

TRAVELLER

Prison Hulk



Ein Traveller- Abenteuer

Von Felix Münter

Impressum

Classic Traveller Fanwork

Felix Münter

masterbrain@fundus-ludi.de

Lektorat und Ideen

Rudolf Stolte

rudi@fundus-ludi.de

Katharina Prost

Cutter@fundus-ludi.de

Satz und Layout

Felix Münter

masterbrain@fundus-ludi.de

Spezieller Dank

Bernd Blecha, Sebastian Witzmann, Volker Weber, Marc Miller

Die in diesem Fanwork beschriebenen Charaktere und Ereignisse sind frei erfunden. Jede Ähnlichkeit zwischen Charakteren und lebenden oder toten Personen sind rein zufällig. Die Erwähnung von oder die Bezugnahme auf Filmen oder Produkte auf folgenden Seiten stellt keine Verletzung des Copyrights dar

INHALT

Vorwort	4
Handlungsübersicht	5
1. On a safe passage	6
2. „Unforseen“ Consequences	6
3. Prison Hulk >>Hilltop<<	8
4. Chaos	11
4.1 Die >>Hilltop<<	11
4.2 Die Fraktionen	15
5. Getting trough all of this	19
6. At the End	21
Anhang: Personen	23

VORWORT

Hier dann also der nächste Streich. Ein weiteres Abenteuer für Traveller.

Nachdem das Feedback für **Commando Raid** und **Platinrausch!** eigentlich durchweg positiv war, gab es jedoch einen Punkt zu bemängeln, der mir auch selbst irgendwie aufstieß: beide Abenteuer sind relativ linear. Während das bei **Commando Raid**, was ja als Einstiegsabenteuer konzipiert ist, durchaus so gedacht und gewollt ist (immerhin soll es innerhalb von ein paar Stunden bespielbar sein), ist das bei **Platinrausch!** nicht der Fall.

Auch wenn das letztgenannte Abenteuer durchaus die eine oder andere Freiheit lässt, hat es immer noch einen recht stringenten und massiven „roten Faden“.

An der Stelle möchte ich nicht falsch verstanden werden: Ich halte so einen roten Faden für einige Abenteuer nicht falsch, manchmal sogar für notwendig (das ist aber rein persönliche Meinung). Aber bekanntlich geht es auch anders.

Das Stichwort an dieser Stelle ist dann wohl „Sandbox“, und das vorliegende Abenteuer wäre damit der erste Versuch meinerseits, dies in einem Abenteuer (oder vielmehr Szenario) umzusetzen. Die bisherigen Testläufe eines solchen „Sandbox“-Szenarios waren alle positiv, aber wie immer kann ich natürlich wichtige Dinge übersehen haben.

In **Prison Hulk** schlüpfen die Charaktere – anders als vielleicht in vielen „normalen“ Traveller-Abenteuern – in die Rolle von Passagieren. Als diese geraten sie nach einem Unfall an Bord ihres Schiffes in die Notlage, an einem sog. „Prison Hulk“ – also einem Gefängnisschiff – andocken zu müssen, damit die notwendigen Reparaturen durchgeführt werden können. Doch noch bevor es dazu kommt, bricht das Chaos auf dem unbeweglich im All herumtreibenden Koloss aus, und die Charaktere befinden sich mitten im Auge des Sturms.

Was sie von da an tun, liegt den Spielern völlig offen. Es gibt keinen roten Faden, kein Ziel und kein fest definiertes Ende. Es gibt lediglich ein riesiges Schiff und eine Menge Fraktionen auf diesem Schiff, alle mit unterschiedlichen Motiven.

Abschließend wie immer der obligatorische Hinweis: Jegliche Ähnlichkeiten von hier genannten Personen mit existierenden Personen sind rein zufällig und nicht geplant. Und, ja, auch das © der verwendeten Bilder liegt nicht bei meiner Person. Sollte da irgendwer ein Problem mit einem oder mehreren Bildern haben, ändere ich das natürlich umgehend.

Bei Fragen bezgl. des Szenarios, können diese über www.fundus.ludi.de im dortigen Diskussionsbereich an mich gestellt werden oder aber via Mail (masterbrain@fundus-ludi.de) an mich gesendet werden.

Ich bemühe mich um eine schnelle Antwort.

Genug der Worte!

Viel Spaß beim lesen!

SoFar

MB

Im Februar/März '09

HANDLUNGSÜBERSICHT

In diesem Abenteuer sind die Spielercharaktere (im Folgenden einfach mit SCs abgekürzt) einfache Passagiere auf einem Fernhändler. Für die Handlung des Abenteuers ist es absolut nicht relevant, aus welchem Grund die SCs eine Reise antreten, noch spielt es eine Rolle, wohin es geht.

Da im Abenteuer selbst keinerlei markanten Landmarken vorkommen, kann es theoretisch also fast überall innerhalb des dritten Imperiums spielen.

On a safe passage

Hier bietet sich ein seichter Einstieg für die SCs, auf dem sie sich untereinander aber auch mit dem Schiff auf dem sie ihre Passage gebucht haben, der **>>Athenry<<**, sowie der Crew bekannt machen können.

„Unforseen“ Consequences

Nach einem regulären Sprung und dem Wiedereintritt in den Normalraum kommt es an Bord der **>>Athenry<<** zu einem Maschinenschaden, der eine Fortsetzung der Reise unmöglich macht. Schnell wird der Entschluss gefasst, das einzige Ziel in der näheren Umgebung anzusteuern, die **>>Hilltop<<**. Bei diesem Schiff handelt es sich um ein ausrangiertes und entwaffnetes Schlachtschiff, welches durch die imperialen Behörden in ein Gefängnisschiff umgewandelt wurde.

Was die SCs zu diesem Zeitpunkt jedoch noch nicht wissen, ist, dass der Unfall, welcher sich auf der **>>Athenry<<** ereignet hat, nur fingiert ist. Die Crew des Fernhändlers ist nämlich von einem größeren Verbrechersyndikat angeheuert worden, um eines ihrer Mitglieder von der **>>Hilltop<<** zu befreien.

Prison Hulk >>Hilltop<<

Schon während der Ankunft auf dem Prison Hulk setzt die gekaufte Crew der **>>Athenry<<** ihren Plan in die Tat um und täuscht einen weiteren Zwischenfall vor um Zugang zu ihrer Zielperson zu bekommen. Die wahrscheinlich noch nichts ahnenden SCs werden auf der **>>Hilltop<<** untergebracht und landen kurz darauf im...

Chaos

Der Befreiungsversuch der Crew löst eine Kette von Ereignissen aus, welche auf der **>>Hilltop<<** für ein heilloses Durcheinander sorgen. Sicherheitssysteme und Strom fallen aus und Gefangene proben den Aufstand. Und mittendrin: die SCs

Getting trough all of this

Dieser Abschnitt beschäftigt sich dann mit den Dingen, welche den SCs an Bord der **>>Hilltop<<** passieren können, wenn sie sich auf eigene Faust auf den Weg machen. Es sind einige Anregungen und Ideen sowie Zufallstabellen für die SL.

At the End

Hier wird sich kurz und knapp mit möglichen Ausgängen des Abenteuers befasst. Auch hier gilt das Gleiche wie schon im vorherigen Abschnitt: Es handelt sich nur um Ideen und Anregungen für die SL und kann nach Belieben geändert werden.

1. ON A SAFE PASSAGE

Das Abenteuer beginnt an Bord des Fernhändlers >>**Athenry**<< (für einen Lageplan, siehe S.133 GRW) und die SCs sind normale Passagiere an Bord des Schiffes. Es ist für dieses Abenteuer nicht von Belang, warum die SC an Bord des Schiffes gekommen sind, die einfachste Lösung wäre wahrscheinlich eine Passage zu einem entlegenen Planeten. Ebenso ist es auch nicht nötig, dass die SCs sich vor Antritt der Reise schon kennen – vielleicht lernen sie sich eben erst auf der >>**Athenry**<< kennen.

Die >>**Athenry**<< ist weder besonders komfortabel noch besonders sauber, aber für den normalen Fracht- und Passagierbetrieb völlig ausreichend. Passagiere erfahren an Bord des Schiffes nur ein geringes Maß an Annehmlichkeiten, doch im Gegenzug ist die Passage auch relativ günstig. Im Grunde erhält jeder Passagier seine eigene kleine Kabine, wird während der Reise durch die Crew gepflegt und darf den Aufenthaltsraum des Schiffes nach eigenem Gutdünken nutzen. Weiterhin ist es Passagieren gestattet, sich recht frei an Bord des Frachters zu bewegen, was den zentralen Frachtraum mit einschließt. Der Zugang zum hinteren Frachtraum, den Geschütztürmen, der Brücke, den Mannschaftsquartieren und zum Maschinenraum ist den Passagieren jedoch strikt untersagt. Das Gepäck der SCs ist – sofern es sich nicht um Handgepäck handelt – im zentralen Frachtraum untergebracht. Etwaige Waffen sind vor Antritt der Reise vom Captain des Schiffes unter Verschluss genommen worden.

Es ist davon auszugehen, dass die SCs die einzigen Passagiere an Bord des Fernhändlers sein werden, eine Nennung weiterer Passagiere erübrigt sich also. Davon ab besteht die Crew der >>**Athenry**<< aus fünf weiteren Personen:

Captain **Chad Graham**, Bordingenieur **Kenko Osamu**, Maschinenmaat **Nico Demichev**, Händlerin **Kate Longstreet** und Matrosin **Rane Gurney**. Nähere Informationen zu den einzelnen Mitgliedern der Crew und ihrem Verhalten während der Reise lassen sich dem Anhang entnehmen.

Der Kontakt zwischen der Crew und den SCs sollte distanziert, kühl und allenfalls oberflächlich bleiben – die Crew scheint kaum an näherem Kontakt mit den Passagieren interessiert, auch wenn man nicht unhöflich ist. Man verrichtet eben seine Arbeit und zieht es dabei vor, nicht gestört zu werden. So wird den SCs nicht viel übrig bleiben, als sich mit sich selbst zu beschäftigen. Sollten man sich untereinander also noch nicht kennen, ist dies beinahe die perfekte Gelegenheit dazu und in Ermangelung von anderer Zerstreuung sicher auch eine willkommene Abwechslung.

Die Reise der >>**Athenry**<< verläuft soweit planmäßig. Der Fernhändler wird ohne Komplikationen den Raumhafen nach dem Beladen verlassen und in den Linearflug übergehen. An Bord herrscht träge Routine, und die tägliche Verpflegung ist zwar sättigend, kann aber sicher keinen Preis gewinnen. Nachdem das Schiff die übliche Sicherheitsdistanz hinter sich gebracht hat, wird es sprunghaft gemacht. Auch hierbei herrscht Routine, und wenn der Sprung den Passagieren nicht extra angekündigt würde, dann würde er sicher kaum bemerkt werden.

Auch auf dem Sprung scheint alles nach Plan zu verlaufen, und nachdem sich die mögliche Aufregung und Neugier unter den Passagieren gelegt hat (immerhin könnte dies der erste Sprung eines oder mehrerer SCs sein), kehrt man wieder zur langweiligen und alltäglichen Routine zurück.

Schnell mag sich zeigen, dass Fernreisen zumindest aus der Warte eines Passagiers nicht wirklich abwechslungsreich oder gar spannend sind. Doch die Monotonie soll ein jähes Ende finden.

2. „UNFORSEEN“ CONSEQUENCES

Der Eintritt der >>**Athenry**<< in den Normalraum verläuft zwar ohne Zwischenfälle, aber wenige Augenblicke nach dem Eintritt bricht das Chaos an Bord des Schiffes los. Alarmsirenen beginnen zu kreischen, die Beleuchtung beginnt zu flackern und erlischt (wird aber kurz darauf von fahlem Notlicht ersetzt), und für einige Momente scheinen die meisten Schiffssysteme ihren Dienst zu versagen. Dieser Zwischenfall sollte nur einige Minuten dauern und ist eigentlich völlig harmlos, bildet aber einen starken Kontrast zu der vergangenen Woche und sollte auch so auf die SCs wirken.

Als sich alles wieder zu beruhigt haben scheint, ertönt die Stimme von **Graham** durch die Lautsprecher des Schiffes. Einzig und allein die fahle Notbeleuchtung erinnert jetzt noch an den Zwischenfall.

„ Captain Graham hier. Gerade eben kam es, wie sie sicher bemerkt haben zu einem kleinen Zwischenfall. Wir konnten den Ursprung des Zwischenfalls noch nicht genau lokalisieren, arbeiten aber daran. Seien sie versichert, dass keine Gefahr für sie, die Crew oder das Schiff besteht. Ich bitte sie jedoch, bis zur endgültigen Klärung des Zwischenfalls in ihren Quartieren zu verbleiben. Graham Ende.“

Damit kehrt wieder Stille an Bord der >>**Athenry**<< ein, und den SCs bleibt Zeit, Mutmaßungen über den Zwischenfall anzustellen. An dieser Stelle lässt sich aber feststellen, das man die Passagierquartiere offensichtlich sicherheitshalber versiegelt hat – es ist also unmöglich, sich selbst über die Gründe für den Zwischenfall zu informieren. Wohl besteht die Möglichkeit, über den Kommlink des Schiffes zu versuchen, Kontakt mit **Graham** oder einem anderen Mitglied der Crew herzustellen, jedoch werden diese Anfragen recht schroff abgewiesen. Die Aussage bleibt dabei immer die gleiche: Man bemüht sich, den Fehler zu finden, hat aber nun keine Zeit für eine Unterhaltung. Gefahr besteht jedoch keine.

Nach etwa zwei Stunden scheint man das Problem gefunden und beseitigt zu haben, das beste Anzeichen dafür ist die Beleuchtung, die von Notzustand auf Normalzustand schaltet. Kurz darauf wird auch der Zugang zu den Passagierquartieren wieder entriegelt, aber noch bevor die SCs die Möglichkeit haben, die anderen Teile des Fernhändlers zu betreten, erscheinen **Graham** und **Osamu**. Zumindest **Osamu** wirkt zerknirscht und überarbeitet.

Graham wird sich in aller Form, wenn vielleicht auch etwas schroff, für die Unannehmlichkeiten entschuldigen und alle Anwesenden bitten, Platz zu nehmen. Was dann folgt ist eine knappe Schilderung der Lage, wobei **Osamu** an einigen Stellen das Wort übernehmen wird.

Beim Eintritt der >>**Athenry**<< in den Normalraum habe es demnach im Maschinenraum einen Zwischenfall gegeben, bei dem der Reaktor einen nicht unerheblichen, wenn auch für die Sicherheit der Besatzung ungefährlichen, Defekt erlitten habe. Bei diesem Defekt seien einige Teile irreparabel beschädigt worden, was zur Folge hat, dass der Reaktor nur noch mit verminderter Leistung von etwa 1/3 gefahren werden kann. Hinzu komme, dass der Treibstoffverbrauch des Schiffes aber nicht gefallen sein – also obwohl der Reaktor nur noch eingeschränkt lauffähig sei, verbraucht er dabei genau so viel Treibstoff wie unter voller Leistung.

Daraus ergibt sich ein einfaches Problem: Ohne eine Reparatur oder eine erneute Betankung ist es der >>**Athenry**<< unmöglich, einen Raumhafen zu erreichen.

Erschwerend komme hinzu, dass die bereits durchgeführten Scans ergeben haben, dass sich im Moment kein weiteres Schiff in Reichweite befinden würde, welches auf einen Notruf reagieren könnte, den man bereits abgesetzt habe.

Graham wird diese ernüchternden Fakten einen Moment lang sacken lassen, dann aber lässt er förmlich die Katze aus dem Sack. Innerhalb der Reichweite der >>**Athenry**<< befinde sich jedoch eine stationäre Einrichtung des Imperiums, die mit der vorhandenen Leistung des Schiffes erreicht werden kann. Dabei handele es sich um einen sogenannten „Prison Hulk“, also einem Gefängnisschiff des Imperiums, der >>**Hilltop**<<. Unter normalen Umständen würde Graham einen weiten Bogen um dieses Schiff machen, aber die momentanen Umstände sind eben alles andere als normal. Sein Plan ist also, die >>**Athenry**<< auf Kurs zur >>**Hilltop**<< zu bekommen, um dort hoffentlich Hilfe zu erreichen. Einwände und Protest nimmt er zwar hin, jedoch steht sein Entschluss fest, und immerhin ist er Captain dieses Schiffes.

Somit machen sich **Graham** und **Osamu** daran, die Passagierquartiere wieder zu verlassen und überlassen die SC wieder sich selbst. Kurz darauf nimmt die >>**Athenry**<< wieder an Fahrt auf. Die SCs können sich besprechen und beraten und wieder frei auf dem Schiff bewegen – mit den Einschränkungen, die vorher auch galten. Im Moment bleibt ihnen nicht viel anderes, als einfach abzuwarten, was die Zeit bringen wird.

Nach einigen Stunden erscheint die >>**Hilltop**<< im Raum vor der >>**Athenry**<<. Gemessen an dem kleinen Fernhändler sind die Ausmaße des Prison Hulks gigantisch. Ohne Zweifel diente ein ausgedientes Schlachtschiff als Basis. Von der ursprünglichen Funktion des riesigen Schiffes ist nun aber kaum noch etwas zu erkennen: Die Geschütze und Lafetten wurden demontiert, der Antrieb wurde ausgebaut. Still und unbeweglich treibt der Koloss also durch den Raum, fernab der normalen Routen, möglichst weit weg von der Zivilisation.

Je näher die >>**Athenry**<< dem Reisen kommt, umso kleiner wirkt sie. Letztendlich überragt die >>**Hilltop**<< den mickrigen Fernhändler um ein Vielfaches und nimmt alsbald die komplette Aussicht ein. Von außen wirkt der Riese an vielen Stellen verlassen, doch auf einigen Decks sind Lichter zu erkennen.

Kaum dass der Fernhändler an den Prison Hulk heran ist, wird **Graham** versuchen Kontakt mit der Besatzung aufzunehmen. Die dabei entstehende Unterhaltung lässt der Captain auch – wahrscheinlich um Crew und Passagiere auf dem Laufenden zu halten – über den Kommlink des Schiffes laufen, so das alle an Bord zuhören können:

„Athenry, hier das imperiale Gefängnisschiff Hilltop. Sie befinden sich im direkten Anflug auf uns und sind im Begriff eine Sperrzone zu passieren. Stoppen sie ihre Maschinen.“

„ Hilltop, hier Chad Graham, Captain der Athenry. Wir haben einen erheblichen Maschinenschaden erlitten und erbitten Hilfe. Ihre Sicherheitsscans und unser Transpondersignal werden diese Angaben bestätigen.“

„Athenry, stoppen sie ihre Maschinen, während ihre Angaben geprüft werden“

[Es folgen einige Minuten Stille, bevor die Verbindung erneut knackt]

„Athenry, hier Hilltop. Ihre Angaben wurden geprüft und bestätigt. Wir übersenden ihnen die Koordinaten zum andocken und übergeben an den Fluglotsen. Hilltop over an out.“

Damit nimmt die >>**Athenry**<< wieder an Fahrt auf und nährt sich langsam aber unaufhaltsam der >>**Hilltop**<<, bei der mehrere Positionsleuchten aufflackern.

Hinter den Kulissen: Was wirklich passiert ist

Auf der >>**Athenry**<< ereignete sich kein Unfall, sondern eine Sabotage. Der Reaktor und der Antrieb des Schiffes sind geschickt manipuliert worden. Doch dies geschah nicht, wie man vermuten könnte, durch einen Einzeltäter, sondern gewollt und geplant durch die komplette Crew.

Warum?

Graham und seine Crew befinden sich nicht auf einer normalen Handelsreise. Vielmehr sind sie durch ein Verbrechersyndikat angeheuert worden, ein hochrangiges Mitglied des Syndikats von Bord der >>**Hilltop**<< zu befreien. Da imperiale Gefängnisschiffe die Angewohnheit haben fernab der normalen Routen zu liegen, brauchte es also den Deckmantel eines normalen Handelsschiffes, legaler Fracht, Passagieren und einen fingierten Unfall, um das Unternehmen zu realisieren. Das eigene Schiff zu sabotieren, war aus dem Grund notwendig, da klar war, dass die Überwachung des Gefängnisschiffes einer einfachen Lüge auf die Spur kommen würde. Entgegen der Aussagen von **Graham** und **Osamu** hat man aber natürlich vorgeplant: Die Ersatzteile für die relativ einfache Reparatur führt man natürlich mit sich.

Passagiere wurden für das Unternehmen aus einem einfachen Grund notwendig: Zum einen erscheint die >>**Athenry**<< dann viel eher als ein Frachter (denn es ist nur logisch, dass ein Captain neben normaler Fracht auch Passagiere zu befördern sucht, um den Gewinn zu verbessern), zum anderen können Passagiere das Zünglein an der Waage sein, wenn es um eine Hilfeleistung von Außen (also von Seiten der >>**Hilltop**<<) geht. Immerhin kennt die Crew eines Raumschiffes normalerweise das Risiko, das Fernreisen birgt. „Zivilisten“ hingegen sind ein ganz anderer Fall und können so entscheidend sein.

3. PRISON HULK >>HILLTOP<<

Graham bringt die >>**Athenry**<< auf den exakten Kurs, und der Freihändler dockt einige Zeit später an die >>**Hilltop**<< an, ohne dass es zu irgendwelchen Komplikationen gekommen wäre. Nachdem das Andockmanöver abgeschlossen ist und die Bolzen eingerastet sind, fährt **Graham** die Leistung der >>**Athenry**<< auf ein Minimum herunter.

In seiner Eigenschaft als Captain ruft er alle Personen an Bord im zentralen Laderaum zusammen. In der folgenden kurzen Ansprache gibt er vor, nicht zu wissen, was nun auf sie alle zukommen werde, er aber damit rechne, dass man ihnen hier helfen könne und das Schiff hoffentlich in kürzester Zeit wieder einsatzfähig sei.

Wie zu erwarten, ermahnt er alle Anwesenden zur Ruhe und Vorsicht. Die >>**Hilltop**<< ist immerhin ein Gefängnisschiff und deshalb ist davon auszugehen, dass es wahrscheinlich einige Sicherheitskontrollen und barsches Auftreten des örtlichen Personals geben wird.

Als wäre dies ein Stichwort gewesen, ertönt durch den Kommlink des Schiffes die Stimme eines Sicherheitsoffiziers der >>**Hilltop**<<, welcher die Anwesenden über die bevorstehende Sicherheitsprozedur unterrichtet.

Die Anwesenden werden aufgefordert, sich vor der Schleuse aufzustellen. Nach Öffnung der Schleuse durch die >>**Hilltop**<< sollen die Anwesenden einzeln und mit erhobenen Händen durch die Schleuse an Bord des Prison Hulks treten. Dort wird dann jede einzelne Person einer Sicherheitsüberprüfung unterworfen, wobei die ID-Karten bereit zu halten sind. Währenddessen wird die Schleuse wieder verriegelt, und erst nach der erfolgreichen Überprüfung einer Person, darf die nächste die Prozedur über sich ergehen lassen. Selbstreden müssen die Personen unbewaffnet sein.

Graham wird **Longstreet** den Anfang machen lassen, danach sollen die Passagiere folgen und dann der Rest der Crew. Der Captain wird die >>**Athenry**<< als letztes verlassen.

Die Sicherheitsüberprüfung verläuft wie beschrieben: Eine Person geht allein durch die Schleuse, diese schließt sich hinter ihr wieder. Auf der anderen Seite wird man von einer Mannschaft aus vier Sicherheitsbeamten und einem Offizier erwartet. Der Offizier überprüft die Papiere, während das Sicherheitspersonal die Personen überprüfen wird. Neben einer oberflächlichen Leibesvisitation kommen hierbei auch verschiedene Detektoren zum Einsatz.

Eine überprüfte Person wird dann in durch eine weitere Sicherheitsschleuse in einen abgetrennten Bereich gebracht, wo sie unter Aufsicht von zwei weiteren Beamten hinter Panzerglas auf die anderen zu warten hat. Dieser Empfangsbereich ist kalt, kahl und schmucklos und besteht im Grunde aus einer Sitzreihe, die an der Wand eines länglichen Raums befestigt ist. Der Sitzreihe gegenüber ist die besagte Kabine, in der zwei Sicherheitsangestellte ihren Dienst tun.

Sollten die SC nicht durch irgendwelche Umstände auffällig werden, dann verläuft die gesamte Prozedur bis zu einem gewissen Punkt planmäßig. Neben **Longstreet** und den SC befindet sich bis dahin auch **Gurney** in dem beschriebenen Bereich. Während **Osamu** jedoch auf dem Weg durch die Schleuse ist, scheint er – so sieht es zumindest für die Beobachter aus – einen Herzanfall zu erleiden. Der Ingenieur bricht inmitten der Schleuse zusammen und blockiert damit die Schleuse, die auch nicht geschlossen werden kann.

Dem sich scheinbar abspielenden Drama eilen die Sicherheitsbeamten bei, und die restliche Besatzung der >>**Athenry**<< macht sich ebenfalls auf den Weg, ihrem Besatzungsmitglied zu helfen. Unnötig zu sagen, dass das Sicherheitsprotokoll somit nicht weiter beachtet wird. Nach einigen dramatischen Minuten, in denen sich **Osamu** vor Krämpfen und Schmerzen am Boden windet, werden Sanitäter gerufen und der Mann in Begleitung eben dieser Sanitäter, eines Sicherheitsbeamten und **Gurney** eilig zur Krankenstation gebracht.

Die Zurückbleibenden werden dann von den übrigen Sicherheitsbeamten und dem zugehörigen Offizier in Richtung der Mannschaftsquartiere gebracht. Die Stimmung ist gedrückt und es werden wenige Worte gewechselt, offensichtlich machen **Graham** und der Rest seiner Crew sich Sorgen um ihren Ingenieur.

In den Mannschaftsquartieren angekommen, werden Crew und Besatzung in einen Aufenthaltsraum geführt, und gebeten hier einige Zeit zu warten, bis man die Situation geklärt habe und Zeit habe, sich um sie zu kümmern. Dieser Aufenthaltsraum ist groß und ein bisschen heimischer als der Rest des Schiffes, den die SCs bis dahin gesehen haben, aber immer noch unpersönlich und klinisch. Immerhin gibt es Kaffee und Getränke und einen Snackautomaten, der beim schlimmsten Hunger Abhilfe schaffen kann.

Nach einiger Zeit tritt ein Beamter herein und bittet **Graham**, ihm zu folgen, in dem kurzen Gespräch darauf überredet der Captain den Beamten dann, dass auch **Demichev** mitkommen soll, denn es gehe immerhin um den Schaden der >>**Athenry**<<, wo Der Maschinenmaat nach dem zeitweiligen Ausscheiden des Ingenieurs eben der einzig verfügbare Spezialist sei.

Nachdem die Drei also durch eine Tür verschwunden sind, entschuldigt sich auch Longstreet nach einiger Zeit und macht sich auf die Suche nach einer Toilette. Die noch ganz frischen Vorfälle seien ihr, wie sie sagt, nicht gut bekommen.

Kurz darauf sind die SCs also allein und auf sich gestellt in besagtem Aufenthaltsraum. Die Türen sind verschlossen und werden von Sicherheitsbeamten bewacht. Die Beamten sind zwar nicht wirklich unfreundlich, haben aber kein Interesse an längeren Unterhaltungen jedweder Art.

Und als ob die Zwischenfälle am heutigen Tag noch nicht gereicht haben, werden die wartenden SCs alsbald wieder vom Schicksal heimgesucht. Schlagartig verlöscht nämlich das Licht der kompletten Anlage und fast simultan damit sind einige kurze Schüsse zu hören.

Hinter den Kulissen: Was wirklich passiert ist

Kaum da die >>**Athenry**<< an die >>**Hilltop**<< andockte, haben **Graham** und seine Leute damit begonnen, ihren Plan in die Tat umzusetzen.

Somit ist der Herzanfall von **Osamu** natürlich nur simuliert. In dem folgenden Chaos hat die restliche Crew einige Waffen an Bord der >>**Hilltop**<< geschmuggelt und damit unbemerkt an den Wachen vorbei. Unnötig zu sagen, dass **Osamu** auch Waffen bei sich trug.

So gelang es, dass zwei Crewmitglieder bewaffnet die Krankenstation erreichten und dort kurzerhand das Personal überwältigten. Die Krankenstation des Gefängnisschiffes war aus einem einfachen Grund Ziel der Aktion: Das Syndikatsmitglied, welches die Crew um **Graham** befreien soll hat vor einigen Wochen Nachricht über die bestehende Aktion erhalten und eine Krankheit vorgetäuscht, um sich auf der leichter zugänglichen und schwächer bewachten Krankenstation unterbringen lassen.

Nachdem **Osamu** und **Gurney** also Kontrolle über die Station erlangten, befreiten sie ihr Ziel, **Tej Rajeev**. Kurz darauf verschaffte **Osamu** sich über ein lokales Interface Zugang zu den Bordsystemen und schleuste einen Virus ein, der die Stromversorgung einiger Decks lahmlegen sollte.

Währenddessen wurden **Graham** und **Demichev** zum Diensthabenden Offizier der >>**Hilltop**<< gebracht, um das weitere Vorgehen zu erörtern. Bei der Unterhaltung und dem Versuch, den Offizier unter ihre Gewalt zu bekommen, lief aber einiges aus dem Ruder und es kam zu einem Feuergefecht, bei dem der kommandierende Offizier ums Leben kam und zwei Beamte schwer verletzt wurden. **Graham** selbst trug eine ernst zu nehmende Verletzung davon, konnte sich aber auf den Beinen halten.

Zeitgleich suchte **Longstreet** die Toiletten des Mannschaftsdecks auf, öffnete das Lüftungssystem und platzierte, um das Chaos perfekt zu machen, einige Rauchgranaten im System.

Als ob das Chaos so nicht schon ausreichend wäre, kam es zu einem ungewollten Zwischenfall. Der von **Osamu** initialisierte Virus griff Systembereiche an, die er nicht angreifen sollte und setzte damit fast alle Sicherheitsschranken an Bord der >>**Hilltop**<< außer Kraft.

4. CHAOS

An dieser Stelle endet der „geplante“ Teil des Abenteuers. Von jetzt an ist es wenig vorhersehbar, was die SCs machen werden – und daher wird auch gar nicht der Versuch unternommen, ihr Vorgehen in irgendeiner Art und Weise zu lenken. Vielmehr folgt nun eine Art des Baukastens, in dem die Gegebenheiten an Bord der >>Hilltop<< beschrieben werden.

Anhand dieses Baukastens kann der Verlauf des Abenteuers dann vollkommen dem Vorgehen der SCs angepasst werden, womit das Vorankommen an Bord des Prison Hulks zu einem individuellen und hoffentlich spannenden Erlebnis wird.

Im Folgenden werden die unterschiedlichen Decks des Gefängnisschiffs kurz beschrieben sowie die sich dort ergebenden Möglichkeiten angerissen. Diese Möglichkeiten sind als Vorschläge zu verstehen, wenn ein SL also eine Abwandlung oder etwas ganz Anderes vorhat, so steht es ihr frei, dies zu machen. Im Anschluss an die Beschreibungen der Decks folgen die Beschreibungen der verschiedenen Interessensgruppen an Bord, ihrer Ziele und ihrer möglichen Vorgehensweisen.

4.1 DIE >>HILLTOP<<

Die >>Hilltop<< verfügt über sieben etwa gleichgroße Decks. Von „unten“ nach „oben“ sind dies in Reihenfolge: **Fracht- und Lagerdeck, Gefängnisdeck I, Gefängnisdeck II, Mannschaftsdeck, Gefängnisdeck III, Gefängnisdeck IV** und das **Kommandodeck**.

1) Fracht- und Lagerdeck

Räume: 4 große Lagerräume, 6 kleine Lagerräume, 1 Büro

Zugänge: Frachtaufzug I (Verbindung zum Mannschaftsdeck und zum Kommandodeck)
[außer Betrieb]
Frachtaufzug II (Verbindung zu den Gefängnisdecks I-IV)
[außer Betrieb]

Besetzung: 6 Sicherheitsbeamte

Der Lagerbereich ist vollgestopft mit Containern und Kisten, die alle Güter enthalten, die für den Betrieb eines Gefängnisschiffs notwendig sind. Dabei handelt es sich v.a. um Güter des täglichen Gebrauchs, von Kleidung über Nahrung bis hin zu Putzmitteln.

Zur besseren Verladung der Fracht sind hier unten auch zwei Frachtroboter untergebracht, die eine frappierende Ähnlichkeit mit Gabelstaplern haben.

Zugang zu den anderen Decks besteht über große Frachtaufzüge, beide befinden sich auf dem Fracht- und Lagerdeck und sind aufgrund des Stromausfalls nicht benutzbar. Vor den Aufzügen befinden sich Sicherheitsschleusen, die von jeweils zwei Beamten besetzt sind, zwei weitere Beamte versehen ihren Dienst im Büro.

Der Stromausfall hat ebenso die Beleuchtung des Bereichs betroffen, lediglich schwaches Notlicht ist vorhanden.

Waffen (Reiz- und Betäubungsgas, Betäubungsschlagstöcke und leichte Sicherheitspanzerung) lassen sich in kleinen Mengen im Bereich der Sicherheitsschleusen finden.

Über die Lüftungsschächte besteht die Möglichkeit in das darüber gelegene Gefängnisdeck I zu gelangen.

II) Gefängnisdeck I

Räume: 20 Doppelzellen, 1 Aufenthaltsraum, Sicherheitszentrale

Zugänge: Frachtaufzug II (Verbindung zum Fracht- Lagerdeck und allen anderen Gefängnisdecks)
[außer Betrieb]
Sicherheitsaufzug I (Verbindung zum Kommandodeck und allen anderen Gefängnisdecks)
Sicherheitsaufzug II (Verbindung zum Mannschaftsdeck)
[außer Betrieb]

Besetzung: 36 Gefangene, 12 Sicherheitsbeamte

Die Zellen des Decks sind um einen zentralen „Innenhof“ gruppiert, der auch als Aufenthaltsraum für die Gefangenen dient. Die Zellen sind klein und karg, im „Innenhof“ befinden sich einige robuste Sportgeräte für den Zeitvertreib der Gefangenen.

Überwacht wird der Bereich im Normalfalle von der Sicherheitszentrale aus (wo auch die Zugänge zu den Sicherheitsaufzügen liegen). Hier versehen vier Beamte ihren Dienst, zwei weitere bewachen im Normalfalle den Zugang zum Frachtaufzug II, die übrigen sechs sind auf ständigem Einsatz im Zellenbereich.

Der Stromausfall hat hier für einen Ausfall der Sicherheitssysteme und eine Öffnung des Zellenblocks gesorgt. Mittlerweile ist das Deck wieder normal mit Strom versorgt.

Waffen (Reiz- und Betäubungsgas, Betäubungsschlagstöcke, zwei Pistolen und leichte Sicherheitspanzerung) lassen sich in kleinem Umfang im Bereich der Sicherheitszentrale finden.

Über die Lüftungsschächte besteht die Möglichkeit in das darunter gelegene Fracht- und Lagerdeck sowie in das darüber gelegene Gefängnisdeck II zu gelangen.

III) Gefängnisdeck II

Räume: 10 Doppelzellen, 5 Gemeinschaftszellen, 1 Aufenthaltsraum, Sicherheitszentrale, Gefängnisküche I

Zugänge: Frachtaufzug II (Verbindung zum Fracht- Lagerdeck und allen anderen Gefängnisdecks)
[außer Betrieb]
Sicherheitsaufzug I (Verbindung zum Kommandodeck und allen anderen Gefängnisdecks)
Sicherheitsaufzug III (Verbindung zum Mannschaftsdeck)
[außer Betrieb]

Besetzung: 32 Gefangene, 12 Sicherheitsbeamte

Auch hier sind die kargen Zellen um einen zentralen „Innenhof“ gruppiert, der als Aufenthaltsraum für die Gefangenen dient. Weiterhin gibt es neben dem Bereich der Sicherheitszentrale auch noch die Gefängnisküche I, in der bei Normalbetrieb die Versorgung der Gefängnisdecks I & II durch Gefangene besorgt wird.

Die Sicherheitszentrale ist im Normalfalle durch vier Beamte besetzt, vier weitere sichern den Zugang zum Frachtaufzug, zwei sind für den Betrieb und die Sicherheit der Küche verantwortlich und die verbleibenden zwei versehen permanenten Dienst im Bereich der Zellen.

Der Stromausfall hat hier für einen teilweisen Zusammenbruch der Sicherheitssysteme gesorgt, was wiederum die Gruppenzellen geöffnet hat. Das ganze Deck wird nur noch von Notstrom versorgt.

Waffen (Reiz- und Betäubungsgas, Betäubungsschlagstöcke, zwei Pistolen und leichte Sicherheitspanzerung) lassen sich in kleinem Umfang im Bereich der Sicherheitszentrale finden.

Über die Lüftungsschächte besteht die Möglichkeit in das darunter gelegene Gefängnisdeck II zu gelangen.

IV Mannschaftsdeck

Räume: 10 Doppelzimmer, 10 Gemeinschaftszimmer, 2 Aufenthaltsräume, 1 Küche, 5 Büros, 1 Waffenkammer

Zugänge: Frachtaufzug I (Verbindung zum Lager- und Frachtdeck und zum Kommandodeck)
[außer Betrieb]
Sicherheitsaufzug II (Verbindung zum Gefängnisdeck I)
[außer Betrieb]
Sicherheitsaufzug III (Verbindung zum Gefängnisdeck II)
[außer Betrieb]
Sicherheitsaufzug IV (Verbindung zum Gefängnisdeck III)
[außer Betrieb]
Sicherheitsaufzug V (Verbindung zum Gefängnisdeck IV)
[außer Betrieb]
Sicherheitsaufzug VI (Verbindung zum Kommandodeck)

Besetzung: 20 Sicherheitsbeamte

Dies ist der „wohnlichste“ Teil der >>Hilltop<<. Der Bereich wird von kleinen Wohnbereichen des Personals geprägt. In der Mitte des Bereichs sind die Aufenthaltsräume und die Küche gelegen, von denen kreuzförmig Gänge über das Deck verlaufen. Hinter dem Bürobereich und der Waffenkammer befindet sich eine Sicherheitsschleuse, über welche die Sicherheitsaufzüge erreichbar sind. Der Frachtaufzug liegt dem gegenüber am weitesten entfernten Punkt des Decks.

Das Mannschaftsdeck ist mit am schwersten vom Ausfall der Sicherheitssysteme betroffen, lediglich schwaches Notlicht ist vorhanden. Hinzu kommt beißender Rauch, der sich über das autarke Belüftungssystem verbreitet. Zu diesen chaotischen Zuständen kommen auch einige Verletzte und Tote (entstanden durch die Übergriffe von Graham&Co) und Feuergefachte.

Waffen (Pistolen, Betäubungsschlagstöcke, Schrotflinten und leichte Sicherheitspanzerung) lassen sich im Bereich der Waffenkammer finden.

V Gefängnisdeck III

Räume: 10 Gemeinschaftszellen, 5 Doppelzellen, 1 Aufenthaltsraum, Sicherheitszentrale, Gefängnisküche II

Zugänge: Frachtaufzug II (Verbindung zum Fracht- Lagerdeck und allen anderen Gefängnisdecks)
[außer Betrieb]
Sicherheitsaufzug I (Verbindung zum Kommandodeck und allen anderen Gefängnisdecks)
Sicherheitsaufzug IV (Verbindung zum Mannschaftsdeck)
[außer Betrieb]

Besetzung: 54 Gefangene, 15 Sicherheitsbeamte

Das Gefängnisdeck III ist als Zellenblock für die weniger schweren Fälle konzipiert worden – eben für Straftäter deren Unterbringung nicht zwingend in Einzelhaft geschehen muss. Wieder sind die Zellen zentral um einen „Innenhof“ gruppiert, dem Aufenthaltsraum. Einen weiteren großen Bereich nimmt die Gefängnisküche ein, in der die Nahrung für die Gefängnisdecks III und IV zubereitet wird. Die

Sicherheitszentrale ist bei Normalbetrieb von vier Beamten besetzt, je zwei weitere Beamte sichern die einzelnen Aufzüge. Zwei weitere Beamte sind für die Überwachung der Küche zuständig, die drei letzten Beamten übernehmen die ständige Überwachung der Zellen und des Aufenthaltsraums. Der Stromausfall war hier nur kurz und die normale Beleuchtung läuft wieder, jedoch hat der kurze Ausfall auch zu einem Einbruch der Sicherheitssysteme und einer Öffnung der Zellen geführt.

Waffen (Reiz- und Betäubungsgas, Betäubungsschlagstöcke, zwei Pistolen und leichte Sicherheitspanzerung) lassen sich in kleinem Umfang im Bereich der Sicherheitszentrale finden.

Über die Lüftungsschächte besteht die Möglichkeit in das darüber gelegene Gefängnisdeck IV zu gelangen.

VI) Gefängnisdeck IV

Räume: 10 Einzelzellen, 2 Aufenthaltsräume, Sicherheitszentrale

Zugänge: Frachtaufzug II (Verbindung zum Fracht- Lagerdeck und allen anderen Gefängnisdecks)
[außer Betrieb]
Sicherheitsaufzug I (Verbindung zum Kommandodeck und allen anderen Gefängnisdecks)
Sicherheitsaufzug V (Verbindung zum Mannschaftsdeck)
[außer Betrieb]

Besetzung: 8 Gefangene, 12 Sicherheitsbeamte

Dieses Deck ist als Zellenblock für die wiederholt auffälligen Häftlinge angelegt worden. Einzelzellen dienen der dauerhaften Verwahrung oder der kurzzeitigen Isolationshaft. Um auch bei sporadischen Ausgängen für eine räumliche Trennung zu sorgen, verfügt dieses Deck über zwei Aufenthaltsräume für die Gefangenen. Im Vergleich zu den Gemeinschafts- und Gruppenzellen sind diese Zellen komfortabler ausgestattet.

Vier Beamte versehen ihren Dienst in der Sicherheitszentrale, jeweils zwei sichern die Aufzüge zu den anderen Decks, während die zwei verbleibenden in den Aufenthaltsräumen positioniert sind.

Der Stromausfall hat hier vollständig zugeschlagen. Die Sicherheitssysteme sind ausgeschaltet, und auch die Notbeleuchtung funktioniert nur partiell.

Waffen (Reiz- und Betäubungsgas, Betäubungsschlagstöcke und leichte Sicherheitspanzerung) lassen sich in kleinem Umfang im Bereich der Sicherheitszentrale finden.

Über die Lüftungsschächte besteht die Möglichkeit in das darunter gelegene Gefängnisdeck III zu gelangen.

VII) Kommandodeck

Räume: 10 Büros, Sicherheitszentrale, Krankenstation, Waffenkammer, Andockbereich für Raumschiffe

Zugänge: Frachtaufzug I (Verbindung zum Mannschaftsdeck und zum Kommandodeck)
[außer Betrieb]
Sicherheitsaufzug I (Verbindung zu allen anderen Gefängnisdecks)
Sicherheitsaufzug VI (Verbindung zum Mannschaftsdeck)

Besetzung: 4 Gefangene auf der Krankenstation, 18 Sicherheitsbeamte

Ausgenommen den Bereich der Krankenstation ist das Kommandodeck am schwersten vom Stromausfall und dem Computervirus betroffen. Die Zugänge zur Sicherheitszentrale haben sich aufgrund des Virus verriegelt und versiegelt, die Beamten im Inneren sind eingeschlossen. Sämtliche Kommunikationsmittel des Decks sind außer Betrieb, die Notbeleuchtung arbeitet jedoch. Die zwei Sicherheitsbeamte, welchen ihren Dienst in der Krankenstation leisteten befinden sich in der Gewalt von **Osamu**, die sechs übrigen Beamten sichern die Aufzüge des Decks.

Waffen (Pistolen, Betäubungsschlagstöcke, Maschinenpistolen, Schrotflinten und leichte Sicherheitspanzerung) lassen sich im Bereich der Waffenkammer finden.

4.2 DIE FRAKTIONEN

Im Chaos auf dem Gefängnisschiff haben sich unterschiedliche Gruppierungen gebildet, die alle verschiedene Ziele haben. Es folgt eine knappe Umschreibung der Gruppierungen, samt Anführer, zahlenmäßiger Stärke, einem „Startpunkt“, Ziele der Gruppe und ihrer Vorteile und Nachteile. Spielwerte lassen sich im Anhang finden, wenn diese benötigt werden.

I Die Wachmannschaft

Anführer: Captain Keith Horrigan

Stärke: insgesamt 95, jedoch über verschiedene Decks verstreut. Zu Beginn des Ausnahmezustands sind es lediglich 30 Personen.

Ausgangsdeck: IV und VII

Ziele: Vorrangiges Ziel der Wachmannschaft ist es natürlich, die Ordnung an Bord des Schiffes wieder herzustellen. Hierbei ist Die Führung in Gestalt von Horrigan auch bereit, zu harten Maßnahmen zu greifen, aus dem Grundgedanken heraus, dass ein hartes Vorgehen eine Abschreckung für alle Rebellierenden ist. Sollte die Ordnung nicht wiederhergestellt werden können, so ist das oberste Ziel der Gruppe, ein Entkommen vom Schiff unmöglich zu machen. Um dies jedoch möglich zu machen, muss u.a. Kontakt zu den teilweise eingeschlossenen Sicherheitsbeamten aufgenommen werden. Sollte es zu Geiselnahmen von Sicherheitsbeamten durch Gefangene kommen, so wird man sich vorerst auf Verhandlungen einlassen, in letzter Instanz aber doch hart zuschlagen.

Vorteile: Uneingeschränkter Zugang zu Waffen und Ausrüstung / militärische Ausbildung / erprobte Führung / Unterstützung durch „Wardogs“

Nachteile: Verstreut über das ganze Schiff / Überwachungssysteme zusammengebrochen / Koordination über Bordsysteme nur begrenzt möglich

II Graham`s Crew und Tej Rajeev

Anführer: Chad Graham

Stärke: 6, jedoch verteilt über die Decks IV (3) und VII (3)

Ausgangsdecks: IV und VII

Ziele: Auftrag von Graham und seiner Crew ist es, Tej Rajeev von Bord zu bringen. Dabei ist absolut nicht geplant, irgendjemand Anderen mitzunehmen. Das Ziel dieser Gruppe ist also recht klar: Die drei Mitglieder auf Deck IV werden versuchen sich möglichst unerkannt einen Weg nach Deck VII zu bahnen, um sich dort mit den anderen zu vereinen, die ebenfalls versuchen, sich zu verstecken oder zu verbarrikadieren. Sobald der Kontakt hergestellt ist, wird man versuchen, sich zur angedockten >>**Athenry**<< einen Weg zu bahnen.

Wie zu erahnen ist, hat die kleine Gruppe dabei keinen Skrupel, egal wer sich ihnen in den Weg stellen wird. Perfider weise versuchen sie jedoch ihre Gegner „nur“ schwer zu verletzen und erst in letzter Instanz wirklich zu töten. Das hat nicht etwa mit Barmherzigkeit zu tun – sondern entspringt der einfachen Kalkulation, dass ein Schwerverwundeter zum einen demoralisierend für seine Kumpanen wirkt und letztendlich versorgt werden muss, was Kräfte bindet

Vorteile: professionelle Ausbildung / kleine Gruppe / kein Skrupel / kleine Gruppe
Nachteile: kleine Gruppe / begrenzter Zugang zu Waffen und Munition / Anführer verletzt / keine Kommunikation untereinander möglich

III Gefangene um Samir Kurkin und Ned Lamare

Anführer: Samir Kurkin / Ned Lamare

Stärke: Insgesamt etwa 60, zu Beginn jedoch nur etwa 30

Ausgangsdecks: II und III

Ziele: Kurkin ist der „Don“ des Zellenblocks auf Deck II und möchte die sich bietende Situation natürlich nutzen, um von der >>**Hilltop**<< zu fliehen. Dabei hat er natürlich versprochen, all jene mitzunehmen, die bereit sind ihm zu folgen. Dies entspricht natürlich nicht ganz der Wahrheit. In Wirklichkeit hat Kurkin einen kleinen Kreis von Vertrauten um sich gescharrt, der Rest seiner Mitgefangenen ist ihm reichlich egal. Unter diesen „Vertrauten“ ist auch Ned Lamar, welcher „Don“ des Zellenblocks auf Deck III ist und sich kurzerhand entschlossen hat, gemeinsame Sache mit Kurkin zu machen. Daher folgen der Gruppe auch die meisten Gefangenen von Deck III. Kurkin und Lamar achten dabei peinlich genau darauf, dass lediglich ihre vertrauenswürdigen Mitstreiter wirkliche Waffen in ihre Hände bekommen, der Rest muss sich mit improvisierten Waffen abgeben. Der Plan der Beiden Männer ist einfach: Unter Einsatz möglichst vieler Mitgefangener auf das Kommandodeck gelangen und sich dann Zugang zu einem Schiff zu erkämpfen. Sollte das passiert sein, werden sie nicht mit der Wimper zucken, ihre Mitgefangenen aus dem Weg zu räumen.

Vorteile: große Anzahl

Nachteile: Verrat in den eigenen Reihen / mangelnde Bewaffnung (Nur die engsten Leute um Kurkin und Lamar sind ernsthaft bewaffnet)

IV Die „Wardogs“

Anführer: Kherr Thaharengk

Stärke: 22

Ausgangsdeck: V

Ziele: Die „Wardogs“ setzten sich homogen aus allen inhaftierten Vargr zusammen, gruppiert um den charismatischen und hochgewachsenen Thaharengk. Diesem ist von Anfang an klar, dass eine Flucht der Vargr von Bord der >>Hilltop<< aufgrund der Entfernung zu den Heimatwelten so gut wie aussichtslos ist. Die Revolte an sich bietet in seinen Augen aber eine perfekte Möglichkeit, um all jenen etwas heimzuzahlen, welche die Vargr bisher drangsaliert haben. Dies kann man aber noch mit etwas Anderem verbinden, und darin sieht der charismatische Vargr seine größte Chance: Wenn sich die Vargr auf Seiten der Wachmannschaft schlagen und beim unterdrücken der Revolte erfolgreich sind, dann ist höchstwahrscheinlich mit allgemeinen Haftlockerungen oder gar Haftzeitverkürzungen zu rechnen. Insofern schlagen die „Wardogs“ sich recht schnell auf Seiten der Wachmannschaft und stellen so schnell wie möglich die Ordnung auf Deck V wieder her. Danach werden sie sich so gut wie möglich dem Kommando der Wachmannschaft unterordnen und ihr bestes zur Wiederherstellung der Ordnung geben.

Vorteile: Anzahl / Verbündete Wachmannschaft

Nachteil: mangelnde Bewaffnung und Ausrüstung / mangelnde Erfahrung

V Die „Marauders“

Anführer: Arvid Grieg

Stärke: 8

Ausgangsdecks: VI

Ziele: Bei den Gefangenen auf Deck VI handelt es sich allesamt um die Reste einer Söldnereinheit, welcher sich mehrere schwerer Kriegsverbrechen schuldig gemacht hat. Den Ausfall der Sicherheitssysteme wird die Gruppe nutzen, um Kontrolle über ihren Zellentrakt zu übernehmen. Danach ist das einfache Ziel, vom Schiff zu entkommen. Dabei ist die Strategie recht einfach: Man will sich das Chaos und die Revolte zu Nutze machen und als eine Art Deckmantel für die eigene Flucht nutzen. Im Gegensatz zur Gruppe um Kurkin und Lamar handelt es sich hierbei um eine eingeschworene Gemeinschaft von Spezialisten, die sich vorgenommen haben, möglichst gemeinsam zu flüchten. Es handelt sich in jedem Sinn des Wortes um Profis ohne Skrupel und Moral.

Vorteile: eingespieltes Team / militärische Ausbildung / Zusammenhalt / Waffen und Ausrüstung

Nachteil: Anzahl

VI kleine Gruppen

Anführer: verschieden

Stärke: meist 2-4 Gefangene

Ausgangsdecks: II, III, V

Ziele: Diese kleinen Gruppen sind meist eine recht spontane Entwicklung, welche Versuchen, die Situation zu nutzen. Einen wirklichen Plan haben all diese kleinen Gruppen nicht, wenn jedoch ein Ziel: die Flucht.
Die Moral dieser Trupps ist jedoch nicht die höchste: Sollten sie in ernsthafte Schwierigkeiten mit einer der anderen großen Fraktionen geraten, dann werden sie ihre Fluchtpläne eher schnell verwerfen, als sie in die Tat umzusetzen. Denkbar ist jedoch auch, dass sie sich zeitweilig, je nachdem was ihnen versprochen und geboten wird, einer der anderen Fraktionen anschließen und dabei eben die eine oder andere Fraktion verstärken.

Vorteile: kleine Gruppen

Nachteile: kleine Gruppen / planlos / keine Bewaffnung

VII García Quesado

Anführer: García Quesado

Stärke: 1

Ausgangsdeck: III

Ziele: Quesado hat gar nicht das Ziel zu fliehen. Nach vielen Jahren Haft ist seine Strafe eh bald verbüßt und der Mann wieder auf freiem Fuß. Quesado hat ganz andere Pläne: Als er damals nach einem spektakulären Raub zusammen mit seinen Komplizen gefasst und verurteilt wurde, machte keiner von ihnen eine Aussage zum Verbleib der Beute. Das bedeutet, die Beute ist heute noch gut versteckt. Quesado hat aber gar nicht vor nach Ablauf seiner Strafe (die Deckungsgleich wie die seiner Komplizen ist) zu teilen: er will die Beute für sich alleine.
Also hat er den Entschluss seine Komplizen (zwei an der Zahl) im Chaos der Revolte um die Ecke zu bringen gefasst und will ihn nun in die Tat umsetzen. Die ehemaligen Komplizen sind – um einen möglichen internen Austausch zu verhindern – bei der Internierung auf der >>Hilltop<< alle auf unterschiedlichen Decks untergebracht worden. Quesado hat also vor, sich Zugang zu den Decks zu verschaffen und seine Komplizen zu ermorden. Danach plant er, in seine Zelle zurückzukehren und einfach den Anschein eines Gefangenen zu wahren, der nicht an der Revolte teilgenommen hat.

5. GETTING TROUGH ALL OF THIS

Wie weiter oben schon angemerkt, ist es eine Sache der Unmöglichkeit, den Weg der SCs vorher zu sehen, ohne dabei gleichzeitig ihre Freiheiten massiv zu beschneiden. Letzteres ist auch gar nicht Ziel dieses Abenteuers.

Den SCs steht es frei, zu tun, was ihnen in den Sinn kommt. Das naheliegendste Ziel ist wahrscheinlich, irgendwie heile aus dieser Sache heraus zu kommen – nur *wie* dies angestellt wird, dabei haben die SCs und damit auch die Spieler alle Freiheiten.

Sie können versuchen, sich mit den verschiedenen Fraktionen zu verbünden, sich auf eigene Faust durchzuschlagen, sich zu verstecken und noch vieles mehr. Es hängt vom Mut, dem Können und natürlich auch ein bisschen vom Glück ab.

Dieser Abschnitt soll einige Anregungen bieten, was den SCs an Bord des Prison Hulk alles passieren kann. Diese Anregungen sind auch als solche zu verstehen: Es sind Ideen und Vorschläge. Wenn der SL also ganz andere Ideen plausibel erscheinen, so spricht nichts dagegen, diese auch einzubauen.

Im Falle von Traveller hat sich das Prinzip der Zufallstabellen eigentlich immer angeboten, und so spricht eigentlich alles dafür, diese Tabellen auch hier zu verwenden.

Tabelle 1: Stromversorgung

Auf der >>Hilltop<< ist die normale Versorgung fast vollständig zusammengebrochen. Immer wieder kommt es zu Schwankungen und Ausfällen, teilweise im Minutentakt

- 1 Das Licht setzt sekundlich aus, Stromversorgung anderer Systeme ist aber stabil. Alle Würfe, die auf visuelle Wahrnehmung basieren erhalten einen WM von -2
- 2 Lediglich schwaches Notlicht ist vorhanden, andere Systeme sind nur eingeschränkt nutzbar. Alle Würfe im Zusammenhang mit visueller Wahrnehmung, Computern und Elektronik erhalten einen WM von -1,
- 3 Kompletter Stromausfall. Ohne Lichtquelle ist man faktisch blind, alle anderen Systeme mit Ausnahme der Lebenserhaltung arbeiten nicht.
- 4 Lediglich schwaches Notlicht ist vorhanden, andere Systeme sind nur eingeschränkt nutzbar. Alle Würfe im Zusammenhang mit visueller Wahrnehmung, Computern und Elektronik erhalten einen WM von -1,
- 5 Normale Versorgung, alles arbeitet ordnungsgemäß
- 6 Das Licht setzt sekundlich aus, Stromversorgung anderer Systeme ist aber stabil. Alle Würfe, die auf visuelle Wahrnehmung basieren erhalten einen WM von -2

Tabelle 2: Sicherheitssystem

Das Sicherheitssystem der >>Hilltop<< ist seit dem Virusangriff völlig instabil und reagiert auf allen Decks unvorhersehbar

- 1 Türen und Schotts öffnen und schließen sich in kaum vorhersehbaren Rhythmen, dabei sind die üblichen Sicherheitsschranken außer Kraft gesetzt, was die Türen zu gefährlichen Fallen machen kann (1-3 W6 Schaden).
- 2 Das Feuerlöschsystem spielt verrückt und verteilt Löschschaum. Dies behindert die Sicht (WM - 1) und macht das Vorankommen zu einer rutschigen Angelegenheit (WM -2)
- 3 Das Sicherheitssystem lässt Betäubungsgas in einen Bereich des Decks. Atemfilter schützen vollständig, ansonsten 2W6 Betäubungsschaden
- 4 Das Sicherheitssystem lässt Reizgas in den Bereich des Decks. Vollständig geschlossene Kleidung schützt, ansonsten 1W3 Schaden und 1W6 Betäubungsschaden
- 5 Keinerlei Besonderheiten
- 6 Selbstschussanlagen geben ungezieltes Feuer ab, dem ausgewichen werden kann. Im Falle eines Treffers 3W6 Schaden

Tabelle 3: Decks

Abgesehen von Begegnungen den verschiedenen Fraktionen können auf den Decks der >>Hilltop<< auch andere Begegnungen stattfinden.

- 1 Verletzter Wachmann. Der Beamte kann leicht bis schwer verletzt sein, ebenso kann ihm seine Waffe abgenommen worden sein.
- 2 Herumstreuender Gefangener. Ein einzelner Gefangener, der ziellos und verwirrt durch die Gänge irrt, vielleicht hier und dort geplündert hat, unbewaffnet.
- 3 Verletzter Gefangener. Der Gefangene kann leicht bis schwer verletzt sein, in der Regel besitzt er keine Waffe mehr.
- 4 Versprengter Wachmann. Der Beamte ist von seinen Kollegen getrennt worden und versucht sich nun alleine durchzuschlagen. Ein solcher Beamter ist hochgradig schreckhaft und schnell bei der Waffe.
- 5 Bewusstloser. Hierbei kann es sich um einen Gefangenen oder einen Wachmann handeln. In beiden Fällen ist der Person fast jeglicher Besitz abgenommen worden, vor allem jedoch die Waffen
- 6 Toter. Bei dem Toten kann es sich um einen Gefangenen oder einen Wachmann handeln, in jedem Fall scheint die Person ermordet worden zu sein. Jeglicher Besitz ist gestohlen worden.

Tabelle 4: Lüftungsschächte

Die Lüftungsschächte sind eng und stickig.

- 1 Die Systeme laufen durch einen Fehler auf Höchstleistung. Entweder gilt es, gegen Strömung oder Sog anzukämpfen, ansonsten besteht Gefahr, ernsthaft verletzt zu werden (2W6).
- 2 Ein einzelner Gefangener versucht, sich auf diesem Weg durchzuschlagen. Der Gefangene ist bewaffnet.
- 3 Ein Sicherheitsbeamter, der versucht sich vor den revoltierenden Gefangenen zu verstecken. Ein solcher Beamter ist hochgradig schreckhaft und schnell bei der Waffe.
- 4 Die Lüftungsschächte sind durch einen vorherigen Benutzer oder einen anderen Unfall schier unpassierbar gemacht worden.
- 5 Einige Kabel sind aus der Verankerung gerissen worden und machen ein vorsichtiges Vorankommen notwendig – eine direkte Berührung sorgt für 2W6 Betäubungsschaden.
- 6 Müll/Schrott blockiert den Weg und macht ein langwieriges Räumen notwendig. Einige Teile sind scharfkantig und verursachen 1w3 Schaden, wenn nicht umsichtig damit umgegangen wird.

Tabelle 5: Aufzüge/Aufzugsschächte

Die Aufzüge/Aufzugsschächte stellen die einzigen regulären Verbindungen zwischen den einzelnen Decks dar.

- 1 Ein Wachmann oder gefangener, der auf eigene Faust versucht, auf ein anderes Deck zu gelangen. Die Person ist bewaffnet.
- 2 Eine kleine Gruppe (1W3 Personen) Gefangener oder Wachmänner, die versucht über die Aufzugsschächte auf ein anderes Deck zu gelangen. Die Gruppe ist zumindest teilweise bewaffnet.
- 3 Ein toter Wachmann oder Gefangener, der bei dem Versuch über die Schächte vorzudringen, den Tot gefunden hat.
- 4 Der Aufzug setzt sich einen Moment in Bewegung, was zu einer tödlichen Falle werden kann, wenn man sich nicht frühzeitig in Sicherheit bringen kann (6W6 Schaden)
- 5 Eine kleine Gruppe (1W3 Personen) Gefangener oder Wachmänner, die versucht einen Aufzug wieder zum laufen zubringen um damit ein anderes Deck zu erreichen. Die Gruppe ist durchgehend bewaffnet.
- 6 Ein Verletzter, wobei es sich um einen Gefangenen oder einen Wachmann handeln kann. Die Person kann leicht bis schwer verletzt sein, ist aber noch bewaffnet.

Zusätzlich zu diesen Zufallstabellen ist wie erwähnt, fast alles denkbar.

Schotts und Türen können durch Gefangene wie Wächter blockiert worden sein und bedürfen vielleicht einiger Anstrengungen, um geräumt zu werden. Ebenso denkbar sind improvisierte Fallen, gelegte Feuer, Barrikaden in den Gängen und alles dazwischen. Und was passiert eigentlich, wenn man die künstliche Gravitation an Bord der >>Hilltop<< abschaltet?

Der Kreativität sind keine Grenzen gesetzt.

Der SL soll sich an dieser Stelle noch einmal ermutigt fühlen, seinen Ideen freien Lauf zu lassen – an Bord der >>Hilltop<< ist ein wirkliches Chaos ausgebrochen und die SCs sollten das auch ganz klar spüren.

Dies ist eine Extremsituation, und eben kein Spaziergang.

6. AT THE END

Wie sieht nun das Ende aus? Was ist der richtige Weg für die SCs?

Man sollte sich keinen Illusionen hingeben – es gibt keinen richtigen Weg in diesem Abenteuer. Es liegt an vielen Stellen in den Händen der SCs, was passieren wird – und natürlich auch davon, wie sich die anderen Fraktionen an Bord des Prison Hulk verhalten. Dies verhalten ist bewusst offen gelassen worden und unterliegt auch keinem starren Plan – es sind lediglich Ziele, wie diese erfüllt werden (können) ist wohl situationsabhängig.

Prison Hulk kann also viele Enden haben.

Vielleicht stellen die SCs zusammen mit dem Wachpersonal und den Vargr die Ordnung wieder her?

Vielleicht versuchen sie, sich auf eigene Faust zum Schiff durchzuschlagen?

Vielleicht haben sie noch einige Fragen an Graham und seine Leute?

Vielleicht erkennen sie letztendlich, was die Revolte ausgelöst hat und haben eine persönliche Rechnung offen?

Vielleicht verbünden sie sich mit einer der Gefangenengruppen in der Hoffnung auf bessere Chancen?

Vielleicht bekommen sie Wind von der versteckten Beute von Quesado und seinen Komplizen?

Und vieles mehr...

Seien sie also einfach gespannt, wie es sich entwickeln wird.

Was die Rahmenhandlung angeht, so wird es einige Dinge geben, die sich ereignen werden, ganz gleich, wie die Revolte an Bord der >>Hilltop<< ausgegangen ist.

Spätestens eine Woche nach Beginn der Revolte wird ein imperialer Kreuzer Kurs auf die >>Hilltop<< nehmen, alarmiert durch ein einfaches Notsignal des Gefängnisses. Da man keine genauen Daten über die Vorfälle auf dem Schiff hat, rechnet man wohl vorsorglich mit dem schlimmsten: Kurz nach dem Andocken des Kreuzers wird eine Abteilung schwerbewaffneter Marines sich daran machen, das Gefängnisschiff zu sichern und notfalls zu befrieden.

Nachfolgend wird zügig eine Untersuchung der Vorfälle eingeleitet in der dann die Hintergründe der Revolte Stück für Stück rekonstruiert und aufgedeckt werden, wenn auch nicht lückenlos.

Die Besatzung der >>Hilltop<< wird grundlegend verstärkt, und die noch Überlebenden Gefangenen, welche an der Revolte beteiligt waren, werden im Schnellverfahren von einem Militärgericht abgeurteilt und auf andere Standorte verteilt. Lediglich solche Gefangene, die nicht an der Revolte mitgewirkt haben verbleiben auf dem Schiff, in diesem Zusammenhang werden auch evtl. anfallende Haftlockerungen oder –Verkürzungen ausgesprochen.

Zivilisten – also SCs – die bei der Niederschlagung der Revolte behilflich waren ist man ebenso dankbar.

Neben einer Belobigung durch die Raumflotte und einer öffentlichen Ordensverleihung (was für alle Beteiligten SC in Sozialstatus +1 resultiert) zeigt man sich auch noch in Form einer Prämie von 10.000 Credits pro Kopf erkenntlich.

Sollte Gefangenen wirklich eine Flucht von dem Schiff gelungen sein, so wird dies natürlich nirgendwo öffentlich erwähnt. Die Fahndung nach den Flüchtigen wird schnellstmöglich und mit allen verfügbaren Mitteln aufgenommen während evtl. zivile Zeugen (SCs) durch einen Eid zum Schweigen verpflichtet werden.

Sollten die SCs sich abgesetzt haben und es tunlichst vermeiden, danach Kontakt zu imperialen Behörden aufzunehmen, so ist dies wohl ein „neutrales“ Ende – keine Belohnungen, aber auch keine Repressalien.

ANHANG: PERSONEN

Crew der >>Athenry<<

Captain Chad Graham

UPP: 89ABA7

Astrogation: 2; Athletik:2; Aufklärung:1; Führung: 1; Handfeuerwaffen (Pistole): 2;
Handfeuerwaffe (Schrotflinte): 0; Nahkampf (Unbewaffnet): 2; Pilot (kleine Raumschiffe):4; Raumanzug: 1

Bordingenieur Kenko Osamu

UPP: 8AA9A4

Athletik:1; Computer: 3; Handfeuerwaffen (Pistole): 2; Ingenieur: 3; Mechanik: 2;
Nahkampf (stumpfe Waffen): 2; Null-G: 1; Sensoren: 2; Sprengstoff: 1; Verdeckte Operationen: 1

Maschinenmaat Nico Demichev

UPP: C8C873

Athletik:2; Aufklärung:2; Handfeuerwaffen (Schrotflinte): 3; Handfeuerwaffe (Pistole): 1;
Ingenieur: 1; Mechanik: 1; Nahkampf (Unbewaffnet): 3; Null-G: 0; Raumanzug: 2

Händlerin Kate Longstreet

UPP: 5B5AAC

Athletik:2; Aufklärung: 2; Diplomatie:2; Geselligkeit: 2; Handel: 3; Handfeuerwaffe (Pistole): 1; Nahkampf
(Klingenwaffe): 0; Täuschung: 2; Überreden: 2; Verdeckte Operationen: 1

Matrosin Rane Gurney

UPP: BCA774

Athletik: 3; Aufklärung: 1; Handfeuerwaffe (Maschinenpistole): 3; Handfeuerwaffe (Pistole): 2; Nahkampf
(stumpfe Waffen): 2; Raumanzug:1; schwere Waffen: 0; Verdeckte Operationen: 2

Besatzung der >>Hilltop<<

Captain Keith Horriqan

UPP:9AABBA

Athletik: 2; Aufklärung:2; Computer:1; Diplomatie: 2; Führung: 3; Handfeuerwaffe (Energiewehr): 2;
Handfeuerwaffe (Pistole): 3; Nahkampf (Klingenwaffen): 3; Null-G: 2; Raumanzug: 2; Taktik: 3; Überreden:
1; Verdeckte Operationen: 2

Durchschnittlicher Wachmann

UPP: 989886

Athletik: 2; Aufklärung: 1; Computer: 1; Handfeuerwaffe (Pistole): 2; Handfeuerwaffe (Schrotflinte): 2;
Medizin: 1; Nahkampf (stumpfe Waffen): 2; Verdeckte Operationen: 1

An Bord der >>Hilltop<< befinden sich auch noch geschulte Spezialkräfte (Ärzte, Sanitäter, Computerfachleute etc.), deren Fähigkeiten natürlich entsprechend anders sind und abgewandelt werden sollten.

Gefangene um Samir Kurkin und Ned Lamare

Samir Kurkin

UPP: C8A982

Athletik: 2; Aufklärung: 1; Führung: 1; Geselligkeit: 2; Glücksspiel:1; Handfeuerwaffen (Pistole): 3; Handfeuerwaffen (Gewehr): 1; Nahkampf (stumpfe Hieb Waffen): 3; Täuschung: 2

Ned Lamare

UPP: 6A6BA2

Computer: 3; Handfeuerwaffen (Pistole): 1; Ingenieur (Elektronik): 2; Kommunikation: 2; Mechanik: 2; Medizin: 2; Pilot (kleine Schiffe): 2; Sensoren: 2; Sprengstoff: 2

Leibwächter

UPP: AAA762

Athletik:2; Aufklärung: 2; Handfeuerwaffen (Pistole): 2; Handfeuerwaffen (Schrotflinte): 0; Medizin: 0; Nahkampf (Klingenwaffen): 2; Verdeckte Operationen: 1

Durchschnittlicher Gefangener

UPP: 988772

Athletik: 1; Aufklärung: 1; Handfeuerwaffen (Pistole): 1; Nahkampf (stumpfe Hieb Waffen): 2; Verdeckte Operationen: 0

Die „Wardogs“

Kherr Thaharengk

UPP: 7A9988

Athletik: 2; Aufklärung: 1; Diplomatie: 1; Führung: 3; Geselligkeit: 2; Handfeuerwaffe (Pistole): 2; Medizin: 1; Nahkampf (Klingenwaffe): 3; Verdeckte Operationen: 2

Varqr-Gefangener

UPP: 9A9763

Athletik: 1; Aufklärung: 2; Handfeuerwaffen (Pistole): 1; Nahkampf (Klingenwaffen): 1 Verdeckte Operationen: 1

Die „Marauder“

Arvid Grieg

UPP: ACBA93

Athletik: 3; Aufklärung:2; Computer:1; Führung: 2; Handfeuerwaffe (Gewehr): 2; Handfeuerwaffe (Pistole): 3; Nahkampf (Klingenwaffen): 2; Nahkampf (Unbewaffnet): 2; Null-G: 2; Pilot (kleine Raumschiffe): 2; Raumanzug: 2; Taktik: 3; Verdeckte Operationen: 3

Söldner-Häftling

UPP: ABB883

Athletik: 2; Aufklärung: 2; Computer: 1; Handfeuerwaffe (Pistole): 2; Handfeuerwaffe (Gewehr): 2; Medizin: 1; Nahkampf (Klingenwaffen) 2; Nahkampf (Unbewaffnet): 2; Null-G: 1; Raumanzug: 1; Sprengstoff: 2 Verdeckte Operationen: 2

Die Söldner der „Marauder“ sind allesamt Spezialisten. Die obigen Werte geben entsprechend nur Richtlinien, die passend modifiziert werden sollen.

Gefangene

Durchschnittlicher Gefangener

UPP: 988772

Athletik: 1; Aufklärung: 1; Handfeuerwaffen (Pistole): 1; Nahkampf (stumpfe Hieb Waffen): 2; Verdeckte Operationen: 0

Einzelpersonen

García Quesado

UPP:7B7962

Athletik: 2; Aufklärung: 2; Handfeuerwaffen (Pistole): 2; Nahkampf (Klingenwaffe): 2; Täuschung: 2; Verdeckte Operationen: 1

Tej Rajeev

UPP:677A95

Athletik: 1; Computer: 2; Medizin: 2; Nahkampf (Klingenwaffen): 1; Täuschung: 2; Verdeckte Operationen: 1