die Suche ergibt, dass:
 - Jurn Rookroost seither in der Erlebniswelt *Amoklauf der Blitzer* arbeitet,
 - Jütelyi Hünfryi in den Wirren nach dem Hyperimpedanz-Schock verstorben ist,
 - Kekeler Korhart ein Spieler mit hohem Profil ist, der über einen VIP-Sender verfügt und sich am liebsten im *Glücksregen* herum treibt (an dessen Wiederherstellung und Umbau er auch tatkräftig mitgearbeitet hat), und
 - Michelle Hasbelle nach drei Wochen Aufenthalt wegen wiederholter Verstöße gegen ihren Spielervertrag für 10 Jahre nach Stiftermann III verbannt wurde.
 - Grimora Donn, Oltodon und Cisoph da Orcast haben seit ihrer Ankunft keinerlei Spur hinterlassen.
- Kalaczer, seine Ifthak bekannten Kodenummer und seine Interkom-Kontakte seit September 1331
Es stellt sich heraus, dass es in den zurück liegenden 11 Monaten nur eine direkte Kontaktaufnahme gab (abgesehen von jenen, die die Abenteurer möglicherweise unternommen haben), und diese stammt von jemandem mit dem Namen Cisoph da Orcast.

Dies sind natürlich nicht alle möglichen Suchkombinationen. Verfügen die Abenteurer z.B. über die Namen Grimora Donn und Cisoph da Orcast und suchen nach Gemeinsamkeiten, stoßen sie auf die Passagierliste der ATHANASIA, u.ä.

Ifthaks Geschäftspartner

Ngrath verfügt über die gleichen Informationen, wie sie generell im Schwebenden Markt verfügbar sind. Ngrath kann auch durch persönlichen Kontakt gefunden werden. Hierzu ist ein Abstecher in die Unterheimat (s. *Die BASIS*, S. 39) nötig, der alles in allem **6 Stunden** in Anspruch nimmt (**EW:**



Milieukenntnis:Gassenwissen; für Ifthak mit **+4**, da es sich um ein Mitglied des Schwebenden Marktes handelt).

Bei einer Kontaktaufnahme mit **Kalaczer** hingegen teilt eine automatische Funktion mit, dass Kalaczer sich gerade nicht an Bord der BASIS aufhält (was stimmt; er war beim Einsetzen des Hyperimpedanz-Schocks gerade nach Eppyla-Pharo unterwegs und wurde seitdem nicht mehr gesehen). Sein Datenkonto ist allerdings mit **Sicherheitsstufe IV/+13** geschützt, d.h. bei Gelingen des **WW:Intrusion** wird das System gesperrt, ein Alarm ausgelöst und alle noch enthaltenen Daten werden sofort fragmentiert und gelöscht. Dies ist der wahrscheinlichste Fall - aber es ist den Abenteurern möglich, den Alarm zurück zu verfolgen (**EW:Computernutzung**). Dabei stellen sie fest, dass dieser an einen externen Rechner gesandt wird, der mittels einer von außen angebrachten Verbindung mit Kalaczers Rechner verbunden ist. Der führt die Abenteurer dann direkt zum Heimatrechner der Zelle (**EW:Computernutzung**) (s. *Der Rechner*). Der ausgelöste Alarm hingegen bewirkt, dass Cisoph da Orcast umgehend informiert wird und sich die Abenteurer mit der zweiten Halluzination auseinander setzen müssen (s. *Die zweite Halluzination*).

Gelingt es den Spielerfiguren, die Sicherheit von Kalaczers Computer zu überwinden, sind sie indes nicht viel klüger: Sie stellen fest, dass jemand (Cisoph da Orcast) bereits schneller war und den Datenspeicher geleert hat. Entdecken sie, dass der Alarm zu einem anderen Rechner führt (**EW:Computernutzung**), stoßen sie auch so auf die Spur des Heimatrechners der Zelle - aber ohne die Auslösung des Alarms.

All dies ist nur sehr schwierig durch *Milieukenntnis* zu erfahren; geschickte Fragen könnten allerdings zumindest zum Namen Kalaczer führen, der dann weiteres Suchen ermöglicht. Beispielsweise könnten die Abenteurer über einem Vurguzz oder drei von einem Mittelsmann erfahren, dass Kalaczer gern das *Casino Central* (s. *Die BASIS*, S. 47) aufsucht. Geht man dort auf Informationssuche, lässt sich von Kalaczers üblichen Mitspielern in Erfahrung bringen, dass Kalaczer seit Anfang September hier nicht mehr gesehen wurde und dass auch sein Interkom-Anschluss aussagt, dass er sich nicht an Bord der BASIS aufhalte. Sein Interkom-Anschluss? Oh ja, hier die Nummer... An dieser Stelle muss dann entweder wieder ein Hacker eingeschaltet werden, oder die Abenteurer müssen nun doch selbst an den Computer.

Der Rechner

Dies ist der Rechner, über den Cisoph da Orcast gemeinhin seine Überwachungstätigkeiten ausführt und die Operatio-

nen der Zelle (und ggf. die Handlungen der Spielerfiguren) überwacht. Er steht in seinem Quartier im Hotel *Erranternohre* (Koordinaten: 727-F-415, d.h. im ehemaligen Triebwerksteil der BASIS). Der Rechner ist ausgesprochen gut gesichert (**Sicherheitsstufe V/+15**, d.h. das System wird gesperrt, löst einen Alarm aus und fragmentiert sich selbst (und löscht damit die Daten) bzw. vernichtet sich selbst, wenn der **WW:Intrusion** des Rechners gelingt). Es ist unwahrscheinlich, dass es einer der Spielerfiguren gelingt, diese Sicherheitsstufe zu knacken - aber falls doch, haben die Abenteurer Zugang zum Kerncomputersystem der drei Galactic Guardians. Die sensitiven Daten sind zwar allesamt so stark verschlüsselt, dass ein **EW-4:Informatik** oder **Linguistik** oder **Mathematik** (Schwerpunkt jeweils *Kryptographie*) vonnöten ist, um sie auszulesen, aber die Spielerfiguren können mit dem Inhalt des Rechners andere Dinge anstellen: Sie können den Standort des Rechners herausfinden und dann einen Hinterhalt legen (s. *Sturm auf Erranternohre*), oder sie können versuchen, die Programmierung des Computers zu ihren Gunsten zu verändern, indem sie ihrerseits *Informatik* und möglicherweise auch *Computernutzung* zum Einsatz bringen. Das Ergebnis solcher Handlungen muss dann der Spielleiter entscheiden.

Sollte es den Abenteurern gelingen, die Daten zu entschlüsseln, erfahren sie die Namen der drei Galactic Guardians und die Tatsache, dass es sich um eine unabhängige Zelle der Galactic Guardians handelt, die mit dem Auftrag in die BASIS eingeschleust wurde, „lose Enden“ bei den früheren Geschäftsverbindungen der Guardians zu überprüfen und ggf. zu löschen. Letztlich erfahren die Abenteurer hier zweierlei: Dass es sich bei ihren Gegnern im Galactic Guardians handelt, und warum die Guardians ausgerechnet hinter Ifthak her sind.

Der BASIS-Kurier

Der *BASIS-Kurier* und sein Chefredakteur Hergel Wandhimm werden im Quellenbuch *Die BASIS* (S. 65f) beschrieben. Die Redaktionsräume liegen im ehemaligen Triebwerksteil der BASIS (Koordinaten 692-Z-77), und eine Reise mittels Laufband und Röhrenbahn dauert von der Umgebung des *Bistro Beddenglanz* aus ungefähr **1 Stunde**.

Die Abenteurer können über Interkom beim Kurier anrufen oder sich selbst auf den Weg machen. In beiden Fällen können sie mit **Hergel Wandhimm** persönlich sprechen, erfahren aber relativ wenig. Hergel bestätigt, dass er weder eine Akonin beschäftigt noch an einem Artikel zur wirtschaftlichen Vergangenheit der BASIS arbeiten lässt. Schildert man ihm das Phänomen, das Ifthak widerfahren ist, erinnert sich

Hergel aber sehr schnell an einen Zwischenfall bei der Schlacht um die Fensterstationen im Kampf gegen das Reich Tradom, bei dem die Rudimentsoldaten des Reiches den Galaktikern andere Realitäten vorgaukeln konnte. De facto kann Hergel die gleichen Informationen liefern, wie sie im Abschnitt *Suche in Daten- und anderen Netzen* unter dem Stichwort *Psifähigkeiten* zu finden sind.

Die zweite Halluzination

„Die Schatten sind überall. ... Irgendwann werden sie mit ihren Klauen nach euch greifen und euch in die Zwischenwelt ziehen, dorthin, wo niemand euch findet.“ - Das Phantom der BASIS, 1288 NGZ [PR 1810]

Diese Halluzination kommt zum Einsatz, sofern entweder **12 Stunden** seit dem Treffen der Spielerfiguren vergangen sind, oder wenn die Galactic Guardians bemerken, dass die Abenteurer ihnen auf der Spur sind. Vermutlich also kommt die Halluzination noch vor dem Showdown zum Einsatz.

Grimora Donn wartet mit der Halluzination, bis sie Ifthak (oder, falls dies nicht möglich ist, eine andere Spielerfigur) allein in der Öffentlichkeit zu sehen bekommt. Diese zweite Halluzination ist deutlich als Warnung zu erkennen.

Der Spielleiter muss die genauen Umstände der Halluzination an die jeweilige Situation anpassen, in der sich Ifthak bzw. eine andere, gerade allein befindliche Spielerfigur befindet. Die Psiontin bevorzugt belebte Orte (ein Kasino, ein Restaurant, eine Promenadenzone), damit ihre einminütige Konzentrationsphase nicht auffällt. Sie wird immer von **Oltodon** begleitet, damit sie im Notfall einen Verteidiger hat. Die beiden positionieren sich so weit wie möglich von der Spielerfigur entfernt, so dass Grimora sie gerade noch im Blickfeld hat. Nach Möglichkeit suchen sie einen Ort, von dem aus sie leicht in der Menge oder in einem Eingang verschwinden können. In einem Restaurant wie dem *Beddenglanz* z.B. könnte sie sich auch in eine schwach beleuchtete Nische zurück ziehen und die Schallsperre einschalten - und mit Oltodon das jung verheiratete Ehepaar von Stiftermann III auf Hochzeitsreise geben, falls die Abenteurer aufmerksam werden.

Ab dieser Stelle wird für die Durchführung der *Parahalluzination* gewürfelt, sowohl der **EW:Psi** als auch der **WW: Sechster Sinn** der betroffenen Spielerfigur. Da Grimora Donn nur über **19 AP** verfügt, kann sie ihre Fähigkeit maximal drei

Mal zum Einsatz bringen; spätestens beim dritten Mal gelingt ihr der Versuch (notfalls durch eine Würfelmanipulation des Spielleiters).

Die zweite Halluzination: Ifthak

Aus einer kleinen Menschenmenge löst sich eine dir bekannte Gestalt: die Akonin mit den feuerroten Haaren. Im Gegensatz zu eurer letzten Begegnung ist dies diesmal eher zugeknöpft gekleidet, gleichwohl man ihre Atem beraubende Figur immer noch sieht. Ihre dunklen Augen funkeln indes in einem gefährlichen Feuer, und in ihrem Lächeln, das ihr Gesicht überzieht, als sie dich ansieht, liegt etwas Gefährliches.

„Das war keine gute Idee von dir, mein kleiner Pharaos. Du sollst mir den Datenträger zukommen lassen, nicht aber nach mir suchen oder dich gar mir widersetzen. Was für eine ... sonderbare Idee. Wo ich doch immer ganz nahe bei dir bin. *Ganz* nahe. Jederzeit. Immer. Und gleichwohl ich nett sein kann, kann ich auch... anders.“

Die Gestalt der Akonin verschwimmt, wird von Schatten und Schlieren überzogen, die sich zu Grautönen verschmelzen... und plötzlich steht eine dürre, finstere Gestalt vor dir, in einen weiten Umhang mit Kapuze gehüllt, mit rötlichen Augen... eine Welle der Kälte geht von dem aus, was eben noch eine bildhübsche Frau war, und eine skelettale Hand greift nach dir...

An dieser Stelle entwickelt sich ein normaler **Kampf**, sieht man davon ab, dass die von Grimora geschaffene Illusionsgestalt über unendlich viele LP & AP verfügt. Sie erzielt bei einem Treffer zwar keinen wirklichen Schaden, ruft aber in ihrem Opfer eine große Kälte hervor, die ihm Lebenskraft (3 LP) entzieht. Wird die Illusionsgestalt getroffen, sorgt die Kraft der Halluzination dafür, dass sie keinerlei Wunden davon trägt. Ihrerseits kämpft die Gestalt nur so lange, bis sie ihren ersten schweren Treffer gelandet hat:

Illusionsgestalt (Grad 7)

∞ LP, ∞ AP - RS 0 - St 80, Gw 80, In 74, RW 84, B 24

Angriff: Skeletthand+12 (1W6 AP & 3 LP); Raufen+8 (1W6) - Abwehr+14, Ausweichen+14

Die grauenhafte Gestalt berührt dich mit ihrer Hand, und eine große Kälte durchfließt dich. Du spürst, wie etwas an deinen Kräften zehrt, ein grauenhafter Einfluss aus einer anderen Welt, und du wirst schwächer...

Das Wesen, das eben noch eine wunderschöne Akonin war, zieht sich zwei Schritte zurück und sieht dich mit kalten Augen an. „Diesmal werde ich dich noch verschonen, Springer Ifthak, aber widersetze dich mir noch ein einziges Mal, und ich werde dich töten. Ich gebe dir noch genau 3 Stunden, den Datenträger in die genannte Transmitterstation zu bringen. Widersetzt du dich dann noch immer, bist du wertlos für uns, und ich werde dich töten.“

Damit endet die zweite Halluzination. Neben der Tatsache, dass die Abenteuerer nun nur noch **3 Stunden** Zeit haben, hat sich erneut der Eindruck bestätigt, dass die Spielerfiguren es hier mit einer Terranerin zu tun haben (wegen der Verwendung des Wortes „Springer“ statt „Mehandor“). Und ein kleiner Fehler ist Grimora im Moment ihres Triumphes auch noch unterlaufen: durch ihre Verwendung des Wortes „uns“ (das sich wohl kaum noch auf den *BASIS-Kurier* beziehen dürfte) hat sie verraten, dass in einer oder für eine Gruppe arbeitet!

Wird nicht Ifthak sondern eine andere Spielerfigur von der Halluzination getroffen, ist der Vorlese-Text anzupassen. Die letzten Worte der Akonin lauten in diesem Fall:

„Diesmal werde ich dich noch verschonen, aber wenn du und deine Freunde dich mir noch ein einziges Mal widersetzen, werde ich euch töten, einen nach dem anderen. Ich gebe dem Springer noch genau 3 Stunden, den Datenträger in die genannte Transmitterstation zu bringen. Widersetzt er dich dann noch immer, ist er wertlos für uns, und ich werde ihn als Ersten töten.“

Neben den bereits oben erwähnten Hinweisen erfahren die Abenteuerer in dieser Version der Halluzination sogar noch ein wenig mehr: Sie erfahren, dass ihre Gegnerin sie nicht alle auf einmal töten kann.

Die Gestalt selbst hat ein bestimmtes Vorbild, auch wenn dies nicht direkt erkennbar ist: dies soll eine Darstellung des **Souveräns der Vernunft** sein, dem letzten großen, gefährlichen Gegner der Menschheit, an den Grimora Donn sich erinnert. Natürlich hat sie den Souverän nie gesehen, und so hat sie sich an dem orientiert, was sie vor einigen Jahren in einer Trivideo-Übertragung gesehen hat, die in Form eines *Documentarys* die Tradom-Kampagne der Galaktiker zusammenfasste. Perry Rhodan hat der Presse nie im Detail von seinen Erlebnissen berichtet, und so musste beim Souverän eben ein wenig nachgeholfen werden... Die Darstellung lässt sich als der Souverän der Vernunft identifizieren (**EW:Historik**), eventuell hat die betreffende Spielerfigur die damalige Do-

kumentation sogar gesehen und weiß, wer dies sein soll (**EW:Allgemeinbildung**).

Eine Verfolgungsjagd?

Natürlich gibt es eine Reihe von Möglichkeiten, die dafür sorgen können, dass sich das obige Szenario nicht so entwickelt, wie Grimora Donn und Oltodon sich dies vorgestellt haben. Ein großes Problem könnte darin bestehen, dass Ifthak (oder eine andere Spielerfigur) nur vorgeschickt wird, gleichzeitig aber von seinen Kameraden beschattet wird. Dies könnte bei gleichzeitigem Einsatz von Ona-Meys Orter-Fähigkeit insbesondere dazu führen, dass statt der Spielerfigur die beiden Guardians in eine Falle gelockt werden.

Ist die angegriffene Spielerfigur allein und entdeckt die Angreifer, greift folgender Notfallplan der Guardians: Grimora Donn zieht sich so schnell wie möglich zurück, während Oltodon einen vereinbarten Funkimpuls an Cisoph da Orcast abschickt, damit dieser sich in die Computer der Umgebung einschaltet. Oltodon bemüht sich dann, dem Abenteuerer den Weg zu verstellen, ohne ihn direkt anzugreifen. Während dessen ist Cisoph da Orcast bemüht, die Überwachungsanlagen der Umgebung so zu manipulieren, dass die Sicherheitsorgane der BASIS nur dann eingreifen, wenn die direkte Gefahr besteht, dass Oltodon oder Grimora Donn in die Hand der Spielerfiguren fallen. Da den Guardians rein gar nicht daran gelegen ist, die Aufmerksamkeit der Autoritäten zu wecken, steht hier Schadensbegrenzung vor Ausschalten der Spielerfiguren. Inwieweit der arkonidische Programmierer in diesem Bemühen erfolgreich ist, kann der Spielleiter entweder direkt entscheiden oder aber durch Anwendung von Cisoph da Zoltrals *Computernutzung* und/oder *Informatik* auswürfeln. Gleichzeitig setzt Oltodon seine **Blendgranate** ein, um Grimora und sich die Flucht zu ermöglichen.

Oltodon wirft die Granate mit einem **EW+4:Werfen** (da ungelern). Abenteuerer, die die in ihre Richtung fliegende Granate für gefährlicher halten, als sie ist, können sich durch einen **EW-4:Ausweichen** in Deckung begeben, was sie allerdings **2W6 AP** kostet. Verfehlt Oltodon sein Ziel, wird der Ort, an dem die Granate landet, wie im Abschnitt *Fehlschüsse und Fehlwürfe* (PRRB, S. 232) ermittelt. Allerdings ist es dem Springer ziemlich egal, wo die Granate hinfällt, da sie in einem Umkreis von 9 m alle Wesen für 1 min blendet. Sie sind dann fast blind und erhalten **-6** auf alle Erfolgs- und Widerstandswürfe für Fertigkeiten, bei deren Einsatz die Augen gebraucht werden (einschließlich *Abwehr* und *Ausweichen*). Wem ein **PW:RW/2** gelingt, kann rechtzeitig die Augen schließen oder das Gesicht abwenden; er wird nur durch tanzende Farbpunkte vor seinen Augen behindert und

erhält einen Abzug von **-2** auf die genannten Fertigkeiten. Vor einer Blendgranate schützt auch ein Schutzschirm nicht.

Lässt sich (aus Sicht der Guardians) ein Kampf nicht vermeiden, hängt Oltodons Taktik davon ab, wer der Gegner ist. Ist es Ifthak, wird dieser nach Möglichkeit geschont, da sein Tod aller Voraussicht nach verhindert, dass die Guardians den Datenträger jemals finden. Ist ein anderer Abenteurer der Gegner, so hat Oltodon weitaus weniger Bedenken - im Gegenteil: Wenn irgend möglich, versucht er im Ernstfall, seinen Gegner zu töten, um den anderen (und insbesondere Ifthak) eine Warnung zu erteilen, wie ernst ihr Gegner es meint und wie überlegen er ist. Sobald den Guardians bekannt ist, dass Ona-Mey über Psifähigkeiten verfügt, hat ihr Tod sogar Priorität.

Lösungsmöglichkeiten

„Ich lasse mir über Nacht etwas einfallen.“ - Lox da Kurranti, 1311 NGZ [PR #2125]

Wir gehen davon aus, dass die Spielerfiguren schließlich grob über ihre Gegner sowie deren Ziele und Methoden Bescheid wissen. Nachstehend folgen nun eine Reihe von möglichen Vorgehensweisen, mit denen die Abenteurer das Geschehen zu einem für sie günstigen Ende bringen könnten.

Sturm auf Erranternohre

Das Hotel *Erranternohre* (Koordinaten: 727-F-415) gehört zu den neuen, billigen Hotels (nur 80 Galax pro Nacht) im hinteren Mittelteil der BASIS sowie in den je 50 Decks im direkten Umfeld der Kasinodecks (in diesem Fall im ehemaligen Triebwerksteil). In diesen Hotelanlagen, die sich unterhalb der Kasinos in nächster Nähe zur Unterheimat befinden, wurden die einfachsten und billigsten - in beiden Sinnen des Wortes - Zimmer angelegt. Gerade hier findet man den **BASIS-Retro-Chic** in seiner vollen Gänze: Die Zimmer haben zwar die grundsätzlich notwendigen Einrichtungen, sind aber in ihrer spartanischen Gestaltung den früheren Besatzungsquartieren nachempfunden. Ein solches Hotel ist gemeinhin daran zu erkennen, dass es den klingenden Namen einer fernen Galaxis trägt, in die es die BASIS einst verschlug. Die Zimmer verfügen über Nasszellen und einfache Regenerationsgondeln und deutlich abgespeckte Multimediawände,

z. B. bezüglich der Größe und der Zahl der Speicher- und Abspielmedien und Kleinmonitore. Am meisten gespart wird aber bei der Einrichtung: Diese Unterkünfte verzichten auf Formenergie und bieten Möbel aus Synthoplast. Holoprojektoren zur Simulation einer anderen Umgebung finden sich nur selten, und wenn es sie gibt, ist der Gast auf die vorgegebenen Programme angewiesen, die meist thematisch mit dem Namen des Hotels verknüpft sind. Die Notenergieversorgung ist auf ein Aggregat pro Gang bzw. Etage beschränkt.

Das Hotel ist vom *Bistro Beddenglanz* (das als Referenzpunkt dienen mag) mittels Röhrenbahn und Laufband innerhalb von **45 Minuten** zu erreichen. Das Hotel hat aber auch einen Transmitter - vom Großsegment, in dem sich das *Beddenglanz* befindet, betrüge die Transportgebühr **120 Galax**. Doch niemand ist sich sicher, wie zuverlässig Transmitter derzeit sind ... Sollten die Abenteurer tatsächlich den Transmitter benutzen wollen, finden sich Angaben hierzu im Abschnitt *Tricksen im Transmitterraum*.

Das Hotel verfügt über insgesamt 217 Zimmer, die über vier Stockwerke verteilt und durchgehend nummeriert sind. Die drei Galactic Guardians sind auf verschiedenen Stockwerken untergebracht und pflegen keinen Kontakt über den Hotel-Interkom. Grimora Donn ist in Zimmer 107 (erster Stock), Oltodon in Zimmer 219 (zweiter Stock) und Cisoph da Orca in Zimmer 309 (dritter Stock). Die Hotelpositronik ist nur mit **Sicherheitsstufe I/+7** gesichert. Man findet im Computer die Daten, wer wo untergebracht ist, sonst aber wenig mehr. Allerdings sind Zimmer 107, 219 und 309 die einzigen, die noch für ein halbes Jahr im Voraus bezahlt sind.

Kommen die Spielerfiguren auf die Idee, dem Hotel einen Besuch abzustatten, gibt es eine Reihe von Möglichkeiten, wie sie an dieser Stelle das Abenteuer beenden können.

Eine schlechte Idee wäre ein **direkter Angriff** mit schweren Waffen auf die Zimmer. Dies ruft sehr schnell die Sicherheitskräfte auf den Plan. In diesem Teil des Kasinoschiffes dauert es zwar fast **3 Minuten**, bis die ersten Roboter auftauchen, aber auch das wird zu schnell sein, um alle drei Galactic Guardians ausschalten zu können. Es sollte den Abenteurern, wie weiter oben schon beschrieben, klar sein, dass diese Art von Gewalt wenig Aussichten auf Erfolg hat - von den zu erwartenden Problemen mit den Sicherheitskräften ganz zu schweigen.

Erfolgversprechender könnte ein schnelles Eindringen in die Zimmer mit raschem Ausschalten der Guardians sein - typische PERRY RHODAN-Kommandomanier also. Eine Möglichkeit, die Tür zu überwinden, ist natürlich der Einsatz von Waffengewalt (ein Desintegrator böte sich an); die Tür hat **50 Strukturpunkte**. Die Energieentwicklung wird nicht au-

tomatisch von der hotelinternen Überwachung bemerkt, sondern nur, wenn der Überwachungsautomatik ein **EW+10: Sensornutzung** gelingt. Dann wird Alarm ausgelöst, und **3 Minuten** später sind die ersten Roboter da. Eine weniger auffällige Möglichkeit besteht darin, das elektronische Schloss zu umgehen. Da die Automatik an die auf Individualschwingungen abgestimmten Kodekarten geeicht ist, sind hierzu ein **EW-4: Mechanismen deaktivieren** und ein **EW: Informatik** nötig. Gelingen diese beiden Würfe, hat der Abenteurer die Sicherung der Tür überlistet und kann nun nach Belieben die Mechanismen dieses Raumes umgehen, auch ganz ohne Kodekarte (der Hotelcomputer bemerkt den Versuch nur bei einem kritischen Fehler).

Danach entwickelt sich in dem recht einfach ausgestatteten Zimmer ein sicherlich nur kurzer Kampf, den der Spielleiter nach Belieben abwickeln kann. Von den drei Guardians ist nur Oltodon ein Ernst zu nehmender Gegner; Cisoph da Orca- cast zerbeißt im Falle der drohenden Überwältigung sofort seine Giftkapsel, während Grimora Donn, der wohl kaum eine Minute Konzentrationsphase zu gestanden werden wird, nichtsdestotrotz damit droht, den Eindringlingen „die grausamsten Träume anzuhexen“. Sie wählt den Freitod nur sehr spät und sehr ungern. Oltodon hingegen versucht, sich mit seinem Wissen freizukaufen, wird aber spätestens dann, wenn er wirklich etwas ausplaudern möchte, von der Sicherung in seinem Gehirn getötet. Othman Saccar hat sich abgesichert...

Es gibt noch (mindestens) eine weitere Möglichkeit, die drei Guardians ganz elegant auszuschalten: Alle Zimmer der BASIS sind, ungeachtet ihrer Qualität, an ein umfassendes **Sicherheitssystem** angeschlossen, das noch aus den Tagen der Umrüstung der BASIS im Zusammenhang mit dem Einbau der Hamiller-Tube stammt und nie erneuert oder gelöscht wurde. Es schließt die Wohnräume im Katastrophenfall hermetisch gegen Explosions- und Strahlenauswirkung ab und aktiviert ein auf 72 Stunden beschränktes Lebenserhaltungssystem; für den gleichen Zeitraum sind Notkonzentrate vorhanden.

Von dieser Katastrophenprogrammierung muss man natürlich erst einmal wissen. Man kann auf diesen Hinweis durch ein Studium der Hotelpläne (**EW+4: Recherchieren**) stoßen oder ihn beim Herumfragen als beiläufige Seiteninformation (**EW: Milieukenntnis: Gassenwissen**) erhalten. Da das ist, wissen Bewohner, die schon länger auf der BASIS leben, wissen über dieses BASIS-typische Verfahren bescheid (**EW: Allgemeinbildung**). Es ist deutlich einfacher, die Programmierung auszulösen, als man denken mag: es genügt, eine Situation zu simulieren, die einen entsprechenden Alarm auslöst (**EW: Computernutzung**). Danach sind dann alle 63 Bewohner des Hotels in ihren Räumen gefangen. Die Versiegelung wird allerdings keine 72 Stunden anhalten, da die

Sicherheit auf der BASIS

Es sollte selbst hemdsärmeligen Abenteurern wie Hassan Maki klar sein, dass sie nicht nach Belieben in schwerer Bewaffnung durch die BASIS ziehen und alle Gegner erschießen dürfen. Jeder Spielerfigur mit der Fertigkeit *Gesetzeskenntnis* ist dies klar. Zudem sind überschwere Strahler nahezu überall verboten, und die BASIS macht hier keine Ausnahme.

Zudem weiß **jeder** Abenteurer, dass die flugfähigen Sicherheitsroboter der BASIS (Spieldaten s. *Die BASIS*, S. 50) gerade an belebten öffentlichen Orten innerhalb von **60 Sekunden** vor Ort sein und eingreifen können. Da die Spielerfiguren über keinerlei Autorität auf der BASIS verfügen, ist es den Robotern (wie auch den danach eingeschalteten Sicherheitsoffizieren) vollkommen egal, ob die Angreifer behaupten, zum Schutze der BASIS gegen fiese Galactic Guardians zu kämpfen! All dies lässt sich später durch eingehende Befragungen ermitteln - im tatsächlichen Krisenfall ist erst einmal das Ende der Gefahrensituation angesagt, und dies besteht in der Ausschaltung der Spielerfiguren. Selbst Ona-Meys Beziehungen können eine solche Aktion der Sicherheitskräfte nicht vermeiden; wohl aber können diese Beziehungen die Abenteurer **nach** einer Gefangennahme recht schnell wieder auf freien Fuß setzen.

Hotelleitung bemüht ist, den Verschlusszustand so schnell wie möglich aufzuheben. Dies können die Abenteurer hinaus zögern, wenn sie ein kleines Programm zurück lassen (*Informatik (Programmieren)*), das die Aufhebung des Verschlusszustandes behindert. Aber auf jeden Fall haben die Abenteurer nun deutlich länger Zeit, um zu ihren Zielen vorzustoßen.

Natürlich könnten sich die Abenteurer in der Nähe des Hotels in den Hinterhalt legen und den Spiel umdrehen (s. *Hinterhalt!*). Unter Umständen (s. *Tricksen im Transmitterraum*) müssen die Spielerfiguren hier auch noch den mittlerweile an die Guardians verlorenen Datenträger zurück erobern.

Tricksen im Transmitteraum

Der Transmitteraum in 319-E-89 ist ein typischer Transmitteraum (s. *Die BASIS*, S. 55).

Von den drei Galactic Guardians befindet sich natürlich keiner vor Ort, und auch sonst ist der Raum leer. Allerdings lässt Cisoph da Orca- cast den Transmitter überwachen und hat die entsprechende Automatik dahin gehend programmiert, ihn zu alarmieren, sobald Ifthak oder einer seiner „Kameraden“ den Raum betritt. **60 Sekunden**, nachdem die Abenteurer den Transmitteraum betreten haben, aktiviert sich ein Lautsprecher, und eine unkenntlich gemachte Stimme sagt:

„Gut. Ihr seid hier. Schiebt den Datenträger in das Transportfeld, das sich in 30 Sekunden aufbaut. Wir kontrollieren es von außen, und wir beobachten euch. Will sich jemand zusammen mit dem Datenträger versetzen, unterbrechen wir die Verbindung. Unangenehm, so hört man, insbesondere in heutigen Zeiten. Der Transport von Gegenständen soll ja sicher sein... aber der von Menschen...? Na ja. Die Verbindung wird nach weiteren 30 Sekunden unterbrochen, und dann betrachten wir unser Abkommen als ungültig. Also?“

Der Transmitter aktiviert sich für **30 sec** und wird dann abgeschaltet. Springt einer der Abenteuerer in den Transmitter, geht er im Hyperraum verloren (kein Wurf erforderlich). Es gibt keinen direkten Weg, dem Datenträger zu folgen. Dieser befindet sich nun in der Hand der Galactic Guardians.

Allerdings ist noch nicht alles verloren: Die Koordinaten, an die der Datenträger geschickt wurde, sind noch kurzfristig im Zwischenspeicher der Transmitterpositronik vorhanden und noch nicht einmal gesichert. Allerdings hat Cisoph da Orcast sie in einem sich selbst löschenden Datensatz abgelegt, und die Abenteuerer haben nur **1 Minute** Zeit, um sie zu finden (**EW:Informatik** oder auch **EW:Computernutzung**). Abenteuerer mit der Fertigkeit *Computernutzung* (kein Wurf nötig) können als Adresse den Transmitterraum im Hotel *Erranternohre* (Koordinaten: 727-F-415) identifizieren.

Darüber hinaus ist es möglich, Cisoph da Orcasts Anschluss an die Überwachungsanlagen des Transmitterraums zu finden (**EW:Informatik**). Sobald der Anschluss entdeckt ist, besteht die Möglichkeit, ihn zurück zu verfolgen (**EW:Computernutzung**). Dabei stellen die Abenteuerer fest, dass die Überwachungsdaten an einen externen Rechner gesandt werden, der mittels einer von außen angebrachten Verbindung mit Kalaczers Rechner verbunden ist. Dies führt die Abenteuerer dann direkt zum Heimatrechner der Zelle (**EW:Computernutzung**) (s. *Der Rechner*).

Sollten die Abenteuerer trotz der Warnung der Guardians den Transmitter aktivieren und die Koordinaten des Hotels *Erranternohre* eingeben (oder andere Koordinaten) funktioniert der Transmitter natürlich fehlerfrei. Aber das brauchen die Spieler ja erst einmal nicht wissen - weshalb der Spielleiter im Moment des Transmitterdurchganges auch ominös mit einem Prozentwürfel hantieren und geheimnisvoll vor sich hin murmeln sollte... Die folgende Beschreibung hilft zudem, dieses Gefühl des Unbehagens zu verstärken.

Es dauert ungewohnt lange, bis sich endlich das Transportfeld des Transmitters aufbaut... und ist das Glühen des

Bogens nicht dumpfer, als es früher noch war, das Summen der Aggregate hingegen lauter? Mit einem unguuten Gefühl betretet ihr das Abstrahlungsfeld, und ein stechender Schmerz durchzieht euch. Es fühlt sich an, als würdet ihr in eure Atome zerlegt, jedes einzeln, mit Gewalt auseinander gerissen, den Gewalten eines trotz aller Technik immer noch unvorstellbaren Mediums hilflos ausgesetzt.

Der Transport scheint Stunden zu dauern, doch schließlich findet ihr euch im Zieltransmitter wieder, ein wenig verwirrt und kurz orientierungslos, aber unbeschadet.

Natürlich geschieht objektiv gar nichts, und die Licht- und Geräuschphänomene lassen sich als normale Begleiterscheinungen des erhöhten Energiebedarfs beim Transmitterdurchgang erklären (**EW:Hyperdimtechnik**). Der Rest ist eher der angespannten Einbildung der Abenteuerer zuzuschreiben...

Am Ende der Transmitterpassage befinden sich die Abenteuerer im Empfangsraum des Hotels *Erranternohre*, dessen Personal durchaus erstaunt ist, dass der Transmitter in so kurzer Zeit gleich zweimal benutzt wurde...

Hinterhalt!

Abenteuerer, die ein wenig mehr das Risiko lieben, könnten auch einen Hinterhalt mit lebendigem Köder legen: Sie lassen die Frist verstreichen und warten darauf, dass die Psi-ontin mit der dritten Halluzination zuschlägt. Dies bringt das Opfer der *Parahalluzination* in große Gefahr, da es in der Illusion gefangen ist und sich dagegen wehren muss, aber es ermöglicht gleichzeitig den Zugriff auf Grimora Donn.

Da keine der Demo-Spielerfiguren über die Fertigkeiten *Beschatten* oder *Verkleiden* verfügt, sind die Chancen, eine solche Aktion unbemerkt einzuleiten, allerdings nicht besonders gut. Das Verhalten der Galactic Guardians ist auch im Falle einer dritten Halluzination identisch zu dem in *Verfolgungsjagd?* beschrieben: Grimora Donn sucht sich einen möglichst belebten Platz, und Oltodon beschattet sie aus der Entfernung. Je nach dem, welche Verdachtsmomente Oltodon hat, setzt er entweder *Beschatten* oder *Sehen* ein, um getarnte Gegner zu entdecken (er hat auf **+8** auf *Sehen*, aber **+9** auf *Beschatten*). Helfen könnte den Abenteuerern hier ein **Deflektorgenerator**, der allerdings teuer ist (4000 Galax); die Spielerfiguren könnten ihn z.B. über den Hobby-Basar (s. *Die BASIS*, S. 68) besorgen.

Auch hier versuchen sich die beiden Guardians, so schnell wie möglich zurückzuziehen, und Cisoph da Orcast unter-

stützt sie durch seine Fähigkeiten an der Positronik. Gleichzeitig aber befindet sich das Opfer (aller Voraussicht nach Ifthak) in der Gewalt der *Parahalluzination* (s. *Die dritte Halluzination*). Sobald Grimora Donn Zeit für ihre einminütige Konzentrationsphase hatte und die *Parahalluzination* eingesetzt, läuft die Illusion **10 Minuten** lang - es sei denn, Grimora Donn wird getötet oder anderweitig außer Gefecht gesetzt, was die immer noch vorhandene latente Verbindung zwischen dem Gehirn der Mutantin und dem des Opfers beendet und die Halluzination stoppt.

Informieren der Autoritäten

Dies ist die für das Lösen des Abenteuers die einfachste und für die Spielerfiguren ungefährlichste Lösung, aber deshalb zugleich auch die, die ihnen die wenigsten Erfahrungspunkte einträgt. Sobald die Abenteurer wissen, wer ihre Gegenspieler sind, können sie - beispielsweise über Ona-Meys Beziehungen - die Information an die Sicherheitskräfte weiterleiten. Diese können dann ganz unauffällig zugreifen, und ab diesem Zeitpunkt ist das Geschehen der Kontrolle der Spieler entzogen. Durch Ona-Meys Kontakte zu Marytna ter Cejalja können die Abenteurer zumindest noch die Hintergründe der Geschehnisse erfahren. Was aus den drei Galactic Guardians wird, entzieht sich allerdings ihrer Kenntnis.

Die dritte Halluzination

„Warum spielt man meinem Sohne Horus so übel mit! War ich es doch, der euch stark gemacht hat! Denn ich bin es, der Gerste und Weizen geschaffen hat, um die Götter zu ernähren wie auch das Vieh Gottes nach den Göttern. Weder ein anderer Gott noch eine andere Göttin kam auf den Einfall“ - Osiris, ägyptische Überlieferung

Diese Halluzination wird nur dann erzeugt, wenn die nach der zweiten Halluzination gesetzte Frist abgelaufen ist - oder wenn die Abenteurer kurz vor der Aufdeckung des Geheimnisses der drei Galactic Guardians sind. Zuvor **muss** allerdings die zweite Halluzination zum Einsatz gekommen sein; s. den Abschnitt *Die zweite Halluzination* zu den notwendigen Rahmenbedingungen. Allerdings ist Grimora Donn nun willens, auch dann anzugreifen, wenn die Abenteurer in kleineren Gruppen von nicht mehr als drei Personen unterwegs sind. Ihr Ziel ist dann, die *Parahalluzination* nacheinander auf so viele Spielerfiguren wie möglich anzuwenden.

Es mag sein, dass die Abenteurer mit dem Auftreten der dritten Halluzination rechnen oder gar darauf spekulieren. Dies hat auf den Ablauf der Illusion keinen Einfluss.

Plötzlich verschwimmt die Umgebung vor deinen Augen, und du stehst inmitten einer Masse grauer Schlieren. Die Schlieren verdichten sich, und es wird kalt um dich herum. *Sehr* kalt. Aus den Schlieren bildet sich die graue Gestalt in Umhang und Kapuze, mit der du bereits zuvor schon unangenehme Bekanntschaft geschlossen hast. Die rotglühenden Augen bohren sich in dich, und eine kalte, unmenschliche Stimme spricht zu dir:

„Du hast dich mir widersetzt. Zum letzten Mal. Nun siehe, was es dir bringt... Lasse mich dir einen Einblick in eine alte Legende meiner Heimat geben...“

Ganz plötzlich ändert sich die Szenerie erneut. Du stehst auf einem kleinen, flachen Boot, das aus Papyrus gefertigt zu sein scheint. Es ist heiß, und du schwitzt. Als du an dir hinab siehst, stellst du fest, dass du bis auf einen Lendenschurz nackt bist. In deiner Hand ist eine lange Stange, mit der du das Boot fortbewegst, durch ein... Dickicht aus Pflanzen in einem flachen See. Was tust du hier? Wo sind deine Waffen? Deine Kleidung? Deine Ausrüstung?

Plötzlich gurgelt vor dir das Wasser. Du greifst die Stange fester und siehst, dass sie an einer Seite mit einer Steinspitze versehen ist - ein Stoßspeer! Kaum hast du dies verstanden, teilt sich auch schon das Wasser vor dir - und ein großer, monströser Kopf stößt auf dich zu, das Maul weit aufgerissen...

Die „alte Legende meiner Heimat“ ist tatsächlich ein Motiv aus der ägyptischen Mythologie, die mittlerweile auf Chephren Nova umfassenden Einzug gehalten hat und von den Guardians gefördert wird. Für die Zwecke dieses Abenteuers genügt es zu wissen, dass Grimora Donn auf ein ihr bekanntes mythologisches Motiv zurückgreift, um eine tödliche Halluzination zu entwickeln:

Der Abenteurer (aller Voraussicht nach Ifthak) befindet sich in der Rolle eines Ägypters, der, in einem Dickicht aus Papyruspflanzen in einem Boot aus Papyrus schwimmend, den bösen Aspekt von Seth in Form eines Nilpferds (denn darum handelt es sich bei dem aus dem Wasser kommenden Wesen!) besiegen muss - ein beliebtes Motiv der ägyptischen Mythologie, entnommen dem Kampf des Horus gegen Seth. Dieser Mythos ist bekannt (**EW-4:Historik**), wenn auch nicht zwingend für Ifthak - aber er kann ja hinterher fragen. Das Tier lässt sich als Nilpferd identifizieren und die Pflanzen als Papyrus-Pflanzen (jeweils **EW:Biologie** oder **EW:Allge-**

meinbildung: Nicht-Terraner und Nicht-Großwildjäger erhalten –4 erhalten auf den Wurf).

Leider gibt es einen gewichtigen Unterschied zwischen der *Parahalluzination* und der vergleichbaren Szene in der ägyptischen Mythologie: Besiegt der Ägypter das Nilpferd, hat er diesen Aspekt Seths besiegt, und alles ist in Ordnung; besiegt der halluzinierende Abenteurer das Nilpferd, taucht nach **30 Sekunden** das nächste auf - bis die Spielerfigur tot oder die Zeitspanne der Halluzination abgelaufen ist - oder Grimora Donn stirbt oder das Bewusstsein verliert. In der Halluzination beherrscht der Abenteurer *Speer+10 (1W6+1)*.

Illusions-Nilpferd (Grad 8)

20 LP, 48 AP - RS 3 - St 130, Gw 50, RW 50, B 30

Angriff: Biss+10 (1W6+4) - Raufen+9 (2W6–2) - Abwehr+15, Ausweichen+12, Resistenz+16, Sechster Sinn+2

Beschreibung: Da Grimora Donns Kenntnisse der ägyptischen Mythologie nur sehr beschränkt sind, ist dieses Nilpferd nur etwa 2 m lang und etwa 1 m hoch.

Epilog

„Ich habe die Hauptarbeit gemacht. Alles andere ist deine Angelegenheit.“ - Engereg, 1289 NCZ [PR #1828]

Am Ende dieses Abenteuers stehen eine Reihe von Fragen - und die Erkenntnis, dass die Aktivitäten der Galactic Guardians auf der BASIS noch lange nicht beendet sind, auch wenn es offiziell so scheinen mag. Die unmittelbare Bedrohung durch die Guardians-Zelle mag beendet sein, aber da ist noch mehr ...

Geraten die Guardians in die Gewalt der Abenteurer, versuchen sie, sich nach Möglichkeit umzubringen; bei einer Befragung sterben sie durch Auslösung der paramechanischen Sperre in ihren Gehirnen sowieso. Auf jeden Fall werden sich früher oder später die Autoritäten der BASIS um die Angelegenheit kümmern, und Tar Lynkis selbst wird den Fall an sich ziehen. Durch Ona-Meys Beziehungen können die Abenteurer bis zu einem bestimmten Punkt Informationen über den Ausgang des Geschehens erhalten, und Marytna ter Cevalja kann ppauach dabei helfen, kleinere Übertretungen des

Gesetztes vergessen gehen zu lassen. Mehr an Hilfe ist von Marytna aber nicht zu erwarten - sieht man von einer kleinen Belohnung in Höhe von **5000 Galax** pro Abenteurer ab.

Der Spielleiter sollte am Ende des Abenteuers darauf hinweisen, dass die ungelösten Rätsel dieses Abenteuers im wahren Geiste der PERRY RHODAN-Serie in den späteren Abenteuern weiter entwickelt und schließlich nach und nach gelöst werden. Die ersten weiterführenden Hinweise finden sich bereits in den beiden Kurzabenteuern im Quellenband *Die BASIS*.

Erfahrungspunkte

„Ganz ausgezeichnete Arbeit, meine Freunde.“ - Javvcyn Ceriya Pamm, 1311 NCZ [PR #2125]

Neben den üblichen Erfahrungspunkten erhält jede Spielerfigur die folgenden Punkte für bestimmte Ideen oder Handlungen:

Erkennen, dass die Frau in der Halluzination keine Akonin ist:	5 EP
Feststellen, dass Grimora Donn von Chephren Nova stammt:	5 EP
Eindringen in Kalaczers Computer:	5 EP
Erkennen, dass die Galactic Guardians immer noch auf der BASIS aktiv sind:	5 EP
Lösen des Abenteuers vor der zweiten Halluzination:	20 EP
Lösen des Abenteuers vor der dritten Halluzination:	10 EP
Überleben eines Kampfes mit dem Nilpferd (pro Kampf):	15 EP
Eigene Ausschaltung der drei Galactic Guardians:	10 EP pro Guardian
Dauerhafter Verlust des Datenträgers:	– 10 EP

Die Erfahrungspunkte für die Ausschaltung der Guardian-Zelle gibt es **nicht**, wenn die Abenteurer diese Arbeit den Sicherheitskräften der BASIS überlassen!

Anhang

Eine Zelle der Galactic Guardians

„Die Galactic Guardians sind der richtige Schritt zur richtigen Zeit“ - Tizian Grannet, 1289 NGZ [PR #1837]

Grimora Donn (Chephren Novanerin*)

Gr 1

Gesetzlose (Aktivistin) - Hintergrund *Kriminelles Umfeld*

St 67, Gs 73, Gw 80, Ko 79, In 74, Pp 100
Au 73, tV 31, sK 43, RW 84, pA 37, Sb 44
14 LP, 19 AP - SchB+2 - B22

ANGRIFF: Paralysator+5 (1W6+2 AP / 1 W6+2 AP & Paralyse); Raufen+7 (1W6-2) - ABWEHR+11, AUSWEICHEN+11, RESISTENZ+7, Sechster Sinn+5

Allgemeinbildung+8, Beredsamkeit+6, Bildende Kunst: Skulpturen+7, Computernutzung+5 (TECH⁹), Fahrzeug lenken:Bodenfahrzeuge+13 (terranische Modelle), Fahrzeug lenken:Gleiter+13 (terranische Modelle), Gesetzeskenntnis+6 (Terraner), Handfeuerwaffen+5 (Paralysator), Historik+7 (Terraner), Kulturverständnis:Menschen+8 (Terraner), Mechanik+5, Milieukennntnis:Gassenwissen+6 (Menschen), Recherchieren+8, Sprengtechnik+8, Tarnen+7, Überleben: Sandwüste+8, Urteilskraft+5, Verkleiden+9, Vortragen+9, Werfen+5

Interkosmo (+12/+12), Terranisch (+12/+12)

Psifähigkeit: Parahalluzination+7

Vorzüge/Mängel: Loyalität (Galactic Guardians), Verstohlenheit / Eid (Galactic Guardians)

Ausrüstung: Kleidung, Paralysator, Multifunktionsarmband, Kommunikator, Medopack, Lesegerät mit einer Ausgabe des *Totenbuchs der Ägypter* (Herausgeber E. Hornung, 197. Auflage von 1322 NGZ; der einprogrammierte Seitenzähler steht auf Seite 4 von 543), Giftkapsel in einem Zahn, paramechanische Sicherheitssperre im Gehirn (tötet beim Ausplaudern von Geheimnissen der Galactic Guardians)

* Cephren Novaner zählen als *Terraner*

Oltodon (Mehandor)

Gr 2

Agent (Spion) - Hintergrund *Sportler*

St 87, Gs 83, Gw 79, Ko 88, In 63, Pp 69
Au 70, tV 21, sK 54, RW 78, pA 52, Sb 68
16 LP, 32 AP - SchB+3 - B26

ANGRIFF: Magnetnadler+7 (1W6 AP / 1W6 AP & Paralysegift), waffenloser Kampf+7 (1W6-1); Raufen+11 (1W6-1) - ABWEHR+12, AUSWEICHEN+12, RESISTENZ+10, Sechster Sinn+3

Akrobatik+6, Allgemeinbildung+5, Athletik+7, Beschatten+9, Computernutzung+9 (TECH⁹), Erste Hilfe+6 (Mehandor), Fahrzeug lenken:Gleiter+12 (Mehandor-Modelle), Gaukeln+8 (Taschenspieler), Handfeuerwaffen+7 (Magnetnadler), Infoelektrik+8, Körperbeherrschung+12, Kulturverständnis:Menschen+12 (Mehandor), Milieukennntnis:Gassenwissen+9 (BASIS-Bewohner), Raumschiff:Beiboot steuern+12 (Mehandor), Suchen+10, Tarnen+9, Verführen+8, Waffenloser Kampf+7

Interkosmo (+13/+13), Satron (+13/+13)

Vorzüge/Mängel: Gute Reflexe

Ausrüstung: Kleidung, Magnetnadler (pro schwerem Treffer EW:Resistenz, bei Misslingen Lähmung für 10 Minuten), Blendgranate, Kommunikator, Multifunktionsarmband, Maniküreset, Medopack, Giftkapsel in einem Zahn, paramechanische Sicherheitssperre im Gehirn (tötet beim Ausplaudern von Geheimnissen der Galactic Guardians)

Cisoph da Orcast (Arkonide)

Gr 3

Techniker (Programmierer) - Hintergrund *Bildungselite*

St 60, Gs 81, Gw 63, Ko 54, In 98, Pp 73
Au 89, tV 64, sK 23, RW 76, pA 70, Sb 64
15 LP, 23 AP - SchB+2 - B24

ANGRIFF: Paralysator+4 (1W6+2 AP / 1W6+2 AP & Paralyse); Raufen+7 (1W6-2) - ABWEHR+12, AUSWEICHEN+12, RESISTENZ+7, Sechster Sinn+3

Allgemeinbildung+9, Computernutzung+12 (Tech⁹), Fremddtechnologie+5 (Lemurer), Gesetzeskenntnis+6 (Arkoniden),



*Improvisieren+7, Informatik+11 (Programmieren), Infoelek-
tik+10, Körperbeherrschung+10, Kulturverständnis:Men-
schen+8 (Arkoniden), Mathematik+8 (Data Mining), Medi-
tieren+6, Milieukennntnis:Bürokratie+6 (Arkoniden), Nexia-
lismus+5, Recherchieren+10, Robotik+9 (Rechnertechnik),
Sensornutzung+10 (TECH⁹)*

Interkosmo (+14/+14), Satron (+14/+14)

Vorzüge/Mängel: Eidetik, Gefühlskalt, Methodisches Vor-
gehen / Abneigung (Nicht-Guardians), Arroganz

Bes.: SG 1

Ausrüstung: Kleidung, Paralysator, tragbarer Kleinstcom-
puter mit diversen eingebauten Schnittstellen und Anschlüs-
sen, Lesegerät mit einem Datenträger mit einem Plan der
BASIS, Multifunktionsarmband, Kommunikator, Medopack,
Giftkapsel in einem Zahn, paramechanische Sicherheits-
sperre im Gehirn (tötet beim Ausplaudern von Geheimnissen
der Galactic Guardians)



Anhang

Einleitung für Ifthak

Heute morgen ist dir etwas sehr Seltsames zugestoßen... Du warst auf dem Weg durch eine der vielen Promenadenzonen, jene, die das Kasino *Vegas Luxor* mit der Erlebniswelt *Im Kanonendonner von Alexandria* (einer Episode der terranischen Geschichte vor mehreren Tausend Jahren) verbindet und deshalb, nicht ganz überraschend, *Promenadenzone Abenteuer Ägypten* heißt. Als du dir gerade einen Camana geholt und dich auf einer der Parkbänke niedergelassen hattest, trat plötzlich eine junge Frau an dich heran, eine Akonin wohl, von Atem beraubender Schönheit, mit langen feuerroten Haaren und einem mandelförmigen, bronzefarbenen Gesicht mit ausdrucksstarken braunen Augen – ganz zu schweigen von der gehörigen Oberweite, die ein raffiniertes Dekollete gut zur Geltung brachte.

Sie stellte sich dir als Reporterin vom *BASIS-Kurier* vor und erzählte dir, dass sie dabei sei, eine Serie über die wirtschaftliche Vergangenheit der BASIS zu schreiben und deshalb von dir Informationen wollte, da du ja zu jenen Springern gehörtest, die die BASIS seinerzeit, vor der Installation von Javvcyn Ceriya Pamm als neuem Geschäftsführenden Direktor, beliefert hatten. Geblendet von ihrer Schönheit und ihrem Charme, hast du nur genickt. „Insbesondere dein Datenträger ist sehr wichtig für uns, da seine Informationen einzigartig sind und *die* Sensation werden könnten – wir könnten unsere Leserschaft auf einen Schlag mindestens verdoppeln! Das wäre unser größter Streich seit dem Interview mit Atlan! Na, mein kleiner Pharaon, wie schaut's aus?“

Du wusstest nicht wirklich, was du sagen solltest, wie sie dich so mit ihren großen Augen in ihrem Bann hielt, und so nahmst du einfach einen großen Schluck von deinem Camana, während sie fortfuhr: „Ich sage dir etwas: Du schickst mir den Datenträger einfach, und zwar über den Transmitteraum gleich um die Ecke vom Bistro *Bed-*

denglanz, dem bei der Krakatau-Erlebniswelt. Sobald du da bist, rufen wir dich an und geben dir die Koordinaten. Dann kümmern wir uns um den Transport, und die horrenden Kosten zahlen wir auch. Aber beeile dich! Meine Deadline ist doch schon bald!“

Damit drückte sie dir einen Kuss auf die Wange, drehte sie sich um und verschwand in der Menge. Der Kuss muss dich verwirrt haben, denn dir wurde ein wenig schwindelig. Erst als die hübsche Akonin längst nicht mehr zu sehen war, fiel dir auf, dass du dich ziemlich sonderbar benommen hattest: du hattest sie nicht einmal nach ihrem Namen gefragt! Und – woher wusste sie von dem Datenträger? Und warum warst du so passiv, hast keine einzige Frage gestellt? Es kam dir vor, als hättest du das ganze Gespräch über irgendwie neben dir selbst gestanden...

Dann hast du schnell deinen noch unberührten Camana getrunken – und den *BASIS-Kurier* angerufen, um zumindest den Namen der hübschen Akonin heraus zu finden und ein weiteres Treffen zu arrangieren. Der Herausgeber selbst, der Ferrone Hergel Wandhimm, war am Apparat, und deine Überraschung war groß: Der *BASIS-Kurier* hat keine Serie über die wirtschaftliche Vergangenheit der BASIS in Arbeit. Und er beschäftigt keine Akonin.

Dies hat dich sehr beunruhigt. Und so hast du eine Reihe von Galaktikern angerufen, die du in der Zeit des Umbaus der BASIS und der Bewältigung des Hyperimpedanz-Schocks und seiner Folgen kennen gelernt hast, und denen du ausreichend vertraut – nachdem sich deine frühere Besatzung in alle Winde zerstreut hat und nicht mehr auffindbar war. Du hast sie in das Bistro *Beddenglanz* bestellt, weniger weil dir dieses Bistro so gut gefällt, sondern weil es von der sonderbaren Akonin erwähnt wurde. Vielleicht findet ihr zusammen eine Erklärung?