

BLOCKADE RUNNERS



TRAVELLER

Compatible Product

BLOCKADE RUNNERS

Ein Abenteuer für Traveller

IMPRESSUM

Autor:

Katharina „Cutter“ Prost

Layout & Cover:

Manfred Fischer

Lektorat:

Felix "MB" Münter

Rudolf „rust“ Stolte

Steffen Brand

Besonderer Dank

gilt Felix Münter und Rudolf Stolte, die dieses Abenteuer mit ihren Ideen und Feedback bereichert haben, sowie Manfred Fischer, ohne den das Layout nicht möglich gewesen wäre. Danke!

Rechtliches:

Das vorliegende Material basiert auf dem Rollenspiel **Traveller**. Jegliche Ähnlichkeiten von hier genannten Personen mit existierenden Personen sind rein zufällig und nicht geplant. Bei Fragen bzgl. des Szenarios, können diese über www.fundus.ludi.de im dortigen Diskussionsbereich an mich gestellt werden oder aber via Mail (cutter@fundus-ludi.de) an mich gesendet werden.

Viel Spaß beim lesen!

Cutter

INHALTSVERZEICHNIS

Vorgeschichte	3
Einstieg	3
Red alert!	3
Sabotage	4
Rendezvous at Gate 9	6
Reach for the Stars	10
Raise the Storm	12
Anhang	13

VORGESCHICHTE

Seit der Besiedlung des **Planeten Lucus** im **Lyria Sektor** war die Kolonie auf den Bergbau im umliegenden Asteroidenc- luster angewiesen. Dieser Asteroidenc- luster verhalf der Region nicht nur zu ei- nem angenehmen Wohlstand sondern auch zu einem Ruf als Bergbau- und In- dustriesektor.

Mit der Industrie und dem Bergbau wuchs aber auch eine planetenführende Corpo- ration heran, welche zunächst nur die In- dustrie und später die Wirtschaft des Pla- neten mitbestimmen sollte. Die Regierung des Planeten hatte den Konflikt nicht kom- men sehen, da man bis dato Hand in Hand am Aufbau des Sektors gearbeitet hatte, doch als sie es merkte, war es be- reits zu spät und die **All-Steel Corporati- on** konnte nicht mehr aus dem Sektor ver- trieben werden, ohne dass die halbe Wirt- schaft und Industrie zusammen gebro- chen wären, da die Corporation sich eine Monopolstellung sichern konnte.

Seit jenen Tagen herrscht ein Machtkampf zwischen der **Regierung von Lucus** und der **All-Steel Corporation**, welche sich immer mehr Macht auf dem Planeten ein- verleibt.

Der Machtkampf zwischen den beiden Parteien wurde mit den Jahren immer ag- gressiver und die Zeit wird zeigen bei welchem Konflikt ein handfester Krieg ausbrechen wird und den **Lyria Sektor** in Chaos stürzen wird.

EINSTIEG

Die SCs sind allesamt Mitglieder des **Bergbautrupps Echo**, welcher auf dem **Asteroiden Loreley** stationiert ist. Sie wurden vor fünf Tagen zum Schichtwech- sel mit dem **Bergbautrupp Foxtrott** auf den **Asteroiden Loreley** geflogen.

Loreley ist erst vor einem Jahr als neuer Bergbauasteroid, im Auftrag der **Regie- rung von Lucus**, in Betrieb genommen worden, um dort Nickel und Eisen abzu- bauen. Die Corporation verarbeitet die Ausbeute an Rohstoffen weiter und ver- sorgt den Asteroiden mit allem Nötigen. Seien es Ersatzteile, Nahrung und Was- ser, medizinische Güter und alles Weitere. Sie zeigte an dem **Asteroiden Loreley** selbst jedoch wenig Interesse. Einige Bo- denproben der Corporation zeigten keine weiteren Besonderheiten, die diesen Aste- roiden in irgendeiner Weise für die Corpo- ration lohnenswert gemacht hätten. Für sie war es bis dato ein schnöder Klumpen Metall.

Seit kurzem kam es jedoch zu Komplika- tionen auf der Bergbaustation des **Asteroi- den Loreley**.

Über Funk hatte man versucht, noch ein- mal nach den Versorgungsgütern zu fra- gen, die eigentlich schon längst bestellt waren, doch immer wieder wurde man mit Ausreden abgespeist. Doch zu all dem kommt noch ein ominöser **Platinfund** da- zu, auf den man erst vor drei Tagen in der Mine gestoßen ist und der sich als wahre Platinader entpuppt hat.

Alles zusammen, eine Mischung die bei jedem Mitglied des Bergbautrupps einen faden Beigeschmack auslöst, wenn man diese zwei Komponenten zusammen zieht. Doch die Bergbauleute sind nun einmal abhängig von der **All-Steel Corpo- ration** und so muss man sich diese Schi- kane bieten lassen.

1: RED ALERT

Als ob diese Vorfälle nicht schon reichen würden, bricht in der Pause der SCs in der sie sich wie immer im Aufenthaltsraum der Anlage aufhalten, sirrend der rote Alarm aus. Die künstliche Gravitation wird außer Betrieb gesetzt und nun herrscht fast in der kompletten Bergbaustation Schwerelosigkeit.

Schnell müssen sich die SCs - wie in so einem Notfall üblich - wieder in ihre Raumanzüge zwingen um sich vor möglichen Komplikationen z.B Dekompression zu schützen. Während sie in Schwerelosigkeit in ihren

Raumanzügen hängen, meldet sich über Funk eine Stimme:

*„Der Reaktor ist ausgefallen. Die lebenserhaltenden Maßnahmen werden im Notbetrieb noch für genau 24 Stunden reichen. **Bergbautrupps Foxtrot**, melden sie sich umgehend am Hangar. Sie werden gleich mit einem Shuttle losgeschickt, das die uns schon so lange versprochenen Ersatzteile besorgen soll und an **Lucus** einen Funkspruch absenden wird. Kein Grund zur Besorgnis. In ein paar Stunden wird alles wieder in Ordnung sein. **Bergbautrupps Echo**, Sie sind für die Zeit vom Dienst freigestellt. Ruhe Bewahren.“*

Die Stimme ist computergeneriert, was schon ein Grund zur Besorgnis ist, da ansonsten immer einer des Kontrollteams persönlich die Durchsagen durchführt und man in der Vergangenheit nie auf Computerstimmen zurück gegriffen hat. Desweiteren haben selbst die SCs mitbekommen, dass die wichtigen Ersatzteile eigentlich auf ihrem Schiff hätten sein sollen, als sie den Asteroiden bei ihrem Schichtwechsel angefliegen haben. Genau so hätte der **dritte Bergbautrupps Delta** an Bord sein müssen.

Was das ominöse Funkproblem angeht, so wird den SCs nach einem gelungenen Wurf auf Kommunikation 8+ (WM +4) sehr schnell klar, dass etwas mit der Funkanlage im Kontrollraum passiert sein muss. Der Sicherungskasten könnte einen Defekt abbekommen haben oder die Relaisstationen außerhalb des Asteroiden zur Verstärkung des Signals könnten ihren Geist aufgegeben haben.

Wenn das nicht ein guter Arbeitsanfang mit so vielen Zufällen auf einmal ist. Entweder kann man sich weiter im Pausenraum rumtreiben oder in den einzigen in Notbetrieb gehaltenen Bereich der Bergbaustation gehen. Dort kann man sich von der Schwerelosigkeit befreien, den Start des Shuttles mit ansehen und vielleicht ein paar Fragen an die Kontrolleure stellen sowie den Sicherungskasten direkt einmal zu überprüfen. Denn hier passt mehr als eine Sache nicht zusammen.

2: SABOTAGE

Herum schwebende Frachtkisten und Alltagsgegenstände machen es den SCs des **Bergbautrupps Echo** nicht unmöglich zum Kontrollraum zu kommen, jedoch sind herumfliegende Gegenstände in Null-G an der Tagesordnung.

Nach einiger Zeit erreicht das Team schließlich den Kontrollraum in dem die Gravitation noch wirkt. Der Raum ist in das rote Licht getaucht, Rauch steigt von dem durch einen Schuss zerstörten Sicherungskasten auf. In einigen Bildschirmen sieht man nur noch Schneegestöber, während andere noch funktionieren und einen Blick auf den Hangar gewähren. Sobald die SCs näher an das Terminal heran treten, bemerken sie die im roten Licht nur schwer erkennbaren Silhouetten von drei Personen, die auf dem Boden liegen.

Es ist unschwer zu erkennen, dass die 3 Kontrolleure allesamt tot sind und sich unter ihren Leichen eine Blutlache zu bilden beginnt.

Die folgenden Hinweise können von der Spielleitung auf die SCs bei einem erfolgreichen Wurf verteilt werden.

Funde [Ermitteln (WM+2)]:

[Siehe Traveller GRW Seite 55 „Wirkungstabelle“]

WG	Art des Erfolges
0	Die SCs finden mit einfachen Berührungen der Leichen heraus, dass diese noch warm sind und die Blutlache sich gerade erst anfängt zu bilden. Die Kontrolleure sind schlussfolgernd daraus erst vor ein paar Minuten verstorben.
1-5	Alle Kontrolleure wurden jeweils mit einem einzelnen sauberen Schuss nieder gestreckt. Ein Kontrolleur fehlt. Der Kontrolleur (John Scott) ist erst seit einem Monat auf der Bergbaustation gewesen und den SCs noch relativ unbekannt.
6+	Niemand hat die Leichen durchsucht, noch sind anderweitige Kampfspuren zu finden. Jedoch wurden bei dem ranghöchsten Kontrolleur die Sicherheitskarte entwendet.

Wenn sich die SCs den Konsolen und dem Computer nähern haben sie einmal einen Kamerablick auf den Hangar wo das Shuttle mit dem **Bergbautrupp Foxtrot** gerade die Antriebe startet. Sollten die SCs versuchen das andere Bergbauteam zu warnen oder sich anderweitig an der Konsole zu schaffen machen, kann die Spielleitung folgende Tabelle für mögliche Funde einsetzen.

Computerfunde [Computer (WM+2)]:

[Siehe Traveller GRW Seite 55 „Wirkungstabelle“]

WG	Art des Erfolges
0	Die Zugriffsrechte auf den Computer sind allesamt überschrieben gesperrt. Eine Aufschlüsselung würde Stunden in Anspruch nehmen. Eine einzige Funkaufnahme ist noch verfügbar und wurde scheinbar beim Löschen vergessen. (Siehe Funkaufnahme)
1-5	Die Schotts zu Gate 9 wurden geöffnet, genauso wie Sicherheitsgates die auf direktem Weg zu Gate 9 liegen. Bei einem Blick über die Monitore sehen die SCs eine Gestalt, die sich recht schnell vom Kontrollraum in Richtung Gate 9 bewegt. Es ist der fehlende Kontrolleur. Die SCs bemerken, dass es noch ein Shuttle an Hangar 9 gibt, das startbereit ist.
6+	Die SCs sehen auf einem der Monitore, in einem Raum den der Saboteur gerade passiert hat, etwas an einer Schleuse kleben, was dort nicht hingehört. Die SCs erhalten eine WM von +2 auf alle Aktionen zum Aufspüren von Sprengstoffen.

Die Funkaufnahme:

Männliche Stimme: „Gut gemacht. Die **All-Steel Corporation** weiß ihre Mühe zu schätzen. Sorgen sie jetzt nur noch dafür, dass das zweite Bergbauteam diesen Asteroiden nicht mehr lebend verlassen wird. Wir können keine Überlebenden gebrauchen. Wir erwarten sie mit dem zweiten Shuttle. Over and Out“

Währenddessen zeigt sich auf einem der Monitore folgendes Bild (Kann mit dem Abspielen der Funkaufnahme kombiniert werden, falls die SCs Erfolg hatten):

Das Shuttle mit **Bergbautrupp Foxtrott** an Bord verlässt den Hangar. Die Außenkameras zeigen, dass sich das Shuttle langsam erhebt, als bis dato - zwischen Asteroiden versteckt - ein anderes Raumschiff auf dem Bildschirm sichtbar wird. Wenn man genauer hinsieht, entdecken die SCs sogar recht schnell das ihnen sehr vertraute **All-Steel Logo**, welches ebenso auf ihren eigenen Raumanzügen prangt. Das Raumschiff nähert sich währenddessen dem Shuttle und als die Crew des Shuttles nicht zu reagieren scheint, werden die Bordwaffen aktiviert und es wird gefeuert. Kurze Zeit später sehen die SCs wie das Shuttle in kleine Trümmerteile auseinander bricht.

Nun sind sie die einzigen noch lebenden Zeugen dieses Übergriffs durch die **All-Steel Corporation** und sie wissen, dass wenn sie es nicht schaffen diesen Asteroiden vor dem Saboteur zu verlassen, sie entweder genauso tot sind wie ihre Kameraden da draußen oder einem Leben als Geiseln entgegen sehen.

Eile ist geboten. Das Shuttle ist die einzige Möglichkeit der SCs, diesen Asteroiden lebend zu verlassen.

Ein Wort zum Abschluss:

Das Shuttle wurde genauso wie die Funkanlage sabotiert, so dass die Sensorik des Shuttles nicht funktioniert hatte als der **Bergbautrupp Foxtrott** mit dem Shuttle auf diesem Weg Hilfe holen wollte. Aufgrund der herrschenden Engpässe fiel dieser Mangel nicht auf.

3: RENDEVOUZ AT GATE 9

Ein paar Worte zu den vorherrschenden Umständen auf der Bergbaustation der Loreley:

Es gibt in den vielen Abschnitten der Bergbaustation keine Gravitation und die SCs werden sich in weiten Teilen der Station in Null-G fortbewegen müssen um Gate 9 zu erreichen. Das heißt, es gibt keinen "Boden" und keine "Decke" mehr. Man kann sich ebenso "an der Decke stehend" fortbewegen oder kämpfen wie auf dem Boden stehend. Vertikale Bewegungen sind ebenso leicht möglich wie horizontale Bewegungen, man kann Wände "hinauflaufen" und sich durch Schächte bewegen. Gegenstände, Personen und ehemalige Personen fallen nicht, sie schweben, und können so die Flucht und einen möglichen Kampf unübersichtlich machen.

Weiterhin gibt es auf der Bergbaustation den einen oder anderen scharfen Gegenstand, der dafür sorgen kann, dass der Raumanzug eines SCs reißt. Die Raumanzüge sind selbstreparierend, jedoch sollten die SCs trotzdem vorsichtig mit ihrer einzigen Schutzhülle sein, die sie vom luftleeren Raum trennt.

Höhere Lebewesen können im Vakuum nicht überleben, da die Flüssigkeit in den Körperzellen (auch das Blut) aufgrund der Absenkung des Siedepunktes zu sieden beginnt. Dies führt, selbst wenn sie nicht zerplatzen, zu Embolien und zum Tod.

Durch ihre Arbeit und Ausbildung haben die SCs keine Nachteile durch die herrschenden Umstände, während der Saboteur einen Abzug von WM-1 auf seine Aktionen erhält.

Der Weg der SCs führt durch gewundene und teils seit langem aufgegebene Schächte, die sich durch das Innere des Asteroiden winden. Der Weg ist beschwerlich und an vielen Stellen gefährlich. Der Kreativität der Spielleitung ist hierbei keine Grenzen gesetzt.

Entweder kann die Spielleitung bestimmen wohin der Weg der SCs führt oder die folgende Tabelle zu Rate ziehen, wohin es die SCs nun verschlägt. Selbstredend kann man nur einmal durch einen Bereich gehen und nicht zweimal und last but not least kann sich der gewählte Weg der SC immer wieder durch Komplikationen wie z.B Explosionen ändern.

Falls die SCs zu leicht durchkommen und nicht in irgendwelche Sprengfallen geraten, kann die SL weiterhin ein paar präparierte Reparaturroboter, den Weg der SCs kreuzen lassen, um die Flucht etwas spannender zu gestalten. Die Verwendung und Anzahl obliegt hierbei komplett der SL .

Reparaturroboter [TL11]

Kleine krabbenartiger Roboter, die schon vor einigen Tagen vom Saboteur manipuliert wurden und nun auf menschliche Kreaturen extrem empfindlich reagieren.

Stä: 6 (+0) **Ges:** 7 (+0) **Rumpf:** 1
Struktur: 1
Int: 5 (-1) **Bil:** 6 (+0) **Soz:** 0 (-3)

Eigenschaften: Integriertes System (mechanische Werkzeuge) Spezialisierter Computer / 1 (führt künstliche Intelligenz/1 und Expertenprogramm Mechanik/2 aus)

Waffen: Werkzeuge (Nahkampf (unbewaffnet), 1 W6 Schaden)

Wenn dem Reparaturroboter der Angriff gelingt, klammert er sich am Charakter fest und würfelt auf Schaden.

Tabelle Bergbaustationsbereiche

- 1: Wohnquartiere
- 2: Großküche
- 3: Bergbaustollen
- 4: Lagerhallen
- 5: Fahrzeug- und Bergbaumaschinenhalle
- 6: Mülldeponie

Im Folgenden möchte ich eine Art „Baukasten“ liefern um eine spannende und actionreiche Flucht vom Asteroiden zu ermöglichen, welcher eine Reihe von Vorschlägen beinhaltet, durch welche Bereiche die SCs nun die Flucht antreten könnten und was auf ihrem Weg passieren kann.

Ereignisse Wohnquartiere ODER Großküche:

- 1: Scharfer Gegenstand! 1W6 zufälliges Besatzungsmitglied wird verletzt und erhält 1W3 Schaden
- 2: Das Licht erlischt für eine Runde vollkommen. Bei der nächsten Aktion WM von -2
- 3: Herumtreibende Gegenstände versperren den Weg. Stärke ODER Geschick 8+
- 4: Herumtreibender Gegenstand behindert. Nächste Aktion WM von - 1
- 5: Das Licht erlischt für eine Runde vollkommen. Bei der nächsten Aktion WM von -2
- 5: Rauchgranate! Aufklärung 8+ (ohne Abzüge) Wenn nicht geschafft, nächste WM -2 (Laserwaffen verdoppelt) für alle Aktionen. Der Rauch bleibt für 1W6 X 3 Runden.

Ereignisse Mülldeponie ODER Bergbaustollen:

- 1: Plastiksprengstoff! Aufklärung 8+ (ohne Abzüge) Wenn nicht geschafft, können die SCs versuchen mit einen Wurf auf Null-G 8+ auszuweichen. Schaden: 3W6 in einem Radius von 2W6 würfeln.

- 2: Scharfer Gegenstand! 1W6 zufälliges Besatzungsmitglied wird verletzt und erhält 1W3 Schaden
- 3: Herumtreibender Müll oder Gesteinsbrocken. Bei der nächsten Aktion ein WM von -1
- 4: Das Licht erlischt für eine Runde vollkommen. Bei der nächsten Aktion WM von -2
- 5: Kollision mit herumtreibendem Gegenstand: Null-G 8+ oder einen Punkt Schaden
- 6: Herumtreibender Müll oder Gesteinsbrocken versperren den Weg. Stärke ODER Geschick 8+

Vorgehen der Spielercharaktere:

Die SCs sollten bei der Flucht zu Gate 9 einige Sachen im Hinterkopf behalten:

- Vorrangig ist und bleibt die Flucht zu Gate 9. Wenn die SCs es nicht rechtzeitig erreichen, sitzen sie fest. Die Uhr läuft gegen sie und irgendwann wird der Sauerstoff ausgehen.
- Die SCs sollten sich nicht lange von Hindernissen aufhalten lassen. Je mehr Zeit sie auf komplizierte Lösungen verwenden umso wahrscheinlicher wird es, dass sie das Shuttle nicht rechtzeitig erreichen.
- Es steht den SCs frei den Saboteur mit allem was die Station bietet zu behindern was ihre Chancen erhöht.

Wie die SCs schon mitbekommen haben wurde die Bergbaubasis sabotiert. Bekannte und Kameraden und langjährige Mitarbeiter sind bereits im Kontrollraum eiskalt ermordet worden oder können nun neben den Trümmerteilen des ersten Shuttles im All gefunden werden. Trauer, Hass und Angst beschreiben die Stimmung in der sich die SCs befinden sollten wohl am besten. Machen sie als Spielleitung genau dies den SCs klar.

Vorgehen des Saboteurs:

Hier einfach einmal ein paar grundlegende Ideen zum Vorgehen des Saboteurs:

- Der Saboteur wird seinerseits versuchen zu Gate 9 zu kommen.
- Um die Chancen der SCs klein zu halten ihn an Gate 9 zu treffen hat er vorsorglich einige kleinere Sprengstofffallen gelegt, welche die SCs für einige Zeit beschäftigen sollen.
- Der Saboteur wird erst als allerletztes Mittel eine direkte Konfrontation eingehen, wenn er von den SCs behindert wird. Schließlich ist er eindeutig in der Unterzahl.
- Der Saboteur wird bis zum letzten Blut kämpfen. Wenn er gefangen wird, so wird ihm spätestens danach die **All-Steel Corporation** das Leben zur Hölle machen und ihn viel länger leiden lassen, als es die SCs vermögen. Genau aus diesem Grund wird er alles daran setzen, dass er noch so viel mitreißt, wie möglich ist. Wenn schon sterben dann mit fliegenden Fahnen!

Agent (Geheimdienst)

Stä: 9 (+1) **Ges:** 9 (+1) **Aus:** 8 (+0) **Int:** 8 (+0)
Bil: 8 (+0) **Soz:** 5 (-1)

Athletik: 1; **Handfeuerwaffe:** 1
Aufklärung: 1; **Computer:** 1; **Kommunikation:** 1

Verdeckte Operationen: 1; **Täuschung:** 1;

Pilot: 0; **Raumanzug:** 1

Der Saboteur hat folgende Ausrüstung zur Verfügung, die er auf seinem Fluchtweg anbringen kann und oder gegen die SCs einsetzen kann:

Raumanzug :

TL 12 Panzerung 6
erforderlich Raumanzug 0

Kurzlaufpistole:

TL 8 / Schaden: 3W6-3 / Dauerfeuer:
Nein / Rückstoß: - / Kg: 0 / Magazin: 6

Rauchgranate:

Nächste WM -2 (Laserwaffen verdoppelt) /
Rauch bleibt für 1W6 X 3 Runden.

Plastiksprengstoff:

TL 6 / Schaden: 3W6 / Radius 2 W6m

Datendisk:

Enthält Befehle der All-Steel Corporation

(Die Anzahl der Magazine oder der weiteren Gegenstände ist individuell regulierbar)

Da die Flucht spannend gehalten werden soll, kann man davon ausgehen, dass der Saboteur keine Zeit hatte den Sprengstoff mit dementsprechender Routine anzubringen, weswegen die SCs ihn mit einem erfolgreichen Wurf auf Aufklärung 8+ (ohne Abzüge, wenn sie diese Fertigkeit nicht besitzen) schnell aufspüren können.

Mögliche WM Boni der SCs werden zu diesem Wert hinzu gerechnet. Sie sind also kumulativ!

Wenn die SCs das Gate 9 erreichen, laufen die Triebwerke des Shuttles bereits. Allerdings befindet sich der Saboteur am Fahrwerk des Shuttles. Auch dieses Shuttle scheint nicht mehr korrekt gewartet worden zu sein, sonst wäre der Saboteur sicherlich schon gestartet.

Wenn es zum Nahkampf am Shuttle kommt, so ist dieser unter der mangelnden Schwerkraft auch nicht einfach. Hierfür sollte folgende Tabelle in jeder Kampfrunde zu Rate gezogen werden.

Der Saboteur wird seinerseits versuchen das laufende Triebwerk des Shuttles als Waffe einzusetzen und Charaktere, wenn es sich ergibt, in das laufende Triebwerk schubsen. Die SCs können ihrerseits ebenso diese Taktik anwenden.

SCs und Saboteur können gleichermaßen versuchen mit einem Wurf auf Null-G 10+ dem Triebwerk noch in letzter Minute zu entkommen. Auf Schadenswürfel bei Kollision mit dem laufenden Triebwerk wird verzichtet, da diese Begegnung sehr endgültig ist.

Tabelle Nahkampf

- 1: Orientierung verloren. WM -1 bei der nächsten Aktion
- 2: Kontrolle verloren. Null-G 8+ um nächste Aktion nicht zu verlieren
- 3: In den nächsten Angriff getrieben. Null G 8+ oder Saboteur erhält +2 beim nächsten Angriff
- 4: Vom Gegner weggetrieben. Null G 8+ oder nächster Nahkampfangriff verfällt
- 5: Ineinander verfangen. Null G 8+ oder nächster Angriff beider Parteien verfällt.
- 6: Vollkommen die Kontrolle verloren. Null G 10+ oder nächste Aktion verlieren.'

**4: REACH FOR
THE STARS**

Wenn die SCs den Saboteur ausschalten konnten, werden sie nach kurzen Startschwierigkeiten starten können. Sobald das Shuttle mit den SCs abhebt, kommen sie in den Bereich der Blockade des **All-Steel Schiffes**.

Ein Raumkampf ist unausweichlich und das Leben der SCs hängt vom Erfolg dieses Kampfes ab. Jedoch hat das Shuttle ein enormes Handicap gegenüber dem bewaffneten Schiffen des Gegners. Es ist in keinsten Weise bewaffnet.

Zum Kampf können natürlich die normalen Raumkampf-Regeln (GRW, S. 164 -170) verwendet werden. Dies ist vor allem bei erfahrenen Spielleitung und Spielern zu empfehlen. Wenn es jedoch etwas schneller gehen soll und/oder Spielleitung sowie Spieler noch nicht ganz so lang dabei sind, dann könnte man einfach die folgenden Parameter verwendet werden.

Der Einfachheit halber ist davon auszugehen, dass das Shuttle 2 Treffer durch das feindliche Schiff überstehen wird, bevor der Zustand kritisch wird und das Shuttle explodieren wird. In diesem Fall überlebt das natürlich keines der Besatzungsmitglieder. Die Mannschaft kann dem feindlichen Feuer gezwungenermaßen nur ausweichen. Ein erfolgreicher Wurf auf Pilot 8+ ist dafür erforderlich, um einen Treffer zu entgehen.

Weiterhin können die anderen Mitglieder des Bergbauteams die Flucht aktiv unterstützen. Wie viel die Spieler allerdings ausnutzen liegt in der Hand der SCs.

Hier nur einige Beispiele:

- Die SCs können einen Ausweichkurs berechnen, der sie nah an kleinen Asteroiden vorbei führt, welche das Feuer des feindlichen Schiffes auf sich lenken. Ein erfolgreicher Wurf auf Astrogation 8+ ist dafür erforderlich. Bei Erfolg WM +1 für das Shuttle in der nächsten Runde (Pilot)
- Die SCs können durch Reparaturen und Schadenskontrollen das Schiff für kurze Zeit wendiger machen. Ein erfolgreicher Wurf auf Mechanik oder Ingenieur (Elektronik) +8 ist erforderlich. Bei Erfolg WM +2 für die nächsten zwei Runden.

- Die SCs können sich am Antrieb des Shuttles zu schaffen machen um den Manöverantrieb für kurze Zeit zu verbessern. Ein erfolgreicher Wurf Ingenieur (Manöverantrieb) +8 ist dafür erforderlich. Bei Erfolg WM -1 in der nächsten Runde für die Angreifer.

Das feindliche Schiff hingegen verfügt über zwei Geschütztürme. Um den Kampf spannend zu halten, ist davon auszugehen, dass immer nur ein einzelner Geschützturm auf das Shuttle zielen kann. Für die Besatzung des Schiffes ist für die Bedienung der Geschütztürme ein Wurf auf Bordwaffen 8+ notwendig.

Sollte es dazu kommen, dass Pilot und Bordschütze beide ihren Wurf schaffen, so werden ihre Würfe direkt verglichen. Der höhere Wurf gewinnt.

Das Shuttle braucht 5 Runden um die Barriere zu durchbrechen.

Sollte das Shuttle getroffen werden, kann man folgende Tabelle zu Rate ziehen:

Tabelle Treffer auf das Shuttle:

- 1: *unbedeutender Treffer:* Die Besatzung wird durchgeschüttelt und erhält für die nächsten Aktionen einen WM von -1.
- 2: *leichter Treffer:* Die Besatzung wird übereinandergeworfen und erhält für die nächsten Aktionen einen WM von -2.
- 3: *mittlerer Treffer:* Das Shuttle erzittert unter dem Treffer und gerät in die Bahn eines kleinen Gesteinsbrocken und rammt diesen. Die feindlichen Geschütztürme erhalten +2 auf den nächsten Versuch das Shuttle zu treffen.
4. *schwerer Treffer:* Der Treffer sorgt für einen kurzweiligen Ausfall der Navigation von einer Runde.

5: *katastrophaler Treffer*: Bei dem Treffer werden 1W6 zufällige Besatzungsmitglieder verletzt und erhalten jeweils 1w6 Schaden.

6: *Explosion*: Bei diesem schweren Treffer werden 2w6 zufällige Besatzungsmitglieder verletzt und erhalten jeweils 1w6 Schaden

Wenn das Shuttle die Barriere durchbricht, breitet sich vor den SCs das **Asteroidenfeld des Lyria Sektors** aus, durch das sie mit dem Shuttle geschickt navigieren können, sodass sie das große feindliche Schiff nicht mehr fürchten müssen.

5: RAISE THE STORM

Das Shuttle hat die feindlichen Linien durchbrochen und ist nun in scheinbarer Sicherheit. Knapp sind die SCs ihrem endgültigen Ende entronnen. Im Gepäck, mit viel Glück die Datendisk des Saboteurs aber zu mindestens die Gewissheit, dass der direkte Mörder ihrer Freunde, Kameraden und langjährigen Mitarbeiter seine gerechte Strafe erhalten hat.

Die Energieanzeigen des Shuttles neigen sich langsam dem Ende zu und die einzige Möglichkeit, nach dieser spektakulären Flucht sicher auf einem Planeten zu landen, besteht darin einen Funkspruch abzuschicken und dann von einem größeren Schiff aufgenommen zu werden.

Nach einem kurzen Funkkontakt und möglicher Schilderung der Ereignisse wird den Charakteren versichert, man würde direkt „die Kavallerie“ in Form eines Marineplatoons in das Krisengebiet schicken und mit einem weiteren Schiff das Shuttle dann aufnehmen.

Nach einer schier Unendlichkeit des Wartens sichten die SCs schließlich mehrere große Schiffe, welche auf sie zukommen, wovon sie eines schließlich nach einem weiteren Funkkontakt aufnimmt. Man ist endlich in Sicherheit und verlässt den Asteroidencluster.

Der Captain bedankt sich nach einem kurzen Gespräch mit den SCs für die Schilderungen der Ereignisse auf dem **Asteroiden Loreley**. Man verspricht ihnen, dass man alles in der Macht der Regierung stehende tun würde um der **All-Steel Corporation** das Handwerk zu legen. Jetzt seien sie definitiv zu weit gegangen.

Nach diesem Gespräch werden die SCs nach diesen Strapazen erst einmal medizinisch versorgt und ihnen werden dann im Anschluss Quartiere zugewiesen, wo sie sich nach diesen Erlebnissen erst einmal ausruhen sollen.

Die SCs haben es lebend von diesem Asteroiden geschafft, was man von ihren Kameraden nicht behaupten kann. Zwar haben sie den Mörder zur Strecke bringen können und einen Schuldigen, doch nun haben sie mit ihrem Handeln einen Sturm entfacht, dem sie nun ins Auge blicken müssen und so werden die SCs mit einem mulmigen Gefühl für die Zukunft die Heimreise zu ihren Familien antreten.

*ANHANG***Spielercharaktere:**

Zur Erstellung der SCs ziehen sie das Traveller GRW S. 18 zu Rate. Die SCs können aus der Laufbahn der Herumtreiber (Prospektoren) und Zivilisten (Arbeiter) kommen.

Die Dienstperioden werden am besten so gewählt, dass ein SC mit drei Dienstperioden startet und der Rest mit einer Dienstperiode.

Ausrüstung:**Raumanzug :**

TL 12 Panzerung 6
erforderlich Raumanzug 0

Kurzlaufpistole:

TL 8 / Schaden: 3W6-3 / Dauerfeuer:
Nein / Rückstoß: - / Kg: 0 / Magazin: 6