



Panik im Casino

von Rainer Nagel

„Nervenkitzel, du verstehst!“ - Neweyn Cocmoc, 1289 NGZ [PR #1828]

Panik im Casino ist eine kurze Begegnung für das PERRY RHODAN - Rollenspiel, die auch als schnell gespieltes Einführungsabenteuer eingesetzt werden kann. Sie ist geschrieben für die Demo-Charaktere, die sich im Anhang des Quellenbandes *Die BASIS* finden, kann aber auch mit anderen neu erschaffenen Figuren gespielt werden. Ein Teleporter sollte jedoch nicht bei der Gruppe sein. Die reine Spielzeit liegt bei 30 bis 60 Minuten, je nachdem, wie stark die Charaktere in die auf der BASIS herrschende Atmosphäre eindringen wollen.

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

Vorgeschichte und Hintergrund

„Diese Schmach halte ich nicht aus.“ - Pakahipper, 1289 NGZ [PR #1828]

Carlson Robert, Jahrgang 1301 NGZ, studierte in Terrania und promovierte 1329 mit Auszeichnung im Bereich modernste Hochenergieversorgung. Er konnte sich seinen Tätigkeitsort praktisch aussuchen, entschied sich aber schließlich für die BASIS, für die er seit seiner Kindheit ein Faible hatte. Auf Anhieb erhielt er eine Stelle als Stellvertretender Leiter der Energieversorgung im Hinterschiff. Wenige Monate nach seinem Eintreffen heiratete er eine Angestellte in der Internkommunikation, und die Welt war in Ordnung. Leider stieß er mit seinen Vorstellungen auf deutlich mehr Widerstand, als er sich erhofft hatte. Er kam mit den neusten Theorien und Kenntnissen, gleichsam die Speerspitze der Energietechnik,

und brannte darauf, diese Kenntnisse in die Praxis umzusetzen und die Energieversorgung der BASIS zu revolutionieren. Dem entgegen stand der Drang der BASIS-Leitung, in Anbetracht der Warnungen Perry Rhodans die Generatorsysteme auf einfachere Technologie herunterzufahren. Die beiden Philosophien standen einander entgegen, und Robert war häufig gezwungen, Kompromisse einzugehen, die ihm, nur als Produkt einer vagen Warnung geboren, als unnötig und völlig sinnlos erschienen.

Dann kam der Hyperimpedanz-Schock, und - natürlich - hatten Carlson Roberts Gegner Recht. In allen Punkten. Wie so viele Spitzenwissenschaftler dieser Zeit des Umbruchs, war aber auch Robert nicht gewillt, sich von seinen veralteten Vorstellungen zu lösen, und er verbiss sich geradezu in die Aufgabe, durch Modifizierung der ihm geläufigen Technologie einen Ausweg aus seinem Dilemma zu finden. Die Arbeiten seiner Kollegen zur Umstellung auf neue Arten der Energieversorgung ignorierte er, doch war ihm und seinen wenigen noch verbliebenen Mitarbeitern trotz pausenloser Arbeit kein Erfolg beschieden. Seine Ehe zerbrach in dieser Zeit, und schließlich wurde er von seinem Posten suspendiert, da für seine Ansichten kein Platz mehr war und er keinerlei Anstalten machte, sich mit dem nun vorherrschenden Paradigma zu arrangieren.

Carlson Robert fand, wie jeder, der arbeiten wollte, während der Umbaumaßnahmen Verwendung als Gelegenheitsarbeiter. Seine Kenntnisse der Energieversorgung kamen ihm dabei immer wieder zu nutze, insbesondere eines Tages im Dezember 1331 NGZ, als er nach der verheerenden Explosion einer Nebenenergiestation vor Ort war und Anweisungen geben konnte, wie am einfachsten und sichersten ein Weg zu einigen verschütteten Arbeitern freigesprengt werden konnte. An diesem Tag begann er, sich für Sprengstoff zu interessieren, schien man doch damit eine Reihe von Problemen lösen zu können...

Mit der Zeit wurde er immer sonderlicher, wobei sicherlich auch seine zur Schau getragene Gefühlskälte beitrug. Auch sein extrem methodisches Vorgehen verschreckte die Leute immer häufiger. Und so verwundert es nicht, dass er nach



dem Eintreten wieder halbwegs geregelter Verhältnisse immer wieder bei der Vergabe von Stellen ausgeschlossen wurde. Der Großteil seiner wissenschaftlichen Kenntnisse war nun wertlos, und seine Reminiszenzen an die „gute alte Zeit“ waren im neuen Aufbruchsklima nicht wirklich gern gesehen. Er driftete immer mehr aus der Gesellschaft heraus und wurde isoliert. Mit der Zeit wuchs sein Hass auf das neue System, seine Vertreter, die Befürworter der „neuen“ Technologie, seine ehemaligen Vorgesetzten, ja auf die BASIS überhaupt. „Die BASIS hat mich verraten!“, pflegte er immer wieder zu sagen.

Schließlich zerbrach etwas in ihm, und er entschied sich, es „der BASIS“ heimzuzahlen. Und wo besser, als in ihrem Herzen, in einem der Spielkasinos - so nahe an der Schiffsmitte wie möglich? Mit Sprengstoff umgehen konnte er mittlerweile, und er verfügte immer noch über Mittel und Wege, sich welchen zu beschaffen. Und so bastelte er sich eine komplexe Bombe von höchster Vernichtungskraft und begab sich ins *Casino Central*, um „der BASIS“ gegenüber seinen Standpunkt herauszuschreien und ein letztes Fanal zu setzen...

Casino in Gefahr!

„Raus hier! Bringt euch in Sicherheit!“ - anonymes BASIS-Besucher, 1289 NGZ [PR #1828]

Die Geschehnisse beginnen im *Casino Central* (385-P-129, d.h. ziemlich nahe des Zentrums des Mittelteils der BASIS, in der ehemaligen Zentralsektion „M“. Wie und warum die Abenteurer sich in dieser Spielhalle aufhalten, ist für die Szene unerheblich. Wird *Panik im Casino* als kurzes Einführungsabenteuer gespielt, beginnt die Handlung mit den bereits im Casino anwesenden Spielerfiguren.

Die folgende Passage (leicht modifiziert aus PR #1828, S. 42 übernommen) kann als Vorlesepassage genutzt werden, um die Abenteurer in den Schauplatz einzuführen:

Leise Musik erfüllt das *Casino Central*. Die weite Halle mit ihren gut 300 m Durchmesser besitzt einen kuppelartigen Überbau aus Spiegelglassit. Jede Bewegung unten in den Mulden der einzelnen Kleeblatt-Arrangements zeigt sich an der Kuppel ins Riesenhafte vergrößert. Wabernde Blätter von dunkelgrüner Farbe inmitten wogender Menschenmassen finden sich zu einer gemeinsamen Bewegung

ähnlich einem monströsen Organismus, dessen einziges Ziel es zu sein scheint, alles unter sich zu verschlingen und am Schluss sich ebenso.

Das hier gespielte Spiel ist eine Abwandlung des terranischen Roulettes mit vier Kugeln, eine pro Kleeblatt. Der alterranische Symbolismus ist nur wenigen Spielern bekannt, aber das tut der Spielbegeisterung keinen Abbruch. Im Unterschied zum herkömmlichen Roulette gibt es jeweils vier Farben - rot, schwarz, grün, gelb - mit den Ziffern von 0 bis 9. Die Gewinnchancen ergeben sich aus den möglichen Kombinationen der Zahlen und Farben: Zwei übereinstimmende Farben stellen die unterste Ebene dar, drei Farben die nächste. Zwei identische Farben bei unterschiedlichen Graden gelten als Grad 1 - Mindesteinsatz **1000 Galax**; gleiche Farben bei gleichen Zahlen als Grad 2 - Mindesteinsatz **50.000 Galax**. Der Jackpot liegt bei vier gleichen Farben und vier übereinstimmenden Zahlen; er ist **10 Millionen Galax** wert.

Zu Beginn des Abenteuers können die Spielerfiguren sich nach Belieben am Glücksspiel versuchen. Da es kaum möglich ist, die abgesicherten Spielmechanismen zu überwinden (s. *Die BASIS*, S. 46), kann sich der Spielleiter anhand der obigen Angaben ein einfaches Schema zurechtlegen, das die Gewinnchancen der Abenteurer bestimmt. Es befinden sich mehrere Hundert Gäste der verschiedensten Völker im Raum, d.h. der Spielleiter kann nahezu nach Belieben Begegnungen und Mitspieler improvisieren. Nicht anwesend sind indes Oxtorner oder Haluter (diese könnten das Abenteuer-Problem zu einfach lösen). Eine beispielhafte Beschreibung des Ablaufs einer Runde Glücksspiel (leicht modifiziert übernommen aus PR #1828, S. 42f.) könnte so aussehen:

„Rien ne va plus - nichts geht mehr“, verkünden die robotischen Croupiers. „Bitte haltet eure Hände ruhig! Die Kugel rollt.“ Die vier Blätter des Kleeblatts beginnen zu rotieren. Ihre Umrisslinien oben an der Kuppel verschwimmen und verlieren ihren zweidimensionalen Charakter. Sie wölben sich und wirken wie Dschungelplaneten, in deren Orbit sich ein winziger, heller Trabant bewegt. Nach und nach verlangsamt sich die Bewegung, und irgendwann rollt die Kugel nach innen, stürzt der Trabant in den Planeten hinein.

Nach einiger Zeit des Spielens sowie des Sehens und Gesehenwerdens verändert sich die Stimmung aber schlagartig:

Ganz in eurer Nähe scheint es zu einem Zwischenfall zu kommen! Zwei Tische neben euch springt plötzlich ein Mann, dem Aussehen nach ein Terranerabkömmling, auf



den Spieltisch, reißt sich das Hemd über der Brust auf - und offenbart eine Art Brustharnisch voll kleiner Kästen und blinkender Lichter! Ein Raunen geht durch die Menge.

„Bleibt mir vom Leib!“, ruft der Mann mit lauter Stimme. „Nur einen Schritt näher, und ich spreng euch alle in die Luft! Das sind 20 Kilo TNT, die ich am Körper trage! Die gehen hoch, sobald mein Finger länger als 10 Sekunden nicht am Ruheknopf ist! Also keine faulen Tricks! Und keiner bewegt sich - egal wohin! Wenn ihr wegrennt, löse ich die Sprengung auch aus! Und die Roboter bleiben in ihren Klausen, klar! Sonst knallt's auch!“

Sekundenlang herrscht sprachloses Schweigen, dann setzt eine panische Stimmenvielfalt ein. Die Gäste reden durcheinander, die Umstehenden schreien auf den Mann ein, einige beten oder machen religiöse Zeichen, einen Tisch neben euch ruft ein Blue die Weiße Kreatur der Barmherzigkeit an... es ist unbeschreiblich. Ganz in eurer Nähe zieht ein Topsider einen Kombistrahler und richtet ihn auf den Mann mit der Bombe, doch der grinst nur und hebt seine rechte Hand, die bislang seinen Gürtel berührt hatte. Ihr seht, dass sie einen am Gürtel befestigten kleinen Codegeber mit einer Taste niedergedrückt hat. Als der Mann die Hand hebt, flackert die Taste in einem grellen Rot.

„Zehn Sekunden!“, schreit der Mann. „Zwei, drei, vier...“ Der Topsider steckt die Waffe hastig weg, und der Attentäter greift wieder an den Gürtel. Nur langsam kehrt eine angespannte Ruhe ein. Der Mann sieht sich immer wieder mit hastigem Gesichtsausdruck um, damit ihn auch niemand von hinten angreift. Er ist ständig in Bewegung und wirkt *sehr* nervös.

Der Mann mit der Bombe ist **5 m** von den Abenteurern entfernt und steht auf dem **1 m** hohen Spieltisch, gänzlich ohne Deckung. Mit Ausnahme der Bombe ist er unbewaffnet (**EW: Sehen** oder **EW:Suchen**).

Der Mann meint es ausgesprochen ernst und befindet sich zudem in einem sehr labilen Zustand (**EW:Urteilkraft**). Insbesondere scheint er mit seiner Aktion kein bestimmtes Ziel zu verfolgen.

Ein **EW:Milieukenntnis:Manieren** (Spezialisierung *Menschen*) oder ein **EW:Allgemeinbildung** zeigt an, dass der Mann zwar gepflegte, aber etwa ein Jahr alte Kleidung trägt, die vor etwa anderthalb Jahren als modisch chic galt.

Bei der Bombe handelt es sich um mehrere durch einen gemeinsamen Zünder verbundene Termitladungen, die in ihrer

Gesamtwirkung etwa **20 kg TNT** entsprechen (s. PRRB, S. 239, Tab. 7.7). Dies bedeutet: Schaden von **100×5W6** in einem Radius von 4 m um den Bombenträger, **25×5W6** in einem Radius von 4-8 m (also in dem Bereich, in dem sich die Spielerfiguren derzeit aufhalten...), **6×5W6** in einem Radius von 8-12 m und immerhin noch **2×5W6** in einem Radius von 12-16 m. Dies heißt, dass es beim Auslösen der Bombe in einem Umkreis von 16 m um den Attentäter kaum noch Überlebende geben dürfte. Spielerfiguren mit der Fertigkeit *Sprengmeisterschaft* sind sich dieser Fakten automatisch bewusst, allen anderen muss ein **EW:Allgemeinbildung** gelingen, damit sie eine grobe Einschätzung der Sprengkraft der Bombe vornehmen können. Der Spielleiter sollte natürlich im Spiel nicht die genaue Zahl der Schadenswürfel herausgeben, sondern das ein wenig umschreiben („Wo du stehst, würde die Bombe dich töten...“).

Wir gehen für Zwecke dieser Szene davon aus, dass die üblichen Gäste einstweilen zu geschockt und verängstigt sind, um sich um das Problem zu kümmern. Zwar informiert einer der Angestellten in einem unbeobachteten Moment die BASIS-Leitung, doch sind auch dieser die Hände gebunden. Was können die Abenteurer nun tun, um die Lage zu entschärfen?

Mit dem Mann reden

Carlson Robert ist nur bedingt ansprechbar und befindet sich in einem labilen Zustand. Er lässt zwar ein wenig mit sich reden, aber es kommt wenig Sinnvolles dabei heraus. Ein gelungener **EW-2:Beredsamkeit** (bei einem gelungenen **EW:Psychologie** mit einem Zuschlag von **+2**) gegen Carlson Roberts **WW:Urteilkraft** (ungelernt **+3**) lässt ihn bei einem **leichten Vorteil** einen Teil seiner tragischen Lebensgeschichte erzählen, der in einem wilden „Und da ihr mein Leben verpfuscht habt, werdet ihr alle mit mir sterben! Den ganzen Moloch soll es zerreißen!“ endet.

Carlson Roberts Schmerz sitzt zu tief, als dass er durch *Beredsamkeit* völlig von seinem Tun abgebracht werden könnte. Bei einem **großen Vorteil**, entfährt ihm allerdings ein schnippisches „Na gut, lass uns reden!“, an das er sich auch für **1W6+1 Runden** hält. In dieser Zeit steigen die Chancen der Abenteurer, Carlson Robert zu überwältigen, und sie erhalten **+2** auf alle diesbezüglichen Versuche. Bei einem **kritischen Erfolg** geschieht das gleiche wie bei einem großen Vorteil, sieht man davon ab, dass Carlson Robert sich zusätzlich noch auf den Spieltisch setzt und seine umgängliche Stimmung für **2W6+1 Runden** anhält. In diesem Zustand werden dann auch die Ausbrüche stärker; Beispiele sind:

- „Die BASIS hat mich verraten, nun soll sie dafür büßen!“



- „Sie haben mir meinen Job genommen, meine Frau, meine Generatoren! Das lasse ich mir nicht bieten!“
- „Alles haben sie mir genommen! Die Zeiten sind halt so, haben sie gesagt. Es ist nichts Persönliches, haben sie gesagt! Ha! Ich gebe ihnen ´schlechte Zeiten´!“

Eine wirkliche Vorstellung, was er mit seiner Aktion erreichen will, hat er indes nicht, und so wird selbst der beste Versuch, Carlson Robert zu beruhigen, letztlich zum Scheitern verurteilt sein. Er will seine Bühne haben und seinen Schmerz hinaus schreien, und dann will er sterben - und der BASIS Schaden zufügen. Gegen Einschüchterungsversuche jeglicher Art ist Carlson Robert im vollen Wissen um die Zerstörungskraft seiner Bombe von daher völlig immun (vgl. *Den Mann angreifen*).

Den Mann angreifen

Carlson Robert ist kein großer Kämpfer, und wie er da auf dem Tisch steht, gibt er ein sehr gutes Ziel ab. Er vertraut darauf, dass niemand ihn tatsächlich angreift, da er bei jedem Treffer sofort den Knopf loslässt. Selbst eine **Paralyse** hilft den Abenteurern nicht weiter, da zwar die Sekundär-muskulatur gelähmt wird, der paralysierte Carlson Robert aber umfällt und dabei die Hand vom Kodegeber rutscht. Gleiches gilt für Lähmgifte in Nadlern usw., und auch wenn Carlson Robert erschossen wird, gibt er den Knopf frei.

Eine Paralyse führt nur dann direkt zum Erfolg, wenn ein kritischer Erfolg beim Einsatz von *Beredsamkeit* Carlson Robert dazu gebracht hat, sich auf den Tisch zu setzen, denn dann ruht er stabil genug in sich selbst, um nicht umzufallen. Dann haben die Abenteurer zumindest ein Problem weniger...

Es wird kein Problem sein, Carlson Robert durch Waffeneinwirkung auszuschalten. Allerdings haben die Spielerfiguren dann anschließend nur **10 Sekunden** Zeit, die Entfernung bis zum übernächsten Tisch zu überwinden und selbst den Knopf zu drücken, damit die Bombe nicht doch noch hoch geht. Nun sind 5 m in 10 sec zwar nicht viel für einen durchtrainierten Helden, aber da zwei Spieltische und ein paar verstörte BASIS-Gäste dazwischen liegen, könnte dies schon etwas problematischer werden, d.h. es ist ein **PW+10:Gw** vonnöten, damit der Abenteurer rechtzeitig ans Ziel kommt. Den Knopf kann er dann automatisch drücken, und die Gruppe muss sich nun überlegen, wie sie mit der Bombe umgeht.

Das 10-Sekunden-Problem gilt auch für jede Art von Nahkampfangriff. Sobald sich eine Spielerfigur in Bewegung setzt, lässt Carlson Robert den Knopf los, d.h. der Nahkampfangriff und die Explosion erfolgen nahezu gleichzeitig.

Sind die Abenteurer wirklich zu spät, kann immer noch eine Nichtspielerfigur eingreifen, um eine Explosion zu verhindern:

Der Attentäter friert mitten in der Bewegung ein, dann neigt er sich langsam zur Seite, von euch weg. Wie in Zeitlupe seht ihr, wie der Körper vom Tisch fällt, wie sich die Hand vom Gürtel löst, wie das Licht am Codegeber hektisch zu blinken anfängt... Dann scheint die Zeit wieder normal zu vergehen, und der paralysierte Attentäter schlägt mit einem dumpfen Geräusch auf dem Boden auf - direkt zu den Füßen des Blue, der eben noch die Weiße Kreatur der Barmherzigkeit angerufen hat. Der Jülziish erstarrt fast zur Bewegungslosigkeit, streckt einen Finger in Richtung des Mannes und stößt Laute der Panik aus, die so stark in den Ultraschallbereich abgleiten, dass sie kaum noch verständlich sind.

Ein Befehl bzw. eine Aufforderung an den Blue, den Knopf zu drücken, wird von dem geschockten Galaktiker in einer Art dumpfen Automatismus ausgeführt.

Einsatz von Psifähigkeiten

Diverse Psifähigkeiten könnten sich hier mehr oder minder gewinnbringend einsetzen lassen. Ein gelungener *Geistes-schlag* führt dazu, dass Carlson Robert zwar benommen ist, aber sofort den Knopf loslässt. Eine *Parahalluzination* wäre sehr wirksam, da man in ihrem Schutz Carlson Robert problemlos entwaffnen könne, während er denkt, er hätte die Lage voll unter Kontrolle. *Parasomniferie* hilft nicht weiter, da sich Carlson Roberts Daumen im Schlaf entspannt und der 10-Sekunden-Countdown einsetzt. *Hypnose* wäre die ultimative Lösung für diesen Teil des Abenteuers. Ein Telekinet könnte Carlson Robert den Zünder entreißen, den Knopf aber, wie weiter unten erklärt, nicht gedrückt halten. *Paradesintegration* könnte die Bombe elegant vernichten, sobald sie nicht mehr im Besitz von Carlson Robert ist, und ein Teleporter könnte sie, sofern er sich einen Raumanzug beschafft, im Weltraum entsorgen - oder sie zumindest direkt zur Schleuse bringen.

Gar nichts tun

Oder auch: „Wir warten auf die Sicherheitsorgane“. Sicherlich keine gute Idee für Abenteurer, aber irgendwann werden die anwesenden Nichtspielerfiguren das Problem lösen und den Attentäter in einer der oben genannten Weisen überwäl-



tigen. Nach **15 Minuten** trifft eine von der BASIS-Leitung geschickte Mediatorin ein, die Carlson Robert so lange ablenkt, bis ein Sicherheitsbeamter (im Deflektorfeld) den Attentäter paralysieren kann. Die Bombe wird dann von Fachkräften der BASIS entschärft.

Die Bombe geht hoch!

Sollte es tatsächlich dazu kommen, dass die Bombe hoch geht, erleiden die Abenteuer, da sie sich im **1. Ring** befinden (s. PRRB, S. 239), einen Schaden von **25×5W6**. Allerdings steht den Abenteuern die Möglichkeit offen, sich in letzter Sekunde aus dem Explosionsbereich zu bringen, wobei jedem ein **PW+50:Reaktionswert** zusteht (vgl. PRRB, S. 239). Dadurch reduziert sich der Schaden auf „**6×5W6**“. Dies ist immer noch genug, um in der Regel tödlich zu sein. Wollen wir hoffen, dass es nicht so weit kommt.

Wohin mit der Bombe?

„Ein winziger Fehler, und dein Leben ist verspielt.“ - Cistolo Khan, 1289 NGZ [PR #1828]

In irgendeiner Art und Weise sollten sich die Abenteuer nun in den Besitz der Bombe gebracht haben. Aller Voraussicht nach hat gerade einer von ihnen den Finger auf dem Knopf, um die Auslösung zu verhindern. Denn: Zehn Sekunden, nachdem der Finger, der den Knopf gerade drückt, den Knopf nicht mehr drückt, geht die Bombe hoch.

Abenteuerer werden nun sicherlich auf die Idee kommen, den Knopf einzudrücken und mit Klebefolie o.ä. in dieser Position zu fixieren. Doch der Knopf ist mit einem Sensor gekoppelt, der auf menschliche (oder menschenähnliche) Hautwärme reagiert (**EW:Sensornutzung**). Er muss also von einem lebenden Wesen (das kein Topsider sein sollte, denn Topsider sind keine Warmblüter - und deshalb hat auch der Telekinet keine Chance) gedrückt werden, damit die Zündung unterbleibt.

Vermutlich werden die Abenteuer Carlson Robert das Brustgestell mit der Bombe abnehmen und, unter Wahrung aller Vorsichtsmaßnahmen (immer einen Finger auf dem Knopf) untersuchen. Jede Spielerfigur, die über die Fertigkeit *Sprengtechnik* verfügt, erkennt automatisch, dass die Bombe sehr

komplex veranlagt ist und nur sehr schwer zu entschärfen sein wird (**EW-4:Sprengtechnik**; Misslingen des Wurfs lässt die Bombe hochgehen).

Auf der Rückseite des Kodegebers befindet sich ein kleines Steuergerät mit einer Leuchtdiode, die dem Moment in einem sanften Grünton aufleuchtet, in dem die Abenteuer das Brustgestell von Carlson Roberts Rücken lösen. Das Leuchten wiederholt sich erst wieder nach **1 min**, dann wieder nach einer Minute usw., bis **30 min** vergangen sind; danach leuchtet das Licht in Abständen von **30 sec** auf, bis weitere **20 min** vergangen sind. Danach pulsiert das Licht für **5 min** in einem Abstand von **10 sec**, und schließlich beschleunigt sich das Pulsieren auf einen Ein-Sekunden-Takt für weitere **5 min**. Danach sind **60 Minuten** vergangen, und die Bombe explodiert ungeachtet der Tatsache, ob jemand den Knopf drückt oder nicht. Carlson Robert war nicht nur clever, sondern auch paranoid. Und sehr methodisch.

Bei dem kleinen Steuergerät handelt es sich um eine **zweite Sicherung**, die Carlson Robert eingebaut hat, falls man ihn wider Erwarten doch überwältigt und ihm die Bombe abnimmt. Das Leuchten ist wahrnehmbar, sobald jemand in die entsprechende Richtung schaut; ansonsten sind **EW+4:Sehen** zulässig, damit auch gerade nicht in die Richtung schauende Abenteuer das Problem aus den Augenwinkeln wahrnehmen. Dass es sich um eine Art Countdown handelt, sollte nicht allzu schwer zu erkennen sein (evtl. Geistesblitz-Wurf). Es handelt sich um einen simplen Timer, der unabhängig vom Hauptzünder aktiv ist und ebenso schwer zu entschärfen ist wie die Bombe (**EW+4:Sprengtechnik** oder **EW:Computernutzung**). Dies bedeutet nicht mehr und nicht weniger, als dass die Abenteuer jetzt unter Zeitdruck stehen!

Der Spielleiter muss nun genau Buch führen, wann die Abenteuer den Gürtel gelöst haben; ab diesem Zeitpunkt laufen die 60 Minuten! Im (unwahrscheinlichen) Fall, dass die Abenteuer den Bombengürtel nicht lösen, wird dieser Countdown nicht ausgelöst, und das Zeitlimit entfällt.

Sofern sich die Abenteuer nicht gerade selbst am Entschärfen der Bombe versuchen wollen und auch nicht über Psifähigkeiten verfügen, haben sie grundsätzlich zwei Möglichkeiten, das Abenteuer zu einem erfolgreichen Abschluss zu bringen: sie können auf einen Bombenentschärfungsexperten warten, oder sie können versuchen, die Bombe von der BASIS zu bringen. Früher, vor dem Hyperimpedanzschock, wäre dies alles deutlich weniger gefährlich gewesen, da die der BASIS-Leitung zur Verfügung stehende Technologie interne Paratranschirme hätte projizieren können, welche die Bombe in Schach hätten halten können. Dies ist heute nicht mehr möglich, und so ist Eile geboten, um die Bombe rechtzeitig aus dem Schiff zu bringen. Zwar könnte man bewegli-



che Prallfelder anfordern, doch würde dies vermutlich viel zu lange dauern.

Und dies ist gar nicht so einfach... Das *Casino Central* befindet sich in **Sektion 385-P-129**, im oberen Mittelteil der BASIS, nahe des geometrischen Zentrums des Mittelteils. Die BASIS hat an dieser Stelle 298 Decks, d.h. die Ebene, die das Kasino beinhaltet, ist der Oberseite der BASIS näher als der Unterseite. Die folgenden Berechnungen gehen davon aus, dass die Abenteurer sich mit der Leitung der BASIS in Verbindung gesetzt und dafür gesorgt haben, dass man ihnen zum einen die schnellste Route mitteilt und zum anderen ihnen den Weg frei macht - so weit wie möglich. Die BASIS-Führung sieht die Schwere des Problems auch sofort ein, und Sicherheitschef Tar Lynkis (s. *Die BASIS*, S. 26) erteilt höchstpersönlich die Anweisung, den Weg der Abenteurer zum nächsten Ausgang so einfach wie möglich zu gestalten. Nehmen die Abenteurer hingegen keinen Kontakt mit der BASIS-Leitung auf, verlieren sie **2 min (1 min, wenn ein EW:Recherchieren gelingt)**, um den kürzesten Weg vom nächsten Daterminal anzurufen.

Insgesamt ist die Sektion 385-P-129 **1100 m** von der Oberfläche der BASIS entfernt. Vom *Casino Central* aus führt ein Laufband in Richtung des Zentralen Antigravschachts, der allerdings nur bedingt nutzbar ist, da die letzten 300 m der Obersektion des Mittelteils für die Räumlichkeiten des Karaketta-Rennens vorgesehen sind und keinen direkten Ausgang nach oben mehr haben. Nichtsdestotrotz ist dies Teil des schnellsten Weges. Das Laufband bewegt sich mit einer Geschwindigkeit von **5 km/h**, kann aber in einen Turbo-Modus (**10 km/h**) versetzt werden, wenn es von der BASIS-Leitung oder durch einen **EW:Computernutzung** freigeschaltet wird. Das Band geht fast direkt zum Zentralen Antigravschacht und muss nur zweimal Gravitationsschleusen durchqueren. Die Gesamtentfernung zwischen Kasino und Schacht beträgt **650 m**, d.h. die reine Reisedauer liegt bei **8 min** bei normaler Laufbandgeschwindigkeit bzw. **4 min** in Turbo-Modus; hinzu kommt pro Gravoschleuse je **1 min** zum Abbremsen und Umsteigen (wozu bei Turbo-Modus pro Umstiegen ein **PW:Gw** erforderlich wird, der bei Scheitern einmal pro Runde wiederholt werden kann). Danach stehen **800 m** im Zentralen Antigravschacht an, der mit einer Geschwindigkeit von **1 m/sec** operiert, die nicht so einfach zu ändern ist. Entsprechend benötigen die Abenteurer im Antigravschacht **800 sec = 13 min** bis zu ihrer Ausstiegsstelle. Allerdings wäre es möglich, den Luftschacht sowie alle Ein- und Ausgänge komplett zu sperren und nur den Ausgangs- und den Zielpunkt der Abenteurer frei zu schalten, und dann einen „Turbolift“-Effekt einschalten, der die zehnfache Geschwindigkeit (also nicht einmal **2 min**) erzielt, allerdings **3 min** zur Umprogrammierung benötigt und aufgrund des robusten Abbremsens jeden Abenteurer **1W6 AP** kostet. Von

der „Endstation“ des Zentralen Antigravschachts führt eine Röhrenbahn zu einem Nebenschacht, der an die Oberfläche des Kasinoschiffes führt. Die Röhrenbahn braucht bis zu diesem Schacht **1 min** (plus je **1 min** für Ein- und Ausstieg), ganz gleich ob die BASIS-Leitung informiert ist oder nicht; ist sie aber informiert, steht die Röhrenbahn beim Eintreffen der Abenteurer bereit, ansonsten müssen die Abenteurer **1W6 Minuten** auf die nächste Bahn warten. Für die **300 m** bis zur Außenhülle gelten die gleichen Regeln wie für den Zentralen Antigravschacht (also **300 sec = 5 min**); Turbo-Geschwindigkeit ist in diesem Nebenschacht nicht möglich. Haben die Abenteurer mit der BASIS-Leitung kooperiert, ist oben bereits alles so weit vorbereitet, dass die Bombe nur noch in die Schleuse gelegt und durch explosive Dekompression ins All geschleudert werden muss, wo sie explodiert, ohne Schaden an der BASIS zu verursachen. Haben die Spielerfiguren die BASIS-Leitung nicht eingeweiht, müssen sie die Schleuse selbst dazu bringen, die Bombe explosiv auszustoßen, wobei das Sicherheitsprogramm zu umgehen ist (**EW:Computernutzung**). Die Dauer dieser Handlung sollte dramaturgisch geschickt an die noch verbleibende Zeit angepasst werden...

Es ist sinnlos, Raumanzüge, weltraumtaugliche Antigravschlitten o.ä. anzufordern, da der Raumanzug den Kontakt zum primären Auslöser bricht...

Die Spielerfiguren könnten auf die Idee kommen, trotz aller Gefahren die Bombe durch einen **Transmitter** näher in Richtung Ausgang zu schaffen, z.B. indem sie mit der BASIS-Leitung absprechen, dass sie die Bombe in den nächsten Transmitter geben und zu einem anderen in der Nähe einer Schleuse schicken, von wo aus BASIS-Techniker sie dann schneller entsorgen können. Der dem *Casino Central* nächste Transmitter ist **3 min** entfernt. Es handelt sich um eine typische Transmitterstation (s. *Die BASIS*, S. 55). Allerdings erleben die Abenteurer in diesem Raum eine böse Überraschung: Die Überwachungsautomatik stuft die Bombe als unzulässiges Gefahrenrisiko ein und sperrt den Transmitter! Das Schirmfeld mag einfach zu überwinden sein, aber die grundlegende Reprogrammierung der Anlage nach dem Sicherheits-Herunterfahren nimmt zu viel Zeit in Anspruch, so dass die Gruppe letztlich doch auf den oben beschriebenen Weg angewiesen ist. Die Abenteurer verlieren hier also nur Zeit!

Warten die Spieler auf den Bombenexperten, so trifft dieser nach **30 Minuten** ein. Er verfügt über *Sprengtechnik+15* und *Mechanismus deaktivieren+12*. Es sollte ihm gelingen, kurz vor Ablauf des Countdowns die Bombe zu entschärfen (s. PRRB, S. 181). Den Abenteuern gehen die entsprechenden Erfahrungspunkte natürlich verloren, aber die BASIS wird wenigstens keinem Schaden ausgesetzt...



Epilog

„Wir haben keine Spuren eines Fremdverschuldens gefunden.“ - Erik Grindgen, 1289 NGZ [PR #1828]

Im Idealfall haben die Abenteurer Carlson Robert ausgeschaltet, ihm die Bombe abgenommen und diese aus der BASIS geschafft. Je mehr dieser Aufgaben die Besatzung der BASIS übernommen hat, desto weniger Erfahrungspunkte erhalten sie.

Wahrscheinlich sind die Spielerfiguren auch daran interessiert, Informationen über den Mann zu erhalten, dem sie die ganzen Schwierigkeiten verdanken. Hierzu wird ein **EW:Recherchieren** oder ein **EW:Infoselektik** (je nach Vorgehen) fällig, um die tragische Geschichte des Mannes in Erfahrung zu bringen; hat Robert den Abenteurern im Kasino seinen Namen genannt, erhalten die Abenteurer **+4** auf den jeweiligen Wurf. Im Prinzip erhalten die Abenteurer auf diese Art die Informationen, die im Abschnitt *Vorgeschichte und Hintergrund* aufgeführt sind.

Überlebt Carlson Robert, wird er inhaftiert und innerhalb von zwei Tagen zur lebenslangen Verbannung nach Stiftermann III verurteilt, in eine Fabrik, die Zubehör für die Glücksspiele herstellt - weit weg von allen Explosivstoffen.

Letztlich lässt es sich die BASIS-Leitung nicht nehmen, den Abenteurern eine Belohnung zukommen zu lassen. Zur Wahl stehen pro Spielerfigur **10.000 Galax** oder aber **drei Freirunden** bei einem Spiel nach Wahl oder aber der **Besuch einer beliebigen Erlebniswelt** (was eine Möglichkeit wäre, die Voraussetzung für das Abenteuer *Mord in der Erlebniswelt* in *Die BASIS* zu schaffen).

Erfahrungspunkte

„Du kannst dich schon mal aufs Freuen vorbereiten.“ Neweyn Coemoc, - 1289 NGZ [PR #1828]

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

Teilnahme am Glücksspiel und/oder Interaktion mit den Kasinogästen	bis zu 10 EP
Erfolgreiche Interaktion mit Carlson Robert	5 EP
Überwältigung Carlson Roberts, ohne ihn zu töten	10 EP
Töten von Carlson Robert	5 EP
Entdecken des zweiten Auslösers	5 EP
Zusammenarbeit mit der BASIS-Leitung bei der Entsorgung der Bombe	5 EP
Eigenhändiges Entsorgen der Bombe	25 EP
Einholen der Informationen über Carlson Robert	5 EP

Anhang

Carlson Robert (Mensch)

Gr 2

Techniker (Ingenieur) - Hintergrund *Waise*

St 45, Gs 61, Gw 80, Ko 75, In 81, Pp 74
Au 64, tV 62, sK 21, RW 76, pA 73, Sb 70
12 LP, 19 AP - SchB+1 - B24

ANGRIFF: Raufen+6 (1W6-3) - ABWEHR+12, AUSWEICHEN+12, RESISTENZ+8, Sechster Sinn+3

Allgemeinbildung+5, Computernutzung+12 (Tech⁹), Energietechnik+12 (Generatoren), Fahrzeug lenken:Gleiter+12 (terranische Modelle), Feldtechnik+8 (Schutzschirme), Handwerk:Basteln+5, Historik+5 (Terraner), Improvisieren+8, Informatik+8, Kulturverständnis:Menschen+8 (Terraner), Laufen+5, Mechanik+8, Mechanismen deaktivieren+8, Milieukennntnis:Bürokratie+5 (Terraner), Physik+8 (Materialwissenschaft), Robotik+7, Schwimmen+10, Sensornutzung+10 (TECH⁹), Infoselektik+8, Sprengtechnik+10, Verhören+6

Interkosmo+12/+12, Terranisch+12/+12

Vorzüge/Mängel: Gefühlskalt, Methodisches Vorgehen / Eifersucht (gegenüber der Wertschätzung für die „primitive“ Technologie)



Anhang: Tabelle zur Zeitbuchführung

Sobald der Bombenhalter von Carlson Roberts Schultern gelöst wird, läuft ein Countdown über **60 Minuten** an.

Beginn des Countdowns: _____

Zeitpunkt der Explosion: _____

1. Minute		31. Minute	
2. Minute		32. Minute	
3. Minute		33. Minute	
4. Minute		34. Minute	
5. Minute		35. Minute	
6. Minute		36. Minute	
7. Minute		37. Minute	
8. Minute		38. Minute	
9. Minute		39. Minute	
10. Minute		40. Minute	
11. Minute		41. Minute	
12. Minute		42. Minute	
13. Minute		43. Minute	
14. Minute		44. Minute	
15. Minute		45. Minute	
16. Minute		46. Minute	
17. Minute		47. Minute	
18. Minute		48. Minute	
19. Minute		49. Minute	
20. Minute		50. Minute	
21. Minute		51. Minute	
22. Minute		52. Minute	
23. Minute		53. Minute	
24. Minute		54. Minute	
25. Minute		55. Minute	
26. Minute		56. Minute	
27. Minute		57. Minute	
28. Minute		58. Minute	
29. Minute		59. Minute	
30. Minute		60. Minute	