

27.03.2021

Geofront: Oasis v1.00

Maximilian Auernhammer



Ein fortgeschrittenes Pen-and-Paper-Abenteuer für 2-4 Spieler, Spielzeit etwa 4 Stunden. Das "Rookie's Die" Regelwerk und die Geofront Regelerweiterung wird benötigt. Die Spieler sollen eine physikalische Anomalie auf einem fremden Planeten untersuchen.

Allgemeines:

- [Das Lesen von Abenteuerdokumenten](#)
- [Einführung in die Spielwelt](#)
- [Charaktererstellung](#)
- [Wichtige Informationen zum Abenteuer](#)
- [Charakterprofile:](#)
 - [Cpt. Aresva](#)
 - [Dr. Nathan Brisk](#)
 - [Sgt. William Crank](#)

Die Missionsziele:

- [Geologie:](#)
 - [Flüssigkeit](#)
- [Tars-Kultur:](#)
 - [Steintafeln](#)
 - [Zusammenfassung der Tars-Geschichte](#)

Biologie:

Segelbaum	Plasmoid	Archimedeskäfer
Artilleriekrabber	Säulenstampfer	Tars

Das Abenteuer:

Auf dem Raumschiff:

Prolog	Die Brücke
Der Hangar	Die Shuttlebucht

Auf dem Planeten:

Übersichtskarte	Landezone	Halle	Die Plattform
Höhle	Ruine A	Kluft	Arboretum
Ruine B	Grund der Kluft	Wald	Nische
Wurzeln	Grundwasser	Krypta	Epilog

Lizenzrechtliches

Allgemeines:

Das Lesen von Abenteuerdokumenten:

Um sich in Abenteuerdokumenten besser zurecht zu finden gibt es einige Regeln und Hilfestellungen:

- Sätze in grau sind Spielleiterwissen, Ereignisse oder Spielerhandlungen, sie werden nicht vorgelesen.
- Sätze in schwarz werden grundsätzlich den Spielern vorgelesen.
- Unterstrichene Elemente können von den Spielern untersucht werden.
- **Talente** und **Gegenstände** werden immer fett geschrieben.
- Ereignisse oder Spielerhandlungen die hinter einem Stichpunkt geschrieben sind, gelten grundsätzlich als optional.

Ereignisse oder Spielerhandlungen die hinter keinem Stichpunkt stehen, bringen direkt die Geschichte weiter.

Einführung in die Spielwelt:

Dieses Abenteuer ist in der Zukunft angesiedelt.

Ihr seid auf einem Schlachtschiff des Militärs als Gäste. Euch erwartet ein seltsamer Auftrag: Die Informationen sind vage, ihr sollt eine physikalische Anomalie auf einem trostlosen Wüstenplaneten wissenschaftlich untersuchen.

Es ist die Aufgabe von Leuten wie euch den Dingen auf den Grund zu gehen und die Geheimnisse dieses Universums zu entschlüsseln.

Hinweis: Die Displacer kommen in diesem Abenteuer allerdings nicht vor, da es weit weg von der Front des Konfliktes spielt. Die Spieler benötigen kein Wissen über diesen Konflikt zum erfolgreichen Abschluss des Abenteuers.

Charaktererstellung:

Alle Charaktere müssen Menschen sein.

Mindestens einer der Charaktere **muss** für dieses Abenteuer ein Wissenschaftler sein. Die Fachgebiete **Physik**, **Chemie**, **Biologie** und **Geologie** für diesen Charakter sind passend für das Abenteuer.

Alle anderen Charaktere können in ihren Hintergrundgeschichten entweder **Soldaten**, **Techniker**, **Ingenieure**, **Sprengmeister** oder **Kundschafter** sein. Sie können entweder zum Militär gehören und der Gruppe zugewiesen werden oder von außen angeheuert worden sein.

Möglich sind alle Ränge zwischen **Private** bis einschließlich **Sergeant** für Charaktere die offizielle Soldaten der Offensive sind.

Es wird nicht von den Spielern erwartet, dass sie militärische Grußformeln beherrschen oder über tieferes Wissen über Kriegstechnik verfügen, Charaktere duzen sich hier zumeist.

Weitere Informationen zur Charaktererstellung stehen im Dokument
Geofront_Regelerweiterung

Die Spieler erhalten gepanzerte Raumanzüge, die sie sich selbst zusammenstellen und mit Ausrüstung bestücken dürfen.

Alle Talentwerte sind auf diese Raumanzüge bezogen. Es wird keine Würfelproben im Abenteuer geben, bis die Charaktere ihre Anzüge erhalten.

Die Spieler sollen sich ihre Anzüge zusammenstellen und wenn möglich auch personalisierte Designs ausdenken.

Jedes Stück Ausrüstung (Waffen und Werkzeuge) das im anderen Dokument aufgeführt ist, kann hergestellt werden.

Es gibt ein **Gesamtbudget von 12 Metall** für die Ausrüstung aller Spieler.

Den Spielern sollen die Funktionen der einzelnen Programme und Module erklärt werden.

Wichtige Informationen zum Abenteuer:

Zielsetzungen:

Die Spieler wissen im Vorfeld nicht, dass zum erfolgreichen Abschluss des Abenteuers die folgenden Zielsetzungen erreicht werden müssen:

- [Geologie](#): Alle 15 Räume auf dem Planeten besuchen.
- [Tars-Kultur](#): Alle 4 Steintafeln entschlüsseln und sich mit einem NPC unterhalten.
- [Biologie](#): Alle 6 Lebensformen scannen.

Welche der Ziele erreicht wurden, wird erst nach dem Abenteuer ausgewertet.

Das Abenteuer ist spätestens dann zu Ende wenn die Spieler wieder ins Shuttle steigen und zurückfliegen.

Scheitern des Abenteuers:

Das Abenteuer wird beendet und gilt als gescheitert, sobald eines der folgenden Ereignisse eintritt:

- Jeder Spielercharakter wird im Verlauf des Abenteuers besiegt.
- Ein Spielercharakter verletzt absichtlich eine andere Person auf dem Raumschiff. Dies gilt In-Universe als kriminelle Handlung.
- Die Spielercharaktere senden einen Notruf aus.

Die Spieler müssen im Vorfeld über die Konsequenz dieser Ereignisse informiert werden.

Hinweis bei Abenteuern mit erfahrenen Spielern:

Die Spieler werden in diesem Abenteuer bereits besuchte Räume nochmals betreten, man kann in diesen Räumen weitere Lebensformen platzieren um das Abenteuer für die Spieler schwieriger zu gestalten.

Dies wird den Eindruck eines dichter belebten Ökosystems erwecken und bietet mehr Chancen auf interessante Situationen. Diese Situationen sollten jedoch nicht zu häufig passieren und die Spieler nicht von ihrem ursprünglichen Vorhaben ablenken.

Die Platzierung der zusätzlichen Lebensformen steht dem Spielleiter frei und wird nicht in diesem Regelwerk festgelegt.

Charakterprofile:

Die folgenden NPCs befinden sich zum Anfang auf dem Raumschiff:

- **Cpt. Aresva, Unbekanntes Alter, Schiffskapitän**

Eine große, seltsame Frau. Sie hat kurze, weiße Haare und hat einen knochig wirkenden Körperbau. Sie wird häufig unheimlich grinsen und zynische Bemerkungen von sich geben. Die Spieler betrachten sie als Belastung und zeigt kaum Interesse an deren Mission.

Hintergrund: Cpt. Aresva ist absolut unkooperativ und dient dazu den Spielern größere militärische Unterstützung zu verwehren.

Der Kapitän wird auf der [Brücke](#) angetroffen.

- **Dr. Nathan Brisk, 59 Jahre alt, Doktor der Physik und Wissenschaftsoffizier:**

Beschreibung: *“Dr. Nathan Brisk ist ein sehr zurückhaltender, langsamer und nachdenklicher älterer Mann mit leicht ergrauten Haaren. Trotz seiner vorsichtigen Art macht er einen gewissenhaften Eindruck.”*

Verhaltensweisen: Seine Sprechweise hat für Nicht-Wissenschaftler eine einschläfernde Wirkung. Er kann jederzeit auf dem Planeten kontaktiert werden und die Spieler beraten.

Verhalten falls die Spieler ihn auf dem Planeten kontaktieren:

- Er zeigt sich immer interessiert und enthusiastisch bei neuen Entdeckungen.
- Er weiß sehr viel über die [Substanz](#) und kann den Spielern alles darüber erzählen (das kann gewissermaßen die Infos aus dem chemischen Scan ersetzen).
- Wissen die Spieler nicht weiter, wird er ihnen raten den Raum weiter zu untersuchen oder andere Räume zu erkunden.
- Er wird immer den Spielern raten Konfrontationen oder Gefahren aus dem Weg zu gehen.
- Er ist nicht berechtigt Unterstützung zu schicken oder Befehle zu erteilen, er unterhält sich mit den Spielern auf Augenhöhe.
- Er kann die [Schrift](#) der Tars entschlüsseln (Braucht Zeit).

Hintergrund: Er ist nur der Vollständigkeit halber auf dem Schiff und eher widerwillig dort. Man findet ihn auf der [Brücke](#).

- **Sgt. William Crank, 24 Jahre alt, Mechaniker:**

Beschreibung: *“Sergeant William Crank ist ein freundlicher junger Mann mit längeren blonden Haaren. Man könnte ihn ein wenig als Schönling bezeichnen, nichtsdestotrotz macht er einen sympathischen Eindruck. Er trägt lose einen etwas zu groß geratenen Mechanikeroverall mit hochgekrempelten Ärmeln.”*

Verhalten:

Er hat ein großes Talent im Umgang mit Technik und kann maßgeschneiderte Anzüge sehr schnell designen und bauen. Er scheint sich eher als Künstler statt Mechaniker zu sehen und scheint trotz seiner freundlichen Art ein wenig unzufrieden mit seinem Beruf zu sein. Im Verlauf des Abenteuers kann man ihn kontaktieren um Nachschub zu erbitten. Je sympathischer er die

Spielercharaktere findet, desto häufiger kann man um Unterstützung bitten. (Mindestens 1 mal, maximal 2 mal).

Er kann jeweils einen Container mit 5 Einheiten Metall per Raumkapsel nach unten schicken. Die Kapsel wird in der Nähe der Landezone einschlagen.

Man trifft ihn im [Hangar](#) an.

Missionsziele

Geologie:

Der Planet ist folgendermaßen eingeteilt:

Das gesamte Spielerareal wird von einer unterirdischen, festen Kugel umhüllt, welche den Austritt des "Grundwassers" verhindert. Diese Struktur entstand durch das Schaffen der Tarskultur als ein Bunker.

Auf der obersten Schicht befinden sich lange, kristallartige Glasstrukturen.

In der Mitte befindet sich Vegetation und Fauna sowie ein riesiger runder Hohlraum. Die Kristalle tragen das Licht von oben nach unten (Wie ein Glasfaserkabel).

Unten befinden sich dunkle Höhlengewölbe, welche mit Wurzeln der darüberliegenden Pflanzen überdeckt sind. Diese Wurzeln saugen aus der untersten Ebene eine ölartige Flüssigkeit auf, welche so etwas wie Grundwasser ist. (Diese Flüssigkeit ist brennbar.)

Wurden alle Räume besucht, gilt das Geologie-Ziel als geschafft.

Die Flüssigkeit:

Die Flüssigkeit ist eine grüne, brennbare, dickflüssige Substanz, welche im Verlauf des Abenteuers vorkommt.

Chemiescan: "Substanz ist harmlos, jedoch viskos, hydrophob und entflammbar. (Wie Öl)
Sie formt zusammen mit dem Sonnenlicht die Lebensgrundlage der lokalen Flora.
Chemische Zusammensetzung der Substanz gleicht jener aus der Atmosphäre von T4R6."

Die Substanz findet sich in großen Mengen auf dem [Grund der Kluft](#), im [Grundwasser](#), sowie innerhalb jedes [Segelbaums](#). Es hat eine schädigende Wirkung gegenüber dem [Tars](#).

Wenn die Spieler durch den Wasserfall gehen oder in das Grundwasser tauchen, werden sie nass. Der Tars wird sich gegenüber nassen Spielern anders verhalten.

Nasse Spieler können sich trocknen indem sie längere Zeit in der Kluft sind oder sich mit Pflanzenblättern abtasten.

Benutzt eine nasse fliegende Drohne oder nasser Spieler seine Schubdüsen, dann fängt er/sie Feuer und bekommt 3 Schaden, ist danach aber wieder trocken.

Tars-Kultur:

Auf dem Planeten war eine intelligente, auf Sandstein basierende Spezies namens Tars beheimatet.

An vier Orten auf dem Planeten finden sich Steintafeln auf der die Geschichte der Spezies niedergeschrieben ist.

Die Steintafeln:

Steintafeln befinden sich an folgenden Orten: [Ruine A](#), [Ruine B](#), [Nische](#) und [Grundwasser](#).

Die Nummerierung der Tafeln ist die Reihenfolge in der die Spieler sie finden, bestimmte Tafeln sind also nicht an bestimmte Räume gebunden.

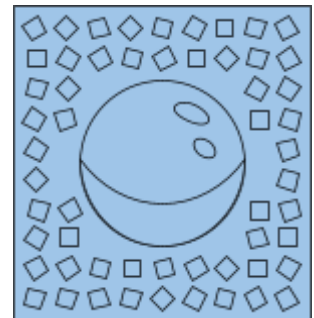
Die geschriebene Sprache besteht aus mehreren perfekten Quadraten, welche sich nur durch Neigung und Liniendicke unterscheiden.

Die Sprache kann sofort durch einen Wurf auf das Diagnosesystem entziffert werden. Scheitert der Wurf, so müssen die Spieler [Dr. Brisk](#) um Hilfe bitten. Dieser wird es zwar auch entschlüsseln, jedoch braucht das etwas Zeit (die Spieler warten oder bewegen sich einen Raum weiter).

- **Tafel 1:**

Beschreibung: Die Tafel zeigt eine Darstellung eines Planeten, welche von Quadraten unterschiedlicher Neigung umringt ist.

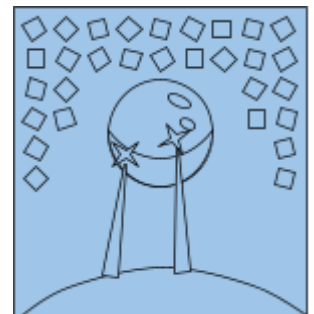
Diagnosesystem zu Tafel 1: "Zentrale Darstellung stimmt mit äußerem Erscheinungsbild von T4R6 (T46R ist nicht der Planet auf dem die Spieler gerade sind, sondern ein planetarer Nachbar.) überein. Quadratische Symbole auf der Tafel als Schrift identifiziert. Weitere Proben zum Erweitern des Zeichensatzes in der Datenbank notwendig. Bisher konnte nur ein Wort dekodiert werden was Feind, Gefahr oder Angst bedeutet. Das Wort steht in starkem Bezug zu T4R6."



- **Tafel 2:**

Beschreibung: Die Tafel zeigt diverse Explosionen auf einem Planeten, von der Oberfläche eines anderen Planeten zu sehen. Es ist Niederschlag angedeutet. Die Darstellung ist nochmals von Quadraten umringt.

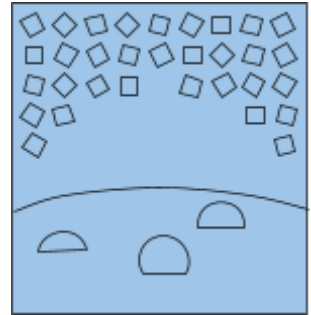
Diagnosesystem zu Tafel 2: "Zentrale Darstellung stimmt mit äußerem Erscheinungsbild von T4R6 überein. Symbole der Tafel bringen den Begriff "Wut" mit T4R6 in Verbindung. Zudem werden die Begriffe "Schaden" oder "Tod" in der ersten Person benutzt. Die Oberfläche wurde als T4R5 identifiziert. Weitere Proben zur Erweiterung des Zeichensatzes notwendig."



- **Tafel 3:**

Beschreibung: Die Tafel zeigt große, runde Kugeln auf der Oberfläche eines Planeten. Die Darstellung ist umringt von Quadraten.

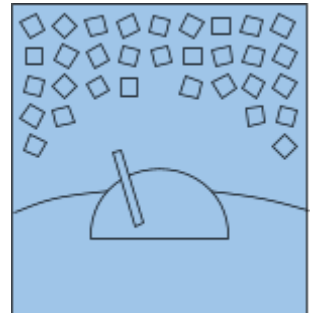
Diagnosesystem zu Tafel 3: "Untere Darstellung als Oberfläche von T4R5 identifiziert. Den darauf dargestellten Kugeln werden die Begriffe "Schutzraum" oder "Rückzugsort" zugeschrieben. Weitere Proben zur Erweiterung des Zeichensatzes notwendig."



- **Tafel 4:**

Beschreibung: Das Bild zeigt wie etwas stabförmiges eine Kugel auf der Oberfläche eines Planeten durchsticht. Die Darstellung ist umringt von Quadraten.

Diagnosesystem zu Tafel 4: "Zentrale Darstellung zeigt Zerstörung der Kugeln an. Die Begriffe "Katastrophe" und "Auslöschung" werden in Verbindung gebracht. Zeichensatz vollständig."



Haben die Spieler alle vier Steintafeln entschlüsselt, so beherrschen deren Anzugscomputer die Sprache und es muss nicht mehr gewürfelt werden.

Zusammenfassung für die Spieler sobald sie alle vier Steintafeln entschlüsselt haben:

Auf dem Planeten war eine intelligente Spezies beheimatet, welche den Planeten T4R6 als seinen Feind betrachtete.

Dieser hatte nämlich, ähnlich wie bei Sonneneruptionen, Teile seiner Hülle in das All geschossen und diese prasselten dann als Regen auf die Oberfläche von T4R5, was für die Vertreter dieser Spezies tödlich war.

Nach mehr und mehr Niederschlägen beschloss die Spezies große Schutzräume zu errichten, in diesen waren sie zwar sicher, aber abgeschottet. Dies erklärt alle unnatürlichen Strukturen, sowie das Höhlensystem selbst.

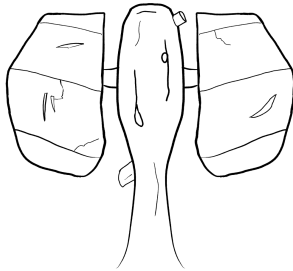
Irgendwann schlugen Meteoriten ein, welche die Decke des Schutzraums durchschlagen haben. Durch die Wucht und Hitze dieser Einschläge entstanden die Glassäulen die am Eingang zu sehen sind. Der Regen konnte nun ungehindert in den Schutzraum eindringen und hat die gesamte dortige Population ausgelöscht. Der Niederschlag sammelte sich dann auf dem Grund des Schutzraumes und bildete somit die Grundlage eines nach und nach entstehenden neuen Ökosystems.

Wenn alle vier Quellen entschlüsselt worden sind und man sich mit dem Tars unterhalten hat, gilt das Ziel Tars-Kultur als geschafft. (Das Mitnehmen des Tars als Gegenstand ist optional.)

Biologie:

Biologiewissen erlangt man durch das Anwenden des Bioscans auf jedes unbekannte Lebewesen. Wurden alle sechs Lebewesen gescannt gilt das Biologie-Ziel als geschafft.

Hinweis: Die angegebenen Namen für die Lebewesen dienen hauptsächlich dem Spielleiter als Orientierung. Die Spieler entdecken diese Wesen In-Universe als erstes und dürfen ihnen daher Namen geben. Wenn sich die Spieler nicht für Namen entscheiden können, so kann Dr. Brisk die Namen vorschlagen die hier im Dokument verwendet werden.



Segelbaum

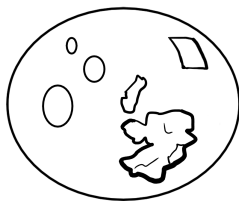
Beschreibung: "Es hat eine frappierende Ähnlichkeit zu einem Baum, er hat eine rote Rinde und abstehende, segelartige Blätter."

Bioscan: "Lebensform als Pflanze identifiziert. Vegetation ist von variabler Größe. Segelartige Blätter mit brüchiger Struktur stehen vom roten Stamm ab und sind stets auf eine Lichtquelle ausgerichtet. Wurzeln

gehen tief und nehmen eine unbekannte Substanz aus dem Boden auf. Zur Identifikation selbiger ist ein [chemischer Scan](#) erforderlich."

Taktischer Scan: "Lebensform stellt keine Gefahr dar. Sie verfügt über widerstandsfähige Rinde welche gegen hohe Krafteinwirkung, Sprengstoffe und Feuer anfällig ist. Eliminierung nicht notwendig."

Segelbäume befinden sich im [Arboretum](#), am [Grund der Kluft](#), im [Wald](#) und in [Ruine B](#). [Segelbaum](#)-Wurzeln sind noch im [gleichnamigen Raum](#) zu finden.



Plasmoid

(1TP | 3 Schaden bei Tod)

Beschreibung: "Diese eigenartige Lebensform ist fast kugelförmig, ca. 50 cm groß und hat einen wabernden lila Glanz."

Bioscan: "Lebensform ist klassifiziert als Amöbe (Einzellige Lebensform). Es bewegt sich rollend über den Boden oder Wände, auf der Suche nach Nahrung. In seinem Inneren ist es gefüllt mit einer korrosiven

Substanz (Magensäure). Lebensform ernährt sich ausschließlich von pflanzlichem Gewebe, welches es durch seine dünne äußere Membran passieren lässt und schließlich in seinem Inneren verdaut."

Hinweis: Die Säure im Inneren kann jederzeit mittels eines Kanisters gefahrlos von einem Spieler 'gemolken' werden. Das Versprühen der Säure macht 3 Schaden.

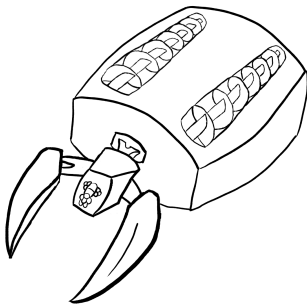
Taktischer Scan: "Lebensform ist nicht feindselig und eine geringe Bedrohung. Aufgrund der schädlichen Substanz im Inneren ist von einer Eliminierung abzuraten. Jede Form von Krafteinwirkung wäre für sie sofort fatal."

Verhalten: Der Plasmoid reagiert niemals auf die Spieler oder irgendeine andere Kreatur, sein einziges Verhalten ist das Aufsuchen und Verzehren von Nahrung.

Falls der Plasmoid getroffen wird:

"Der [Plasmoid] zerplatzt und die Säure aus seinem Inneren verteilt sich in einem Radius von 3 Metern." (Alle Spieler im Umkreis bekommen 3 Schaden, nahe Strukturen werden beschädigt.)

Einen Plasmoid trifft man in der [Höhle](#) und zwei in [Ruine B](#). Weitere Plasmoiden können in bereits besuchten Räumen platziert werden.



Archimedeskäfer

(6 TP | AtkTalent: 3 | Schaden: 2 | KritSchaden: 3 | Geschick: 3)

Beschreibung: *"Diese Lebensform besteht aus einem eckigen Hintersegment und einem kleinen Kopfsegment mit zwei Klauen."*

Bioscan: *"Lebensform ist ein Pflanzenfresser. Es ist etwa einen Meter groß und besteht aus zwei Segmenten: Dem*

Hintersegment in dem sich die Organe befinden und einem Kopfsegment, welches über zwei massive Klauen verfügt mit denen es Pflanzen zerkleinert.

Das Hintersegment verwendet drehende Körperteile in Form von archimedischen Schrauben um sich auf dem Boden und innerhalb von Flüssigkeiten fortzubewegen. Es befindet sich Magensäure im Verdauungstrakt der Lebensform, die nicht ihm selbst herstellbar ist."

Falls der Plasmoid vorher gescannt wurde: *"Es wurde festgestellt, dass diese Säure vom [Plasmoiden] stammt."*

Taktischer Scan: *"Lebensform ist nicht feindselig. Seine harte Schale bietet einen passablen Schutz. Die Kreatur wird allerdings aggressiv sobald es eine bestimmte Form von Säure wahrnimmt und versucht sich diese gewaltsam zu akquirieren. Eliminierung nur zur Selbstverteidigung empfehlenswert. Das Aufstellen von Hindernissen wäre hierzu eine effektive Strategie."*

Verhalten: Der Archimedeskäfer ignoriert in den meisten Fällen die Spieler und priorisiert das Fällen und Auffressen von Segelbäumen. Kann mit Pflanzenstücken gefüttert und damit abgelenkt werden. Wird aggressiv sobald es Plasmoide wahrnimmt und versucht diese zu verspeisen. (Gleiches Verhalten wenn die Spieler Plasmoid-Säure in Kanistern mit sich führen.) Wird es angegriffen, versucht es sich selbst zu verteidigen.

Kampfaktionen:

- Hieb (AtkTalent: 3)
 - Erfolg: *"Der [Archimedeskäfer] holt aus und trifft [Spielercharaktername]."* (2 Schaden)
 - KritErfolg: *"Der [Archimedeskäfer] holt aus und trifft [Spielercharaktername] schwer."* (3 Schaden)

Ein Archimedeskäfer befindet sich je in [Ruine A](#), im [Arboretum](#) und im [Grundwasser](#). Weitere Archimedeskäfer können in bereits besuchten Räumen platziert werden.



Artilleriekrabbler

(10 TP | AtkTalent: 5 | Schaden: 2 | KritSchaden: 3 | Geschick: 5)

Bioscan: "Lebensform ist ein Fleischfresser, welcher immer in Paaren agiert. Es ist etwa eineinhalb Meter groß, verfügt über drei Beine und ein kanonenförmiges Organ, das Sand mit Hochdruck verschießt, um seine Beute zu erlegen."

Taktischer Scan: "Lebensform ist feindselig und wird bei Sichtkontakt angreifen. Es stellt eine mittelhohe Bedrohung dar. Die ballistischen Angriffe sind zwar zielgenau, aber starke Beschädigungen an der Außenhülle eines Raumanzugs sind unwahrscheinlich, solange keine kritischen Komponenten getroffen werden. Dennoch wird eine Eliminierung bei einer Konfrontation empfohlen. Das Zerstören der Beine stellt hierbei eine effektive Taktik dar."

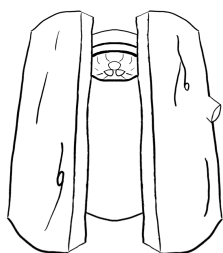
Verhalten: Die Artilleriekrabbler sind den Spielern gegenüber sehr aggressiv und greifen bei Sichtkontakt an. Fliehen die Spieler, werden die Artilleriekrabbler die Verfolgung aufnehmen.

Kampfhinweis: Schüsse auf die Beine sind stets um 2 erschwert, bei einem Treffer wird das Bein durchtrennt. Dies reduziert das Geschick auf 1 und das AtkTalent auf 3.

Kampfaktionen:

- Sandschuss (AtkTalent: 5)
 - Misserfolg: "Ein Strahl von Sand verfehlt knapp [Spielercharaktername]."
 - Erfolg: "Ein Strahl von Sand trifft [Spielercharaktername]."
(1 Schaden)
 - Kriterfolg: "Ein Strahl von Sand trifft überraschend eine kritische Komponente des Anzugs von [Spielercharakternamen]."
(4 Schaden)

Es befinden sich zwei Artilleriekrabbler im [Wald](#). Zudem können noch weitere Paare in bereits besuchten Räumen auf der Karte herumstreifen.



Säulenstampfer

(30 TP | AtkTalent: 2 | Schaden: 4 | KritSchaden: 6 | Geschick: 1)

Bioscan: "Lebensform ist ein uralter Fleischfresser und steht an der Spitze der Nahrungskette des hiesigen Ökosystems. Es hat etwa vier Meter Größe und die Oberfläche seines Körpers ist dem [Segelbaum] nachempfunden. Im schlafenden Zustand tarnt es sich als selbiger, um danach mittels seiner drei säulenartigen

Beine seine Beute zu zerquetschen."

Falls der Artilleriekrabber vorher gescannt wurde: *"Eine geringfügige, evolutionäre Ähnlichkeit zum [Artilleriekrabber] wurde festgestellt."*

Taktischer Scan: *"Lebensform ist feindselig und wird bei Sichtkontakt sofort angreifen. Seine Beine geben ihm eine beträchtliche Reichweite und ein Treffer würde schweren Schaden verursachen. Es ist als extreme Bedrohung einzustufen und ein Rückzug wäre einer Eliminierung vorzuziehen. Die Außenhaut ist extrem widerstandsfähig, lediglich Sprengwaffen stellen die einzig effektive Strategie dar."*

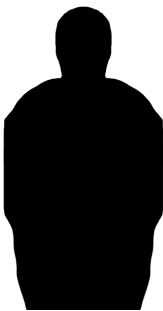
Verhalten: Der Säulenstampfer ist den Spielern gegenüber sehr aggressiv und greift bei Sichtkontakt an. Er wird bei Flucht der Spieler nur höchstens einen Raum weiter verfolgen.

Hinweis: Da der Säulenstampfer ein besonders großes Ziel ist, wird jeder Angriff auf ihn um 2 erleichtert. Beim Säulenstampfer machen Sprengsätze doppelten Schaden und lähmen ihn für eine Runde.

Kampfaktionen:

- Hieb (AtkTalent: 2 | Schaden: 4 | KritSchaden: 6)
 - Misserfolg: *"Ein Bein des [Säulenstampfers] segelt knapp an euch vorbei, ihr könnt förmlich spüren was für Kräfte dahinter sind."*
 - Erfolg: *"Der [Säulenstampfer] holt aus und trifft [Spielercharaktername] mit einem seiner Beine. (4 Schaden)"*
 - KritErfolg: *"Der [Säulenstampfer] holt aus und schmettert [Spielercharaktername] gegen die Wand" (6 Schaden)*
- Stampfer (AtkTalent: 4)
 - Erfolg: *"Der [Säulenstampfer] macht einen Sprung und prallt danach auf den Boden. Die Schockwelle stößt euch alle um." (1 Schaden für jeden Spielercharakter, ausgenommen fliegende Drohnen.)*
 - KritErfolg: *"Der [Säulenstampfer] springt und schmettert kurz danach auf den Boden. Kleine Sandsteinbrocken fallen von der Decke und treffen jeden von euch." (2 Schaden für jeden Spielercharakter.)*

Es befindet sich nur ein Säulenstampfer auf der Karte. Er ist in der [Nische](#) hinter dem Wasserfall vorzufinden.



Tars

(20 TP | AtkTalent: 3 | Schaden: 2 | KritSchaden: 3 | Geschick: 2)

Erster Bioscan: *"Entität zeigt geringfügige Lebensfunktionen. Forschungsdaten unvollständig. Weiterer Scan erforderlich."*

Zweiter Bioscan: *"Entität ist eine Lebensform. Es besteht aus einem Mikrobennetz, welches Sandstein*

umschließt und diesen verformen kann. Es verfügt über Intelligenz und ist zur schriftlichen Kommunikation fähig."

Taktischer Scan (nach weniger als zwei Bioscans): *“Daten zur Auswertung der Entität ungenügend, Bioscan erforderlich.”*

Taktischer Scan (nach zwei Bioscans): *“Verhalten der Entität deutet auf Anzeichen von Angstzuständen hin. Die ungewöhnliche Zusammensetzung seines Körpers macht es zu einem gewissen Grad unempfindlich gegenüber Waffengewalt.*

Die Fähigkeit der Manipulation von Sandstein ermöglicht ihm eine Reihe von offensiven und defensiven Taktiken: So kann es seine Ziele mit Stößen aus Sand umstoßen oder sich eine Deckung schaffen.

Diplomatie ist einer Eliminierung vorzuziehen.

Die [Substanz von T4R6](#) hat auf es eine extrem schädigende Wirkung, ein aggressives Verhalten ist also zu erwarten wenn es besagte Substanz wahrnimmt.”

Verhalten: Das Verhalten des Tars ist abhängig vom Verhalten der Spieler:

Sind die Spieler nass oder gewalttätig, wird er sie angreifen, ansonsten wird er eher defensiv handeln. Offen für schriftliche Kommunikation ist er jedoch immer.

Der Tars regeneriert pro Runde im Kampf 2 Trefferpunkte. Ein Treffer mit der Substanz von T4R6 macht 10 Schaden.

Kampfaktionen:

- Nichts tun
“Der Tars bewegt sich nicht”
Der Tars agiert in dieser Runde nicht wenn er Angst hat, aber in der letzten Runde bereits eine Wand erschaffen hat.
- Sandstoß (AtkTalent: 3)
 - Erfolg: *“Der Tars erschafft eine Wand und wirft [Spielercharaktername] um.”* (2 Schaden)
 - KritErfolg: *“Der Tars lässt einen Sandsteinbrocken auf [Spielercharaktername] fallen.”* (3 Schaden)
- Schutzwand errichten (Kann nicht zweimal hintereinander benutzt werden, dafür muss nicht darauf gewürfelt werden.)
“Der Tars erschafft vor sich eine Schutzwand.”
Diese Wand hält Angriffe ab (TP der Wand: 2), sie kann von Spielern entweder umgangen (Probe auf Geschick), übersprungen (Probe auf Fitness), gesprengt oder durch das Grabgerät durchbohrt werden. Überwindung der Mauer kostet den überwindenden Spieler eine Runde. Wird die Mauer zerstört, so erleidet der Tars 3 Schaden.

Es existiert lediglich ein Tars auf der Karte, er befindet sich in der [Krypta](#) und wird auch bei den [Wurzeln](#) erscheinen.

Das Abenteuer:

Kurzübersicht zum Ablauf des Abenteuers:

- Die Spielercharaktere sind auf dem Raumschiff, gehen in das Briefing, erstellen ihre Anzüge und fliegen zum Wüstenplaneten.
- Die Spielercharaktere landen auf dem Planeten und finden eine einzelne Düne welche sie betreten können.
- Die Spielercharaktere kommen in ein Höhlensystem, worin sie ein eigenes Ökosystem mit bisher unbekannten Lebensformen entdecken und dokumentieren.
- Die Spielercharaktere finden Ruinen und Inschriften einer nicht mehr lebenden Zivilisation und versuchen sie zu entschlüsseln.
- Die Spielercharaktere begegnen weiter unten dem letzten Überlebenden dieser Zivilisation und versuchen mit ihm zu kommunizieren.
- Die Spielercharaktere gehen zurück an die Oberfläche und fliegen zurück zum Raumschiff.

Es ist möglich das Abenteuer erfolgreich abzuschließen ohne zu kämpfen.

Dieses Abenteuer ist in sich sehr zusammenhängend, der Spielleiter sollte versuchen sich möglichst an das Dokument zu halten.

Folgendes sollte der Spielleiter im Kopf behalten:

- Es wird vier Steintafeln geben, welche die Spieler finden werden, deren Reihenfolge ist aber nicht fest.

Atmosphärische Hintergrundmusik für die Spieler ist für dieses Abenteuer besonders zu empfehlen.

Prolog:

Durch die weitläufige Leere des Weltalls segelt zielstrebig ein Raumschiff. Es handelt sich um die Sentinel, einem mächtigen Weltraum-Schlachtschiff des Militärs der Menschen, auch "Die Offensive" genannt. Sie führen einen erbitterten Kampf mit einer aggressiv expandierenden Roboterrasse namens "Displacer" die um jeden Planeten in den vielen Sonnensystemen kämpft. Fernab dieses Konfliktes beginnt aber euer Abenteuer.

Ihr arbeitet für ein Forschungsinstitut, welches direkt der Regierung, oder auch "Die Administration" genannt, unterstellt ist. Euch erwartet eine Mission, von der ihr aber noch nichts genaueres wisst.

Da ihr aber nicht direkt zum Militär gehört, dürft ihr nur als Gäste auf dem Schiff mitfliegen.

Hinweis: Falls weibliche und männliche Spielercharaktere in der Gruppe sind, so sind diese nach Vorschrift in zwei verschiedenen Kajüten geschlechtergetrennt untergebracht. Beide Gruppen erleben innerhalb der Kabinen dasselbe.

Es klopft an der Tür, eine eher ruppige aber auch unsichere Stimme ist zu hören:
"Ööhhh, die Wissenschaftler werden auf der Brücke erwartet... oder so"

Ihr liegt in den Betten einer kleinen aber eigentlich gemütlichen Kajüte. Sonst befinden sich noch in dem Raum ein kleiner Schreibtisch, mehrere Schränke und ein kleines Fenster nach draußen.

Was tut ihr? (Vorstellung der Charaktere)

- Untersuchen des Schreibtisches.
In den Schreibtisch ist ein Computer eingelassen, der Monitor zeigt einen unausgefüllten Missionsbericht, in dem nur eure Namen stehen. Dieser wird erst nach eurer Rückkehr ausgefüllt, dein innerer Bürokrat freut sich schon.
- Aus dem Fenster sehen.
Ein gelber Planet ist zu sehen, sowie ein Asteroidengürtel und zwei Sonnen. Größen und Distanzen lassen sich aber schwer mit bloßem Auge abschätzen.
- Durchsuchen der Schränke.
Du findest nur gewöhnliche Kleidung sowie deine persönlichen Gegenstände. (Die Spieler dürfen entscheiden was für Gegenstände zu ihren Charakteren passen, jedoch ist keiner der Gegenstände für das Abenteuer wichtig.)

Öffnen der Tür.

Vor euch steht ein Marinesoldat in voller Rüstung, das Gesicht ist von einem Helm verdeckt. Es ist eine eher klobige, grüne Standard-Kampfmontur des Militärs mit einem blauen Visier. Seine Stimme ertönt wieder:

"Ah, da seid ihr ja. Kommt gleich mit, der Kapitän wartet nicht gerne."

In diesem Universum existiert keine künstliche Schwerkraft, auf dem Schiff herrscht überall Schwerelosigkeit. Man kann sich zwar mittels Magnet-Stiefeln am Boden anheften, dies dient aber nur zur Stabilisierung.

Der Soldat hetzt euch mehr oder weniger zügig durch die weitläufigen Korridore des Schiffes. Die Korridore sind gut beschildert und überall sind Griffe und Stangen, um sich in der Schwerelosigkeit besser zu fortzubewegen. Ständig wuseln Angehörige der Crew durch die Gänge.

Nicht selten wird das Gedränge durch Durchsagen dirigiert: *"Der Command Combat Frame KG-4L45 wird in Hangar 3 benötigt."*

In einem Fenster neben euch seht ihr einen großen Kampfroboter der in einem noch größeren Korridor entlang auf einer Führung mit einem Lastenaufzug weggebracht wird.

- Wahrnehmung auf Kampfroboter.
Du erkennst das Wort "Alas", welches auf der Schulter des Mechs eingraviert ist.

Die Spieler werden zur Brücke gebracht.

Die Brücke:

Nach einiger Zeit kommt ihr an einer großen Schleuse an, welche prominent als "Brücke" beschildert ist. Sobald ihr euch ausgewiesen habt, öffnet sich die Schleuse langsam und

ihr werdet durchgelassen. Der Soldat der euch hingebracht hat verabschiedet sich, und geht zurück in die Richtung wo ihr zusammen hergekommen seid.

Die Brücke befindet sich im Kern des Schiffes, es gibt daher keine Fenster, sondern nur große Bildschirme. Auf dem Hauptbildschirm ist ein gelber Planet mit der Bezeichnung "T4R5" zu sehen. Überall schweben Mitglieder der Brückenbesatzung geschäftig herum.

Hinweis: Die Missionsbesprechung beginnt nun. Der Kapitän und Dr Brisk wissen nicht mehr als das was sie hier im Dokument sagen, die Spieler sollen also von ihnen nicht den Eindruck bekommen, dass sie hinters Licht geführt werden.

In der Mitte des Raumes steht ein großer Konferenztisch an der zwei Personen sitzen: Ein älterer [Mann](#) mit grauen Haaren in einem weißen Kittel und eine einschüchternd große [Frau](#) in Militäruniform mit kurzen, weißen Haaren und einer Kapitänsmütze. Der Mann erkennt euch und winkt euch zu sich. Die Frau reagiert nicht.

Mit langsamer, zurückhaltender und nachdenklicher Stimme äußert er sich:
"Ah, ihr seid da, sehr gut. Ich denke ihr wisst noch nicht was auf euch zukommt? Es hat lange gedauert bis die Administration der Mission zugestimmt hat..."

Eine unangenehme Pause folgt, er scheint nachzudenken.
"...oh, achja, ich heiße übrigens Dr. Nathan Brisk, meines Zeichens Doktor der Physik und der Wissenschaftsoffizier hier an Bord."
Er deutet auf sein Namensschild und gibt jedem von euch die Hand.

"Und diese reizende Dame hier ist Kapitän Aresva."
Er deutet sarkastisch auf die Frau in Uniform am Tisch, welche gelangweilt im Raum herum blickt und eurer Präsenz immer noch keiner Reaktion würdigt. Sie ist eher hager und wirkt irgendwie knochig. Ihr Alter ist undefinierbar.

"Aber zurück zum Thema: Vor wenigen Tagen hat ein Satellit den ersten physikalischen Scan des Wüstenplaneten T4R5 gemacht und lieferte seltsame Ergebnisse. An verschiedenen Stellen auf dem Planeten wurde eine ungewöhnlich niedrige physikalische Dichte festgestellt."

Er deutet auf den großen Bildschirm, ein grafisches Overlay wird über den Planeten gelegt welches die Messdaten darstellt. An verschiedenen Punkten auf dem Planeten ist die physikalische Dichte um etwa 30% niedriger als auf dem Rest der Oberfläche.

"Das ist aber noch nicht das Interessante, am ungewöhnlichsten ist dieser Ort hier:"
Er zoomt auf einen der Punkte.
Ein bläuliches Schimmern ist auf dem Satellitenbild zu erkennen.

*"Ich bin mir nicht sicher warum es hier schimmert, der Satelliten-Scan sagt es sei hier gewöhnlicher Sand, wenn auch mit niedrigerer Dichte.
An keinem anderen Ort auf dem Planeten ist ein solches Schimmern zu sehen. Euer Job ist es dorthin zu fliegen und dem auf den Grund zu gehen."*

Der Kapitän meldet plötzlich sich zu Wort mit einer unheimlichen und zischenden Stimme:
"Also ihr Knirpse, ihr fliegt in einer Stunde ab. Ihr bekommt eines meiner kostbaren

Albatross-Transport-Shuttles."

Sie fängt an bedrohlich zu grinsen:

"Ich hoffe ihr habt einen guten Piloten, denn wehe danach ist daran auch nur ein Kratzer wenn ihr zurückkommt."

Dr. Brisk geht sichtlich ein Schauer über den Rücken, er fügt hinzu:

"Meldet euch bei Sergeant William Crank im Hangar, er wird euch eure Ausrüstung geben."

Ihr erhaltet die Wegbeschreibung zum [Hangar](#).

"Habt ihr irgendwelche Fragen?"

- Fragen ob schonmal jemand auf dem Planeten gelandet ist:
Brisk: *"Äh, ja, das erste und bisher letzte Erkundungsteam das vor etwa einer Woche darauf gelandet ist hatte keine bahnbrechenden Entdeckungen gemacht. Es sei denn ihr habt zufällig Interesse an mehreren Tonnen Sand, den sie zurückgebracht haben?"*
- Fragen nach Leben oder Wasser auf dem Planeten:
Brisk: *"Wir haben weder Leben noch Wasser auf dem Planeten festgestellt. Es ist eine unangenehme, heiße Wüste mit zwei Sonnen, auf der man nicht einmal atmen kann."*
- Fragen nach Waffen oder anderer Ausrüstung:
Brisk: *"Ihr bekommt leichte Waffen im Hangar beim Sergeant, fragt ihn einfach mal was er sonst so für euch bauen kann. Wenn es nach mir ginge, würdet ihr aber keine Bewaffnung brauchen, aber das Protokoll schreibt nunmal vor, dass ihr euch in jeder Situation selbst verteidigen könnt."*
- Fragen nach Verstärkung des Teams oder ob die Mission gefährlich sein könnte
Kapitän, beugt sich einschüchternd nach vorne:
"Wieso? Wovor habt ihr denn Angst? Wenn es da unten etwas gäbe, was gefährlich sein könnte..."
Sie greift nach einem Trinkbehälter auf dem Tisch und zertrümmert ihn ohne Vorwarnung mit einer Hand.
"...dann könnt ihr euch sicher sein, dass mein Schiff mit den Bordkanonen aus eurem niedlichen kleinen Sandkasten eine hübsche Glasskulptur macht!"
Die Bruchstücke des Behälters fliegen bedrohlich durch den Raum.
Die Wissenschaftler unter euch begreifen: Sand wird unter Hitzeeinwirkung zu Glas.
- Die Hypothese aufstellen, dass die niedrigere Dichte von unterirdischen Hohlräumen kommen könnte.
Brisk: *"Sehr unwahrscheinlich, Sand füllt Hohlräume normalerweise sofort. Das Konzept von Treibsand dürfte euch ja bekannt sein."*
- Die Hypothese aufstellen, dass das Schimmern auf dem Planeten von Glas oder ähnlichem kommt:
Brisk: *"Das wäre gut möglich, aber ich verstehe nicht welche Kräfte dort unten etwas zu Glas verarbeiten könnten. Am besten ihr fliegt dorthin und geht dem auf den Grund."*

Wenn keine Fragen mehr:

Brisk: *"Gut, wenn ihr noch was braucht, ihr könnt mich auch während des Flugs oder vom Planeten aus anfunken. "*

Ihr erhaltet die Funkfrequenz mit der ihr [Dr. Brisk](#) erreichen könnt.

Danach werdet ihr wieder von der Brücke geleitet. Informationsbildschirme, die euch die Route zum Hangar zeigen, fallen euch auf.

Die Spieler gehen zum [Hangar](#).

Der Hangar

Ihr kommt in einer riesigen Halle an. Ein gutes dutzend Flugzeuge verschiedener Größen hängen an großen Klammern von der Decke, überall sind Mechaniker welche ihren Pflichten nachkommen. Von weitem fällt euch ein blonder junger [Mann](#) in Mechanikerkleidung mit einem Klemmbrett in der Hand auf, der vor einer Palette mit Kanistern steht.

Was tut ihr?

- Zum [Mann](#) gehen.
Er bemerkt euch nicht.

Den [Mann](#) ansprechen.

Er dreht sich um und antwortet mit freundlicher und sympathischer Stimme: *"Oh, ich glaube ich habe euch hier noch nicht gesehen. Was kann ich für euch tun?"*

Wahrheitsgemäß die Situation schildern.

Mann: *"Achso, ihr seid die Wissenschaftler die die Administration geschickt hat? Freut mich, ich heiße William. Soweit ich das richtig verstanden habe, soll ich euch eure Ausrüstung bauen, richtig? Sehr gut, ich erkläre euch was ihr wissen müsst."*

Er führt euch zu einem großen Kasten welcher ein wenig an eine Telefonzelle erinnert. Die Hülle ist dick gepanzert und ein großes Fenster erlaubt einen Einblick ins Innere.

Crank: *"Dies ist ein Konstruktor, damit bin ich in der Lage euch eure Anzüge hier und jetzt zu bauen. Ihr bekommt sogenannte 'Advanced Combat Frames', also eine gepanzerte Form eines Raumanzuges. Dieser erlaubt euch in lebensfeindlichen Umgebungen zu agieren, zudem macht er die Träger mit Servomotoren stärker."*

Es gibt verschiedene Module und Programme mit denen ich eure Anzüge ausstatten kann, je nach euren Anforderungen und Kenntnissen. Ihr könnt euch auch ein eigenes Design für einen Anzug ausdenken, welches ich hier realisieren kann. Ich würde mich darüber sogar sehr freuen, mich etwas künstlerisch auszutoben (er lächelt), damit ich mal zur Abwechslung nicht etwas nach dem..."

Er wechselt in einen herablassenden Tonfall: *"...Einheitsbrei des Militärs bauen muss."*

Sein Tonfall normalisiert sich wieder:

"Achja, Ausrüstung wie Waffen, Munition, Werkzeug und sogar Drohnen kann ich euch auch bauen. Ihr dürft diese auch gerne an unserem exklusiven [Schießstrand](#) ausprobieren, bis ihr

zufrieden seid."

Die Spielercharaktere erhalten jetzt die Anzüge die sie sich vor dem Abenteuer ausgedacht haben.

Falls die Spieler nach Beschreibungen zu den Ausrüstungsgegenständen fragen wird der Beschreibungstext in der Geofront_Regelerweiterung vorgelesen.

Der Metallspeicher der Spieler ist voll, sobald die Anzüge fertig sind.

Je kreativer die Anzüge designt sind, desto sympathischer findet Crank die Spieler, desto hilfsbereiter wird er im späteren Verlauf des Abenteuers sein.

Die Spieler können Fragen stellen, die Crank beantwortet.

- Nach schweren Waffen oder Fahrzeugen fragen.
Crank, verwirrt: *"Woah, woah, immer langsam. Ihr solltet doch nur etwas herum buddeln, richtig? Ich denke nicht, dass der Sand so aggressiv euch gegenüber sein wird. Außerdem könnte ich euch das nicht geben, selbst wenn ich wollte. Nicht-Kombattanten darf ich keine schweren Waffen geben, das sagen die Vorschriften."*
- Zielschießen auf dem Schießstrand.
Crank: *"Alles klar, ich starte den 'Schießstrand'. Jeder von euch der teilnehmen möchte, bekommt drei Ziele. Ein normaler Treffer auf das Ziel bringt einen Punkt, ein Treffer auf Mitte des Ziels bringt zwei Punkte. Ihr bekommt pro Ziel nur einen Versuch."*
Euch wird ein virtueller Strand simuliert, auf dem mehrere Zielscheiben aus Holz aufgestellt sind.
Die Spieler wechseln sich nun ab und jeder würfelt jeweils dreimal auf Fernkampf. Der Punktestand sollte notiert werden.
 - Kritischer Erfolg.
Du triffst die Mitte der Zielscheibe und sie zerspringt in tausend Stücke. 2 Punkte.
 - Erfolg.
Du triffst die Zielscheibe und sie fällt um. 1 Punkt.
 - Misserfolg.
Du verfehlst knapp die Zielscheibe. Kein Punkt.
 - Kritischer Misserfolg.
Dir fällt die Pistole aus der Hand und du musst sie wieder aufheben. Dies gilt als Versuch. Kein Punkt.
- Zielschießen auf Nahkampf.
Crank: *"Was? Nahkampf? Sowas ist doch nicht wirklich nützlich, oder? Aber okay, ihr könnt es ja mal ausprobieren."*
Der Schießstrand steht auch hier zur Verfügung, allerdings mit dem Talent Nahkampf.

Die Wertevergabe ist fertig, die Anzüge wurden alle hergestellt.

Crank: *"So, ich bin fertig. Ich wünsche euch viel Erfolg, ihr könnt mich auch gerne während der Mission anfunken falls ihr Nachschub benötigt. Ich muss jetzt los, mich um ein Problem im Maschinenraum kümmern, bis dann."*

Ihr erhaltet die Funkfrequenz mit der ihr [Crank](#) erreichen könnt.

Er verabschiedet sich freundlich und geht zügig. Ihr solltet zur [Shuttlebucht](#), euer Abflug ist bald.

Die Shuttlebucht:

Ihr kommt an einer Schleuse, nicht weit vom Hangar an. Zwei Soldaten die dort Wache halten öffnen sie sobald sie euch sehen und winken euch durch. Hinter der Schleuse ist ein Albatross-Transport-Shuttle zu sehen, welches in einer großen Röhre an einer Klammer zur Arretierung hängt.

Das Shuttle selbst hat ein langes Chassis, mit einer offenen Ladeluke hinten und einem gut verglasten, spitzen Cockpit vorne.

Über die Ladeluke in das Shuttle einsteigen.

Im Laderaum befinden sich:

- Zwei gegenüberliegende Sitzbänke.
- Ein Konstruktor, etwa halb so groß wie der aus dem Hangar. Er kann alle kleinen und großen Gegenstände, sowie Drohnen herstellen, solange er mit der nötigen Menge Metall versorgt wird.
- Ein Container mit 5 Einheiten Metall als Baumaterial.

***Hinweis:** Der Container und Konstruktor können von Spielern nicht getragen werden, sondern bleiben im Shuttle.*

Ein kurzer Gang führt vom Laderaum zum Cockpit.

Wer von euch fliegt das Shuttle?

Der Spieler mit der höchsten Drohnenkontrolle sollte fliegen.

Ein Spieler entscheidet sich zu fliegen und setzt sich hinter das Steuer.

Alle Türen schließen sich und die Displays deuten an, dass die Atemluft aus der Schleuse gesaugt wird.

Ein Funkspruch ertönt: *“Sandbox-One, sie haben die Starterlaubnis bekommen. Die Abschussvorrichtung ist gegenwärtig leider in Wartung, sie müssen manuell herausmanövrieren.”*

Am anderen Ende der Röhre öffnet sich ein Schott der in den Weltraum führt.

Der Rest von euch setzt sich und schnallt sich an.

Drohnenkontrolle, ob Shuttle heil herausgeflogen werden kann.

- **Kritischer Erfolg:** Die Triebwerke laufen sofort auf Hochtouren und ihr schießt mit hoher Geschwindigkeit nach draußen, ohne die Wände zu berühren.
- **Erfolg:** Die Triebwerke laufen an und ihr manövriert vorsichtig aus der Röhre heraus ohne die Wände zu berühren.
- **Misserfolg:** Die Triebwerke laufen an und ihr versucht vorsichtig aus der Röhre heraus zu fliegen, jedoch schrammt ihr etwa auf halber Strecke an einer der Wände. Ihr kommt zwar aus der Röhre heraus, aber der Bordcomputer meldet eine leichte Beschädigung auf der Außenhülle.

- Kritischer Misserfolg: Die Landetriebwerke laufen sofort auf Hochtouren und das Shuttle fliegt mit hoher Geschwindigkeit gegen die Decke. Der Bordcomputer meldet eine leichte Beschädigung an der Außenhülle.
(Jeder Spieler an Bord bekommt 1 Schaden, Drohnen ausgenommen.)
Wenig später kommt ein weiteres Shuttle von außen in die Öffnung der Röhre und nimmt euch in Schlepptau. Ihr müsst die amüsierten Gesichter der Besatzung des anderen Shuttles über euch ergehen lassen während sie euch aus der Röhre herausziehen.

Ihr seid erfolgreich aus der Sentinel heraus geflogen und gleitet nun still dem Zielort T4R5 entgegen. Die Sentinel wird nach und nach immer kleiner, bis sie nur noch als glänzender Punkt zu sehen ist. T4R5 kommt hingegen euch langsam immer näher. Der Planet hat eine intensive, gelbe Färbung und eine weiß schimmernde Atmosphäre.

Der Flug dauert noch ein wenig, wollt ihr miteinander reden oder Dr. Brisk anrufen?

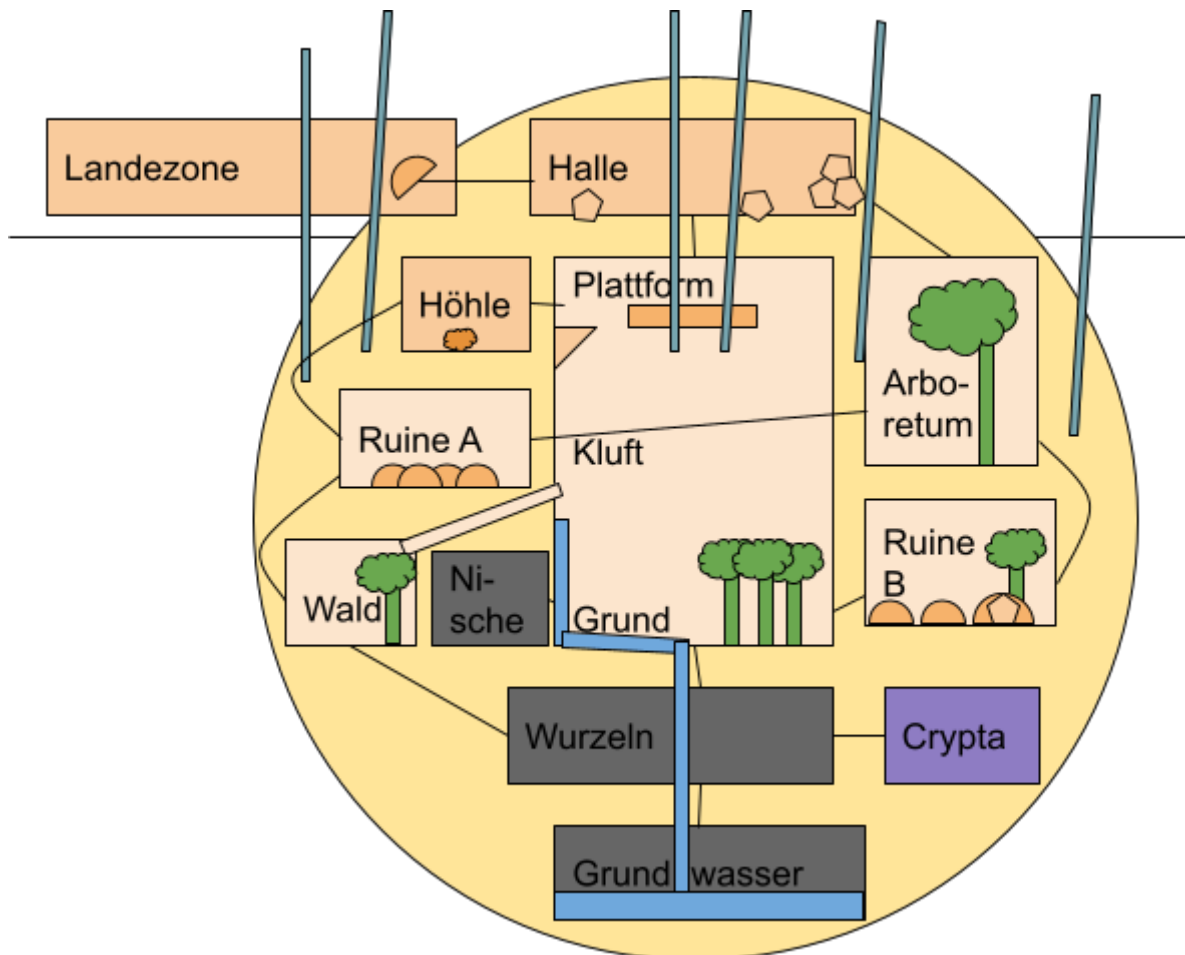
Falls die Spieler sich lieber miteinander unterhalten, kann nach der Unterhaltung direkt zum Kapitel [Landezone](#) gesprungen werden.

- Wollen die Spieler aber Brisk anrufen, so findet das nachfolgende Gespräch statt:
Ihr kontaktiert mit euren Funkgeräten Dr. Brisk. Nach kurzer Wartezeit hebt er ab:
"Ooooh, öh, ja? Hallo?"
Er schaltet seine Kamera ein, ihr könnt nun euren Gesprächspartner sehen. Brisk scheint etwas desorientiert, auf seiner Backe ist der Abdruck einer Tastatur zu erkennen.
"Ach, ihr seid es. Was gibt es denn?"
 - Fragen ob er gerade geschlafen hat.
Brisk, fühlt sich sichtlich angegriffen: *"Ob ich geschlafen habe? Natürlich! Povernapping am Arbeitsplatz nennt man das! Ich habe immerhin Pause!"*
 - Brisk soll etwas zur Mission sagen.
Brisk, enthusiastisch: *"Oha, da interessiert sich endlich mal jemand für die Wissenschaft. Schaut her, schaut her, ich zeige euch was."*
Er blendet neben seinem Kopf die Darstellung eines grünen Planeten ein.
Brisk, stolz: *"Das hier ist der Gasriese T4R6, ein planetarer Nachbar eures Missionsziels. Interessant hier ist, dass der Planet sich ähnlich verhält wie eine Sonne, immer und immer wieder hat er Eruptionen welche einen Teil seiner Hülle in das All schleudert. Auch interessant ist die physikalische Zusammensetzung, die Hülle ist brennbar und öl-artig..."*
Die Wissenschaftler unter euch hören gebannt zu, wie Brisk diverse Forschungsdaten herunter rattert, während alle anderen von euch langsam beginnen, geistig auszusteigen.
Brisk: *"...und dies beendet meinen kleinen Vortrag von planetaren Körpern, welche ich 'Pseudo-Sonnen' taufen werde. Vielen Dank für eure Aufmerksamkeit."*
(Die Spieler kennen und verstehen nun den Planeten T4R6, dies wird im späteren Abenteuer noch relevant.)
Brisk steht von seinem Platz auf und verneigt sich wie nach einer Theatervorstellung.

Er verabschiedet sich, ihr beendet den Anruf und fliegt weiter. Bald solltet ihr da sein.

Es geht weiter im Kapitel [Landezone](#).

Übersichtskarte von T4R5:



Links zu den Räumen: [Landezone](#), [Halle](#), [Plattform](#), [Höhle](#), [Ruine A](#), [Kluft](#), [Arboretum](#), [Ruine B](#), [Grund der Kluft](#), [Wald](#), [Nische](#), [Wurzeln](#), [Grundwasser](#) und [Krypta](#).

Hinweis: Erst sobald die Spieler die Halle erreichen, sollte der Spielleiter für die Spieler eine unvollständige Karte bereitstellen.

- Jeder besuchte Raum sollte beim ersten Betreten der Karte hinzugefügt werden.
- Das Einzeichnen von Details wie in der obigen Darstellung wird für das leichtere Verständnis der Spieler empfohlen.
- Zusätzlich sollten von Spielern hinterlassene Funkfackeln, Seilwinden und Brücken vorzugsweise in einer anderen Farbe eingezeichnet werden.
- Das Eintragen der Kugel, welche alle Räume umschließt, sollte erst am Ende des Abenteuers gemacht werden.

Landezone ([Zurück zur Karte](#)):

Bald beginnt der Kontakt mit der Atmosphäre, das Schiff beginnt nun merklich zu vibrieren und sich zu erhitzen. Ihr seid mittlerweile so nah, dass ihr auf der Oberfläche schon Dünen und Sandstürme ausmachen könnt.

Einige Minuten später beginnt ihr auch schon das blaue Schimmern, welches im Briefing besprochen wurde, zu erkennen. Ihr beschließt, nicht weit davon eine geeignete Landezone zu suchen.

Hinweis: Solange das Shuttle über Funk erreichbar ist, können die Spieler jederzeit Brisk oder Crank kontaktieren. (Das Shuttle leitet die Funksprüche an die Sentinel weiter.)

Ihr landet mit eurem Shuttle sanft auf der sandigen Oberfläche des trostlosen Wüstenplaneten, etwa 500 m vom Ziel entfernt.
Was tut ihr?

Das Shuttle verlassen.

Die Heckklappe öffnet sich und ihr tretet nach draußen. Der Sand gibt ein wenig unter euren Schuhen nach. Eure Anzüge kühlen euch zwar, trotzdem könnt ihr gut nachvollziehen was für eine pralle Hitze die beiden Sonnen hier anrichten. Die Luft am Horizont ist durch die hohen Temperaturen vollkommen verschwommen.

In Richtung des Ziels ist eine einzelne, große Sanddüne und über ihr ist das bläuliche Schimmern zu sehen. In allen anderen Richtungen ist Sand soweit das Auge reicht.
Was tut ihr?

- Untersuchen des Shuttles, falls es in der Shuttlebucht beschädigt wurde. Ihr erkennt viele Kratzer und Beulen, die Schäden sind jedoch nicht so groß wie ihr gedacht habt. (Es kann mit dem Reparaturmodul repariert werden.)
 - **Reparaturmodul** auf Shuttle.
Du reparierst das Shuttle mit deinem Reparaturmodul.
(Das Reparaturmodul muss so oft angewendet werden, wie nötig ist um 3 Trefferpunkte zu regenerieren.)
Jetzt sieht es wieder wie neu aus!

Fernglas auf das Ziel [oder nähern des Ziels auf 250 m].

Ihr seht in der Ferne in der Düne mehrere aufrecht stehende, blaue Linien. Von der Spitze der Linien geht das bläuliche Licht aus. [Der Funkkontakt zum Shuttle bricht gleich ab, ihr solltet auf eurer Position eine Funkfackel platzieren.]

Fernglas auf das Ziel bei 250 m oder nähern des Ziels auf 100 m.

Die blauen Linien sehen aus wie 50 m hohe und 5 m breite Säulen. Es sind sechs Säulen welche verteilt in der Düne stecken. Licht geht weiterhin von den Spitzen aus.

Direkt zu einer der Säulen gehen.

Sie sieht ähnlich wie Kristall aus, die Oberfläche ist glatt und milchig, man kann ein wenig durchsehen.

Hinweis: Den Spielern mitteilen, dass sie eine Reihe von Scannern zur Untersuchung des Areals haben.

Was tut ihr?

- **Physik-/Chemiescan** auf eine Säule.
"Scan abgeschlossen, es handelt sich um herkömmliches Glas, die enthaltenen Elemente sind identisch mit dem des Sandes aus der Umgebung. Die Lichtemissionen auf den Spitzen der Säulen sind das Resultat von Lichtreflexionen des Sonnenlichts. Die Beschaffenheit macht es extrem widerstandsfähig gegen Beschuss. Ursache der Formation konnte nicht ermittelt werden."
- **Geoscan** auf die Düne.
"Scan abgeschlossen, Hohlraum in der Düne wurde ermittelt."
- **Grabgerät** um in die Düne zu kommen.
 Die Spieler landen in der Halle.

Wahrnehmung oder ablaufen der Düne.

Euch fällt auf, dass Düne etwas Rundes mit einer rötlichen Färbung herausragt.

- Untersuchen des runden Etwas.
 Ihr seht eine große Halbkugel mit einer etwa 2 m großen Öffnung auf Bodenhöhe. Die Oberfläche ist ungewöhnlich glatt.
- **Chemiescan** auf Halbkugel.
"Scan abgeschlossen, es handelt sich hier um gewöhnlichen Sandstein. Der enthaltene Sand ist chemisch identisch mit dem aus der Umgebung."

Betreten der Öffnung.

Ein dunkler, zylindrischer Tunnel führt mit einem leichten Winkel nach unten. Die Wände im Tunnel sind genauso glatt wie am Eingang. Am anderen Ende des Tunnels ist Licht zu sehen. Wenn ihr jetzt weitergeht, wird der Funkkontakt zum Shuttle abbrechen, ihr solltet eine Funkfackel auf eurer Position platzieren.

Die Spieler folgen dem Tunnel und betreten die Halle.

Hinweis: Für den Rest des Abenteuers sollte der Spielleiter nach jedem Raum selbstständig die Spieler erinnern, jeweils eine **Funkfackel** zu platzieren.

Halle ([Zurück zur Karte](#)):

Nach dem Gang tut sich vor euch eine riesige, runde Halle mit etwa 80 m Durchmesser und einer bis zu 20 m hohen Decke auf.

Bei der Decke dringt durch Ritzen etwas Licht und gelegentlich rieselt Sand herunter.

Mehrere bis zu 5 m große Brocken aus Sandstein liegen verteilt im Raum herum.

Ihr seht in der Mitte des Raumes etwas Dunkles auf dem Boden, umringt von drei der Säulen die ihr schon draußen gesehen habt. Die Säulen scheinen tiefer im Boden zu stecken als ihr gedacht habt.

Was macht ihr?

- Dem dunklen Etwas nähern.

Es ist ein großes Loch mit etwa 8 m Durchmesser. Tiefe ist mit bloßem Auge schwer abschätzbar, da sehr starkes, weißes Licht von unten kommt. Die sichtbare Außenwand ist glatt und würde sich nicht gut zum Klettern eignen. Was macht ihr?

- **Physikscan** auf das weiße Licht.
"Scan abgeschlossen, Leuchten als Sonnenlicht identifiziert."
- **Geoscan** auf das Loch an um die Tiefe zu messen.
 - Falls der Geoscan auf Stufe 5 ist: *"Es wurde eine Tiefe von 15m ermittelt."*
 - Falls der Geoscan auf Stufe 3 ist: *"Tiefe konnte nicht ermittelt werden."*
- Plump das Loch hinunter springen.
Ihr landet krachend auf einer Plattform. (Jeder Springende bekommt 2 Schaden.)
- Installieren einer **Seilwinde** am Loch und herab seilen.
Die Spieler kommen an einer Plattform an.
- **Wahrnehmung** von der Mitte der Raumes aus oder den Rest des Raumes ablaufen.
Euch fällt ein Geröllhaufen am anderen Ende des Raumes auf.
 - **Geoscan** auf den Geröllhaufen.
Der Geoscan sagt dass sich hinter dem Haufen ein Gang befindet.
 - **Sprengsatz** oder **Grabgerät** auf Haufen.
Ein Korridor kommt zum Vorschein. Er geht schräg nach unten, am anderen Ende des Tunnels ist Licht zu sehen.
 - Die Spieler gehen durch den frei geräumten Tunnel zum Arboretum.

Die Plattform ([Zurück zur Karte](#)):

Ihr landet auf einer großen Plattform aus Sandstein. Sie hat etwa 20 m Durchmesser, die drei Säulen von der Oberfläche sind immer noch zu sehen, sie stecken um euch herum in der Plattform.

Von der Kante der Plattform seht ihr nicht wie tief es nach unten geht, da von unten ein starkes Licht kommt.

Die Plattform ist nach 20 m Luftlinie von einer Wand umringt.

Raum untersuchen:

Ihr erkennt von einem der Ränder der Plattform einen großen, dunklen Eingang in der Wand, mit einem tiefer liegenden Vorsprung. Ihr könntet auf den Vorsprung springen, die Distanz beträgt etwa drei Meter.

- **Geoscan** auf Plattform.

“Scan abgeschlossen, die Plattform ist frei hängend und wird nur von den Glassäulen getragen. Die Säulen selbst enden zwei Meter unter der Plattform. Ein Boden unter der Plattform konnte nicht ausgemacht werden.”

- **Physikscan** auf das Licht.
“Scan abgeschlossen, das Leuchten wurde als gewöhnliches Sonnenlicht identifiziert. Die Glassäulen tragen das Licht nach dem Prinzip einer Glasfaser weiter nach unten.”
- Installieren einer **Klappbrücke**.
Ihr könnt nun gefahrlos die Kluft überqueren.
- Mit **Fitness** auf den Vorsprung springen. Erleichterung um 1, da der Vorsprung etwas tiefer liegt.
 - Kritischer Erfolg: Du machst einen eleganten Vorwärtssalto und landest punktgenau auf dem Vorsprung.
 - Erfolg: Du springst erfolgreich über die Kluft und rollst dich auf dem Vorsprung ab.
 - Misserfolg: Du springst über die Kluft, jedoch nicht mit genug Kraft und rutschst beim Vorsprung ab. Du schaffst es noch dich mit einer Hand an der Kante festzuhalten. (Ein anderer Spieler muss ihn auf dem Vorsprung wieder hochziehen, kein Würfeln dazu nötig.)
 - Kritischer Misserfolg: Du springst mit viel zu wenig Kraft ab und fällst in den Abgrund. Du siehst während des Falls etwas verschwommenes Grünes auf dich zurasen und verlierst beim Aufprall sofort Bewusstsein. Der Spieler ist ohnmächtig und kann für eine kurze Zeit nicht mehr agieren. [Er/Sie] befindet sich nun am Grund der Kluft und hat durch den Sturz nur noch 2 TP übrig.

Hinweis: Falls die Spieler vom Vorsprung zurück auf die Plattform springen ist der Wurf um 1 erschwert.

Ihr steht nun auf dem Vorsprung vor der dunklen Öffnung.
Was macht ihr?

Die Spieler gehen durch die Öffnung in die Höhle
Ihr geht durch die Öffnung, eure Augen brauchen ein wenig um sich an die Dunkelheit zu gewöhnen.

Höhle ([Zurück zur Karte](#)):

Hinweis: Die Spieler treffen hier wahrscheinlich auf ihre erste Lebensform (siehe [Plasmoid](#) für weitere Spielleiterinformationen), diese Situation ist für alle Charaktere In-Universe überraschend, ein Bioscan ist daher naheliegend. Außerdem dürfen sie das Wesen benennen und sie sollten Dr. Brisk kontaktieren.

Ihr befindet euch in einem kleinen Raum mit niedriger Decke, in dem ihr gerade noch so stehen könnt. Nur ein wenig Licht kommt aus dem Eingang, aus dem ihr hergekommen seid und füllt den Raum aus.

In der Mitte des Raumes seht ihr etwas, was an verdorrtes Gestrüpp erinnert.
Was macht ihr?

Warten, **Wahrnehmung** oder dem Gestrüpp nähern.

Plötzlich rollt etwas flaches Lilanes aus einer Öffnung am anderen Ende des Raumes und nähert sich dem Gestrüpp. Es erinnert an einem transparenten Wasserballon mit etwa 40cm Durchmesser und scheint eine einfache Lebensform zu sein.

- **Bioscan** auf das Gestrüpp.
"Fehler. Scanziel zeigt keine Lebenszeichen. Datenextrahierung fehlgeschlagen."
- **Bioscan** oder **taktischer Scan** auf das lilane Etwas.
Der Scan gibt die [biologischen/taktischen] Informationen von Plasmoid aus und speichert sie im Logbuch.
- Warten und beobachten.
Das Etwas kommt am Gestrüpp an, scheint es in sich aufzunehmen und im Inneren zu zersetzen.
 - Warten und beobachten.
Es scheint euch nicht zu beachten, denn es kehrt um und geht in Richtung der Öffnung aus dem es gekommen ist.

Die dunkle Öffnung nach Ruine A betreten [und der Kreatur folgen.]

Ihr betretet einen dunklen Korridor der unten führt und eine 180° Wende nach links macht [und folgt dem Lebewesen].

Den hellen Eingang zur Plattform betreten.

Hinweis: Die Lebensform wird für den Rest des Dokuments als Plasmoid bezeichnet.

Ruine A (Zurück zur Karte):

- Falls die Spieler aus der Höhle kommen [und dem Plasmoid gefolgt sind]:
[Ihr folgt der Kreatur, welche gemächlich voran rollt/ Ihr folgt dem Tunnel] bis ihr irgendwann ein Licht am Ende des Tunnels seht.

Vor euch eröffnet sich ein größerer Raum.

Im Raum verteilt seht ihr vier rötliche Strukturen aus Sandstein, welche etwa die Form eines Iglus haben und aus dem gleichen glatten Sandstein bestehen wie am Eingang der Düne. Desweiteren gibt es noch einen großen Eingang aus dem Licht kommt, sowie zwei kleinere, dunkle Eingänge gegenüber. Einer führt nach oben, der andere nach unten.

[Ein/Der] [Plasmoid] rollt in Richtung der Mitte des Raumes.

Was macht ihr?

- Warten und beobachten.
Der [Plasmoid] kommt in der Mitte des Raumes an, als sich plötzlich eine anders aussehende Kreatur schnell dem [Plasmoid] nähert. Die Kreatur ist etwa einen Meter groß, hat einen eckigen Körper mit zwei großen Klauen vorne. Sie scheint über den Boden zu fahren.

- **Bioscan** oder **taktischer Scan** auf die Kreatur.
Der Scan gibt die [biologischen/taktischen] Informationen vom Archimedeskäfer aus und speichert sie im Logbuch.
- **Warten** und **beobachten**.
Die Kreatur greift den Plasmoid mit seinen Fangzähnen und scheint ihn auszusaugen, bis nur noch die lapprige, äußere Membran übrig bleibt.
Anschließend macht die Kreatur kehrt und geht in eines der Iglus.
 - Der Kreatur in das Iglu folgen.
Das Iglu ist ein kleiner, enger Raum. Die Kreatur ist neben einer der Wände und scheint nun zu schlafen. Gegenüber vom Eingang seht ihr eine quadratische Steintafel mit 1m Kantenlänge die in die Wand eingelassen ist.
Hinweis: Erklärungen und der Analysetext zu der Steintafel befinden sich im Kapitel Steintafeln.
- Die anderen Iglus untersuchen.
Ein kleiner, enger Raum. Im Inneren befindet sich nichts.

Die Spieler gehen durch den Eingang aus dem Licht kommt und landen in der Kluft.

Die Spieler gehen durch den Eingang der weiter nach unten führt zum Wald.

Die Spieler gehen durch den Eingang der nach oben führt zur Höhle.

Kluft ([Zurück zur Karte](#)):

Ihr kommt in einem gigantisch großen Raum an. Er ist zylindrisch geformt, mit einem Durchmesser von mindestens 50m und einer Höhe von 100m.

Von der Decke sind die Enden der Kristallsäulen zu sehen von denen intensives Licht ausgeht, welches den gesamten Raum taghell erleuchtet. Die Stäbe scheinen weiter drüber eine Plattform aus Sandstein zu tragen.

Auf dem Grund der Kluft seht ihr ein kleines Waldgebiet mit einem Loch in der Mitte. Ein grüner, dickflüssiger Wasserfall kommt aus einer Spalte in der Wand und fließt durch den Wald in das Loch hinein. Gegenüber vom Wasserfall könnt ihr einen Eingang erkennen.

Von eurer Position aus seht ihr der Kluftwand entlang einen steinigen Weg, dem ihr folgen könntet. Er führt zu einem Eingang gegenüber von euch.

Die Aussicht ist atemberaubend.

Was macht ihr?

Mit **Seilwinde** zum Grund abseilen [oder herunterspringen].

Ihr landet auf dem Grund der Kluft [und bekommen 2 Schaden].

Die Spieler folgen der Kluftwand und landen im Arboretum oder in Ruine A, je nach deren Position.

Arboretum ([Zurück zur Karte](#)):

Hinweis: Die Spieler treffen hier wahrscheinlich auf ihre ersten Lebensformen, diese Situation ist für alle Charaktere In-Universum überraschend, ein Bioscan ist daher naheliegend. Außerdem dürfen sie das Wesen und die Pflanze benennen und sie sollten Dr. Brisk kontaktieren.

Vor euch eröffnet sich ein etwa 16 m hoher Raum. Ein etwa 14 m hohes Gebilde was euch sehr an einen [Baum](#) erinnert, steht in der Mitte. Er hat eine rote Rinde und große, segelförmige Blätter, welche auf einen Eingang gerichtet sind aus dem Licht kommt. Falls die Spielercharaktere aus der [Halle](#) kommen:
Ihr könntet von eurem Punkt aus problemlos auf den Baum springen. Die Krone ist oben flach und nur 2 m von euch entfernt.

Hinweis: Falls die Spielercharakter NICHT aus der Halle kommen, so muss in der nachfolgenden Situation nicht der Teil mit dem Klettern vorgelesen werden, es kann direkt zu dem Punkt "Nach unten klettern" gesprungen werden.

Was macht ihr?

- **Bioscan** oder **taktischer Scan** auf den [Baum](#).
Der Scan gibt die [biologischen/taktischen] Informationen vom [Segelbaum](#) aus und speichert sie im Logbuch.
- Auf den [Baum](#) springen. (Kein Würfeln nötig.)
Ihr landet auf dem Baum der nach eurem Auftreffen nur etwas wippt und eure Last problemlos zu halten scheint. Die Rinde hat nach näherer Beobachtung eine sehr unebene Oberfläche, die sich gut zum Klettern eignet.
 - Nach unten klettern. (Kein Würfeln nötig.)
Auf halbem Weg nach unten, seht ihr wie aus der großen Öffnung [etwas](#) kommt. Es ist etwa 1m groß, hat zwei große Klauen und nähert sich dem Baum.
 - **Bioscan** oder **taktischer Scan** auf das [Etwas](#).
Der Scan gibt die [biologischen/taktischen] Informationen vom [Archimedeskäfer](#) aus und speichert sie im Logbuch.
 - Warten, beobachten [oder schnell den Rest des Weges nach unten klettern (kein Würfeln nötig)].
Das Etwas [geht unbeeindruckt an euch vorbei,] nähert sich dem Baum und beginnt mit seinen Klauen auf den Stamm einzuschlagen. Es will ihn offensichtlich fällen.
 - Es mit Splittern des Baumes ablenken.
Es wird abgelenkt und verschlingt gierig die Stücke.
 - Gegen es kämpfen.
Ein Kampf beginnt. Ihr überrascht es und dürft zuerst angreifen.
 - Es gewähren lassen.

Ihr seht einige weitere Minuten zu, bis der Baum schließlich fällt. Die Spitze setzt sich langsam in Bewegung bis kurz darauf der Boden unter dem Aufprall vibriert. Ein wenig Sand bröckelt von der Decke. Das Etwas beginnt nun kleine Splitter aus dem nun liegenden Baum herauszuschlagen und sie zu verspeisen.

Baum untersuchen, falls er mindestens einmal beschädigt wurde:
Ihr fällt auf, dass aus einer der angegriffenen Stellen des Baumes etwas dickflüssiges, Grünes herausfließt. (Die Substanz ist mit einem chemischen Scan [identifizierbar](#).)

Auf dem Boden den Raum untersuchen:
Ihr seht einen großen Eingang aus dem Licht kommt und gegenüber einen dunklen Korridor der schräg nach unten führt.

Die Spieler gehen in den großen Eingang aus dem Licht kommt zur [Kluft](#).

Die Spieler gehen durch den dunklen Eingang und kommen zu [Ruine B](#).

Falls der Baum noch nicht gefällt wurde: Die Spieler klettern ihn hoch, springen (Probe auf Fitness) in die Öffnung in der Decke zur [Halle](#).

Hinweis: Die beiden Lebensformen werden für den Rest des Dokuments als Archimedeskäfer und Segelbaum bezeichnet.

Ruine B ([Zurück zur Karte](#)):

Hinweis: In diesem Raum wird die Decke einstürzen.

Ihr befindet euch in einem großen Raum. Drei Strukturen sind zu sehen, welche die Form von Iglus haben. Zudem ist überall Vegetation zu sehen.
Eines der Iglus ist etwas größer als die anderen.

- Falls die Spieler schon einmal einem Plasmoid begegnet sind:
Vor einem der Iglus steht ein größerer [Segelbaum], jedoch hängen zwei [Plasmoide] daran und verzehren ihn.

Außerdem gibt es noch zwei Eingänge, ein großer aus dem Licht kommt und ein kleinerer, dunkler der nach oben führt.

Wurf auf **Wahrnehmung** für jeden, um 2 erschwert.
Erfolg: Ihr merkt, dass die Decke brüchig ist.

- **Geoscan** oder **Physikscan** auf die Decke.
"Strukturelle Ermüdung festgestellt. Es besteht eine hohe Einsturzgefahr."
- Schießen aus sicherer Entfernung auf die Decke oder auf eine andere sichere Weise zum Einsturz bringen:

Ihr hört ein lautes Rumpeln, die Decke bricht ein und Steinbrocken fallen krachend auf den Boden.

- Die Spieler nähern sich einer der Iglus während die Decke noch brüchig ist. Ihr hört ein lautes Rumpeln, die Decke bricht ein und Steinbrocken fallen auf euch. Ihr könnt noch reagieren, was tut ihr? (Jeder Spieler muss separat handeln)
 - Die Spieler zerschießen/zerschlagen die auf sie fallenden Steinbrocken (Probe auf das passende Kampftalent).
 - Kritischer Erfolg: Die Steinbrocken werden durch eure Mühen zu Pulver verarbeitet. Die Gefahr ist gebannt.
 - Erfolg: Kleinere Brocken treffen euch (2 Schaden).
 - Die Spieler versuchen den fallenden Steinbrocken auszuweichen (Probe auf Geschick um 2 erschwert).
 - Erfolg: kein Schaden.
 - Falls die Spieler nichts machen oder es nicht schaffen die Brocken unschädlich zu machen: Große Steinbrocken treffen [dich/euch]. (3 Schaden)
- Nachdem die Decke eingestürzt ist: Ihr bemerkt, dass der Eingang des größeren Iglus nun durch die Felsbrocken zugeschüttet ist.
 - Die Spieler sprengen den Haufen oder benutzen ein Grabgerät. Ihr könnt nun das Iglu betreten.
- Die Spieler betreten das Iglu. Das Iglu ist ein großer Raum. Gegenüber vom Eingang seht ihr eine quadratische Steintafel mit 1m Kantenlänge die in die Wand eingelassen ist.
***Hinweis:** Erklärungen und der Analysetext zu der Steintafel befinden sich im Kapitel Steintafeln.*
- Die Spieler untersuchen die anderen Iglus. Ein kleiner, enger Raum. Im Inneren befindet sich nichts.

Die Spieler gehen durch den Eingang aus dem Licht kommt und kommen zum Grund der Kluft.

Die Spieler gehen durch den dunklen Eingang der nach oben führt zum Arboretum.

Grund der Kluft ([Zurück zur Karte](#)):

***Hinweis:** Falls die Spieler zum ersten mal in diesem Raum sind, sollten die ersten drei Absätze aus dem Kapitel Kluft vorgelesen werden.*

Ihr seid nun in einem kleinen Waldgebiet mit einem Loch in der Mitte.

Was tut ihr?

- **Taktischen Scan** oder **Bioscan** auf einen der Bäume.

Der Scan gibt die [taktischen/chemischen] Informationen vom [Segelbaum](#) aus und speichert sie im Logbuch.

- **Chemiescan** auf die Flüssigkeit vom [Wasserfall](#).
Der Scan gibt die chemischen Informationen von der [Substanz](#) aus und speichert sie im Logbuch.
- Den [Wasserfall](#) untersuchen.
Ihr seht hinter dem Wasserfall etwas dunkles.
- **Geoscan** auf den [Wasserfall](#).
"Es wurde ein betretbarer Hohlraum festgestellt."
- Eine fliegende Drohne oder ein Spieler mit aktiven Schubdüsen betritt den Wasserfall.
Sobald ihr dem Wasserfall zu nahe kommt fängt er an lichterloh zu brennen. (Die Drohne/Der Spieler bekommt 3 Schaden. Andere zu nahe Spieler bekommen 2 Schaden.)
Ihr solltet wohl nicht mit aktiven Schubdüsen durch. (Nach einiger Zeit hört der Wasserfall wieder auf zu brennen.)
- Die Spieler gehen durch den [Wasserfall](#) und betreten die [Nische](#).
Ihr geht durch den Wasserfall und seid nun nass.

Die Spieler gehen durch den [Eingang](#) gegenüber vom Wasserfall und landen in [Ruine B](#).

Die Spieler seilen sich in das [Loch](#) herab und landen bei den [Wurzeln](#).

Wald ([Zurück zur Karte](#))

Ihr landet in einem relativ kleinen, aber extrem dicht bewachsenes Areal.

Licht kommt aus großen Ritzen in der Wand und erhellen den Raum taghell.

Ihr seht etwa 15 m vor euch zwei [Kreaturen](#) mit etwa eineinhalb Metern Größe und drei Beinen, sie scheinen gerade etwas zu verspeisen.

Es gibt einen dunklen Eingang der nach oben führt und etwas kleiner eine dunkle Öffnung im Boden.

- **Bioscan** oder **taktischer Scan** auf die [Kreaturen](#).
Der Scan gibt die [biologischen/taktischen] Informationen von [Artilleriekrabber](#) aus und speichert sie im Logbuch.
- **Wahrnehmung** oder **Fernglas** auf die [Kreaturen](#).
Ihr seht, dass die Kreaturen sich an den Überresten eines [Archimedeskäfers] laben.
- Die Spieler gehen vom einen Eingang zum anderen.
Die Kreaturen bemerken euch und laufen auf euch zu.
Ein Kampf wird eröffnet. Geschick bestimmt wer zuerst angreifen darf.

Die Spieler gehen durch den Eingang nach oben zu [Ruine A](#).

- Untersuchung der dunklen Öffnung im Boden.
Ihr seht einen engen Gang, welcher schräg nach unten führt. Er ist stockfinster.

Die Spieler gehen durch die Öffnung zu den Wurzeln.

Nische ([Zurück zur Karte](#))

***Hinweis:** Die Spieler besitzen Helmlampen und können Fotos mit ihren Helmkameras machen.*

Hinter dem Wasserfall befindet sich tatsächlich eine Höhle in der es stockdunkel ist. Ohne eure Helmlampen seht ihr jedoch nichts.

- **Wahrnehmung** ohne Licht.
Ihr hört etwas, was wie leises Aneinanderreiben von zwei Steinen klingt, etwa fünf Meter weg von euch.
- **Helmlampe** ein.
Ihr befindet euch in einem 5m hohen Raum mit etwa 10m Durchmesser. Ihr seht etwa fünf Meter von euch in der Mitte des Raumes einen 4m hohen [Segelbaum], jedoch ohne Blätter. Der Baum scheint ein klein wenig zu vibrieren.
Am anderen Ende des Raumes ist eine Steintafel, jedoch zu weit weg um etwas zu erkennen.
 - **Bioscan** oder **taktischer Scan** auf den Baum.
Der Scan gibt die [biologischen/taktischen] Informationen vom Säulenstampfer aus und speichert sie im Logbuch.
 - **Fernglas** auf die Steintafel.
Ihr könnt nun den Inhalt der Steintafel sehen.
***Hinweis:** Erklärungen und der Analysetext zu der Steintafel befinden sich im gleichnamigen Kapitel.*
 - Der Steintafel oder dem Baum nähern.
Der scheinbare Baum beginnt plötzlich sich zu bewegen und schlägt nach euch. (Der Säulenstampfer eröffnet einen Kampf und darf zuerst angreifen. Die Spieler dürfen im Kampf ein Foto von der Steintafel machen und dann fliehen.)

Die Spieler verlassen den Raum wieder und gehen zum Grund der Kluft.

Wurzeln ([Zurück zur Karte](#))

***Hinweis:** Die Spieler besitzen Helmlampen. Eine Gestalt wird erscheinen, welche je nach Position der Spieler entweder am Aufgang zur Wald, in der Krypta oder am Wasserfall in der Mitte sein wird.*

- Falls die Spieler vom Wald kommen:

Ihr seid in einem dunklen Korridor, nur von oben kommt etwas Licht.

- Falls die Spieler vom Grund der Kluft kommen:
Ihr steht auf einem Vorsprung von dem aus ihr zwei gegenüberliegende Korridore erreichen könnt. Von oben kommt Licht, begleitet von einem grünen, dickflüssigen Wasserfall, welcher an euch vorbei weiter nach unten in die Dunkelheit fällt. (Die Seilwinde mit der die Spieler gekommen sind endet auf dem Vorsprung.)
- Die Spieler schalten im Korridor eine Lichtquelle ein:
Die Wände sind fast vollständig mit Wurzeln bedeckt. Die Wurzeln scheinen weiter nach unten zu führen.
- Falls die Spieler (in eine beliebige Richtung) weitergehen:
Ihr seht weiter vorne einen Lichtkegel, darin scheint eine Gestalt zu stehen. Es ist nur ein Umriss erkennbar, aber sie mutet menschlich an. Kopf und Schultern sind zu erkennen. Sie bewegt sich nicht und ihr fühlt euch von ihr beobachtet. (Sie ist mindestens 30m entfernt.)
 - Die Spieler versuchen einen beliebigen Scan auf die Gestalt anzuwenden:
"Scanversuch erfolglos, kein gültiges Ziel in Reichweite."
 - Die Spieler rufen ihr zu oder versuchen sie anzufunken.
Die Gestalt reagiert nicht und verweilt weiter regungslos im Lichtkegel.
 - Falls die Gestalt nicht in der Krypta ist:
Die Spieler eröffnen das Feuer oder nähern sich der Gestalt auf 15m.
Die Gestalt fällt in sich zusammen.
 - Die Spieler gehen direkt dorthin wo die Gestalt zusammenfiel.
Nur ein Häufchen Sand ist zu sehen. (Scans identifizieren es als gewöhnlichen Sand.)
- Falls die Gestalt in der Krypta ist:
Die Spieler nähern sich der Gestalt und gehen in die Krypta.

Die Spieler gehen den Ausgang hoch zum Wald.

Die Spieler gehen mit einer Seilwinde den Wasserfall hoch zum Grund der Kluft.
(Nur möglich wenn bereits oben eine Seilwinde installiert ist.)

Die Spieler installieren eine Seilwinde und seilen sich dem Wasserfall folgend zum Grundwasser hinab.

Grundwasser ([Zurück zur Karte](#))

Hinweis: Die Spieler tragen luftdichte Raumanzüge mit einem Lebenserhaltungssystem, gefahrloses Tauchen ist also möglich.

Ihr seilt euch neben dem Wasserfall vorsichtig in die Dunkelheit hinab. Von weiter unten hört ihr lautes Plätschern.

- **Helmlampe** ein:
Der Wasserfall fließt in einen großen, unterirdischen See. Etwas scheint sich darin zu bewegen. (Die Seilwinde endet kurz über der Wasseroberfläche.)
- Raum untersuchen:
Ihr könnt nicht weit von euch an der Wand die Inschriften einer [Steintafel](#) erkennen.
Hinweis: Erklärungen und der Analysetext zu der Steintafel befinden sich im Kapitel [Steintafeln](#).
- **Funkfackel** in den See werfen.
Die Funkfackel macht ein platschendes Geräusch, ihr seht noch durch die Wasseroberfläche wie ihr Leuchten langsam nach unten treibt, bis es irgendwann kaum noch zu sehen ist. Das Etwas schwimmt erschrocken von der Fackel weg.
- **Bioscan** oder **Taktikscan** auf das Etwas an.
Der Bioscan identifiziert das Etwas im Wasser als [Archimedeskäfer].
- Unter Wasser tauchen.
Du erkennst wie ein [Archimedeskäfer] elegant durch die Flüssigkeit stimmt. Sein Körper macht ineinander drehende Schraubenbewegungen. Es scheint wohl keine Gefahr zu geben. Du bist nun nass.
(Sonst befindet sich nichts unter Wasser.)

Falls ein Spieler in das Wasser fällt, gibt es einen unter Wasser einen Gang der von den Archimedeskäfern genutzt wird. Er kann von den Spielern genutzt werden um wieder zu den [Wurzeln](#) zu gelangen.

Die Spieler klettern wieder das Seil hinauf zu den [Wurzeln](#).

Krypta ([Zurück zur Karte](#))

Ihr befindet euch in einem kleinen Raum, auf der Decke sind mehrere leuchtende Mineralien, welche den Raum in erhellen.

Ihr seht jetzt die Gestalt vor euch: Es sieht aus wie eine Statue aus Sandstein, mit einer glatten Oberfläche. Es hat kein Gesicht oder andere Merkmale, sie mutet ein wenig wie eine übergroße Spielfigur aus einem Brettspiel an. Sie bewegt sich weiterhin nicht.

- **Bioscan** oder **taktischen Scan** auf die Statue an.
Der Scan gibt die [biologischen/taktischen] Informationen von [Tars](#) aus und speichert sie im Logbuch. (Scans müssen hier häufiger durchgeführt werden.)

Nach einer beliebigen Spielerhandlung:

Es beginnen plötzlich vier, sehr dünne Sandsteinstangen aus dem Boden um die Statue zu wachsen. Sie machen einen Knick und verbinden sich mit der Statue. Die Statue

erhebt sich und die Stangen werden wie Beine benutzt. Die Statue beginnt gemächlich in einem Kreis um den Mittelpunkt des Raumes zu kreisen.

Von einer Wand bröckelt ein Schriftzeichen ab. (Der Tars versucht damit zu kommunizieren.)

Falls noch nicht alle vier Steintafeln entschlüsselt wurden, muss für jede Übersetzung auf Diagnose gewürfelt werden, ansonsten sind alle Übersetzungen sofort sichtbar.

- Das Zeichen bedeutet *“Bitte zur Identifikation”*.
 - Die Spieler können eine Antwort darunter ritzen, der Tars wird in neuen Schriftzeichen darauf antworten.
 - Die Spieler können sich nicht für eine Antwort entscheiden oder brauchen zu lange zum Übersetzen.
Weitere Zeichen bröckeln ab: *“Hat Feind euch geschickt?”* (Mit Feind ist hier der Planet T6R5 gemeint.)
 - Die Spieler weisen sich als Menschen von einem anderen Planeten aus.
Der Tars bestätigt, aber versteht euch nur teilweise. Offenbar scheint *“anderer Planet”* ein ihm fremdes Konzept zu sein.
 - Die Spieler fragen den Tars nach seinem Namen oder dem Namen seiner Spezies.
Ein neuartiges Zeichen das nicht direkt übersetzbar ist, kommt zum Vorschein, es scheint wohl ein Name zu sein. Man könnte die Silben zu *“Tars”* zusammenstellen.
 - Die Spieler fragen was er hier unten macht.
Ein Zeichen kommt zum Vorschein was entweder *“warten”* oder *“meditieren”* bedeutet.
 - Die Spieler fragen ihn warum er hier unten ist.
Der Tars wird seine Geschichte erzählen. Dazu den Abschnitt [“Zusammenfassung der Tars-Geschichte”](#) aus Tars-Perspektive vorlesen.
 - Die Spieler bieten ihm an ihn wieder zur Oberfläche zu bringen.
Die Statue fällt in sich zusammen, und es bleibt nur ein kleiner Würfel aus Sandstein übrig.
(Bioscans verraten dass sich seine gesamte Biomasse in diesem Würfel befindet. Der Würfel kann mitgenommen werden und gilt als kleiner Gegenstand. Der Tars spricht ab jetzt nicht mehr.)

Dies ist meistens der letzte Raum den die Spieler besuchen, sie können nun das Abenteuer [beenden](#) oder zurück zu den [Wurzeln](#) gehen um noch nicht besuchte Räume zu erkunden.

Epilog:

Ihr wandert [mit dem Tars] durch das Höhlensystem, zurück zur Oberfläche. Ihr fühlt euch ausgeleiert und müde, euch erfüllt eine fast schon nostalgische Freude als ihr euer Shuttle seht. Es ist zwar ein wenig mit Sand bedeckt und innerlich ist es unglaublich heiß und stickig, aber sobald ihr die Energieversorgung des Shuttles startet legt sich das schnell wieder.

- Falls die Spieler den Tars bei sich haben:
Eine habt eine intelligente Lebensform bei euch, was habt ihr mit ihr vor?
 - Die Spieler entscheiden sich es auf das Raumschiff mitzunehmen.
Ihr beschließt das Wesen auf die Sentinel mitzunehmen. Das Forschungsinstitut wird sicherlich großes Interesse an ihm haben.
 - Die Spieler entschließen sich ihn zu einem anderen Unterschlupf der Tars zu bringen.
Ihr beschließt seinen Willen zu erfüllen und fliegt ihn zu einem der anderen Punkte mit niedriger Dichte die Dr. Brisk im Briefing erwähnt hat. Ihr findet dort tatsächlich eine große Kugel vor, von der nur dessen Spitze zu sehen ist und beginnt neben ihr zu landen. Ihr nähert euch der Kugel und legt [den Tars] auf dessen Oberfläche. Der Tars scheint in der Kugel zu verschwinden, wenig später bröckelt eine Nachricht ab, die Dankbarkeit ausdrückt.

Ihr startet nun die Triebwerke eures Shuttles und fliegt in Richtung der Sentinel. Die Landevorrichtung wurde mittlerweile repariert. Dr. Brisk und Sergeant Crank begrüßen euch zusammen lächelnd an der Schleuse und stellen mehr Fragen als ihr beantworten könnt.

- Falls die Spieler das Shuttle beschädigt haben und es nicht repariert wurde:
Als der Kapitän die Schäden an eurem Shuttle sieht, müsst ihr euch eine Standpauke gefallen lassen. Sie droht, euch bei eurer nächsten Mission in einem Holzfass herunter zu schicken.

Ihr kommt in eurer Kajüte an, zwar wisst ihr, dass es noch einen Bericht auszufüllen gibt, jedoch ist das für euch zweitrangig. Ihr schnallt euch müde in eure Betten.

Die nächsten Tage auf der Sentinel laufen relativ entspannt ab. Ihr schreibt eure Berichte und telefoniert mit dem Forschungsinstitut für das ihr arbeitet. Sie zeigen großes Interesse und beschließen diesen Ort noch weiter erforschen und die Administration diskutiert sogar davon, diplomatische Beziehungen mit den Tars zu beginnen.

- Falls ein Spieler auf dem Schießstrand sechs Punkte bekommen hat:
[Spielercharaktername], du hast durch deine Leistungen auf dem Schießstrand den Beinamen "Meisterschütze" von Sergeant Crank bekommen.
- Falls die Spieler den Säulenstampfer besiegt haben und jeder Spieler überlebt hat:
Euer spektakulärer Kampf gegen den [Säulenstampfer] wurde von euren Helmkameras aufgezeichnet und hat sich zum Hit bei der Besatzung der Sentinel entwickelt.

Ihr genießt für die Dauer eures Rückfluges auf der Sentinel ein klein wenig Prominentenstatus.

Viele Menschen denken, dass sie alles wüssten und alles gesehen haben. Aber wenige Menschen haben wohl eine unterirdische Oase voller Leben inmitten einer unendlichen Wüste gefunden.

Lizenrechtliches:

Geofront Oasis ist ein Pen-and-Paper-Abenteuer für Fortgeschrittene.
Copyright © 2021, Maximilian Auernhammer (rookies.die@gmail.com)



Dieses Werk ist unter einer Creative Commons Lizenz vom Typ Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International zugänglich. Um eine Kopie dieser Lizenz einzusehen, konsultieren Sie <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de> oder wenden Sie sich brieflich an Creative Commons, Postfach 1866, Mountain View, California, 94042, USA.