

28.06.2021

Geofront 2: Nebula v1.00

Maximilian Auernhammer



Ein fortgeschrittenes Pen-and-Paper-Abenteuer für 2 Spieler, Spielzeit etwa 1-2 Stunden. Das "Rookie's Die" Regelwerk und die Geofront Regelerweiterung werden benötigt. Die Spieler sollen eine Woche nach den Ereignissen von Geofront: Oasis eine scheinbar verlassene Wetterforschungsstation auf einem Gasplaneten untersuchen.

Prämisse und Zusammenfassung des Abenteuers:

(Für den Spielleiter)

Die Spieler landen auf einer Wetterforschungsstation auf dem Gasplaneten T4R6. Die Basis ist fast vollständig automatisiert und der leitende Computer hat einen Bericht ausgesendet, dass sie fast komplett zerstört wurde. Die Spieler sollen herausfinden was passiert ist.

Jedoch ist die Basis in einem fast einwandfreien Zustand und die Spieler sollen sie untersuchen.

Die Spieler werden an der Schleuse ihre Anzüge verlieren und müssen ohne deren Schutz die Basis erkunden.

Das Haustier des Bewohners sorgt ungewollt für Verwirrung und Grusel unter den Spielern.

In Wahrheit hat eine Kreatur den Energieversorger befallen und seitdem ist das Energieniveau der Station schwankend. Die Spieler sollen die Kreatur eliminieren.

Allgemeines:

- [Das Lesen von Abenteuerdokumenten](#)
- [Charakterprofile und Monster](#)
 - [Morphan](#)
 - [Siral](#)
- [Wichtige Informationen zum Abenteuer](#)

Das Abenteuer

Atmosphäre

Prolog	Landeplattform und Schleuse	Eingangshalle	Fabrik
Metallspeicher	Schaltzentrale	Quartier	Abschussvorrichtung
Lagerstätte	Energieversorgung	Finale	Epilog

Lizenzrechtliches

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.

Charakterprofile und Monster:

Dr. Oliver Combul, 45 Jahre alt, Xeno-Meteorologe

Beschreibung: "Dr. Combul macht den Eindruck eines eines äußerst peniblen Zeitgenossen. Sein Forscherkittel weist keine einzige Falte auf, lediglich seine sehr wirren braunen Haare entgehen seinem Kontrollwillen. Tiefe Augenringe zieren sein äußerst gestresst aussehendes Gesicht."



Morphan

(Unverwundbar, flieht sofort wenn es angegriffen wird | Macht keinen Schaden)

Beschreibung: "Die seltsame Kreatur erinnert an einen überdimensionierten Käfer mit großen Augen."

Biologische Einschätzung: "Diese Kreatur ist ein Morphan, es ist in der Lage sich sehr schnell an Umgebungen anzupassen. | Generell ist ein Morphan harmlos"

Bioscan: "Kreatur identifiziert als Morphan, heimisch auf dem Planeten D1-C3. Ein Morphan besitzt die Fähigkeit sich sehr schnell an verändernde Umweltbedingungen anpassen zu können. Dieser individuelle Morphan hat sich die Fähigkeit angeeignet auf T4R6 atmen zu können und mit einem organischen Ballon sich fortzubewegen."

Taktische Einschätzung: "Dieses Wesen scheint zwar nervös und aufgeschreckt aber nicht wirklich gefährlich zu sein. | Es könnte verbündet sein."

Taktischer Scan: "Subjekt zeigt Anzeichen von Angstzuständen, ist allerdings nicht gefährlich. Es ist anfällig gegen sämtliche Attacken."



Siral

(Kann nur durch bestimmte Handlungen besiegt werden. | Kontakt ohne Atemgerät: 2 Schaden | Kontakt mit Atemgerät: 1 Schaden)

Beschreibung: "Ein lebendiger grüner Nebel, er pulsiert und dreht sich."

Biologische Einschätzung: "Das Ding scheint ein Lebewesen zu sein. | Es fühlt sich wohl von Strom angezogen."

Bioscan: "Subjekt ist eine gasförmige Lebensform, nativ von den unteren Schichten der Atmosphäre von T4R6. Subjekt ist in der Lage gewisse Teile seines Körpers zu segmentieren und kontrollierte chemische Reaktionen hervorzurufen, es handelt sich hierbei um dessen Äquivalent von Organen. Lebensform ernährt sich von den Reaktionsprodukten die durch Blitzentladungen in der Atmosphäre entstehen und wird folglich von elektrischer Spannung angezogen."

Taktische Einschätzung: "Das Ding scheint gefährlich zu sein, man sollte es nicht einatmen. | Physische Angriffe werden nicht viel bringen."

Taktischer Scan: "Subjekt ist aggressiv gegenüber jeglichen Spannungsquellen und ist in der Lage selbige kurz zu schließen. Physische Attacken sind nur geringfügig effektiv, herkömmliche Kampftaktiken nicht empfehlenswert. Subjekt kann Schädigung der Atemwege und elektrische Störungen von Anzugssystemen hervorrufen."

Chemische Einschätzung: "Das Ding besteht aus verschiedenen Chemikalien organischer und anorganischer Natur. | Riscou würde bestimmte chemische Verbindungen im inneren der Wolke auflösen."

Chemischer Scan: *“Subjekt besteht aus einer Reihe von organischen und anorganischen Verbindungen die konstant miteinander reagieren und eine Art Stoffwechsel ergeben.”*

Wichtige Informationen zum Abenteuer

Dieses Abenteuer ist eigentlich sehr linear, die Spieler müssen ihre Raumanzüge zu Beginn verlieren und die schwarzen Türen können nur am Ende des Abenteuers geöffnet werden. Es ist wichtig den Spielern aber nicht den Eindruck zu geben dass das Abenteuer linear wird.

Da dieses Abenteuer ein Grusel-Abenteuer ist, sollte man das Kapitel [Atmosphäre](#) im Hinterkopf behalten.

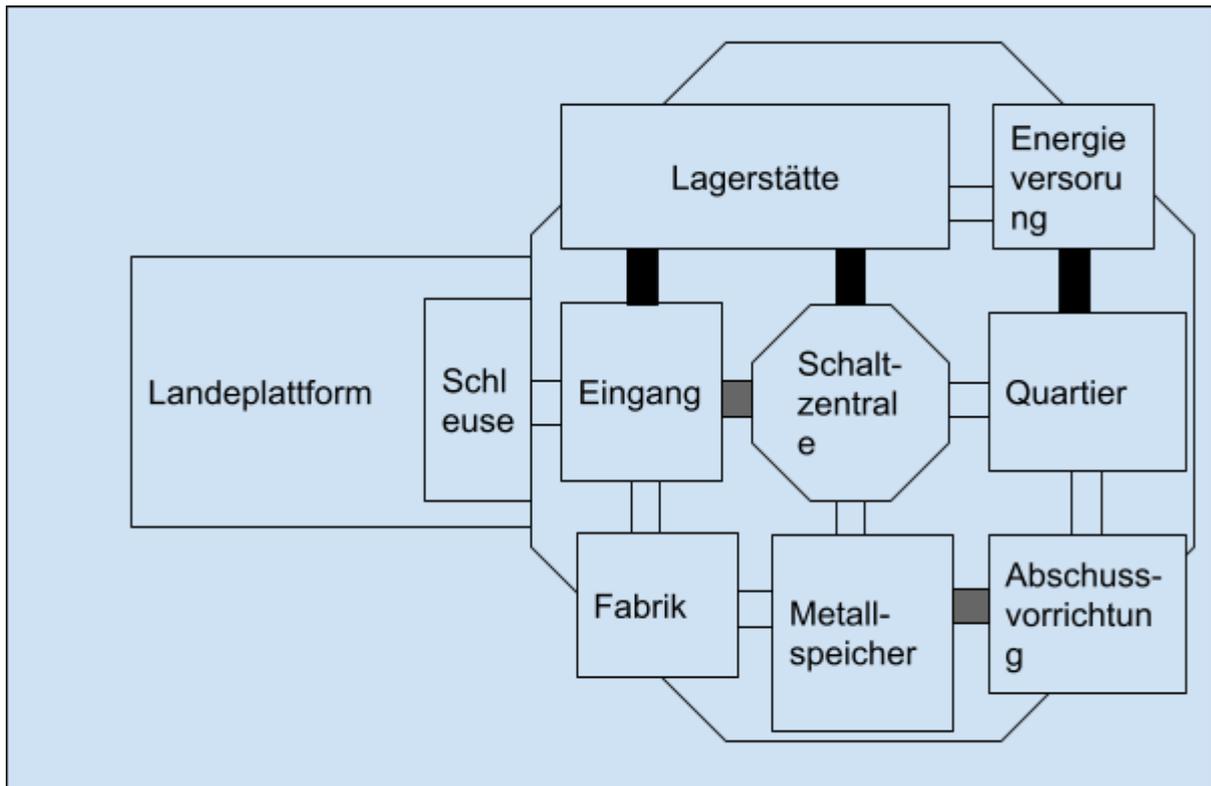
Die Spieler sollen sich hilflos außerhalb der Anzüge fühlen, darum werden die Trefferpunkte radikal gekürzt. Allerdings bedeutet das auch dass man nicht zu häufig die Spieler mit Schaden für Misserfolge bestrafen sollte.

Damit ein Spannungsbogen und guter Grusel zustande kommt steigert sich die Intensität der Ereignisse langsam:

- Die Spieler landen
- Die Spieler verlieren ihre Anzüge und fühlen sich hilflos
- Die Spieler finden einen vermeintlichen Toten
- Die Spieler hören das Haustier
- Die Spieler begegnen dem Haustier
- Die Spieler erfahren von dem Gasmonster
- Die Spieler finden Dr Combul
- Die Spieler besiegen das Gasmonster

Der finale Kampf gegen das Monster wird nicht wie ein normaler Kampf funktionieren sondern ist eigentlich ein Rätsel. Es ist wichtig dass die Spieler bemerken dass herkömmliche Waffen ineffektiv sind und nach alternativen Taktiken suchen.

Das Abenteuer



Raumlinks: [Landeplattform und Schleuse](#), [Eingangshalle](#), [Fabrik](#), [Metallspeicher](#), [Schaltzentrale](#), [Quartier](#), [Abschussvorrichtung](#), [Lagerstätte](#), [Energieversorgung](#)

Die Spieler erhalten die Karte sobald sie landen, allerdings ohne die eingefärbten Türen!

Türen:

- Normale Türen: Funktionieren einwandfrei, öffnen sich problemlos
- Graue Türen: Haben ungenügende Energie, öffnen sich nur mit Elektroschocks oder Fitnessprobe
- Schwarze Türen: Sind stark beschädigt, können nur mit einem Schweißgerät geöffnet werden

Atmosphäre:

Das folgende sollte der Spielleiter für die Dauer des gesamten Abenteuers im Kopf behalten um für die richtige Gruselatmosphäre zu sorgen:

Effekt 1: Licht

(Wichtig: Verdeckte Würfe sorgen für mehr Grusel!)

In jedem Raum wird vor dem Betreten folgendes ausgewürfelt:

- 1-3: Das Licht funktioniert

- 4-5: Das Licht geht im Verlauf des Besuchs kaputt. (Zerstörung durch Überspannung.)
- 6: Das Licht ist bereits kaputt.

Mit aktiver Taschenlampe sind in der Dunkelheit Wahrnehmungs-, Nah- und Fernkampfwürfe um 2 erschwert.

Ohne Taschenlampe sind diese Würfe um 4 erschwert.

Effekt 2: Geräusche

In jedem Raum befinden sich Lüftungsschächte, in denen das Haustier von Dr Combul herumstreicht. Falls die Spieler die Schächte untersuchen werden sie das Krabbeln des Tieres hören.

Optional: Die gesamte Gruppe kann hin und wieder mal auf Wahrnehmung würfeln ob sie die Kreatur hören. Das sorgt bestenfalls für Grusel und für Momente in denen die Spieler streiten ob sie wirklich etwas hören oder sich nur etwas einbilden.

Spätestens in der Schaltzentrale werden alle Spieler das Tier hören.

Effekt 3: Umgebung

Sätze zum zum Einwerfen zwischendrin:

- "Trotz der dicken Wände der Station sind die Stürme und Blitzentladungen von außen für euren Geschmack viel zu laut zu hören."
- "Ihr merkt beim Weitergehen wie die Station quietscht und knarzt."
- "Ein Schauer von Staubteilchen prasselt merklich auf das Dach der Station."

Prolog:

Geradezu schwerfällig kämpft sich euer Shuttle durch die Atmosphäre von T4R6. Die ständigen Stürme und herumfliegenden Gesteinsbrocken stellen sich als eine echte Herausforderung für [Spielercharaktername mit dem höchsten Wert auf Fahrzeuge und Drohnen] heraus, aber du schaffst es sicher weiter zu fliegen.

Ihr fliegt zu einer Bergstation des Planeten T4R6. Eigentlich ist es ein Gasplanet, aber intensive Eruptionen bringen Gestein aus dem Kern in die äußere Hülle, welches dank des starken Magnetfeldes des Planeten in einer sehr stabilen Position schwebend über den Wolken verweilt.

Auf einem dieser fliegenden Berge wurde eine Station errichtet, welche dazu dient, Wetterdaten über den Planeten zu sammeln. Vor 9 Stunden hat sie allerdings einen Bericht ausgesendet, dass sie in einem kritischen Zustand ist.

Eure Mission ist es, den Leiter und einzige Person auf der Station, Dr. Oliver Combul ausfindig zu machen, wenn möglich in Sicherheit zu bringen und herauszufinden was dort passiert ist.

Während ihr fliegt, könnt ihr schon die Station von weitem erkennen. Sie scheint noch ganz zu sein. Ihr nähert euch der Landeplattform.

Auf der Plattform ist zudem noch ein anderes, kleineres Raumschiff zu sehen. Ihr landet vorsichtig daneben.

Was tut ihr?

- [Aussteigen](#)

Landeplattform und Schleuse:

Ihr steigt aus.

Kleinere Staubteilchen, die die Sicht etwas beeinträchtigen, fliegen wild durch die Luft. In der weiteren Umgebung seht ihr die bedrohlichen grünen Wolkenberge, auf denen riesige Felsbrocken wie Segelschiffe durch den Himmel fahren. Das Spektakel wird hin und wieder durch intensive Blitzentladungen untermalt.

Ihr könnt das andere Raumschiff und die Station jetzt zu Fuß erreichen.

- Raumschiff untersuchen:
Das Schiff ist ein Shuttle vom Typ Hummingbird. Es bietet Platz für zwei Personen und ist bei Zivilisten wegen seiner einfachen Wartung und simpler Steuerung sehr beliebt. Es macht einen unbenutzten Eindruck und das Cockpit ist leer.

Station untersuchen:

Die Außenbeleuchtung der Station flackert etwas, aber an der Hülle sind keinerlei Schäden zu erkennen. Ihr könnt eine Schleuse nach 15 m Fußweg erkennen.

Zur Schleuse gehen?

Hinweis: Die Spieler können auch mit Waffengewalt durch die Wand brechen, der daraus resultierende Druckausgleich sorgt allerdings für eine Explosion, da hier brennbare Atmosphäre mit sauerstoffhaltiger Atemluft vermischt wird. Diese Explosion macht 6 Schaden. Die Spieler sollen im Vorfeld auf Physik scannen ob das eine gute Idee ist. Ein Raum wird damit zwar betretbar, jedoch würden die Spieler eine weitere Explosion nicht überleben.

Die Spieler sollten dazu gebracht werden normal in die Schleuse zu gehen.

Ihr kommt an der Schleuse an. Die Tür hat eine einfache Schnittstelle an der ihr euch authentifizieren könnt. Sie ist ein wenig durch die Stürme ramponiert, scheint aber noch zu funktionieren.

Tür bedienen

Als ihr euch an dem Schloss verifiziert, wird euch der Einlass gewährt. Der Schott öffnet sich gemächlich und offenbart vor euch einen kleinen Raum der zum Luftaustausch dient.

Schleuse betreten?

Ihr betretet den etwas klaustrophobischen Raum.

Die Tür hinter euch schließt sich, die lauten Stürme werden leiser bis sie nur noch dumpf zu hören sind. Sofort wird der Luftaustausch mit lautem Zischen und Dampfen durchgeführt. Die Sicht wird langsam besser. Eure Anzugssysteme sagen euch, dass jetzt sichere Atemluft im Raum ist.

Tür öffnen?

Die Tür öffnet sich schleifend und quietschend, bis sie schließlich abrupt zum Stehen kommt. Die Lichter im Raum fangen an zu flackern und es fallen Funken auf den Boden. Die Öffnung ist nur einen halben Meter groß, ihr würdet nicht durchkommen.

Auf Knopf drücken oder Tür mit Gewalt öffnen, egal was passiert:

Die Beleuchtung auf der Decke fällt sofort aus, ein Regen aus Funken prasselt auf euch herein. Kurz danach ertönt ein lautes Knarzen und die Abdeckungen in der Decke fallen auf euch herab. Stromleitungen kommen herunter, sobald sie euch berühren, erleidet ihr allesamt einen Stromschlag und fällt zu Boden.

--Schwarz--

Ihr kommt langsam wieder zu euch. Eure Köpfe dröhnen noch, aber ihr gewinnt nach und nach euer Körpergefühl wieder. Ihr seid in einer seltsam unbequemen Körperposition. Alles ist schwer und ihr könnt nichts sehen. Langsam erinnert ihr euch wieder daran, dass eure Raumanzüge ausgefallen sind. Der Anzugscomputer will nicht mehr starten. Ihr könnt euch kaum bewegen.

- Wurf auf Konstruktion
Die Batterie wurde wohl durch den Kurzschluss frittiert.

Ihr habt die Möglichkeit mittels Failsafe den Anzug zu verlassen.

Hinweis: Ab jetzt ändern sich die Spielregeln und Statuswerte der Spieler rapide:

- Trefferpunkte sind nun niedriger weil sie die Person unter dem Anzug repräsentieren:
 - Zähigkeit 1-2: 2 TP
 - Zähigkeit 3-4: 3 TP
 - Zähigkeit 5: 4 TP
- Die Talente ändern sich folgendermaßen:
 - Alles Scans werden jetzt zu einer persönlichen Einschätzung des Charakter: wenn ein Charakter eine Kreatur oder einen Mechanismus analysieren will, muss er jetzt darauf würfeln.
 - Diagnosesystem -> Logisches Denken (Hinweissystem)
 - Bauen&Reparieren -> Einschätzen der Funktionalität von Geräten, das Bauen und Reparieren ist mit bloßen Händen nicht mehr möglich
 - Unbewaffneter Nahkampf macht keinen Schaden mehr
- Kleine Gegenstände gelten als große Gegenstände, sie sind zweihändig und man kann nur noch einen mitnehmen.

Ihr könnt das SERE-Kit (Survival, Evasion, Resistance, Escape) - ein Behältnis mit Notfallutensilien - aus eurem Anzug entnehmen:

- Die Spieler bekommen eine Reihe von (für die neuen Verhältnisse) kleinen Gegenständen:
 - Ein Notfallatemgerät mit Atemluft für 2 Stunden (Survival)
 - Eine Dosis eines Medizinischen Auto-Injektors, Regeneriert 1 TP (Evasion)
 - Eine Notfallwaffe (Resistance):
 - Marines bekommen die 8mm Dienstpistole e8DP (Klein | 4 Munition | Schusswaffe | Schaden: 1 | KritSchaden: 2)
 - Nicht-Marines bekommen eine Selbstverteidigungspistole. Sie verschießt Stromstöße und kann zu einem Elektro-Baton

aufgefaltet werden. Maximal 2 Angriffe möglich. Kann Mechanismen neu laden. Gilt als Nah- und Fernkampf-Waffe

- Eine Taschenlampe. Muss in einer Hand getragen werden wenn sie aktiv ist. Verringert die Erschwernis von Würfeln in Dunkelheit. (Escape)

Mit etwas Mühe schafft ihr es euch erfolgreich aus den Anzügen herauszuschälen und euch mit eurer Notfallausrüstung auszustatten.

Außerhalb des Anzuges wirkt alles um euch herum irgendwie größer. Der kleine Schleusenraum ist in ein dunkles Zwielflicht getaucht, welches durch den Türspalt zur Eingangshalle fällt.

In die [Eingangshalle](#) gehen.

Eingangshalle:

Ihr betretet die Eingangshalle, ein relativ kleiner Raum, lediglich ein kleiner Stehtisch befindet sich in der Ecke und es ist noch ein Schrank in die Wand eingelassen.

- Schrank untersuchen:
In der Wand befindet sich noch ein Schrank welcher mit einer Aufhängung für einen Raumanzug versehen ist, diese ist aber leer.

Der Stehtisch kann zu einem Stab (Klein | Nahkampf | 1 Schaden | 2 KritSchaden) und einem Schild (1 TP) auseinandergenommen werden, dieser Stab auch kann als Brecheisen für eine graue Tür genutzt werden, geht dann aber kaputt.

Es gibt drei Türen:

- Tür zur [Lagerstätte](#) hat keine Energie, sie lässt sich nur mit einem Schweißgerät öffnen.
- Tür zur [Schaltzentrale](#) öffnet sich nur einen Spalt und fällt dann aus, mit Elektroschocks oder Fitnessprobe lässt er sich öffnen.
- Die Tür zur [Fabrik](#) öffnet sich problemlos

Fabrik:

Ihr betretet die Fabrik, große Leitungen bedecken die Wände und führen zu zwei großen Konstruktoren in der Ecke des Raumes.

- Den Konstruktor bedienen.
Das Display leuchtet nicht, er scheint keine Energie zu haben.
- Wahrnehmung:
In der gegenüberliegenden Ecke des Raumes scheint etwas zu liegen.
 - Untersuchen
Ihr könnt den Umriss eines Marines ausmachen, welcher regungslos in der Ecke liegt.
 - Marine untersuchen:
Es ist ein Standard-Raumanzug in der Basiskonfiguration ohne jegliche Modifikation. Es ist kein Besitzer eingraviert.
 - Bergen der Energiezelle des Anzugs benötigt eine Fitnessprobe:
Ihr schafft mit viel Mühe den Marine umzudrehen, währenddessen fällt der Helm ab. Der Anzug ist leer. Die Energiezelle wurde entfernt.

Es gibt zwei Türen:

- Die Tür zur [Eingangshalle](#) öffnet sich problemlos
- Die Tür zum [Metallspeicher](#) öffnet sich problemlos

Metallspeicher:

Ein unübersichtlicher Raum. Große Kisten stehen aufgereiht im Raum herum und türmen sich bis zur Decke.

- Kisten untersuchen
Du öffnest den Deckel der Kiste und findest Metallbarren vor. Sie dienen offenbar als Baumaterial für die Station.
- Wahrnehmung:
Du erblickst unter einem Lüftungsschacht leichte Kratzspuren.

Es gibt drei Türen:

- Die Tür zur [Fabrik](#) öffnet sich problemlos
- Die Tür zur [Schaltzentrale](#) öffnet sich problemlos
- Die Tür zur [Abschussvorrichtung](#) öffnet sich nur einen Spalt und fällt dann aus. Mit Elektroschocks oder Fitnessprobe lässt sie sich öffnen.

Schaltzentrale:

Ihr betretet die Schaltzentrale. Dicke Kabel dominieren die Decke und die Wände des Raumes, sie führen alle zu einem leistungsfähig aussehenden Hauptcomputer der in der Mitte des Raumes steht.

Computer bedienen (Würfeln auf Diagnosesystem):

- Der Computer trägt die Bezeichnung "Stratospheric Interference Scanner Yielding to Processing Heap Operating System". (SISYPHOS)
- Systemstatus:
 - Basis ist beschädigt, Reparaturen werden eingeleitet.
- Logdatei überprüfen:
 - T-12: Aussenden von Wetterballon 5
 - T-11: Auffangen von Wetterballon 4, Auswertung der Daten
 - T-10: Beginn der Errichtung eines neuen Lagerraumes
 - T-9: Spannungsspitze im Energienetz festgestellt.
 - T-9: Status der Station kritisch. Schwere Beschädigungen festgestellt
 - T-8: Beginn der Errichtung des neuen Lagerraums abgeschlossen
 - T-7: Spannungsabfall im Energienetz festgestellt.
 - T-5: Spannungsspitze im Energienetz festgestellt.
 - T-0: Benutzung der Schleuse. Zugang für [1-2] Agenten der Offensive gewährt.
 - T-0: Spannungsspitze im Energienetz festgestellt. Ausfall der Schleuse.

Nachdem die Spieler den Rechner untersucht haben:

Ihr hört etwas krabbeln. Es kommt aus den Lüftungsschächten.

Lüftungsschächte untersuchen (Wahrnehmung)

- Erfolg: Du erhaschst einen Blick auf etwas was schnell an dir vorbeizieht.
- Kritischer Erfolg: Du siehst einen großen Käfer vorbeigehen.

Vier Türen:

- Tür zur [Lagerstätte](#) hat keine Energie, sie lässt sich nur mit einem Schweißgerät öffnen.
- Tür zur [Eingangshalle](#) öffnet sich nur einen Spalt und fällt dann aus, mit Elektroschocks oder Fitnessprobe lässt sie sich öffnen.
- Tür zum [Metallspeicher](#) öffnet sich problemlos
- Tür zum [Quartier](#) öffnet sich problemlos

Quartiere:

Ihr betretet ein kleines Quartier. Ein sehr ordentlicher Raum, ein frisch gemachtes Bett steht in der Ecke, gegenüber befindet sich eine saubere Küchenzeile sowie ein Schreibtisch mit einem Terminal. Vom Raum abgetrennt ist noch ein kleines Bad.

- Terminal untersuchen:

Es wird nach einem Passwort gefragt.

- Passwort "Floon" eingeben:

Ein kurzes Logbuch ist verfügbar:

- Tag 1: *"Endlich, der Mission wurde zugesagt. Es ist der erste Tag hier auf der Station und ich habe es mir hier bereits heimisch gemacht. T4R6 hat eines der interessantesten Wettersysteme die ich seit langem gesehen habe. Ich kann es kaum erwarten die Daten auszuwerten."*
- Tag 2: *"Die Herstellung der ersten Wetterballons ist abgeschlossen und die Abschussvorrichtung ist auch bald einsatzbereit!"*
- Tag 3: *"Die erste Welle wurde bereits in alle Himmelsrichtungen entsandt. Werde demnächst auch eine Drohne in die tieferen Schichten der Atmosphäre schicken, habe mit bloßem Auge beobachtet wie dort sich scheinbar willkürlich die Windrichtungen ändern."*
- Tag 4: *"Ich habe es wohl etwas übertrieben, ich benötige wohl für die ganzen Wetterballon-Drohnen einen neuen Lagerraum. Ich werde morgen mit der Konstruktion beginnen."*
- Tag 5 (Heutiges Datum - vor 11 Stunden): *"Die letzte Probe ist sehr interessant, ich habe sie aus den tieferen Teilen der Atmosphäre geborgen. Die Daten ändern sich mit jeder Messung, sehr skurril."*

- Küchenzeile untersuchen:

Ihr durchsucht die Nahrungsmittel, sie sind etwas aufgebraucht. Es sind auch einige elegantere Dinge wie Obst vorrätig. Ganz unten wird Riscou gelagert.

- Was ist Riscou? (In-Universe-Allgemeinwissen)

Riscou ist eine Art Allzwecklebensmittel welches nahrhaft und extrem haltbar in Vakuum, aber dafür geschmacklos ist. Es eignet sich daher hervorragend als Notration auf Raumschiffen und für humanitäre Versorgung in Katastrophengebieten. Es sieht etwa aus wie blauer Honig und hat auch die gleiche Konsistenz.

Es ist doppelt so viel Riscou vorrätig wie man eigentlich erwarten würde.

Etwas von dem Riscou ist auch schon aufgebraucht, was ungewöhnlich ist.

- Bad untersuchen:
Das Bad macht einen nagelneuen Eindruck, es verfügt über ein Waschbecken mit Spiegel, eine Toilette und eine kleine Duschkabine, lediglich ein Lufterfrischer sowie eine Zahnbürste erinnern daran, dass dieser Raum überhaupt benutzt wird.

Wahrnehmung oder Raum verlassen:

Du stößt mit deinem Fuß gegen etwas kleines Metallisches und es scheppert ein wenig. Du blickst nach unten und siehst dass du gegen einen Fressnapf gestoßen bist, mit der Aufschrift "Floon".

- Wenn die Spieler beschließen etwas Riscou vom Kühlschrank in den Napf zu füllen wird Floon das Haustier kommen und davon fressen. Floon ist harmlos, betrachtet die Spieler mit Neugier und wird das Riscou fressen. Wird es angegriffen verschwindet es in den Lüftungsschächten.

Falls die Spieler hier die Tür zur Energieversorgung aufschweißen wird Floon auf jeden Fall vorkommen.

Es gibt drei Türen:

- Tür zur Abschussvorrichtung öffnet sich problemlos
- Tür zur Schaltzentrale öffnet sich problemlos
- Tür zur Energieversorgung hat keine Energie, sie lässt sich nur mit einem Schweißgerät öffnen.

Abschussvorrichtung:

Dieser Raum wird von zwei großen Röhren dominiert die in der Wand eingelassen sind. In jeder der Röhre befindet sich jeweils eine Drohne die an einer vertikalen Schiene hängt. Abseits im Raum liegt eine weitere Drohne seitlich auf dem Boden.

- Beliebige Drohne untersuchen:
Es handelt sich um eine stark modifizierte Drohne an der ein Kanister für Proben und ein großer Ballon angebracht sind. Es erfüllt wohl die Funktion eines Wetterballons. Die Energiezellen der Drohnen sind zwar unbeschädigt, aber leer.
 - Drohne die abseits liegt untersuchen:
Der Kanister ist bei dieser Drohne ist vollkommen zerstört, er sieht aus als wäre er aufgeplatzt, der Inhalt muss schlagartig entwichen sein. Kleinere Fragmente des Kanisters liegen verteilt im Raum herum.

- Raum untersuchen:
Ihr findet ein kleines Handschweißgerät. (Mit dem Gerät können schwarze Türen aufgeschweißt werden.)

Der Grüne Dunst wird jetzt auftauchen, es handelt sich dabei NICHT um den [Siral](#), sondern nur um einen Teil von der Kreatur. Die Spieler sollen jetzt gedrängt werden die letzten Türen aufzuschweißen.

Die Spieler sind mit dem Erkunden des Raumes fertig:
Das Licht im Nebenraum explodiert. Der Raum ist in Dunkelheit getaucht.

Falls der Morphan im Raum ist
Der Morphan schreit aufgeschreckt auf und verschwindet blitzschnell in den Lüftungsschächten

Wenn die Spieler in Richtung des Dunklen Raums blicken
Ihr seht nichts, aber ihr spürt einen Windzug aus der Tür kommen.

Wenn ein Spieler ohne Atemgerät sich der Tür nähert. Ansonsten trifft es den mit den meisten Trefferpunkten.
Du bekommst sofort einen Hustenreiz.
Der Charakter bekommt 1 Schaden.

Hinweis: Mit Atemgeräten bekommen die Spieler keinen Schaden.

Die Spieler betreten den dunklen Raum:
Das Licht ist aus und im Raum herrscht ein grüner Dunst

Chemische Untersuchung:
Es könnte Atmosphärenmaterial des Planeten sein.

Wahrnehmung:
Der grüne Dunst kommt aus den Lüftungsschächten

Spätestens jetzt werden die Spieler das Handschweißgerät finden.
Achtung: Der Dunst ist brennbar, Anzünden macht 1 oder 2 Schaden.

Der Grüne Dunst verfolgt die Spieler langsam durch die Station, allerdings kann er immer nur in einem Raum sein. Er wird ihnen nicht in die Lagerstätte oder den Metallspeicher folgen.

Die Spieler sollen sich entweder zur Lägerstätte oder zur Energieversorgung durchschweißen.

Es gibt zwei Türen:

- Tür zum [Metallspeicher](#) öffnet sich nur einen Spalt und fällt dann aus, mit Elektroschocks oder Fitnessprobe lässt sie sich öffnen.
- Tür zum [Quartier](#) öffnet sich problemlos

Lagerstätte:

Der Dunst wird den Spielern nicht in diesen Raum folgen.

Als ihr in die Lagerstätte hinein blickt, merkt ihr dass irgendetwas nicht stimmt. Licht kommt vom Boden.

Raum betreten

Als ihr den Raum betretet, merkt ihr dass alles invertiert ist. Die Deckenbeleuchtung ist auf dem Boden und der Boden ist auf der Decke.

Aus der Seite aus der ihr gekommen seid sind keine Türen, diese sind kopfüber gegenüber.

Sonst liegen im Raum noch Drohnen die als Wetterballons dienen.

Es gibt drei Türen:

- Tür zur [Eingangshalle](#) hat keine Energie, sie lässt sich nur mit einem Schweißgerät öffnen.
- Tür zur [Schaltzentrale](#) hat keine Energie, sie lässt sich nur mit einem Schweißgerät öffnen.
- Tür zur [Energieversorgung](#) öffnet sich problemlos

Energieversorgung:

Die Tür öffnet sich ihr erblickt ihr einen Raum der in einen grünen Nebel gehüllt ist. Lautes elektrisches Knacken ist zu hören und lässt zugleich den Nebel aufleuchten

Spieler nähern sich.

Der Nebel beginnt plötzlich zu pulsieren und sich zu bewegen. Er verkleinert sich und formt eine spiralförmige Wolke, welche beginnt sich schnell zu drehen.

Ihr könntet nun den Energieversorger erkennen, der merklich beschädigt zu sein scheint. Daneben liegt Dr. Combul.

"-Hust Hust- Haltet es auf! -Hust Hust-"

Mit letzter Kraft wirft er euch eine funktionierende Energiezelle zu, danach bricht er leblos zusammen.

Der grüne Nebel beginnt nun sich in eure Richtung zu bewegen. Was tut ihr?

Die Spieler fliehen, es geht zum [Finale](#).

Finale:

Während ihr flieht, explodiert links und rechts im Korridor die Beleuchtung. Funken fliegen und ihr könnt deren Hitze spüren. Der dunkle Gang wird nur noch durch das pulsierende Aufleuchten des Nebels hinter euch erhellt.

Die Spieler haben die Möglichkeit die Energiezelle entweder in einen von ihren Anzügen oder in dem Anzug in der Fabrik einzufügen. Welcher Anzug benutzt wird macht keinen Unterschied. Scans und Reparatur können im funktionierenden Anzug wieder benutzt werden,

Spieler fliehen in die Schleuse.

Ihr erreicht die Schleuse in der sich eure Anzüge in den Stromkabeln verfangen haben. In welchen Anzug möchtet ihr die Energiezelle einfügen?

Energiezelle einfügen.

Du fügst die Zelle ein und dein Anzug beginnt aufzuleuchten. Du steigst ein, versiegelst ihn und setzt dich in Bewegung. Mühelos befreist du dich aus den Stromkabeln, welche knisternd auf den Boden fallen. Was tust du?

Die Kreatur ist immun gegen normale Nah und Fernkampfangriffe.

Hinweise falls die Spieler keine Lösung finden (Wurf auf Diagnosesystem eines beliebigen Spielers):

- Du siehst wie die Riscospuren am Anzug mit der Kreatur zu reagieren scheinen.
- Du erinnerst dich an die Luftaustauschvorrichtung der Schleuse

- Der Druckunterschied einer Explosion könnte die Kreatur verbrennen und zerreißen.

Möglichkeiten zum Besiegen der Kreatur:

- Reparatur der Schleuse und Ausaugen durch Luftaustausch
Die Tür hinter euch schließt sich und du bist jetzt mit dem Nebel allein im Raum. Der Luftaustausch wird mit lautem Zischen und Dampfen durchgeführt. Der Nebel scheint sich zu winden und pulsiert, du nimmst ein außerweltliches Schreien wahr, bevor es zerissen und herausgesaugt wird. Deine Anzugssysteme sagen dir, dass jetzt sichere Atemluft im Raum ist. Der Albtraum ist überwunden.
- Riscou draufschütten
Du schüttest das Riscou auf den Nebel und du siehst wie sich schlagartig die Farbe verändert. Es pulsiert rot und diverse Teile des Nebels fangen Feuer. Du nimmst ein außerweltliches Schreien wahr, bis die Kreatur implodiert und als eine dampfende, lila Masse auf den Boden platscht. Der Albtraum ist überwunden.
- Sprengen mittels Sprengsatz
Der Sprengsatz geht hoch, die Kreatur pulsiert rot und diverse Teile des Nebels fangen Feuer. Du nimmst ein außerweltliches Schreien wahr, bis die Kreatur implodiert und als eine dampfende, lila Masse auf den Boden platscht. Der Albtraum ist überwunden.
- Falls alle Stricke reißen und die Spieler das Wesen nicht besiegen können, kann Floon erscheinen, Riscou hochwürgen und auf das Wesen spucken.

Wenn die Kreatur besiegt ist wird der [Epilog](#) ausgelöst.

Epilog:

Als ihr die letzten Reparaturen am Energieversorger abschließt normalisiert sich wieder die Beleuchtung.

Sofort werden Reparaturen auf der gesamten Station eingeleitet.

Ein Funkspruch von Sgt. Crank kommt herein: *“Endlich können wir euch erreichen. Ist alles okay bei euch?”*

Spieler antworten wahrheitsgemäß.

“Oh, dann schicken wir euch einen Medivac. Aber gute Arbeit!”

Ihr bewegt euch Richtung Schleuse und verlasst mit Dr Combul im Schlepptau die Station.

Als ihr nach unten blickt, erkennt ihr hundert Meter unter euch einen riesigen Wolkenberg der genauso aussah wie der Nebel den ihr in der Station bekämpft habt.

Ihr steigt schnell in euer Shuttle ein.

Lizenzrechtliches

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.