

Mission Neumayer XLII

Ein Zwischenfall in 1½ Akten

Die Mission

Die Justifiers werden auf eine kleine Mission geschickt, in der es darum geht eine Raumstation zu kontrollieren, zu der vor Kurzem der Kontakt abgebrochen ist. Bei der Raumstation Neumayer XLII handelt es sich um eine Forschungsstation, auf der unter anderem mit neuen Betazüchtungen experimentiert wurde. Unglücklicherweise konnte eine Gruppe aus Saboteuren eindringen und dem Projekt – es ging um Schabenbetas, die mit ihrer Robustheit den Markt revolutionieren sollten – erheblichen Schaden zufügen. Dabei gerieten die Züchtungen so weit außer Kontrolle, dass auf der Station inzwischen fast niemand mehr lebt.

Die Aufgabe der Justifiers – die davon natürlich noch nichts wissen – wird sein, die Station zu untersuchen und nach Möglichkeit den Ursprung des Zwischenfalls zu ergründen. Am Ende des Abenteuers kehren die Justifiers zur Basis Grünholz zurück und sollen eine Zusammenfassung der Ereignisse geben. Während des Abenteuers werden Hinweise mit Stichworten gegeben, die zum Schluss gesammelt werden und über die Menge der Belohnung in MP entscheiden.

Die Mission ist auf drei sehr harte oder mindestens vier Justifiers ausgelegt. Sind es weniger, oder es stellt sich als zu hart heraus, sollte die Schwierigkeit angepasst werden. Meine Empfehlung ist, dann die Erfolgsgrade der Herausforderungen und die Angriffs- und Verteidigungswerte der Gegner um jeweils eins zu senken.

Kreative Einfälle jeglicher Art – besonders im Bezug auf das Öffnen der Schleusen zu Labor 5 – können und sollen belohnt werden. Wenn die Justifiers also nicht durch die Schleusen kommen und anfangen sich die Einrichtung der Station zu Nutzen machen kann das Sicherheitssystem durchaus nachgeben.

Um einen Überblick zu haben kann es sich lohnen die Zusammenfassung der Ereignisse ganz am Ende zu lesen. So kann bei den Beschreibungen und auftretenden Fragen adäquat reagiert werden.

Viel Spaß

Coming_Curse

Regeltechnisches

Es handelt sich hier um ein Kurzabenteuer, das keine Exploration im planetaren Sinn verwendet. Stattdessen wird die Raumstation ausschließlich zu Fuß erkundet. Die Kartenstruktur bleibt erhalten, nur kommen keine Gelände- sondern Raumkarten zur Anwendung. Da es nur ein kleiner Bereich ist – kein ganzer Kontinent – gibt es **keine MP für Kartographie** (beim Umdrehen einer Karte).

Zwischendurch wird nicht übernachtet und es gibt auch keine Fahrzeuge, die Handlungsmöglichkeiten der Justifiers sind entsprechend modifiziert. In jeder Missionsrunde stehen folgende Optionen zur Verfügung:

Erkunden

Das Justifiers-Team wählt eine Raumkarte aus, die sie besuchen möchte. Dabei gelten die üblichen Regeln, eine verdeckte Karte darf also nur gewählt werden, wenn sie an bekanntes Gebiet angrenzt.

Sammeln

Die Justifiers verschanzen sich in einer ruhigen Ecke und verschlafen einen Moment, sammeln sich und besprechen die Taktik. Jeder Justifier mit dem Spezialwissen Medizin darf sich der Herausforderung zum Verarzt seines Teams stellen. Sämtliche Justifiers erhalten einen verbrauchten Schicksalspunkt zurück.

Diese Handlung klingt praktisch und kann Leben retten, sie verbraucht aber Zeit – und das ist in mancher Situation gerade das, was am wenigsten zur Verfügung steht.

Briefing

Ein Tentakel peitscht (Spieler 1) um die Ohren. Die Nesselzellen haben die Haut durchdrungen und das lähmende Gift entfaltet seine Wirkung. (Spieler 2) ist unter dem schweren Körper begraben und versucht verzweifelt an seine Waffe zu gelangen. Der Rest des Kampfteams kniet mit Waffen im Anschlag hinter den schmalen Felsen, die wenig Deckung bieten und feuert. Feuerblumen blitzen in der Dunkelheit auf. Plötzlich friert die Kreatur in ihren Bewegungen ein. Ein Knacken ertönt und über Lautsprecher hört ihr euren Trainingskoordinator: „Genug Spaß gehabt, Freitag will euch im Briefingraum. Jetzt!“

Kurze Zeit später öffnet sich die Tür des Briefingraums vor euch. Hinter dem Holocube wartet Commander Freitag und trommelt ungeduldig mit ihrer natürlichen Hand auf ihrem Cyberarm. „Kommt rein, Lieutenants, es eilt“. Als ihr euch setzt rümpft sie die Nase. „Erinnert mich bei eurer Rückkehr daran eine Desinfektionsschleuse vor den Briefingraum zu bauen, hier riecht es nach Tier. Wie auch immer. Zur Sache. Das hier“ im 3D Cube taucht ein langgestrecktes Gebilde auf, das langsam um einen Planeten kreist. „ist Neumayr XLII, eine Forschungsstation, die seit acht Jahren sehr erfolgreich in unseren Diensten steht. Sie liegt im Orbit um den Planeten Kafka IV, also einen TransMatt Sprung von nur wenigen Tagen von hier aus entfernt. Seit fünf Stunden ist der Kontakt zur Station abgebrochen ohne dass eine Erklärung dafür besteht. Eure Aufgabe ist es die Station anzufliegen und zu überprüfen, was die Wissenschaftler davon abhält Kontakt aufzunehmen. Die Station gehört uns, seht also von Kollateralschäden ab und beschränkt euch auf die Aufklärung der Geschehnisse. Wenn ihr wieder kommt erwarte ich einen kompletten Bericht. Noch Fragen?“

Mögliche relevante Informationen:

- es handelt sich um eine biologische Forschungsstation, die sich mit Züchtung (auch von Betas) beschäftigt hat
- in letzter Zeit gab es keine Unregelmäßigkeiten in der Station, auf dem nahen Planeten oder im Raum der Umgebung
- der letzte Kontakt war vorgestern, heute früh sollte eine Konferenz stattfinden, zu der sich aber niemand von der Station gemeldet hat

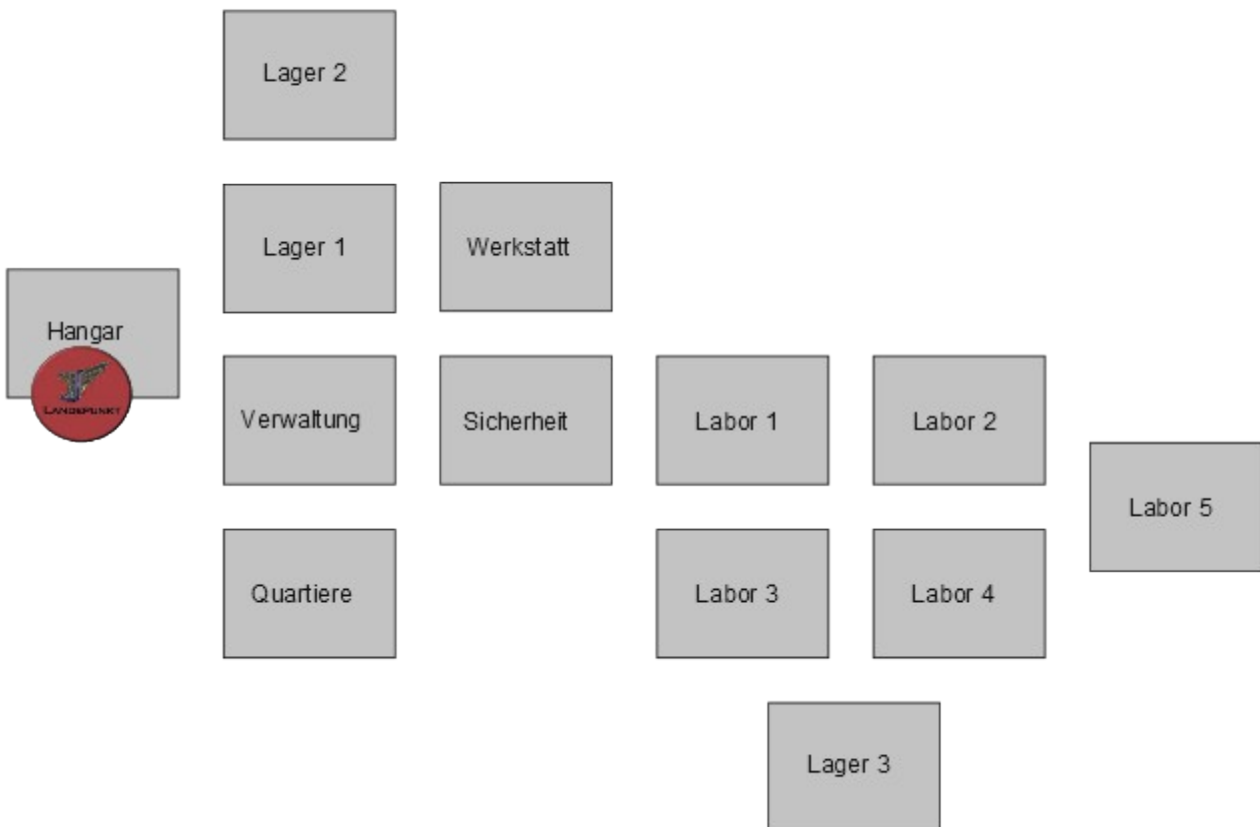
Auf zum Shuttle

Das Shuttle besitzt als einzige Systeme von Relevanz ein drei Personen Cockpit sowie einen Waffen- und einen Ausrüstungsschrank, auf die in „Sammeln“-Runden zurückgegrif-

fen werden kann. Sollten weitere Systeme von Relevanz sein kann das Standard-Shuttle (JustNews 6) genutzt werden, eigentlich spielt das Shuttle hier aber keine wirkliche Rolle.

Abenteuer

Bauen Sie die Zone entsprechend der Karte auf. Das Shuttle wird im Hangar andocken und von hier aus beginnt die Exploration. Zur bildlichen Vorstellung sei gesagt, dass die Karte tatsächlich „oben“ und „unten“ angibt, da auf der Raumstation künstliche Schwerkraft herrscht. Die Quartiere befinden sich also unter der Verwaltung und vom Hangar aus geht es zum Lager im Gang bergauf. Dies hat vor Allem auf den Hinteren Teil der Station Auswirkungen, da Labor 3 & 4 sowie Lager 3 geflutet wurden, als die Versorgungsleitungen brachen.



Anflug

Nachdem ihr das TransMatt Portal passiert habt erscheint die Raumstation auf euren Bildschirmen und nach einem Flug von wenigen Minuten auch in eurem Sichtfeld. Als dunkler, langgestreckter Metallklotz hängt die Station im Orbit um den Planeten.

Das Shuttle muss an der Station andocken. Dazu muss folgende Herausforderung bestanden werden:

Herausforderung auf Geist + Pilot (2)

Erfolg:

Es gibt zwar keinen Leitstrahl, aber das macht es ja für einen geübten Piloten erst richtig interessant.

Misserfolg:

Die Systeme der Station scheinen ausgefallen zu sein und dir fehlt der Leitstrahl. Leider verschätzt du dich beim ersten Versuch und krachst in die Luftschleuse, worauf du eine andere ansteuern musst. Ihr werdet dabei alle ordentlich durchgeschüttelt und holt euch blutige Schnauzen.

Jeder Justifier verliert einen Ausdauerpunkt.

Weiter bei **Hangar**.

Hangar

Lautes Zischen ertönt, als sich die Luftschleuse öffnet. Ihr befindet euch an Luftschleuse 2 der Raumstation und blickt in einen Gang, der auch die Zugänge zu den anderen drei Luftschleusen birgt. Eure geschulten Sinne sagen euch schon jetzt, dass etwas nicht in Ordnung sein kann. Chaos herrscht im Gang. Ein Empfangsschreibtisch liegt quer vor einer Luftschleuse und Trümmer, die einmal technische Gegenstände darstellten, liegen auf dem Boden verteilt. Als ihr euch weiter im Hangar umschaut verstärkt sich das Bild der Unordnung. Über den Boden ziehen sich unregelmäßige Streifen, die verdächtig nach getrocknetem Blut aussehen. Personen oder Leichen sind allerdings keine zu entdecken. Ihr könnt euch also an die Arbeit machen, um herauszufinden, was hier geschehen ist.

Die Justifiers durchsuchen den Hangar, dafür dürfen sie sich folgender Herausforderung stellen:

Herausforderung auf Geist + Computer (3)

Erfolg:

Nach mühevoller Suche arbeitet ihr euch durch den Hangarcomputer und findet ein Verzeichnis der letzten angedockten Shuttles. Interessanter Weise besitzt das letzte Schiff, das die Station angefliegen hat eine Kennung, die euch seltsam vorkommt. Euer Konzern verwendet eigentlich eine Ziffer weniger für Frachtschiffe. Jemand sollte sich das bei Gelegenheit genauer ansehen.

Die Justifiers dürfen sich den **Hinweis: Kennung** notieren.

Misserfolg:

Chaos im gesamten Hangarbereich und mit den Computern lässt sich auch nichts anfangen, außer man sammelt langweilige Listen.

Labor 1

Ihr betretet ein Labor, in dem sich weiße Tische und Schränke aneinander reihen. Analysergeräte und Computer stehen auf vielen der Tische, andere beherbergen Kästen, in denen wohl Kulturen angelegt wurden. Das Meiste davon ist zerstört und in Einzelteile zerlegt, als hätte ein Tigerbeta hier gewütet. Auch eingetrocknete Blutflecken zeugen von unangenehmen Geschehnissen.

Die Justifiers dürfen den Raum durchsuchen:

Herausforderung auf Seele + Wahrnehmung (3)

Erfolg:

Zwei interessante Dinge finden sich hier: Zum Einen waren hier nicht nur blinde Zerstörungswut am Werk, sondern es hat auch ein Kampf stattgefunden. Zum Anderen finden sich eingeklemmt zwischen zwei Schränken einige synthetische Fasern, die wohl hängen geblieben sind, als hier jemand gegen den Schrank gekommen ist. Mit etwas Glück lassen sich in einem intakten Labor Proben davon entnehmen, um zu sehen, wer hier eingedrungen ist.

Die Justifiers dürfen sich den **Hinweis: Fasern** notieren

Misserfolg:

Chaos und eingetrocknetes Blut. Was mag hier geschehen sein?

Labor 2

Die Tür öffnet sich und ihr steht in einem weiteren Labor. Die Beleuchtung ist bis auf vereinzelte trübe Notlampen ausgefallen, also müsst ihr euch auf hoffentlich vorhandene Nachtsichtgeräte oder Raubtieraugen verlassen. In der Dunkelheit sind Labortische, Schränke und große Zuchttanks zu sehen, die aber sämtlich zerbrochen sind. Auf dem Boden sind dunkle Flecken von eingetrockneter Nährflüssigkeit zu sehen und schleimige Fäden sind in einigen Tanks zu entdecken.

Regionsergebnis (einmalig)

Ihr erkundet das Labor und betretet den hinteren Teil, von dem aus eine Schleuse zu einem Weiteren Labor zu führen scheint. Aus der Dunkelheit scheint euch ein rotes Display entgegen, das euch scheinbar den Zugang verweigern möchte. Hier muss wohl etwas Überzeugung wirken.

Ein Justifier darf sich folgender Herausforderung stellen:

Herausforderung auf Geist + Technik [Elektronik] (4)

Sonderbonus Personalkennntnis hilft (+2)

Erfolg:

Leicht ist das nicht, aber ein paar Drähte hier, einige überzeugende Codealgorithmen aus deinem JUST da und schon wechselt die Displayfarbe auf angenehmes Grün. Allerdings war es nötig die Steuerung zu überbrücken, so dass die Schleuse nun offen bleibt.

Weiter bei **Durch den Tunnel**

Misserfolg:

Was auch immer hinter dieser Tür verborgen sein mag, der Konzern wollte es gut gesichert haben. Du findest keine Möglichkeit an der Sicherheitssperre vorbei zu kommen. Vielleicht hilft ja brachiale Gewalt.

Bis zu zwei Justifiers dürfen sich folgender Sammelerausforderung stellen (nur 1 Runde):

Herausforderung auf Körper + Athletik (8)

Sollte ein **Fox-18-Sprengstoff** im Gepäck vorhanden sein, kann dieser eingesetzt werden, anstatt diese Herausforderung zu bestehen. Im Fall eines Patzers wird allerdings die Außenhülle beschädigt und es geht direkt weiter bei **Druckverlust**

Erfolg:

Immerhin diese Sprache scheint die Tür zu sprechen. Mit einiger Mühe schafft ihr es, einen Flügel aufzustemmen und zu blockieren, so dass ihr euch hindurch quetschen könnt. Die Schleuse klemmt nun und wird offen bleiben.

Weiter bei **Durch den Tunnel**

Misserfolg:

Nein, auch brachiale Gewalt versteht diese Tür nicht. Weiter, als bisher wollt ihr auch nicht unbedingt gehen, immerhin wartet nur eine Wand von euch entfernt das kalte Nichts des Alls, das bei unvorsichtigem Vorgehen nur zu gerne auch diesen Raum füllen würde.

Die Justifiers kommen nicht weiter, die Runde ist hier beendet.

Durch den Tunnel

Wenn die Justifiers dieses Ereignis schon durch die **Schleuse in Labor 4** ausgelöst haben entfällt es und es geht direkt bei **Labor 5** weiter.

Ihr tretet durch die Schleuse und in einen dunklen Verbindungstunnel zum nächsten Labor. Die Sicherheitsmaßnahmen an der Tür lassen vermuten, dass hier der richtig interessante Teil beginnt. Nur wenige Meter trennen euch noch von der gegenüberliegenden Schleuse, als sich diese selbsttätig öffnet und euch eine Schar von Kreaturen gegenüber steht die etwa kniehoch sind und aussehen wie hässliche Käfer oder Kakerlaken. Dazwischen steht etwas, das auf den ersten Blick ein Mensch sein könnte, wenn er denn nicht über sechs insektenartige Arme verfügen würde, wovon je zwei ein Gewehr halten. Sein Mund zittert und gibt knackende Beißwerkzeuge frei. Zwei Antennen entspringen seiner Stirn und tasten in der Luft hin und her, als suchten sie etwas. Was wohl versucht ein Schabenbeta zu sein ist auf grausame Weise hässlich und asymmetrisch, aber mit Sicherheit auch nicht freundlich. Ihr müsst ihn wohl bekämpfen, nur beleuchtet durch das Mündungsfeuer der Waffen.

Die Justifiers werden von (Anzahl der Justifiers) Riesenschaben und einem Schabenbeta angegriffen. Der Kampf beginnt auf RW 1. Alle Justifiers, die nicht über **Nachtsicht** verfügen erleiden einen Malus von -1 auf sämtliche Angriffswürfe.

Riesenschabe

Angriff: 2/-/ - **Schaden:** 1(phys.) Biss **Verteidigung:** 2 **Ausdauer:** 1 **Gefahr:** 2

Manöver:

Die Riesenschaben verteilen sich gleichmäßig auf die Justifiers (ausgehend vom Startspieler)

Leichte Panzerung (Körperschutz):

Alle Angriffe gegen Riesenschaben erleiden einen Malus von -1

Kaum zu töten:

Diese Biester sind extrem lästig und widerspenstig. Egal wie oft man zuschlägt oder schießt, immer noch zuckt irgendeines ihrer Beine.

Wird eine Riesenschabe besiegt würfeln Sie mit einem Würfel. Bei einem Ergebnis von 6 verbleibt die Kreatur mit Ausdauer 1 im Kampf.

Degenerierter Schabenbeta I

Angriff: 3(FK)/2/1 **Schaden:** 2/1(phys.) **Gewehr Verteidigung:** 3 **Ausdauer:** (Anzahl der Justifiers +2) **Gefahr:** 3

Manöver:

Auf RW 1 greift er mit Streufeuer an, ansonsten attackiert er immer **zwei Justifiers gleichzeitig** (den Startspieler und den Spieler links von ihm). Die zweite Attacke verursacht dabei nur 1 Schaden.

Leichte Panzerung (Körperschutz):

Alle Angriffe gegen den Schabenbeta erleiden einen Malus von -1

Streufeuer:

Der Schabenbeta lässt sämtliche Gewehre gleichzeitig feuern und deckt ein ganzes Gebiet mit Kugeln ein.

Solange er nicht im NAH-Bereich ist darf er diesen Angriff nutzen um sämtliche Justifiers gleichzeitig zu attackieren. Im Fall eines Treffers erleiden sie aber nur 1 Schaden.

Verwundbar gegen Flammen:

Chemische Waffen erhalten einen Bonus von +1 auf ihre Attacke

Wenn der Schabenbeta den letzten Treffer erleidet:

Ihr setzt den Kreaturen ordentlich zu und Insektenbeine fliegen in Fetzen durch den Gang. Mit wild zitternden Antennen starrt euch der Schabenbeta an und knackt mit seinen Mundwerkzeugen. Dann hat er plötzlich eine Granate in einem seiner Gliederbeine und schleudert sie euch entgegen, während er versucht zurück zu weichen. Kaum Reaktionszeit bleibt euch, als auch schon die Detonation den Gang erschüttert und einen Teil der Außenhülle und des Schotts absprengt. Dahinter wartet die Leere des Alls. Verschwommen seht ihr noch während ihr flieht, dass der Schabenbeta mit halb abgerissemem Rumpf aus dem Gang gesogen wird.

Weiter bei **Druckverlust**

Sinkt die Ausdauer aller Justifiers auf 0:

Der Kampf gegen dieses Gezücht ist unglaublich hart und langsam aber sicher werdet ihr nach hinten an die Schleuse gedrängt. Ihr startet einen letzten verzweifelten Angriff und trefft ihn an einem seiner Insektenbeine, das herum gerissen wird und mit dem Sturmgewehr unkontrolliert durch den Gang feuert. Plötzlich fällt euer blick auf eine Granate, die am Gürtel des Schabenbetas hängt, gerade als ein Querschläger hineinfährt und eine Explosion auslöst. Der ganze Gang wird erschüttert und Teile der Außenhülle und des Schotts werden abgesprengt. Dahinter wartet die Leere des Alls. Adrenalin flutet eure Adern. Ihr dürft nicht in den leeren Raum gezogen werden. Verschwommen seht ihr noch während ihr flieht, dass der Schabenbeta mit halb abgerissemem Rumpf aus dem Gang gesogen wird.

Alle Justifiers erhalten einen Adrenalinstoß und damit einen Ausdauerpunkt zurück. Weiter bei **Druckverlust**

Druckverlust

Die Hülle der Station ist schwer beschädigt und brüllend stürmt die Luft ins All hinaus. Ein mächtiger Sog erfasst euch und versucht eure Körper in den Weiten des Alls zu verteilen, während die Sirenen der Station heulen. Die Schleuse zwischen Gang und Labor kann sich nicht schließen weil ihr sie blockiert habt, daher müsst ihr das Labor durchqueren und bis in das vordere Labor gelangen. Dort beginnt die Schleuse aber sich zu schließen. Ihr klammert euch aneinander fest und versucht den Ausgang zu erreichen, bevor er versiegelt ist.

Alle Justifiers müssen sich folgender Sammelherausforderung mit Patzermöglichkeit stellen:

Herausforderung auf Körper + Athletik (Anzahl der Justifiers x 2)

Ganzkörperrüstungen oder aufgesetzte Atemgeräte helfen mit +1. Nach jeder Runde verlieren die Justifiers durch Erschöpfung und Atemnot einen Ausdauerpunkt.

Erfolg:

Ihr zieht euch gegenseitig durch den Raum, bis ihr die Schleuse erreicht. Dem Sog entgegen kriecht ihr hindurch, und hinter euch schließt sich mit lautem Krachen die Schleuse. Noch einige Momente dröhnt es euch in den Ohren, dann könnt ihr aufstehen und den Rest der Station erkunden.

Labor 2 kann nicht mehr als Ziel gewählt werden. Der Raum ist versiegelt und dahinter wartet die Kälte des Alls.

Ab (Justifiers x 2) Einsen oder wenn alle Justifiers Bewusstlos sind:

Mühevoll Schritt für Schritt kämpft ihr euch vorwärts, während sich die Schleuse immer weiter schließt. Panik überkommt euch, die Ohren dröhnen und der Sog zerrt an euch.

Plötzlich kracht es laut und ein Schrank wird vor das Loch in der Wand gezogen. Für einen kurzen Moment lässt der Sog nach und ihr fallt durch die Schleuse. Keinen Moment zu spät, denn gerade als die letzte Extremität hindurch ist versiegelt sich die Schleuse und ihr sinkt erschöpft an der Wand hinab.

Die Justifiers setzen das Spiel mit je einem einzigen Ausdauerpunkt fort. **Labor 2** kann nicht mehr als Ziel gewählt werden. Der Raum ist versiegelt und dahinter wartet die Kälte des Alls.

Sollten beide Schleusen durch einen Druckverlust versiegelt sein kann **Labor 5** nicht mehr besucht werden und das Finale entfällt – es sei denn eine kreative Idee ermöglicht es.

Labor 3

Regionserignis (einmalig)

Ihr betretet den gläsernen Aufzug, der euch in das Labor eine Ebene tiefer bringen soll. Ihr drückt den Knopf für die Untere Ebene und sofort schließen sich die Türen. Am leichten Ruck merkt ihr, dass es bergab geht und nach wenigen Sekunden seid ihr durch den Boden gefahren und schwebt im gläsernen Aufzugschacht durch den Raum nach unten. Scheinbar liegt hier ein weiteres Labor, denn im steril wirkenden weißen Raum steht eine Vielzahl von großen Tanks, die mit Schläuchen und anderen technischen Einrichtungen verbunden sind. Was ihr aber schnell bemerkt ist, dass Wasser den Boden bedeckt. Als sich der Aufzug weiter dem Boden nähert und ihr unter die Wasseroberfläche kommt stellt

*ihr aber fest, dass es keine seichte Bedeckung, sondern eine Meter hoch stehende Flut ist, die über dieses Labor hereingebrochen sein muss. Dann kommt der Aufzug zum Stehen - *bing* - und mit lautem Rauschen presst sich eine Welle in den Aufzug, die euch an die Wand schleudert und die Kabine bis zur Decke füllt.*

Jeder Justifier muss sich folgender Herausforderung stellen:

Herausforderung auf Körper + Athletik [Schwimmen] (3)

Eine Ganzkörperrüstung hilft mit +2

Erfolg:

Wie ein Delfinbeta schwimmst du aus der Kabine und lässt dich von den herein strömenden Wassermassen nicht beeindrucken. Nach wenigen Zügen erreichst du die Oberfläche und kannst schon wieder Atmen.

Misserfolg:

Die Wasserfront hat dich eiskalt erwischt. Du wirst herum gewirbelt und verlierst die Orientierung. In der engen Kabine behindern dich auch deine Teammitglieder und zu allem Übel schluckst du etwas von der bitteren Brühe, die hier wohl schon seit Tagen herum schwimmt und sich mit allerlei Chemikalien vermischt hat.

Der Justifier verliert einen Ausdauerpunkt und erhält eine Übelkeitsmarke, die bis zum Beginn des nächsten Kampfes bleibt.

Halb schwimmend, halb tauchend macht ihr euch an die Untersuchung des Raumes. Die Wolken aus Nährflüssigkeit und anderen Dingen, von denen ihr nicht wissen wollt, worum es sich handelt, machen die Suche nach Hinweisen nicht gerade leichter.

Die Justifiers dürfen den Raum durchsuchen:

Herausforderung auf Geist + Wissen [Biologie] (4)

Erfolg:

Zwischen all dem aufgeweichten und unbrauchbaren Schrott findet ihr ein Chiparchiv mit Forschungsergebnissen. An einem halbwegs trockenen Ort ins JUST geschoben lassen sich die Daten durchsehen. Da ihr euch auf die letzten Versuche konzentriert ist auch schnell der Auslöser gefunden: einen Tag vor Abbruch der Kommunikation begann ein unkontrolliertes Wachstum in den Versuchsobjekten, das sich nicht mit den Versuchen an sich erklären lässt. Jemand muss ein Mutagen eingeschleust haben.

Die Justifiers erhalten den **Hinweis: Mutagen**.

Misserfolg:

Wasser, Schrott und Glasbruchstücke. Hier ist nichts zu finden.

Labor 4

Haben die Justifiers **Labor 3** noch nicht betreten, handeln Sie bitte zuerst das dort beschriebene Regionsereignis ab und kehren Sie danach wieder hierher zurück.

Schwimmend und tauchend bewegt ihr euch durch das Labor. Zwischen ganzen Teppichen aus schwimmenden Laborgeräten und -materialien hindurch macht ihr euch auf die Suche nach weiteren Informationen.

Die Justifiers dürfen den Raum durchsuchen:

Herausforderung auf Geist + Wissen [Biologie] (2)

Erfolg:

In diesem Labor wurde an Insektenbetas geforscht. Wie es scheint sind die Züchtungen sehr robust. Nur Sprengwirkungen und Feuer scheinen eine brauchbare Wirkung zu haben.

Dieser Hinweis könnte die Justifiers dazu bewegen ihre Ausrüstung zu überdenken und notfalls den Weg zum Waffen- und Ausrüstungsschrank zu suchen.

Misserfolg:

Was auch immer sich einmal in den Bottichen befunden hat, es ist in der Brühe untergegangen.

Regionsereignis (permanent bis es bestanden ist)

Wenn ihr das letzte Labor betreten wollt, müsst ihr durch die Tür im hinteren Teil des Labors gelangen. Problematischer Weise ist diese nicht nur verschlossen, sondern auch halb unter Wasser. Das Schloss zu knacken ohne dass es mit einem Kurzschluss den Geist aufgibt wird also nicht einfach.

Ein Justifier darf sich folgender Herausforderung stellen:

Herausforderung auf Geist + Technik [Elektronik] (5)

Sonderbonus Personalkennntnis hilft (+2)

Erfolg:

Die Sicherheit ist hier nicht übel, aber mit der richtigen Ausbildung lässt sich das trotz Wasser erledigen

Wenn die Justifiers den Gang hinter **Labor 2** noch nicht besucht haben, dort weiter bei **Durch den Tunnel**, sonst weiter bei **Labor 5**

Misserfolg:

Autsch, das war ein Kurzschluss. Jetzt ist das Schott versperrt und es hilft nur noch Gewalt.

Bis zu zwei Justifiers dürfen sich folgender Sammelherausforderung stellen (nur 1 Runde):

Herausforderung auf Körper + Athletik (10)

Sollte ein **Fox-18-Sprengstoff** im Gepäck vorhanden sein, kann dieser eingesetzt werden, anstatt diese Herausforderung zu bestehen. Im Fall eines Patzers wird allerdings die Außenhülle beschädigt und es geht direkt weiter bei **Druckverlust die 2te**

Erfolg:

Schwimmend die Kraft aufzubringen um ein Schott aufzustemmen ist wirklich nicht leicht, aber ihr schafft es.

Wenn die Justifiers den Gang hinter Labor 2 noch nicht besucht haben, dort weiter bei **Durch den Tunnel**, sonst weiter bei **Labor 5**

Misserfolg:

Wie soll man denn bitte ein Schott öffnen, wenn man noch nicht einmal die Füße auf dem Boden hat? Nein, das wird hier nichts.

Die Runde endet und die Justifiers müssen es nochmals hier oder in einem anderen Raum versuchen.

Sollten alle Proben misslungen sein und das Schott entsprechend verschlossen, müssen sich die Justifiers einen Weg überlegen um doch noch hindurch zu kommen oder auf die Erkundung von **Labor 5** verzichten.

Als Erleichterung kann mit einer erfolgreichen Herausforderung auf **Geist + Technik [Anlagen] (3)** der Arbeitslaser des Stomper-Roboters ausgebaut und zum Öffnen des Schotts genutzt werden. Die Zahl der benötigten Erfolge bei der Athletikprobe verringert sich dann auf 5.

Druckverlust die 2te

Die Hülle der Station ist schwer beschädigt und brüllend stürmt die Luft ins All hinaus. Ein mächtiger Sog erfasst euch und versucht eure Körper in den Weiten des Alls zu verteilen, während die Sirenen der Station heulen und sich die Schleuse zum nächsten Raum zu schließen beginnt. Ihr klammert euch aneinander fest und versucht den Ausgang zu erreichen, bevor er versiegelt ist. Schwimmend ist das aber alles Andere als leicht.

Alle Justifiers müssen sich folgender Sammelherausforderung mit Patzermöglichkeit stellen:

Herausforderung auf Körper + Athletik (Anzahl der Justifiers x 3)

Nach jeder Runde verlieren sie durch Erschöpfung und Atemnot einen Ausdauerpunkt.

Erfolg:

Ihr zieht euch gegenseitig durch den Raum, bis ihr den Aufzugsschacht erreicht. Dem Sog entgegen kriecht ihr hinein, und hinter euch schließt sich mit lautem Krachen die Schleuse. Noch einige Momente dröhnt es euch in den Ohren, dann könnt ihr aufstehen und nach oben fahren.

Labor 4 kann nicht mehr als Ziel gewählt werden. Der Raum ist versiegelt und dahinter wartet die Kälte des Alls.

Ab (Justifiers x 2) Einsen oder wenn alle Justifiers Bewusstlos sind:

Mühevoll halb laufend, halb schwimmend und entgegen der heftigen Strömung kämpft ihr euch vorwärts. Panik überkommt euch, die Ohren dröhnen und der Sog zerrt an euch.

Plötzlich kracht es laut und ein Labortisch wird vor das Loch in der Wand gezogen. Für einen kurzen Moment lässt der Sog nach und ihr fallt in den Aufzug. Keinen Moment zu spät, denn gerade als die letzte Extremität hindurch ist versiegelt sich die Schleuse und ihr sinkt erschöpft an der Wand hinab.

Die Justifiers setzen das Spiel mit je einem einzigen Ausdauerpunkt fort. Labor 4 kann nicht mehr als Ziel gewählt werden. Der Raum ist versiegelt und dahinter wartet die Kälte des Alls.

Sollten beide Schleusen durch einen Druckverlust versiegelt sein kann **Labor 5** nicht mehr besucht werden und das Finale entfällt – es sei denn eine kreative Idee ermöglicht es.

Labor 5

Der hinterste Teil der Raumstation liegt in Dunkelheit vor euch. Ihr geht durch den Verbindungstunnel und vor euch öffnet sich das Schott zum Labor. Mit Entsetzen stellt ihr fest, dass der gesamte Raum zu einem Nest umfunktioniert wurde. Überall krabbeln Kakerlaken verschiedenster Größe – von Daumenlänge bis zur Größe eines Hundes – herum. Vom Zentrum des Raumes, wo scheinbar ein großer zerstörter Natustank steht, schaut euch der Schabenbeta an und knackt mit seinen deformierten Mandibeln. Von überall aus dem Raum ertönen knackende Antworten.

Es kommt zum finalen Kampf gegen den zweiten Schabenbeta. Der Kampf beginnt auf **RW 2** und es treten der degenerierte Schabenbeta II sowie (Anzahl der Justifiers x 2) Riesenschaben auf.

Riesenschabe
Angriff: 2/-/- Schaden: 1(phys.) Biss Verteidigung: 2 Ausdauer: 1 Gefahr: 2
Manöver: Die Riesenschaben verteilen sich gleichmäßig auf die Justifiers (ausgehend vom Startspieler)
Leichte Panzerung (Körperschutz): Alle Angriffe gegen Riesenschaben erleiden einen Malus von -1
Kaum zu töten: <i>Diese Biester sind extrem lästig und widerspenstig. Egal wie oft man zuschlägt oder schießt, immer noch zuckt irgendeines ihrer Beine.</i> Wird eine Riesenschabe besiegt würfeln Sie mit einem Würfel. Bei einem Ergebnis von 6 verbleibt die Kreatur mit Ausdauer 1 im Kampf.
Degenerierter Schabenbeta II
Angriff: 3(psi)/3/3 Schaden: 2 (psi) Verteidigung: 3 Ausdauer: (Anzahl der Justifiers +2) Gefahr: 4
Manöver: Auf RW 2 greift er mit einem Granatwerfer an (Angriff 3, Schaden 2 (phys.), Fläche), ansonsten attackiert er immer den Startspieler mit seiner psionischen Attacke.
Leichte Panzerung (Körperschutz): Alle Angriffe gegen den Schabenbeta erleiden einen Malus von -1
Kaum zu töten: <i>Diese Biester sind extrem lästig und widerspenstig. Egal wie oft man zuschlägt oder schießt, immer noch zuckt irgendeines ihrer Beine.</i> Wird der Schabenbeta besiegt würfeln Sie mit einem Würfel. Bei einem Ergebnis von 6 verbleibt die Kreatur mit Ausdauer 1 im Kampf.
Verwundbar gegen Flammen: <i>Ausbrennen ist das Einzige, was hier wirklich und endgültig hilft. Burn baby.</i> Chemische Waffen erhalten einen Bonus von +1 auf ihre Attacke

Wenn der Schabenbeta besiegt ist:

Endlich liegt die hässliche Züchtung am Boden und auch das letzte Zucken endet. Betas unter euch fühlen sich etwas seltsam, als sie den Blick durch den Raum schweifen lassen und nun in aller Ruhe den umspinnenden Natustank betrachten können. Dies hätte auch euer Schicksal sein können.

Immerhin habt ihr in der Station soweit aufgeräumt, dass die akute Gefahr gebannt ist.

Die Justifiers erhalten den **Hinweis: Schaben**. Sie dürfen sich jetzt noch folgender Herausforderung stellen:

Herausforderung auf Geist + Wissen [Biologie] (3)

Wenn Brandenburg die Justifiers begleitet hilft er mit +1

Erfolg:

Ihr könntet noch versuchen die ständig mutierende DNS der neuen Züchtung zu konservieren, damit euer Konzern die bisherigen Ergebnisse nicht verliert.

Einer der Justifiers darf sich folgender Herausforderung stellen:

Herausforderung auf Geist + Technik [Anlagen] (3)

Wenn Brandenburg die Justifiers begleitet hilft er mit +1. Kreative Ideen sollten ebenfalls honoriert werden.

Erfolg:

Es ist nicht einfach etwas zusammen zu basteln, aber trotz der rapiden Mutation der DNS schafft ihr es einen adäquaten Behälter zu reparieren.

Die Justifiers erhalten den **Hinweis: DNS**.

Weiter bei **Rückkehr**

Misserfolg:

In all dem zerstörten Material ist einfach nichts zu finden, womit man die ständig mutierende DNS konservieren könnte. Aus dem Vorhaben wird wohl nichts.

Weiter bei **Rückkehr**

Misserfolg:

Jetzt aber ab nach hause. Die Gefahr ist gebannt, also gibt es nichts mehr zu tun.

Weiter bei **Rückkehr**

Wenn die Ausdauer aller Justifiers auf 0 sinkt:

Das Viech ist einfach zu hart. Mit letzter Kraft zieht ihr euch zurück und erreicht euer Shuttle.

Weiter bei **Rückkehr**

Lager 1

Hier scheinen vor Allem Behälter und Ersatzteile zu lagern, aus denen später Technische Geräte gefertigt werden, die für die Forschung nötig sind. Brauchbar ist davon aber nichts und auch eine Durchsuchung des Raumes fördert nichts von Interesse zu Tage.

Jeder Justifier darf sich folgender Herausforderung stellen:

Herausforderung auf Geist + Heimlichkeit (3)

Tarnkleidung hilft nicht.

Erfolg:

Gerade wollt ihr das Lager verlassen, als euch an der Tür etwas auffällt. Die Sensoren reagieren bedeutend langsamer, als man es gewohnt ist und wenn man sich das Schloss ansieht, scheint es als hätte jemand etwas daran manipuliert. Fremde ohne Autorisierung müssen also hier eingedrungen sein.

Die Justifiers erhalten den **Hinweis: Schloss**.

Misserfolg:

Nicht nur, dass ihr euch durch ein ganzes Lager wühlen müsst, nein jetzt ärgert euch auch noch die Tür indem sie sich zu spät öffnet und ihr fast dagegen rennt.

Lager 2

Ihr betretet eine Sektion, die vollständig von deckenhohen Regalen gefüllt wird, an denen üblicher Weise Frachtröbter hin und her fahren. Jetzt herrscht hier aber reines Chaos. Einige Regale sind umgestürzt und haben ihren Inhalt über Boden und andere Regale verteilt. Es riecht nach verdorbener Kompaktnahrung und verbranntem Gummi. Es wird schwer in dieser Unordnung etwas brauchbares zu finden.

Zum Durchsuchen des Lagers nach Hinweisen dürfen sich die Justifiers folgender Herausforderung stellen:

Herausforderung auf Seele + Intuition (3)

Erfolg:

Der größte Teil der Kisten ist verdorben, zerstört oder unbrauchbar. In einer Ecke findet ihr allerdings eine Kiste mit Atemgeräten. Da alle Geräte noch intakt sind wären sie durchaus brauchbar um in dünner Luft oder unter Wasser zu atmen.

Die Justifiers erhalten **(Anzahl der Justifiers) Tauchgeräte**.

Misserfolg:

Wie soll jemals irgendjemand einen Überblick über dieses Chaos aus verdorbenen Abfällen und kaputten Geräten bekommen? Außerdem seid ihr Justifiers und keine Putzroboter.

Lager 3

Besitzen die Justifiers eine Tauchausrüstung?

Wenn ja:

Glücklicher Weise besitzt ihr Ausrüstung zum Tauchen, denn in der überfluteten Auszugskabine wartet noch ein bisher nicht gedrückter Knopf auf euch. Ihr schwimmt hinein und lasst euch abwärts transportieren. Unangenehm laut dröhnen die Türen in euren Ohren, als sie sich öffnen und die unterste Ebene freigeben.

Die Justifiers können Lager 3 tauchend erkunden.

Wenn nein:

Ihr holt tief Luft und taucht in den Aufzug. Etwas ratlos blickt ihr euch an, als eure Finger kurz über dem Knopf für das unterste Stockwerk schweben. Wenn ihr hier schon tauchen müsst, um überhaupt in den Aufzug zu gelangen, wie muss es dann dort unten aussehen?

Zu diesem Zeitpunkt können die Justifiers Lager 3 noch nicht betreten. Sie müssen einen anderen Raum wählen, den sie betreten wollen.

Auf ungewohnte Weise bewegt ihr euch schwerelos schwimmend durch den Lagerraum, in dem wohl die Behälter und Stoffe für die Labore aufbewahrt wurden. Riesige Tanks hatten wohl Wasser und andere Flüssigkeiten beinhaltet, in denen ihr nun herumschwimmt. Immer wieder kommt ihr durch Schlieren von Chemikalien hindurch und müsst euch beherrschen nicht vor Ekel und Juckreiz aufzuschreiben. All zu lange möchtet ihr euch hier nicht aufhalten.

Die Justifiers dürfen den Raum durchsuchen:

Herausforderung auf Seele + Wahrnehmung [sehen] (4)

Erfolg:

Ihr schwimmt durch die trübe Brühe und stoßt auf eine Leiche, die wie schwerelos im Raum hängt. Fast ist es Zufall, dass ihr einen kleinen Gegenstand entdeckt, der in der Nähe treibt. Es handelt sich um eine Patronenhülse, die von einer abgefeuerten Waffe stammt. Eine genauere Untersuchung enthüllt den Hersteller: SE. Wer auch immer das Chaos in dieser Station verursacht hat, er hat Munition von Stellar Exploration verwendet und das tun soweit ihr wisst nur deren eigene Konzerntruppen.

Die Justifiers erhalten den **Hinweis: Hülse**.

Misserfolg:

In finsternen, trüben Tiefen ein Lager zu durchsuchen ist nicht gerade, wofür ihr hergekommen seid. Die Probleme liegen sicher wo anders.

Quartiere

Das Schott öffnet sich und ihr betretet einen großen Gemeinschaftsraum, der sich euch in geisterhafter Stille präsentiert. Vor Kurzem muss die Belegschaft hier ihre Freizeit verbracht haben, jetzt sprechen die Spuren für einen unerbittlichen Kampf. Als ihr einen großen Schrank öffnet kommt euch eine Leiche entgegen gestürzt. Der Mann hatte sich wohl vor den Ereignissen im Schrank versteckt und ist trotz dessen gestorben. Es wirkt, als hätte ihm etwas das Fleisch von den Knochen genagt.

Vom Gemeinschaftsraum aus geht ein langer Gang mit Türen auf beiden Seiten ab. Dort müssen Küche, Kantine und Quartiere liegen. Insgesamt sind es 18 Räume. Das verspricht Arbeit.

Die Justifiers dürfen die Räume durchsuchen:

Herausforderung auf Seele + Intuition (4)

Erfolg:

Die meisten Räume habt ihr schon durchsucht – sie bergen genauso viel Unordnung, wie der Rest der Station auch – als euch in einem der wenigen größeren etwas seltsam vor- kommt. Euer Blick wandert nach oben zum Lüftungsgitter, als von dort ein Geräusch er- tönt. Das klang, als hätte jemand hastig eingeatmet. Dort oben ist jemand!

Wenige Augenblicke später öffnet ihr das Gitter und euch purzelt ein wirr aussehender Mensch entgegen, der einen verdreckten Laborkittel trägt.

Weiter bei **Der Wissenschaftler**

Misserfolg:

Betten, Schränke und eine Sammlung von Musikchips. Leider nicht euer Geschmack.

Der Wissenschaftler

Es handelt sich um Johannes Brandenburg, den letzten Überlebenden der Katastrophe. Er hat die zwei Wochen bis zu eurer Ankunft in Lüftungsschacht verbracht und sich von Rati- onsriegeln ernährt. In seinem Zustand will er nur, dass alles aufhört und er von dieser Sta- tion kommt. Viel ist daher nicht aus ihm heraus zu bekommen, er gibt aber einen wunder- baren Zeugen ab.

Spielen Sie ihn verschreckt und oft vor sich hin brabbelnd. Sobald ihm klar ist, dass er jetzt nicht zu Schabenfutter verarbeitet wird, beruhigt er sich ein wenig – was bedeutet, dass er nur noch *ein bisschen* in Panik ist – und sucht einen Weg von der Station. Er fleht die Ju- stifiers dabei an, ihn nicht alleine zu lassen und endlich von dieser Station zu fliehen. Um mit ihm umzugehen dürfen sich die Justifiers folgender Herausforderung stellen, die gerne in ein Gespräch verpackt sein darf:

Herausforderung auf Seele + Charisma (3)

Erfolg:

Endlich habt ihr ihn ein wenig beruhigt. Immerhin konntet ihr aus ihm heraus bringen, dass sich die Forschung hier mit der Züchtung von Insektenbetas beschäftigt hat und auf einem sehr guten Weg war. Nach einer Lieferung von Zellkulturen ist aber alles außer Kontrolle geraten und die Züchtungen konnten ausbrechen. Danach gab es ein Blutbad,

vor dem er sich in die Belüftungsanlage flüchten konnte.

Die Justifiers erhalten den **Hinweis: Zeuge**. Sie müssen entscheiden, wie sie mit ihm verfahren wollen. Eigentlich will er nicht mehr alleine bleiben, notfalls lässt er sich aber ins Shuttle setzen und wartet dort.

Sollte er die Justifiers begleiten dürfen, spielen sie ihn als kauzigen Mann, der immer wieder vor sich hin brabbelt und in jeder Ecke Gefahren sieht. Häufig bittet er die Justifiers darum, doch endlich die Station zu verlassen.

Misserfolg:

Man hätte es doch nicht mit der Einschüchterungsmethode versuchen sollen. Der verschreckte Wissenschaftler springt auf und flüchtet sich in einen Lüftungsschacht, wo er in den Tiefen der Belüftungsanlage verschwindet. So schnell bekommt ihr ihn da jetzt nicht mehr heraus.

Als Alternative kann Brandenburg auch betäubt werden, was das Festhalten und eine Herausforderung auf **Geist + Wissen [Medizin] (2)** erfordert. Er kann dann ins Shuttle gelegt werden und spielt vorerst keine Rolle mehr. Der Hinweis: Zeuge kann angerechnet werden, wenn es einen Unterschied in der Belohnung ausmacht und Commander Freitag in guter Laune ist.

Sicherheit

Ehemals ein Aufenthaltsraum für das Wachpersonal und das Herz der Sicherheitssysteme liegt nun ein trauriges Trümmerfeld vor euch. Schleifspuren führen aus dem Raum und in Richtung des Verwaltungstraktes. Auf der anderen Seite liegt eine verstärkte Tür, die scheinbar in den Labortrakt führt.

Jeder Justifier darf den Raum durchsuchen und sich folgender Herausforderung stellen:

Herausforderung auf Geist + Computer (3)

Erfolg:

Eine halb zerstörte Monitorwand lässt vermuten, dass hier die Überwachung stattgefunden hat. Nach etwas Suche findet sich auch das Backupsystem mit den Überwachungsvideos. Die letzten Wochen sind leider nicht vorhanden, aber eine Truppe von drei Personen fällt euch ins Auge, die nicht ganz ins Bild zu passen scheint. Sie geben vor Fracht zu liefern und begeben sich in die Lagerräume, dann kommen sie jedoch durch die Sicherheitszentrale und liefern etwas in das Lager bei den Laboren. Es wird nicht schaden die Bilder der Drei für spätere Suche zu speichern.

Die Justifiers erhalten den **Hinweis: Bilder**.

Misserfolg:

War ja zu erwarten, dass hier nichts brauchbares zu finden ist.

Verwaltung

Eingetrocknete rotbraune Schleifspuren ziehen sich durch die Schleuse und den dahinter liegenden Raum. Sie enden mitten im Raum in einem riesigen Fleck, der Schlimmstes für die Bewohner der Station vermuten lässt. Die allgemeine Unordnung hat auch hier Einzug gehalten. Eigentlich waren hier einmal Büros, die wohl der Verwaltung und Kommunikation dienten, jetzt herrscht süßlich riechende Stille. Im hintersten Winkel unter einigen Regaltrümmern flackert ein ramponierter Monitor auf. Ob sich daraus noch Erkenntnisse gewinnen lassen?

Die Justifiers dürfen den Raum durchsuchen:

Herausforderung auf Geist + Computer (3)

Erfolg:

Ihr erhaltet Zugriff auf die Personaldaten und ladet sie euch herunter. Insgesamt haben 45 Personen auf der Station gelebt, davon 25 Wissenschaftler. Nur zwei davon hatten Zugang zu den Hochsicherheitslaboren im hinteren Teil der Station. Hinzu kommen noch einige Daten von Lieferanten.

Die Justifiers erhalten den **Sonderbonus Personalkennntnis**. Außerdem lässt sich vielleicht noch eine Information aus dem Personenregister ziehen:

Herausforderung auf Geist + Wissen [Linguistik] (4)

Erfolg:

Als ihr ein wenig durch die Personaldaten streunt fallen euch unter den Lieferanten drei auf, die sehr dünne Profile aufweisen. Bei genauerem Hinsehen sind es wahrscheinlich gefälschte Identitäten. Da aber auch Sprachsamples dabei sind könnt ihr euch die Sprechweise anhören. Wie es scheint, kommen alle drei aus dem Artemis-System. Gehört das nicht zu Stellar Exploration?

Die Justifiers erhalten den **Hinweis: Sprache**.

Misserfolg:

Scheint so, als hätte Gauss einen bedeutenden Teil der Belegschaft von eurem Heimatplaneten rekrutiert. Das bringt euch zwar nicht weiter, ist aber nett zu wissen.

Misserfolg:

Trotz intensiver Bemühungen könnt ihr die Passwörter nicht knacken. Letztendlich wären es wohl ohnehin nur langweilige Daten und Bilder gewesen.

Werkstatt

Diese Sektion der Raumstation ist die Werkstatt, in der Bauteile und Werkzeuge zusammen gebaut wurden, die später in den Laboren Verwendung fanden. Auch der Reaktor befindet sich hier, der alles mit Strom versorgt, sowie die zentrale Steuerung für die Versorgungsanlagen. Der Geruch nach Motoröl dringt in eure Nasen und Schnauzen während ihr die metallisch blitzende Einrichtung begutachtet.

Regionsergebnis (einmalig)

Nach einem ersten Überblick wollt ihr euch gerade an genauere Untersuchungen machen, als plötzlich metallisches Krachen ertönt. Aus einem Gerüst reißt sich ein hochbeiniger Roboter los und fährt auf euch zu. Dabei blitzt ein Arbeitslaser in seinem Rumpf auf.

Der Kampf beginnt auf RW 1

Arbeitsroboter „Stomper“

Angriff: 2(FK)/2/2 **Schaden:** 1(Energie) Arbeitslaser **Verteidigung:** 3 **Ausdauer:** (Anzahl der Justifiers) **Gefahr:** 3

Roboter (Schutz):

Der Arbeitsroboter ist immun gegen Angriffe mit Waffen, die biologischen oder chemischen Schaden verursachen.

Leichte Panzerung (Körperschutz):

Alle Angriffe gegen den Arbeitsroboter erleiden einen Malus von -1

Manöver:

Der Roboter greift den Startspieler an. Jede zweite Runde (jede dritte bei 2 Spielern) fährt er einen Rammangriff gegen den Spieler rechts vom Startspieler.

Rammangriff:

Der Roboter schert plötzlich zur Seite aus und klappt seine langen Beine zusammen, um mit lautem Krachen auf den Boden aufzuschlagen – oder was auch immer dazwischen sein mag.

Der Rammangriff wird mit **Angriff: 3** durchgeführt und ist eine **physikalische** Attacke mit **Niederschmettern**.

Wenn der Roboter besiegt wurde kann die Werkstatt durchsucht werden. Nennen Sie bei dieser Herausforderung nicht die nötigen Erfolge.

Herausforderung auf Geist + Technik (3)

Erfolg:

Ihr schaut euch die Technik eine Weile an und es stellt sich heraus, dass die Versorgungsleitungen seit einiger Zeit defekt sind. Wahrscheinlich ist irgendwo in der Station eine sehr große Menge Wasser ausgelaufen. Das automatische System scheint abgeschaltet worden zu sein und niemand hat manuell eingegriffen.

Die Justifiers erhalten den **Hinweis: Kontrollverlust**

Misserfolg:

Ein Werkzeug, das in der Nähe des Roboters liegt, ist nicht von Gauss, sondern von einer Billigserie des 2OT. Wenn das mal nicht ein Hinweis auf Eindringlinge ist.

Die Justifiers erhalten den (fehleitenden) **Hinweis: Werkzeug**

Alternatives Ende

Eine ebenso mögliche Lösung der Situation ist, die Schleusen zu Labor 5 zu verschließen und auf einem kurzen Flug mit dem Shuttle um die Station die Außenwand mit den Bordwaffen zu perforieren. Durch den Druckverlust gibt es kein überlebendes Wesen im Labor und die Kreaturen werden in der Kälte des Alls konserviert. Dabei gehen allerdings die Hinweise für die Justifiers verloren.

Rückkehr

Was hier geschieht

Die Justifiers kehren zurück und geben einen Bericht ab, der nach Möglichkeit nicht nur die Geschehnisse, sondern auch den Täter nennen soll.

Abgang

Lassen Sie sich von den Spielern (oder den Justifiers) die Hinweise nennen, die sie verwenden wollen. Jeder Hinweis gibt Plus- oder Minuspunkte, die zusammengerechnet die Belohnung für die Mission angeben. Haben die Justifiers die Mission in weniger als 15 Runden beendet erhalten sie **einen Bonuspunkt**.

Aus der Tabelle ergibt sich die Menge an **AP**, die sich die Spieler direkt gutschreiben können. Das Zehnfache dieser Zahl wird vom **Buyback** abgezogen.

Bonus (+1) Kennung, Schloss, Bilder, Sprache, Fasern, Mutagen, Schaben, Kontrollverlust	
Bonus (+2) Hülse, Zeuge, DNS	
Malus (-1) Werkzeug	
Punkte	Belohnung
-1	4 AP
0-7	6 AP
8-13	8 AP
14-15	10 AP

Das Bild, das sich aus den Hinweisen ergibt ist folgendes:

Drei Justifiers von Stellar Exploration sind mit einem Shuttle an die Station angedockt und haben dabei gefälschte Codes genutzt. Sie gaben sich als Frachter aus und haben die Lieferung von Zellkulturen zu Lager 2 gefahren. Da sie aber nicht die Zugangsberechtigung hatten mussten sie das Schloss knacken. Dort haben sie die Kennung eines Lagerarbeiters kopiert, um sich frei in der Station bewegen zu können. Danach begaben sie sich mit ihrer kontaminierten Ladung zu Lager 3 und injizierten ein Mutagen, das die Versuche außer Kontrolle bringen sollte. Dabei wurden sie allerdings von einem Wissenschaftler überrascht, den sie erschießen mussten. Schnell und heimlich konnten sie die Station wieder verlassen. Dort hat es einen Tag gedauert, bis die mutagenen Proben verwendet wurden. Die Züchtungen mutierten und fingen an wahllos zu töten und die Einrichtung zu zerlegen, wodurch alle bis auf einen Bewohner der Station ums Leben kamen. Die Leichen wurden in den Verwaltungsbereich gezerrt und im Lauf der Zeit verspeist. Gleichzeitig entstand in Labor 5 das Nest. Mit den Unruhen wurden aber auch die Versorgungssysteme übersteuert und die Leitungen platzten, so dass die unteren Ebenen überflutet wurden.