

STERNENTRAMP

BETA-TEST-1

KOLONIE-Kinder

Die Missionen.:

Zu Hause
"Räumungen"
MILIZ
Clone und Genetoiden
Rocker-Prügel
LARP
Alien-Angriff
Die Schreber-Gärten 1.te Kampfmission
Gameshow
Besuch bei Genotec
Mutanten-Jagd
Der schwarze Zirkel
Native Food Corporation / NF
der Fluch der Todesfee
Die Reise
Der Zug der Verdammten

Zu Hause

Veröffentlicht am 10.11.2013

Das alte Zuhause ist vernichtet, nur noch verstrahlte Ruinen.

Doch es wird so etwas geben wie ein neues Zuhause. Dort wo alle die man kennt einziehen werden. Zumindest alle die überlebt haben. Bis auf die Lehrer. Die würden unter der Last der Verantwortung zusammenbrechen. Von außen sieht es neu aus.

In der Stadt Gora Bramen, Europa, Deutschland, Baden württemberg beim Bodensee in der Eifelstraße 5 steht das Neubau-Haus welches der Stadtverwaltung gehört. Es hat Keller, EG plus 3 höhere Stockwerke, sowie einen Dachboden für Stauraum und 4 Wohnungen pro Etage. Es gibt eine geplante aussen kellertreppe, die jedoch vom Nachbarhaus überbaut wurde.

JJede Wohnung hat ein Bad, ein offenes wohnzimmer, eine Küche und 3 kleine Schlafräume für WG-Bewohner. Ein Netz-Zugang, wohnungs-Telefon und ein ho-lo-Video Fernseher sind installiert und die wohnung komplett möbliert.

(Vorsicht bei Preisen in den Ausrüstungs-Büchern. die sind in CR "Credits" angegeben und für spätere Zeitalter gedacht. 2 TERRA DOLLAR T\$ sind 1 Cr. v "Tech-Level" T-Lvl 6+ Zeug ist garnicht bekommbar T-Lvl 5 nur teilweise, Alien technologie nur erbeutete Stücke die niemand wirklich versteht.)

Das Sozial Amt vermietet an je 3 Jugendliche eine Wohnung für 300 T\$. Um dies zu bezahlen und zu Leben bekommt jeder auf ein konto 200 T\$ pro Monat. Was genug Geld für Lebensmittel über lässt, aber nicht für Ausrüstung oder anderes.

Um die Wohnungen kümmert sich der Hausmeister Alfred Gibbel, der eigentlich ein Fauler Hund ist. Lieber beauftragt er ander für kleines geld und stellt der stadtverwaltung dann Handwerker-Rechnungen mit Gewinn für ihn aus.

Da ein Neubau eigentlich immer Technische Probleme hat dürften sich auch hier in den wohnungen so einiges finden lassen. (2W6-4 Probleme von SG 10 bis 20) Er würde jemanden der ihm die repariert durchaus 10 bis 20 T\$ pro Reparatur geben und selbst der Stadtverwaltung 50 T\$ in Rechnung stellen.

(Wer offiziell Verdient zahlt Steuern. Bei Anwärtern auf die Bürgerschaft [ja nur Bürger oder Anwärter kriegen Kolonie-Schiff Passagen] sind das 40%)

Von den 48 Jugendlichen ist die eine Hälfte weiblich und die andere männlich. Das führt natürlich dazu, dass sich die Psychologin MAUREEN MAYER Sorgen macht wegen "unauthorisierter Kontakte unter Jugendlichen. Diese sind zwar 16 und Verlobt, aber trotzdem widerspricht das ihrer Theologischen Vorstellung. Sie wird also dafür sorgen, dass die Verlobten in getrennten WGs untergebracht werden. Zusätzlich wird sie mit Bauern der umgebung reden damit diese "Kinder" dort etwas "Feldarbeit lernen" (Schuftten damit sie Demut lernen) können. Sollte jemand der Miliz beitreten wollen, so muss ihre Unterschrift unter den Antrag, da sie ja verantwortliche Betreuerin ist. Prinzipiell ist sie dagegen.

Das Kiosk im Stadtpark ist zwar nicht groß, aber die Besitzerin OMA ULLA hat einen Hang dazu Mitleid mit verlorenen Kiddis zu haben und es dürfte nicht schwer sein sie zu überreden beim Einkauf größere Mengen zu günstigen Konditionen ein zu kaufen und diese Konditionen weiter zu geben. Zusätzlich wird sie erzählen von ihrem Sohn und dem Wald wo man gut Trainieren könnte in dem man LARP "Life-Action-Role-Playing" betreibt. Sie hat eine superduperspitzen Ausrüstung dafür im Fundus. "zerfallende Rüstungen" "Holo-Trainings-Waffen" "Hologenerator & Gilden Server" ... usw. Auch findet in dem Wald 5 mal die Woche abends von 18 bis 20 Uhr von der Miliz ein Training statt und Samstags von 10 bis 18 Uhr das große Training.

Der Schrottplatz von STARKY und HUDGE bietet weitere Möglichkeiten. Zum einen kann man dort billig Baumaterial bekommen, oder dem halb gelähmten Besitzer helfen mit den Recycling Maschinen für 5 T\$ am Tag den Schrott in Rohstoffe um zu wandeln. (Tech proben SG 10). Bei Technisch versierten gäbe es sogar die Möglichkeiten bei Aufräum-Aktionen zu helfen. Hierbei werden Wohnungen die vor kurzem verlassen wurden geräumt und repariert. Das gibt mehr Geld oder eine "Erstwahl" von dem Zeug was heraus geholt wird.

Es gibt 4 Jugendliche, welche eigentlich Hilfe brauchen einen Verlobten zu finden. Diese zu vernachlässigen könnte sie abstürzen lassen oder sogar zu neidischen Feinden werden lassen. Ihnen dabei zu helfen hingegen könnte sie zu wertvollen Freunden machen.

"Räumungen"

Veröffentlicht am 10.11.2013

Es gibt sie, Die leeren Wohnungen, aber Einbrechen ist illegal und könnte dazu führen, dass man seinen Status und damit den Platz im Kolonie-Schiff verliert. Doch es gibt da noch einen legalen Weg, den man nutzen könnte.

Der Aufräum-Service des Schrottplatzes beruht darauf dass viele Menschen entweder weg ziehen, sterben oder auf ein Kolonie-Schiff gehen. Ihre wohnung auf zu räumen, zu renovieren oder dergleichen gehört dabei zu ihren geringsten sorgen. Meist sind die wertvollen sachen verkauft und nur unnützes Zeug noch da.

Es gibt Ausschreibungen in denen sich Firmen dazu melden können dieses Aufräumen und Reparieren zu übernehmen. Sie werden dafür bezahlt und müssen eine Strafe zahlen wen nsie den Termin der Abgabe verpassen. Den Inhalt können sie entsorgen oder behalten.

Reparaturen (w[4-8]) 1= 1h SG 10, 2= 2h SG 15, 3=3h SG 15, 4=4h SG 20, 5=5h SG 20, 6=6h SG 25,7=7h SG 25, 8= 8h SG 25. Bereiche (w20) 1-8 Elektrik, 9-16 Mechanische Technik, 17-18 Energie-Technik, 19 Gravitik, 20 Computer

Glücksprobe SG 15 = "schlechte qualität gefunden", SG 20 = "normale Qualität gefunden", SG 25 "gute Qualität gefunden" alles was keine Glücksprobe schafft oder nicht mehr würfeln darf ist "Schrott Qualität"

Aufräumen heißt 1 Stunde Zeug transportieren zum LKW und dabei 1 W6 AU-P verrbauchen. Wem die AU-P ausgehen, der kann nicht mehr helfen oder braucht 1W6 h pro normaler 1h Aktion.

Es gibt Wohncontainer. Meist voller billigem Ramsch und schrottigen Möbeln. Wenige (1W4) einfache Reparaturen (W4 SG 10-20) reichen für die 200 T\$ Belohnung. Aufräum-Aktionen 2W6 (je 1h.) (max 3 Glücksproben mit max 2x SG 15 & 1 mal SG 20)

Miet-Apartments. Meist voller günstigeren Sachen. Ein paar (W6) Reparaturen (W6 SG 10-25) reichen für die 400 T\$ Belohnung. Aufräum-Aktionen 6W6 (je 1h.) (max 10 Glücksproben mit max 6x SG 15 & 3 mal SG 20, 1 mal SG 25)

Eigentums-Hütte. Ein kleines Häuschen mit viel Ramsch aber auch vereinzelt wertvollen Schätzen. Einige (W10) Reparaturen (W6 SG 10-25) reichen für die 600 T\$ Belohnung. Aufräum-Aktionen 12W6 (je 1h.) (max 17 Glücksproben mit max 10x SG 15 & 5 mal SG 20, 2 mal SG 25)

Eigentums-Haus. sehr viel Ramsch, aber auch einiges an wertvollen Teilen. nmenge (2W10) Reparaturen (W8 SG 10-25) reichen für die 1000 T\$ Belohnung. Aufräum-Aktionen 18W6 (je 1h.) (max 24 Glücksproben mit max 14x SG15 & 7 mal SG 20, 3 mal SG 25)

(w20 was ist es)

(1-8) Möbel 1W6 Stk, Stuhl, Tisch, Schrank, Lampe, Pflegeartikel, Bett

(9-12) Kleidung 1W4 Set, Overall, Arbeits-Kleidung, Sport-Anzug, Legere Kleidung ODER 1 Set Disco-Kleidung, Händler-Anzug, Klerikale Robe, Moderator-Anzug, Uniform.

(13) Kleidung 1W2 Zusatz-Set "Sexy Unterwäsche", "Modeschmuck", "Effekt", "Mucke", "Micro-grav", "Eigensinn"

(14-15) Bücher 1W6 stk, 1W100 Romane, 1W6 Porno Hefte, 1 Handbuch, W6 Bilderbücher - Foto-Album mit Grußbildern von je 1W20 Personen die im Krieg gerettet wurden. 1W10 aktive Aktien.

(16-17) Elektronik 1W4 stk, Gameboy, E-Pad, Taschen Computer, Radio, Holo-Vid-Spieler, Home-Computer.

(18) Werkzeug 1 stk, Mechanik, Elektrik, Energie-Technik, Gravitik, Recycl, Multitool.

(19) Werkzeug 1 stk. Hyper-Technik, Fahrzeug-Technik, Raumschiff-Technik, Schutzschirm-Technik.

(20) Waffen 1 stk. 1 Hand-Nahkampf, 1 Hand-Fernkampf, 2 Hand Nahkampf, 2 Hand Fernkampf, schwere Nahkampf, Infanterie-Unterstützungs-Fernkampf, 1W6 Granaten.

Hudge bietet 2 Möglichkeiten an. 120 T\$ und alles was gefunden wird gehört ihm. oder kein Geld, dafür kriegt er nur was die Jugendlichen nicht haben wollen. Reparaturen müssen gemacht werden und es sind insgesamt 3 Tage zeit. Hudge hilft mit (nimmt sich 3 fache Zeit und würfelt nicht)

Wenn Geld genommen wird muss es Versteuert werden. Andererseits kann er auch ein Firmeninternens Konto machen und sie können dafür Zeug kriegen, da es im Moment als offiziell wertlos gilt und er nie Geld dafür bekommt, kann er da auf Steuerabgaben verzichten.

Er bezahlt auch für normale und gute Kleidung und Möbel 1/2 des Wertes und versteigert die Sachen im Netz. (Die Preise müssen entweder im Infanterie-ausrüstungsbuch nachgeschlagen, oder improvisiert werden. Preise Schrott = 1/10, schlechte Q. = 1/3, gute Qualität = 3 fach.)

Zusätzlich bietet Hudge an im Bereich Technik aus zu bilden, ode rauch die eine oder andere BP "Blaupause" zu besorgen.

MILIZ

Veröffentlicht am 10.11.2013

Sich in dunklen Kellern oder feuchten Bunkern verstecken wenn die Aliens kommen. Das tun viele. aber es gibt immer einige, welche damit nicht leben wollen. Jene wollen nicht abgemetzelt werden wenn der Bunker aufgebrochen wird oder ein Raumboot darauf stürzt. Nein! sie wollen stehend und kämpfend sterben. Die Miliz besteht aus freiwilligen die keine Lust haben bei jedem alienangriff in irgendwelchen zu engen und stickigen Bunkern auf den Tod zu warten, sondern die lieber mit der Waffe in der hand ihre Heimat verteidigen. Sie begleiten die Soldaten mit deutlich unterlegener Ausrüstung und geben Rückendeckung oder führen Krankentransporte von Verletzten durch. Nur wenige sind so kampferprobt und trainiert, dass sie als reguläre kampfkraftige Truppe eingesetzt werden.

Im Wald von Oma Ulla gibt es sowohl einen Sportplatz, als auch einen Trainingsparkur, welche die Miliz benutzen darf. 5 mal in der woche für 2 stunden und Samstags für 8 Stunden erscheint dort ein Trupp Soldaten mit Simulations und Trainingsausrüstung und jeder darf mitmachen.

Es gibt die Möglichkeit zu trainieren, oder Prüfungen zu absolvieren um selbst der Miliz bei zu treten. Jugendliche benötigen die Unterschrift des Erziehungsberechtigten (Psychologin Maureen Mayer).

Training und Prüfungen gibt es als

"Parkur" eine Hindernisbahn auf Zeit mit rennen, klettern und springen.

"Nahkampf-Training" Waffenloser kampf mit Prüfung gegen durch Simulator Brillen erschaffenen Gegner

"Fernkampf-Training" Pistolen oder Gewehr-Kampf mit Prüfung gegen durch Simulator Brillen erschaffenen Gegner

"Medizinisches Training" Im Miliz-Büro an Aoperaten und simulations-Opfern.

"technisches Training" derzeit nicht angeboten

"Fahrzeug-Training" derzeit nicht angeboten

Die Simulations-Ausrüstung eignet sich auch zum "Gamen". Hierbei loggt man sich im Netz in einen Simulator -Server ein und spielt gegen andere Spieler infanterie, Fahrzeug oder Raumampf.

Je mehr Prüfungen (geg auch mit Erschwerungen durch Simulator-Rüstungen) der neue Milizionär schafft, desto bessere Ausrüstung darf er theoretisch bekommen. Praktisch kriegt er nur die billigen Sachen für lau und für die besseren muss er MILIZ-MÜNZEN ausgeben, welche er nur für harte Einsätze bekommt, oder für gefangene und abgeschossene Aliens sowie gerettet eigene Leute.

(0 MM) Tarn-Overall, Leichter Stoff-Harnisch, 1 Satz Rüstungs-Flicken, 1 satz Reparatur Material, Improvisierte Erste-Hilfe-Tasche, Dose Sprühpflaster, ziviles

Fahrtenmesser, Kampfmesser, Handaxt, Nageltopf (Granate), Jagd-Armbrust, 8mm Handtaschenpistole, Standard Bolzen & Schwarzpulver-Munition

(I MM) Polizei-Schutz-Weste, Leder Harnisch, Not-FALL-Pack (Sturz), chemischer E-Speicher, rudimentäres ECM, standard Erste-Hilfe-Tasche, Kampfaxt, schwere Axt, Hellebarde, 2 Mini-splitter-Granaten, 9mm auto-Pistole, 10mm auto-Pistole, 10mm Auto-Gewehr, standard Treibmittel-Munition, Verbesserte Schwarzpulver Munition

(II MM) Leichter Flack Schutz-Weste, leichter Flack Raumanzug, Verstärkte Leder Vollrüstung. Front-Schutzplatte, A-Grav-Pack, Kristalliner E-Speicher, Spezial ECM, Cameleon-Projektor, Holo-Tarn Emitter, Spezial-Einheits-Kampfmesser, Kettenschwert, 3 Offensiv Splitter-Granaten, 9mm Karabiner MP, 10mm SFG, 10mm LMG, 10mm Raumfahrer Mini-Pistole, TERRA Bolzen SFG, verbesserte Raumfahrer Munition, überlegene Schwarzpulver Munition.

(III MM) Leichte TERRA Infanterie Rüstung, gepanzerter Flack Raumanzug, Spezial-Einheits-Flack Rüstung. Doppel Platte Ablativ. Anzug-Triebwerk, Fissions-Zelle (Mini-Reaktor), High Tech Erste-Hilfe-Tasche, TERRA-Sense (Nahkampf-Klinge), 4 Defensiv Splitter Granaten, 20mm überschweres Gewehr, 12mm schwere Auto-Pistole, 12mm MMG, 14mm SMG, 10mm Raumfahrer Pistole, Überlegene Raumfahrer Munition.

(IV MM) Leichter TERRA Raumanzug, Nsano-Reparatur-Gürtel-Pack,

(V MM) gepanzerter TERRA Raumanzug,, 12mm Raumfahrert SFG,

(VI MM) TERRA Vollrüstung, 10 mm Raumfahrer Offizier Pistole, 12mm Raumfahrer Kampfgewehr, 12 mm Raumfahrer MG

MILIZ Münzen gibt es

1 für einen Kampfeinsatz

1 für das Töten von 1 Alien

1 für das Retten von 1 Soldat / Milizionär

3 für das Zerstören eines Panzers

10 für das Zerstören eines Raumbootes

30 für das Zerstören eines Raumschiffes

100 für das Zerstören eines Großraumers

Gefangennahmen und Eroberungen bringen gleich viel oder manchmal sogar mehr MILIZ-Münzen. Andererseits kann ein einzelner Feldweibel als Freund viel Ausrüstung auch so freigeben oder "Prüfungen im Feld " bestätigen.

Der Parkur ist eine Mischung aus kurze strecken laufen und Hindernissen die es zu überwinden gilt. z.B.:

der Start- und End-Punkt

2 Röhren zum Durchkriechen 6m . (2 AKP/m oder 3 AKP/3m mit Klettern Körper beherrschung SG15 & 1 AU-P)

2 Balken zum Balancieren 6m (3 AKP/m oder schnell balancieren Körperbeherrschung SG 15 3 AKP/3m oder joggen SG 20 4 AKP/6m 1 AU-P)

Schwieriges Gelände emit Reifen (doppelte Bewegungs-Kosten) 8m

Kletter-Gerüst 9m hangeln (2 AKP/m oder schnell hangeln Athletik SG 15 (3 AKP/3m) oder Akrobatik "Körperbeherrschung" SG 20 2 AKP, 1 AU-P zum Hinaufschwingen plus Balancierend joggen Körperbeherrschung SG 20 4 AKP/6m 1 AU-P.)

Wasser Graben 4m zum Durchwaten (4 AKP/m oder springen Sprinten im Sprint Athletik SG 25 5 AKP 4 AU-P)

Kletter-Wand 3m Höhe mit vorsichtig Klettern (6 AKP/m oder schnell klettern Körperbeherrschung SG15 3 AKP/3m 1 AU-P)

Prügel Puppen 8m mit Kriechen (2 AKP/m oder 3 Gelegenheitsangriffe die mit +10 ausgeführt werden und 1W6 AU-P schaden verursachen.

Zwischen den Gerüsten sind dann noch etwa 8m Lauf

1--2--3-

I 4

8 I

--7--6--5

8x8 Felder große Infanterie-Felder aus dem Fantasy & Rollenspielladen um die Ecke plus Zinnfiguren können hier gute Dienste tun. Man lernt sich im taktischen Kampf zu bewegen und AUP Verluste ein zu schätzen.

30 RD knapp geschafft

25 RD normaler Erfolg

20 RD herausragender Erfolg

ohne Rüstung "kein problem"

mit leichter Trainingsrüstung WM--1 & B-AKP 1

mit mittlerer Trainingsrüstung WM--2 & B-AKP 2

mit schwerer Trainingsrüstung WM--3 & B-AKP 3

(Die fertigkeit Rüstung-Tragen hilft bei B-AKP und WM)

Clone und Genetoiden

Veröffentlicht am 10.11.2013

Während die moderne Wissenschaft und Technik große Probleme hat mit Sensoren zwischen beiden zu unterscheiden ist es doch ein eklatanter sozialer Unterschied, der zwischen beiden klafft. Genetoiden unterscheiden sich von Normalen Menschen...

... im Aufbau von Zellen dadurch, dass diese zu gleichförmig sind. Die Zellen sind halt durch Maschinen gebaut, statt normal gewachsen zu sein. Wesen die verjüngt werden werden quasi neu aufgebaut und deswegen sind auch deren Zellen zu organisiert aufgebaut. Es wäre also möglich jemanden der sich verjüngen will durch einen Genetoiden zu ersetzen den man so programmiert hat dass er jemanden anderem gehorcht und so ganze Firmenimperien übernehmen. Dies wird aber verhindert durch Gesetze, welche Clonen viele Rechte entziehen und ihnen den Status von Juristischen Kindern geben.

Genetoiden haben in etwa den Status von Robotern. Sprich sie sind Gegenstände und haben weder ein Recht auf Leben, noch Unversehrtheit. Ja, sie können sich glücklich schätzen wen auf sie wenigstens die Tierschutzbestimmungen angewendet werden.

Roboter sind meist ziemlich dämliche Gesellen, denen man ihre Künstlichkeit klar ansieht. Sie programmieren sich nicht selbst und verrichten arbeiten nach klaren vorgaben und mit extrem wenig Eigeninitiative.

Androiden sind schon mehr für den Umgang mit menschen gebaut und sehen normalerweise recht menschlich aus und haben programmierte Verhaltenweisen und Sprachausgaben, die eine Unterhaltung ermöglichen. selbst programmieren und sich erweitern können sie hingegen jedoch nur selten.

Genetoiden sind im Volksglauben auch nur Androiden die programmiert wurden und weder Seele noch Gefühle haben und sich nicht selbst weiterprogrammieren können. dummerweise sind es aber Lebewesen die mittels Lernmaschine und Clone-Wachstumstank aufgezogen werden und das gelehrte genauso wie andere menschen erst verarbeiten müssen, bevor sie es wirklich nutzen können.

Ineffektive Genetoiden werden nicht selten Recycelt. Das bedeutet, das sie lebend in einen Industrie komplex geliefert werden und dort in ihre Körperteile zerlegt werden und ihre Gehirnzellen zu Lerndrogen umgewandelt werden. Zwar ist es wie mit Schweinen und dem Schlachthaus, sie erkennen die Gefahr erst kurz vor ihrem Tod und versuchen in Panik sich dagegen zu wehren, aber sind sie einmal in der Recycling-Maschine sind sie verloren.

Genetoiden starten mit mehr CEP als andere Wesen, aber sie zu spielen ist herausfordernd und es wäre ein fataler Fehler an zu nehmen, man könne sie spielen wie jede normale Figur. Gerade Spielleiter sollten es Genetoiden schwer machen freie Entscheidungen zu treffen, oder gar Normal geborene zu befehlen. Solange sie einem Herren dienen und all seinen Befehlen nachkommen mag es kein Problem sein, aber sollte es diesen nicht geben sidn sie FREIWILD, mit dem jeder Normalo tun und lassen kann was er will.

Gentests gibt es an allen Offiziellen Regierungsgebäuden, sowie vielen Firmen-

Toren und fast jedem Sicherheitsbereich. Auch bei Polizei-Kontrollen ist sowas nicht wirklich unüblich. Entlaufene Genetoiden neigen also zu Paranoia oder dazu sich ein neues Herrchen zu suchen.

In der Kampagne Kolonie-Kinder ist es möglich Genetoiden mit ins Spiel zu bringen. Wenn sich die Jugendlichen der Miliz anschließen besteht eine gute Chance, dass bei den Soldaten Kampf-Genetoiden zu finden sind. Wer den Roman gelesen hat (Buch III Kapitel 13.1 Menuem die Todesfee) hat eine brauchbare Vorstellung von dem einen oder anderen Genetoiden. Es wäre also möglich ELFe Scharfschützen, ZWG-Nahkämpfer oder auch ORK-Abschaum dort im Einsatz zu haben und sie zu verheizen, weil sie recht billig sind.

Vielleicht will der Meister aber auch das ganze auf eine tiefergründige Ebene bringen und die Gruppe mit einer FEE zusammen bringen. Der Start der Todesfeen ist im Roman beschrieben (sie wurden als Aufklärer / Scout geschaffen und konnten sich in Aliens verwandeln). dort steht auch wieso es gute und böse Todesfeen gibt. Es wäre also möglich eine Todesfee der Miliztruppe zur Verfügung zu stellen als Scout der 2 Millionen T\$ teuer ist und den sie nicht kaput machen dürfen. Ist das eine der wenigen "guten" oder eine der bösen Todesfeen welche ihr Leben retten will und deren sadistische und herrschsüchtigen Veranlagungen irgendwann durchschlagen werden?

Was ist damit, dass die Feen zu Anfang von Soldatenzeitungen als Offiziers-Betthäuschen verschrien wurden und das zu Spannungen in der Truppe führte, oder dass viele am Anfang nicht über die Wandelfähigkeiten informiert waren.?

Was ist später mit den Aktivisten der Fortschrittspartei, welche die Feen als Aufhänger für ihre Politischen Kampagnen benutzten und sie zum Feindbild hoch stilisierten beim Auftsand der Todesfeen auf dem Mars?

Was passiert wenn das Militär anfängt alle Todesfeen ein zu fangen und was wenn diese später aus dem Kälte-Tiefschlaf Gefängnis entkommen?

Nicht jede Spielrunde eignet sich für solch ein Abenteuer.

Sollte man eine Todesfee verwenden, so muss man sich als Meister klar machen, dass sie ein etwas andere Lebensphilosophie haben und als Militärs auf Bedrohungen reagieren. Je nachdem was jemand unbedacht befiehlt kann das sogar stark krass werden. z.b. eine Todesfee in den waffenlosen Angriff zu schicken, damit diese nicht mit Waffen Leute umbringt wird übel wenn diese sich in einen Kallrazh oder Lurrack verwandelt(siehe Körperwaffen)

(Bei meiner Gruppe wurde eine "gute" Todesfee verwendet. Sie hatte Angst vor dem Recycling und versuchte Mutig zu sein. Eigentlich wollte sie gemocht und geliebt werden, aber sie will auch nicht die Beziehungen stören, denn es ist ihr klar, dass die Anwesenden Koloniekinder von

ihr nicht bekommen würden was sie von ihren Partnern bekommen würden (Kinder, denn wozu wäre die Kolonie sonst da) Sie wäre viel in Rüstung oder gänzlich unbedeutet (in der Wohnung) herumgelaufen, da sie keine andere Kleidung hat , man in dem Raumanzug sowieso nichts trägt und sie sich damit wohl fühlt, aber man kann ihr auch Kleidung kaufen und befehlen das an zu ziehen. Ihre Pistole, eine 10mm Officers wird sie aber nach Möglichkeit immer mitnehmen.

FEEN-Genetoiden Ausrüstung, 12m Kampfgewehr mit PZDS-Mun, 10mm Raumfahrer Offizier-Pistole mit PZDS, leichter gepanzerter TERRA Raumanzug mit Scouthelm.

Rocker-Prügel

Veröffentlicht am 10.11.2013

Es gibt diese Rocker-Gruppe im Stadtpark, mit der man wenn man will in Streit gelangen kann. Einen Einbruch den man selbst vergeigt hat denen in die Schuhe schieben. Sie provozieren, oder sich provozieren lassen ... Sogar sich wegen den "Pferdchen" (weibliche Genetoiden die als prostituierte arbeiten) kann man sich mit ihnen anlegen.

Sollte man es schaffen mit denen in Streit zu geraten werden diese sich irgendwann mal einen aus dem haus schnappen, den etwas verhauen und fordern, dass die Jugendlichen Strafe zahlen ... sagen wir 2000 T\$... oder sie würden in Zukunft dauernd vermobbt werden. Sollten sie die Polizei einschalten würde es schlimmer werden.

Bei der Polizei eine Anklage ab zu wenden oder Namen von Zeugen heraus zu bekommen und diese ein zu schüchtern ist nicht so wirklich schwierig für Personen mit guten Verbindungen und Geld.

Es läuft also darauf hinaus sich mit denen im Stadtpark zu prügeln und zu zeigen dass man kein OPFER ist. (sollte vor den harten Miliz-Einsätzen gespielt werden) Die rocker werden eine Herausforderung annehmen und sofern die Jugendlichen keine ernstesten Waffen einsetzen dies selbst auch nicht tun.

Den Kampf sollte man in 3 kleinen Gefechten ausspielen. Gefecht 1 die Spieler-Figuren plus Verlobte gegen die "starken Rocker" (1 pro Spieler Figur, nicht aber Verlobte)

Andi "Speedwaggon" Schneider Motorrad-Kluft LP 25, AU-P 80, AKP 6, [KEP-137] unbewaffnet +12 1W3 "nur AU-P" Stärke 6, Ausweichen 12, Messer 8 1W4 , führen +10, Taktik +10

Toni "Kellermeister" Schneider Motorrad-Kluft LP 20, AU-P 80, AKP 6 [KEP118] unbewaffnet +10 1W3 "nur AU-P" Stärke 5, Ausweichen 8, Messer 8 1W4 , führen +14, "Unterführer gibt 2 AKP an Freunde"

Veteran #### Motorrad-Kluft LP 25, AU-P 80, AKP 6 [KEP133] unbewaffnet +10 1W3 "nur AU-P" Stärke 6, Ausweichen 8, Messer 8 1W4 ,

nach 1 min Sprich 12 RD kommt Verstärkung hinzu.

2 normale Rocker pro Spielerfigur plus die hälfte der anderen jugendlichen

Normaler Rocker ### Motorrad-Kluft LP 20, AU-P 60, AKP 6 [KEP118] unbewaffnet +8 1W3 "nur AU-P" Stärke 5, Ausweichen 8, Messer 8 1W4 ,

Jugendlicher Rüstung? LP 17, AU-P 48, AKP 6 [KEP59] unbewaffnet +6 1W3 "nur AU-P" Stärke 4, Ausweichen 8, Waffe?## 6

nach weiteren 2 min (24 RD) kommt dann der Rest der Jugendlichen und auch Rocker-Anwärter und die Pferdchen hinzu.

Anwärter (3 pro Spieler-Figur) einfache Kleidung LP 17, AU-P 40, AKP 6 [KEP72]

unbewaffnet +6 1W3 "nur AU-P" Stärke 4, Ausweichen 8, Messer 6 1W4

Pferdchen (1 pro Spieler-Figur) leichte modische kleidung LP 20 , AU-P 60,AKP 6 [KEP75] unbewaffnet +5 1W3 "nur AU-P" Stärke 3, Ausweichen 8,

Die Gruppe hat Tage Zeit sich vor zu bereiten und sich und Freunden Rüstungen zu bauen, Waffen zu basteln und dergleichen. Rüstungen kann man auf dem Schrottplatz mit Hilfe von Wildniskunde oder mechanische Technik zusammenschrauben. Nahkampf-Waffen und auch Armbrüste und Bögen mit Hilfe von Mechanischer Technik sowohl dort, als auch im Baumarkt oder gar im Wald.

Wenn das erste Gefecht gewonnen wird bevor die Verstärkung kommt ist dies ein grandioser Sieg und erlaubt die Rocker selbst um 2000 T\$ zu erpressen oder sie zu Freunden zu machen. (Diplomatie SG 20)

Gewinnt man erst das zweite Gefecht so ist das noch ein klarer Sieg aber es wird schwieriger 1000 T\$ oder ein respektables Ansehen zu erlangen (Diplomatie SG 25)

Gewinnt man erst das dritte Gefecht hat man einfach nur Ruhe.

Verlieren die Jugendlichen, so sind die anderen jugendlichen so eingeschüchtert dass sie die 2000 T\$ bezahlen. Bei besonders unfähiger Kampfesweise kann es sogar vorkommen, dass die Rocker nun monatlich Geld verlangen.

LARP

Veröffentlicht am **10.11.2013**

LARP "LIFE-ACTION-ROLE-PLAYING" ist in Verkleidung als Abenteurer mit Simulations-Waffen und Pseudo-Magie durch ein Spielgebiet ziehen und dort abenteuer zu erleben. Das gibt es in einfach mit Polsterwaffen, die 1-2 AU-P Schaden verursachen und wo leichte Treffer gezählt werden bis jemand "verletzt" zu Boden geht. Die aufwendigere Version arbeitet mit Holo-Projektor-Waffen und....
... Servern, Zerfallenden Rüstungen welche bei Treffern Teile verlieren und hübsche amazonen recht nackig zurrück lassen können und Gildenservern welche ganze Filmkulissen -mit Holo-Projektoren steuern können und so holografische Gegner erzeugen können.

Diese Spiele sind keine ernsten Gefechte, aber gerade für jugendliche und kinder ein riesen Spaß. Vor allem die Magie aus den ganzen Romanen ist doch immer wieder eine Renner.

Es gibt mehrere einfache und komplizierte Regelwerke, die auch einfach zusammengerechnet werden können. 5 Treffer mit 1-Handwaffen (2-Handwaffen zählen doppelt) für gerüstete und 3 für ungerüstete oder Magier bis zum Verletzt am Boden liegen. Dann schauspielerische 5 AKP Darbietungen für Magie mit SG 10 für kleine Magie mit 1 Treffer , SG 15 für kampfzauber mit W3 treffer und SG 20 mit W6 Treffer.

Fantasy oder postapokalyptisch, mit dieversen Rassen und Monstern. Wer-Wesen, Orks, Räuber, Zombies und Skelette ... Meist geht es um eine böse Gefahr die losbricht und Helden welche ihr begegnen. Da kann man sowohl auf der Helden Seite, aber auch auf der Monster Seite mitspielen.

Der Wald von Oma ulla würde sich da gut für eignen.

Diverste Wanderhütten, ein Sportplatz, ein Hindernisparkur, ein Heldenfriedhof, ein alter Bunker (mit der LARP-Ausrüstung der Beowulf Gilde), eine Schlucht mit Hängebrücke, 3 Hügel, Ententeich, Spielplatz, Schießplatz, ein alter rostiger Panzer.

Oma Ullas Sohn war einer der Haupt-akteuere der Beowulf-Gilde. diese sind vor einem Jahr beim Aufbau eines LARPs in einer höhle auf versprengte Aliens getroffen und (hatten keine effektiven Waffen dabei) getötet. Die gesamte "erste Sahne Ausrüstung" sowie die 4 Kleinbusse sind nun im Bunker gelagert, da es eigentlich die Gilde so nicht mehr gibt. Es ist nicht schwierig die alte dame davon zu überzeugen, dass man das ganze wiederbeleben möchte und die ausrüstung zum Larpen UND trainieren nutzen. Natürlich kann man auch mit in Räumungen gesammelter Schrott-Ausrüstung im Netz Simulationen spielen während einem dauernd die Ausrüstung versagt wenn es ernst wird.

Alien-Angriff

Veröffentlicht am 11.11.2013

**Es kommt auf TERRA immer wieder zu Angriffen durch diese mörderischen Aliens. Die Raum und Boden Abwehr ist in der Lage Atombomben und Anti-Materiebomben noch im Munitionsbunker der Feindschiffe zu orten und per ECM zu zünden, so dass diese Art angriffe sehr selten ist. Verseuchungen sind oftmals nicht lebensfähig in der terranischen Atmosphäre und Sonnenstrahlung. bleiben also Vergiftungen und Angriffe mit Infanterie und Kavalarie (Fahrzeuge). Möglicherweise haben die Aliens gute Anti Gift Systeme oder sind selbst sehr resistent, so dass sie dies nicht als Angriffswaffe sehen. Die Angriffe erfolgen also...
... oftmals mit Absetzen von Truppen, willkürliches Zerstören bei der Suche nach militärischen Zielen und Ausschalten von Verteidigungs-Systemen und daraufhin einen Rückzug um wo anders an zu greifen oder sich zu reorganisieren.**

Wissenschaftler haben es geschafft die Triebwerkssignaturen zu zählen welche es in der näheren Umgebung gibt und sind zu dem Schluss gekommen, dass die feindlichen Schiffe 5 oder sogar 6 mal überlegen sind. die Terranische Flotte ist stark und mächtig, aber hoffnungslos unterlegen. In etwa 2 Jahrzehnten wird die Erde unterliegen und die Menschheit ausgerottet werden.

Es gibt 3 Konzepte die derzeit verfolgt werden.

Konzept Verteidigung.: Verteidigung und Aufbau der Miliz, sobald genug Waffen und Munition erschaffen werden können. Leider sind die einzelnen Aliens zu kampfstark, so dass es im Moment eher Lämmer zur Schlachtbank führen bedeutet.

Konzept Angriff.: Es werden immens große Trägerschiffe gebaut und mit Begleitschiffe, Raumbooten und Landern sowie Infanterie bestückt und auf Angriffsmission geschickt. sie sollen dem Feind zeigen dass Terra nicht ohne sich zu wehren untergehen wird.

Konzept Flucht.: Es werden immens Große Kolonie-Schiffe gebaut, welche einmal beschleunigt werden und dann durch sehr ineffektive Triebwerke steuern welche nicht dazu führen das sie als Triebwerks-Emission angemessen werden und zum Ziel von Hypersprüngen werden. Auf fremden Welten werden dann Kolonien gegründet damit die Menschheit nicht aussterben.

Während die angreifenden Truppen mit wirklich gutem modernen Zeug ausgerüstet werden müssen sich viele der Soldaten mit Zweitklassigen alten Schwarzpulver-Waffen zufrieden geben. Die Produktion von Kriegsgütern ist signifikant gesteigert, aber um die Moral nicht vorzeitig zusammenbrechen zu lassen wird die Situation etwas verharmlost und auch andere Dinge produziert. Manchmal scheint das Leben sogar normal weiter zu gehen.

Aliens.: Kin = SHärfe / Ball = Wucht / Kitze = Thermal / Elektro = EM

Codename Killra (stammt aus einem uralten Computerspiel) sind große Fellbedeckte Humanoide mit Löwenartigen Kopf und großen scharfen Klauen. treten immer in Gruppen auf. benutzen normalerweise Laser.

"Kallrazh" GE 3, GL 5, IN 5, KO 5, ST 7, WA 5, WI 5, (181 K-EP)

Groß, 1x2m Bodenfeld LP 25, AU-P 58, AKP 6, std Laserkarabiner +9, 3AKP 1w8 HIT 9 Schuss (8-17-42-85-170m). ausweichen 6. Fell RK ball 2, Kin 1 HIT 0 ELE 1 TP 20, Raumanzug RK ball 2, Kin 2, Hitze 5, Ele 2 TP 20

1-6 Begleiter Attribute 2-4-4-6-4-4 (152 K-EP)

Groß LP 21, AUP 46, AKP 6 Fell und RAZ Standard Laser Karabiner +7

WM+1 Klauen 2 AKP 1W6 KIN & 1W6 Ball

WM+1 Klauenfüße 3 AKP 1W8 KIN & 1W8 BALL

WM-1 Biss 2 AKP 1W6+3 KIN

Techik WM-2

Codename Werwolf (sieht halt so aus) sind fellbedeckte sehr große Humanoide mit wirklich bösen Klauen. Es sind immens kampfstärke Einzelgänger. einer kan nein ganzes dorf niedermachen.

"Lurrack" GE 5, GL 5 IN 5, KO 5, ST 7, WA 5, WI 5, (736 K-EP)

sehr groß 2x2m Bodenfeld LP 30, AUP 60, AKP 7,s Disruptor Pistole +13 1w10+1 ELE & 1W10+1 Ball (2-4-10-20-40m) Ausweichen 11 Fell RK Ball 3, Kin 2, Hitze 0, Ele 1 DS 4 TP 30 Imperialer-Raumanzug RK Ball 5, Kin4, Hitze 4, Ele 5 TP 336

WM+2 Klauen 2 AKP 2W4 KIN

WM+2 Klauenfüße 3 AKP 2W6 KIN

WM+0 Biss 2 AKP 2W6+3 KIN

Techik WM-3 (Fernsteuer Implantat für Lurrack Fahrzeuge Wm +0)

Codename blauer Zwerg (3 Augen , 1m blaue Haut, was will man mehr?) sind kleine mirkige Wesen mit vielen starken Robottern und sehr improvisiert wirkenden Rüstungen. Die Waffen sind klein aber verdammt stark.

"Zyloh" GE 5, GL 7 IN 5, KO 5, ST 3, WA 5, WI 5, (159 K-EP)

klein 1x1m Bodenfeld, LP 17, AUP 60, AKP 6, Zyloh Elektro Pistole +9 3 AKP 1W8 EL (5-10-25-50-100m) 8 Schuss. Ausweichen 8

VIP Raumanzug RK ball 2, Kin 3, Hit 3, Ele 2, TP 20, Zyloh HEU-Schild RK Ball 2, Kin 4, Hitze 2, Ele 2, DS 4 TP 10

Robotter Attribute 6-4-5-6-6-5-4 (286 K-EP)

groß 1x2m Bodenfeld LP 30 AUP-- AKP 4 Panzerung RK Ball 4, Kin 4, Hitze 4, Ele 2 TP 84, Hitze-Kanone +11 1W10 Hit 4 AKP (15-30-75-150-300) 9 schuss Abwehr "nein", Hitze Pulse-Karabiner +11 3 AKP 1W6 Hit (4-8-20-40-80) FST (4) SAL 1W6+6 45 Schuss

Codename Panzerechse (ja sie halten ne menge aus) sind Echsenwesen mit 2 Hinter-Beinen, 2 Vorder-Beinen und 2 Armen, sowie einem Schwanz und können sich aufrichten und so gleichzeitig 2 2-Händige Waffen einsetzen. Die Panzerung ist immens (vorne sehr stark und hinten nur stark^^)

"Sackarathas" GE 5, GL 5 IN 5, KO 7, ST 7, WA 5, WI 3, (416 K-EP)

groß 1x2m Bodenfeld, LP 27, AUP 61, AKP 5 Gravitron-Strahler +11 3 AKP 1W8+1 Ball (4-8-20-40-80m) 2 Schuss, Abwehr 10 (nicht Ausweichen) Gravitron Feld-Klinge 2m +11 3 AKP 1W12 Ball Mun 40 Angriffe

Schuppenhaut RK Bal 3, kin 3, Hit 3, Ele 2 TP 60, Imperialer S- Raumanzug RK Ball 6(4) Kin 5(3) Hit 4(2), ele 4(2) DS 4 TP 168

Codename "Schatten-killer" (sie kommen eigentlich immer aus dem Hinterhalt und sind sehr gefährlich) Sie nutzen gestealthte Fahrzeuge, tragen normalerweise keine Rüstungen sondern scheinen bewegliche körperanpassende Schutzschilde. Sie springen ab und greifen von oben an und richten dabei einen mörderischen Schaden an. kurz darnach sind sie

für wenige Sekunden nahezu wehrlos. aber da ihr Ziel normalerweise tot ist hilft das nur wenig.

"Fayizzahr" GE 5, GL 5 IN 5, KO 3, ST 3, WA 7, WI 7, (262 K-EP)

**normal 1x1m Bodenfeld LP 18, AUP59,AKP 6, 2 Dual-Plasma-Pistolen +11
3 AKP 1W8 HIT, & 1 W8 Ball (EZ 2 Doppellauf) (3-6-15-30-60m) 5 Schuss
Ausweichen 10, Fell RK ball 1, Kin 1, Hit 0 Ele 0 TP 10 Leichte Inf-
rüstung (Schutzschirm) RK Ball 0, Kin 2, Hit 2, Ele 2 TP 20**

WM+1 Klauen 2 AKP 1W6 KIN & 1W6 Ball

WM+1 Klauenfüße 3 AKP 1W8 KIN & 1W8 Ball

WM--1 Biss 2 AKP 1W6+3 KIN

**WM +1 Schwanz 1 W6 "nur AU-P" ODER Mini Plasma Rohr 2 AKP 1W6
Hit & 1W6 Ball (1-2-5-10-20m)**

Tech -2

**Alpha-Strike 5 AKP + 5AKP in der Folgerunde. 1te Hand+0, 2te Hand--1,
1ter Fuß -2, 2ter Fuß -3, Biss--4, Schwanz--5**

Terra-Infanterie Soldat GE 5, GL 4 IN 4, KO 5, ST 5, WA 5, WI 4,

**normal 1x1m Bodenfeld, LP 20, AUP 60, AKP 6, 10mm SFG +6 (+10)
1W8+1 KIn 3 AKP HA (3) HAFST (3) FST (4) (SAL 1W6+6) Kampfmesser
1W6 kin 2 AKP Ausweichen +8 , leichte TERRA Infanterie Rüstung RK
Ball 1, Kin 4, Hit 1, Ele 1, TP 20
, Erste-Hilfe-Tasche, mehrere Splitter-Granaten Kampf-Helm mit HUD**

Genetoid LP23, AUP 65, AKP 6, Waffen +11, Ausweichen+10

Scharfschütze LP 22 AUP 70 AKP 6 Waffen +12 Ausweichen +8

Elite Infanterist LP 25 AUP 80 AKP 6 Waffen +14 Ausweichen +13

Unteroffizier LP 21 AUP 65 AKP 6 Waffen 10 Ausweichen +9

Feldwebel LP 23 AUP 75 AKP 6 Waffen +12 Ausweichen +11

Offizier LP 20 AUP-60, AKP 6 Führung +10 Ausweichen +9

Anwärter Milizionär GE 4, GL 4 IN 4, KO 4, ST 4, WA 4, WI 4,

normal 1x1m Bodefeld, LP 17, AUP 35, AKP 6, 10mm Auto-Gewehr +1 (+5) 1W8+1 KIn 3 AKP HA (3) HAFST (3) Fahrtenmesser +5 1W4 kin 2 AKP, Ausweichen +8, Tarn overall RK Ball 1, Kin 1, Hit 0, Ele 1, TP 10

Rekrut LP 18 AUP 40 AKP 6 Waffe +2(6) Ausweichen +8

Kämpfer LP 20 AUP 50 AKP 6 Waffe +4(8) Ausweichen +8

Unteroffizier LP 21 AUP 55 AKP 6 Waffe +5(9) Ausweichen +8

Feldwebel LP 23 AUP 60 AKP 6 Waffe +10 Ausweichen +9

Offizier LP 23 AUP 60 AKP 6 Waffe +10 Ausweichen +9

natürlich gibt es auch sehr schlecht ausgerüstete Milizen mit Jagd-Armbrust (besserer Angriffs-Wert) und improvisierter erste hilfe Tasche.

Die Schreiber-Gärten 1.te Kampfmission

Veröffentlicht am **11.11.2013**

"ALARM!!!! alle Milizionäre sofort zum Miliz-Büro und Ausrüstung fassen!" Der Pager piept und die Stimme des jungen klingt panisch. Es wird er erste Einsatz. und das natürlich viel zu früh. sie hatten doch noch keine sinnvolle Ausrüstung. Wastelander-Rüstungen vom Kampf gegen die Rocker welche besser sind als die Tarn-Overalls, Dann eine Jagd-Armbrust, eine 8mm Taschenpistole und 1 Nageltopfs sowie eine improvisierte Erste-Hilfe-Tasche. "Hei die werden uns schon nicht an die Front schicken" lacht jemand beim Laufen...

Im Miliz-Büro wird die Ausrüstung ausgegeben und sie werden einem Feldweibel zugeteilt, welcher zu einem Dorf fahren wird um die dortigen verteidigenden Soldaten zu unterstützen. Es gibt mehrere Verteidigungsflack-Stellungen sowie eine örtliche BODEN-ECM-Station. Die Fahrt im beengten Kleinbus ist übel. Es sind noch 5 weitere Soldaten an Bord, welche klar nach Alkohol riechen.

Im Dorf gibt es den "Bunker" mit Gruppenräumen, Feldlazarett, Waffenkammer, Sensor-Raum und Messe. Der Leutnant hat die 3 Flack-Stellungen schon bemannt lassen und er schickt er Feldweibel Steiner auf Patrouille.... **MIT DER MILIZ... *lästerliches Fluchen über Kinder in Uniformen* und zum Ausgleich [jetzt sollte man entscheiden ob man Genetoiden einsetzen will wie z.B. eine Todesfee) Militär-Ausrüstung im Wert von 2 Millionen Terra Dollar *jubeln .. Panzer.. und dergleichen*** Dann wird ein Soldat in Raummarine Ausrüstung herangerufen. "ein Genetoid der Feen-Klasse wird sie als Scout begleiten... es ist kein Scharfschütze sondern ein Aufklärer... und 2 Millionen TERRA-Dollar wert, also machen sie den nicht kaputt. sonst ziehe ichs vom Gehalt ab!" *Fluchen* "Feldweibel SIE HABEN IHRE BEFEHLE!" "JAWOHL SIR!!"

"Dann mal Abrücken! Und ihr ... Milizionäre .. wir bringen euch zur Kirche, die werdet ihr verteidigen und wenn ein Alien kommt, haut ihr ganz schnell ab... Der Scout wird im Kirchturm die Lage peilen.... und hier sind Kampfbrillen mit nem HUD und Verbindung zum Bunkerserver... damit ihr die Taktische Lage sehen könnt."

Etwas Später, tief in der Nacht (WM--6 auf Wahrnehmung & Fernkampf durch Dunkelheit, nähern sich 5 Raumbote. 1 ist freundlich 4 feindliche. "2 sind abgestürzt... 3 feinde fliegen weiter" ... "Soldaten macht euch kampfbereit wir holen die uns" "Feindkontakt Feindkontakt es sind Panzerechsen ...aaaaah" "konzentrisches Feuer auf .." ... "es sind SECHS ich.. bingetroffeeen ..." ... "unsere Soldaten wurden soeben kampfunfähig."

"Scout an Miliz... die Aliens ziehen weiter. ... und ich habe noch Vitalwerte der Patrouille auf dem HUD. Schwach aber definitiv noch lebendig. Ich kann noch einen Alien sehen... man könnte sich an mehrere Verwundete anschleichen und sie weg ziehen um sie in einem der Schreiber Häuschen zu versorgen. Ich würde ihnen die Position des Alien aufs HUD überspielen"

AUFGABE.:

Im Gebiet der Schrebergärten unbemerkt die 6 schwer verletzten und bewusstlosen Soldaten versorgen dass die Blutungen enden und sie später in Sicherheit bringen. Hierbei sollte der Ort mindestens 20 x 20 Felder groß sein und über jede

Menge Hecken, Holzhäuschen und dergleichen verfügen.

Der eine Alien ist relativ unverletzt, hat aber keine Fernkampfaffen mehr, sondern nur 2 Gravitron-Klingen. Der zweite ist schwer verletzt und hat keinerlei Waffen. Eigentlich steht der eine neben dem versteckten Wache während die anderen 4 weiter gehen um die verdammten Flack-Stellungen aus zu schalten.

Für die Kampf-Werte einer Fee sollte man wissen dass deren Stärke eigentlich Magie und Verwandlung ist, aber mit extremen Wahrnehmungswerten sind ein 12mm Raumfahrer Kampfgewehr +14 und eine 10mm Raumfahrer Officers-Pistole +16 durchaus ne nette Sache. Die Panzerungsbrechende Munition auch. Genauso die Nachtsicht, welche die Dunkelheit neutralisiert.. und so weiter.

Es wird vermutlich darauf hinaus laufen, dass der eine Alien den anderen eine Weile verteidigt und versucht die Menschen zu vertreiben, welche feststellen, dass sie durch die Panzerung nahezu gar nicht durchkommen und auch die Gewehre und Granaten der am Boden liegenden Soldaten nicht effektiv sind. Wenn er merkt, dass er verletzt wird, oder sein Kollege zum Ziel der Angriffe wird, wird die Echse versuchen den Kollegen heraus zu tragen. Es ist wichtig bei den am Boden liegenden Soldaten zuerst die 1W3 Blutungen durch Granaten und Freundfeuer zu versorgen bevor man sich um die Knochenbrüche kümmert, da dies deutlich länger dauert. sollten die MILIZ es wirklich schaffen alle 6 zu retten haben sie in Feldweibel Steiner einen guten Freund gefunden.

Im Schreiber-Garten sollte man etwas finden womit man die Verletzten zum Bunker zurück bringen kann, nur um dort zu erfahren, dass alle 3 Stellungen überrannt wurden und es jede menge Verletzte gibt. Zum Glück gibt es im Lazarett Regenerations-Ausrüstung so dass Mediziner und auch Heilkundige die nächsten stunden mit einer Menge medizinischer Proben austoben können. (Etwaige magische Heiler können helfen, sollten aber vorsichtig sein dass niemand mitkriegt was sie tun.)

"Eine schnelle Aufklärung... begeht euch zu den abgestürzten Wracks und schaut ob unsere Piloten noch leben und bergt sie."

Aufgabe

Die Miliz findet mit Hilfe des Scouts das Alien Raumboot. Es ist schwer gepanzert, hat aber im Heck eine Menge Löcher und ist dort offen so dass man es betreten kann. Rundherum sind Waffen angebracht (Gravitron Kategorie I Waffen) welche möglicherweise feuern. (im Boot sind 2 Roboter und bedienen die Waffen als Mannschaft .. sprich Auto Feuer +4) Die Waffen haben einen eklatanten Nachrteil. sie können weder nach oben noch nach unten feuern und so ist man recht sicher wenn man ganz nah am Rumpf ist.

Mögliche Lösungen.. die Roboter ausschalten, die Waffen ausschalten,

oder einfach flüchten. Ein Problem könnte es sein die Robotter aus zu schalten und dann durch das zufahrende Heck im Boot gefangen zu sein. Dummerweise gibt es dort keine Tasten sondern nur kleine Schlitze (für Krallen). ein Befreien könnte schwierig werden (Alientechnologie SG 25 oder recht viel Schaden auf nen Schwachpunkt)

"Wir brauchen unbedingt etwas um uns gegen die Aliens zu wehren!"

Da die Miliz die einzigen nahezu unverletzten sind sollen sie aus dem Nachtbardorf von der Werkstatt das Militär-Fahrzeug hohlen. (ich hatte hier den Nebelpiloten erlaubt mal zur Probe selbst eins zu erschaffen. sie wählten einen leicht gepanzerten Luftkissen Kurier) mit Fahrrädern radeln sie durch den Wald (Reiten SG 15) und besteigen das Fahrzeug. Leider scheinen die Feindlichen Raumboote sich zu nähern, aber recht langsam zu fliegen. sie haben wohl den Reaktor des Fahrzeugs angemessen. eine wilde Verfolgungsjagd beginnt.

(Wenn die Gruppe den Bomber geborgen hat, so sollten sie während dem Lazarett dienst auf ein Ende der "Blutleichen" Reserven stoßen und die Aufgabe ändert sich daraufhin, dass sie dort in der Werkstatt diese besorgen sollen und gleich auch die Ersatzteilkisten für die Flack-Stellungen aufladen sollen.)

AUFGABE

Bringt das Fahrzeug zurück. entweder über die mit Hindernissen vollgestellte Umgehungsstraße, oder mitten durch den Wald. Vermeiden sie es in Feuerlinie mit dem Raumboot zu kommen. Eine Verfolgungsjagd im Fahrzeug-Kampf .. dann Abholung von Ersatzteilen am Bunker und Lieferung zu den 3 Flack Stellungen damit die ihre Reparaturen beenden können.

die Raumboote schweben sehr langsam und feuern mit Kategorie I Gravitron (Infanterie-Unterstützungs-Waffen) sobald das Fahrzeug aus der Deckung des Waldes auftaucht. (zum Glück treffen die so gut wie garnichts und von den 8 Waffen sind vorne 2 links und rechts 2 und hinten 2 was meist nur 2 oder 4 erlaubt zu feuern. trifft doch mal versehentlich ein Schuss kann man feststellen, das der Schaden recht harmlos ist)

Die Flackstellungen benötigen relativ kurze Zeit um wieder einsatzbereit zu werden und wenn sie das sind werden sie mit Kategorie IV Geschützen eingreifen. die feuern zwar nur jede 5te FRD, dafür durchschlägt ihre PZDS Munition die Pnzerung meist doch und richtet ca 4W8 Schaden an, was zu ernsten Schäden auf den Raumbooten führt.

Doch die Raumboote suchen garnicht wirklich den Kampf sondern wollen nur ihre abgestürzten Kollegen retten. Es scheint als ob sich die Aliens zurück ziehen und so schmeißt entweder der Leutnant oder der Feldwebel ein paar Kästen Bier zum sieg und dem erfolgreichen Verteidigen des Boden ECMs, welches die Aliens wohl nicht gefunden haben.

Hierbei finden sich Soldaten welche eine Soldatenzeitschrift gefunden haben, die über die neuen Feen-Klasse Genetoiden berichtet wird. Sie seien eigentlich als Moralunterstützung für die Truppe gedacht gewesen würden momentan aber nur als Betthäschen für Offiziere eingesetzt. Natürlich finden sie die Situation als unbefriedigend und wollen das ändern.

am nächsten Morgen werden die Milizionäre vom Feldwebel zurrück gebracht. Dabei bittet er sie um Hilfe, er hat auch die nächste Ausgabe der Soldatenzeitung gelesen und dort werden sie als gefährlich beschrieben. zusätzlich eine Frau wie die inmitten von soldaten könnte zu komplikationen führen. Er würde ja die Miete einer Wohnung (300 T\$) bezahlen und die Milizionäre als im Einsatz behandeln (10 T\$ am Tag mit 40% Steuern 6 T\$) wenn SIE die Feen unter bringen würden und darauf aufpassen das die keinen Blödsinn anstellt.

Gameshow

Veröffentlicht am 13.11.2013

Nach einem erfolgreichen Infanterie-Einsatz wird die Presse aufmerksam. Das Haus wird belagert von Presse hyänen welche eigentlich nur Informationen aus erster Hand haben wollen, dabei aber nicht die nötige Zurrückhaltung mitbringen. erst wenn sie ihr "Pfund Fleisch" haben werden sie sich zurrück ziehen und ansonsten versuchen ihre OPFER zu belagern oder zu verfolgen.

Dabei gibt es auch deutlich zurück haltendere Personen. einer davon gibt eine Visitenkarte vom Recruiter für "Held des Monats" einer Gameshow, die an einem Tag gedreht wird und dann im folgemonat Häppchenweise gesendet wird. Gewinn ist meist ein Fahrzeug.

Bei dieser Gameshow, welche am letzten Tag eines Monats gedreht wird bringt jeder der maximal 12 Teilnehmer 1 Game mit hinein. morgens um 0.00 beginnen die Spiele.

Es wird ein zufälliges Game ausgewählt und entweder alle gleichzeitig darin involviert, wobei der beste 12 punkt und der schlechteste 1 punkt bekommt (oft mus sman erste Runde 20 , dann 15 dann 10 erreichen um gewertet zu werden und manchmal gibt es 2 Fertigkeiten die geprobt werden. Nicht gwertete gehen dann in die 2te und dritte runde, bis alle einen platz haben während gewertete zuschauen dürfen.

Auch kann es ein KO Turnier sein, wo der jeweilige Verliere 1 punkt und der gewinner 2 Punkte plus zugang zur nächsten runde erhält. bei 12 -6-3 bedeutet das, dass einer der letzten drei erst gegen den einen und dann gegen den anderen antritt und so mächtig punkte absahnt.

Bei jeder Runde kann man jede Probe um null bis 4 WM verbessern, aber jeder WM+1 kostet 1 AU-P. Ein gewisses maß an AU-P zu spahren ist da also sinnvoll.

Nach jedem game gibt es die möglichkeit andere heraus zu fordern zum duelle. jeder darf während der ganzen show bis zu 2 Herausforderungen aussprechen aber beliebig oft herausgefordert werden. Die erste Herausforderung darf der angegriffene mit seinem eigenen Game bestreiten. das zweite mit dem des Gegners und dann das dritte wieder von vorne mit seinem usw

Der Verlierer verliert Punkte soviel wie der Angreifer hatte und kann dadurch bis zu null herunter fallen. Der Sieger behält seine Punkte.

Nach dem 12ten game wird ausgewertet... und der Sieger bekommt das Fahrzeug.

Es sollte ein neuwertiges halb-militärisches Fahrzeug inklusiv Ausrüstung sein.

Besuch bei Genotec

Veröffentlicht am 13.11.2013

Die Kolonie-Kinder werden von einem Freund mal darauf hingewiesen, dass sie sich überlegen sollten was sie auf der Kolonie brauchen und wie sie es dort hinbekommen. Dabei werden sie feststellen, dass sie zu wenig Geld für Ausrüstung und noch viel weniger für den Frachtraum haben.

Es könnte klar werden, dass auch Firmen Frachtraum kaufen um sich selbst auf die zukünftige Kolonie zu transferieren. Leider können sie garnicht so viel Frachtraum kaufen bis 3 Monate vor Abflug, sondern es wird immer nur 1 weiterer Kubikmeter pro Monat frei gegeben, und am ende ist Schluss sobald alles vergeben ist.

Es ist leider den Firmen nicht erlaubt zu anderen Kolonisten zu gehen um ihnen den Frachtraum ab zu kaufen, sondern diese müssen das von selbst anbieten. (wird explizit gefragt und mit Unterschrift vom Kolonist bestätigt mit Erklärung wie es zu Weitervermietung kam)

Gerade Clone-Firmen könnten für die Zukunft der Kolonie essenziell wichtig sein.

Die Native Food-Kooperation ist eine Nahrungs und Tierhersteller, die dadurch auffallen, dass sie 5 Mitarbeiter plus 20 Personen Familie also Ehepartner und 3 Kinder schicken und die gesamten Kosten übernehmen. (Familien Schlafkammern für Kinder kosten nur die Hälfte)

Bei genauem Nachfragen ergeben sich mehrere Optionen. Diese Firma würde gerne viele Frachtkubikmeter erwerben und zahlt dafür dann auch gute preise so, dass der Verkäufer Geld Gewinn machen würde solange er nicht selbst Frachtraum benötigt. Oder die Firma würde mehr Frachtraum kaufen ohne Gewinn für den Kolonisten, aber einen Vertrag aufsetzen, der den Kolonisten in die auf zu bauende Station integriert, deren erklärtes Ziel es ist den Zielplaneten zu terraformen und Bauernhöfe für die zugehörigen zu errichten. Oder es werden kleinere Mengen Ausrüstung bei dem Kolonisten mit eingelagert und dafür darf er bei der auf zu bauenden Station mit bauen und dort dann leben.

Es kommt vermutlich auch heraus, dass ein Teil der Belegschaft der alt und Reich ist kurz vor dem Abflug verjüngt wird und von einem der Mitarbeiter adoptiert wird. Damit der rechtlose Clone nicht einfach zurrück bleibt organisiert das jeweils jemand der selbst verjüngt werden will.

Dadurch ist für die Kolonisierung eigentlich immer genug Geld da, denn die "Alten" sind nicht arm.

Genotec stellt Genetoiden für den Firmenchef und das Militär her. Auch Haushaltshilfen für den "kleinen Mann" gibt es. Auch sie sind interessiert an zusätzlichem Frachtraum oder Mitarbeitern welche beim Aufbau helfen. Geld ist hier aber deutlich knapper, da es eine stark gewinnorientierte Firma ist. es werden nur 5 Mitarbeiter ohne Familie geschickt... etwaige Diener und Prostituierte sollen sie dann vor Ort erzeugen. Letztere könnten auch das mit dem Kinderkriegen und großziehen übernehmen oder als Leihmutter dienen.

Genotec möchte gerne 50 Kubikmeter für eine Genetoiden Recycling-Anlage kaufen, da diese Anlage sowohl Bio-Komponenten für Cloning, Genetoidenerschaffung UND Medizin erzeugen kann. für jeden Kubik meter offerieren sie frühzeitig 10 000 T\$, da ihre gesamte Planung auf diesem Gerät basiert.

Bei einem möglichen Verkäufer würden sie eine derartige zusammengebaute Anlage auch zeigen und ihn mit in das Bio-Laboratorische Zentrum mitnehmen.

Zuerst sieht man natürlich die eine Seite der Anlage, "Blutplasma", "Sprühpflaster", "Blutleich" für Regenerationen, "Regenarum" und "MED-Regenarum" aus den Komponenten genauso hergestellt werden wie viele Lerndrogen oder "Meidiin".

Bei genauerem Hinsehen hätte man sehen können, das immer mal wieder einer der "Genetoiden Rücknahme" Lieferwagen hinten aufs Gelände gefahren ist. Wesen mit gutem Gehör steht eine Lauschprobe (Beobachten + WM Gehör) gegen SG 30 zu um leise verzweifelte Schreie zu vernehmen die meist nach 1 Minute verstummen.

Auf der Rückseite des (hinter einer Schleusentür und Schalldichten Wänden) fahren diese Fahrzeuge heran und laden mittels kran die 2mx1mx0m5m großen Kontainer ab, die an die Maschine geschoben werden, dort geöffnet um dem meist Verletzten oder sonstwie fertigen Genetoiden eine Gentestprobe zu entnehmen.

Er wird untersucht und klassifiziert nach.:

- **"verseucht" und somit nahezu wertlos und nur für Dünger zu gebrauchen.**
- **"tot" kann für einfache "Blutleich" verwendet werden**
- **"mit Drogen oder Schmerzmitteln kontaminiert" kann aufwendig entseucht werden und dann für Clone-verfahren verwendet werden und liefert Meidiin**
- **"Drogenfrei" muss nicht entgiftet werden und kann für Medikamente und Lerndrogen verwendet werden.**

Dann fährt die Platte an die der Genetoid geschnallt ist auf die Öffnung der Maschine zu und verschließt diese. Dann ertönt ein (SG20) kaum wahrnehmbares schrilles Schreien und 15 Minuten später fährt die nun leere Platte wieder auf und ist leer und frisch gereinigt.

Sie wird wieder verschlossen und auf den Reserve-Kontainer-Platz abgestellt.

Es gibt hier in der Halle natürlich viele Roboter welche Wartungen ausführen und KEINE Genetoiden. Ja es ist sogar so, dass beim Verlassen ein Handscanner die Personen scannt und bei Genetoiden alarm auslöst und eine Wachmannschaft mit Paralysatoren hinzu ruft, sowie die Wartungsroboter. Es könnte ja ein Genetoid versuchen zu fliehen. Hinein wird das nicht so stark geprüft, sondern es reicht wenn ein Mitarbeiter Gäste mit hinein nimmt, welche einen Besucherausweis haben.

Sollten die Besucher (Kolonie-Kinder) zufälligerweise eine FEE dabei haben könnte das jetzt kritisch werden. Zum einen haben die ein wirklich gutes gehör, WA sehr hoch und sind ausgebildete Scouts... Lauschen dürfte so bei 18-20 liegen. Zusätzlich haben sie panische Angst davor recycelt zu werden, ohne genau zu wissen was das bedeutet. (im Roman nach zu lesen) Wenn eine Fee das "Recyclen" mitbekommt dürfte das so ein kritischer stress werden wie er dazu geeignet ist Konditionierungs-Programmierungen zu zerstören. Je nachdem könnten sie panisch werden oder berserken und dabei mit der mitgebrachten Militärausrüstung oder Notfall mit den Fetzen ihrer zerrissenen kleidung um den Hals in Form eines Lurrack oder kallrazh die Mitarbeiter und Roboter dezimieren und die anlagen in Schrott umwandeln.

Selbst wenn sie es nicht mitbekommt bleibt da der Moment wo sie das Gelände verlassen will und der Hand-Scanner, welcher Alarm gibt. Vorsicht das kann ziemlich ausarten und ein "De-Ja-veuze" nötig machen.

Gewitter-Ziege

Veröffentlicht am 26.11.2013

Maureen Mayer, Doktor der Psychologie, noch recht jung kommt den Kolonie-Kindern mit ihren 25 Jahren jedoch sehr alt, Verbohrt und extrem ätzend vor. Das ERSTE was sie tut beim Beziehen des Hauses ist klar zu machen das jeglicher sexueller Kontakt zu unterbleiben habe, bis sie verheiratet seien in einem Jahr. "Gott wolle nur kirchlich sanktionierte Kontakte zwischen den Geschlechtern. Deswegen würden die Verlobten auch in getrennten Wohnungen leben. (hierbei vergisst sie aber dem Hausmeister zu befehlen darauf zu achten das wirklich keine Jungen und Mädchen in der selben WG wohnen. Die sind zwar dann nicht verlobt und hochgefährdet ihr Seelenheil zu gefährden aber... wir können uns bestimmt alle vorstellen wie ein Haufen Jugendliche in einem Jugendwohnheim mit abwesenden Erziehern so ticken.

Das ZWEITE was sie tut ist zu versuchen die Kolonie-Kinder zu guten und demütigen Bauern zu erziehen, die ihre Feldfrüchte auf Knien mit der Hand und voller Dankbarkeit an Gott und ihren Gutsherren erwirtschaften. Dafür spricht sie mit Bauern in der Nähe der Stadt "Gora Bramin" und verspricht ihnen folgsame Arbeitskräfte, die für nur Kost und etwas Ausbildung in Bauerntum 8 bis 10 Stunden landwirtschaftliche Arbeit verrichten würden.

DRITTENS vertritt sie klar und intensiv die Ansicht dass Kampf und Krieg nicht würdig sei für gottesfürchtige Kolonisten und verweigert so die Unterschrift unter die Anmeldung bei der Miliz. Da sie die offizielle Erziehungsberechtigte ist hat sie auch das Recht und die Macht das durch zu setzen. Sollten also Kolonie-Kinder der Miliz beitreten wollen müssen diese irgendwie an die Unterschrift kommen.

Fälschung, Betrug, Hacken in den Miliz-Computer, Überreden, oder Verhandeln mit dem Angebot irgendetwas besonders folgsames zu tun oder ein schlichtwechtes Verführen um die Unterschrift zu bekommen und eine mögliche Erpressung um eine Rücknahme der Unterschrift zu verhindern.

Das VIERTE sind Biebelstunden in denen heilige Texte auswendig gelernt werden sollen, als auch züchtiges Sticken und Nähen.

Wann immer die Kolonie-Kinder eine Sache überstanden haben wird sie eine weitere aus dem Hut zaubern und noch eins draufsetzen wenn sie kann.

Schweine-Zucht, Straßenkehren, auf dem Neubau Zement mischen und schleppen, im Altenheim und Lazarett Pisspötte leeren und Bedürftige pflegen.

Ja sogar eine begrenzte Diskussionsrunde zum Einschränken von aggressiven Tendenzen mit den Anführern der Rocker-Schlacht, weil sie von einer Prügelei gehört hat wird sie durchführen.

Immer wieder setzt sie ihre Fertigkeiten Psychologie, Beredsamkeit und Führung massiv ein um die Kolonie-Kinder unter Druck zu setzen.

Dabei wohnt sie nicht mit in dem Haus, sondern am anderen Ende der Stadt in einem Edelhotel und geht jeden zweiten oder dritten Abend in die "blauer-Stern Disco" um dort einen neuen "Lover"ab zu schleppen.

Trotz alle dem werden ihre Vorgesetzten sie nicht absetzen oder einschränken. Es ist eine verzweifelte Situation und irgendwie müssen die Kolonie-Kinder sich ihr Recht auf Selbstbestimmung und die Ausbildung die sie benötigen erstreiten.

[Auszug aus einer Video-Konferenz. Anwesend sind eine handvoll Psychologen, der Bürgermeister und ein Amtsleiter für Jugendschutz]

"Meine Herren und damen sie haben mich um meine Einschätzung gebeten und ich werde sie ihnen nicht vorenthalten. Von den Jugendlichen werden in einem Jahr gut die Hälfte Verloren sein. Die meisten sind im Moment schwer suizid-gefährdet und werden in den nächsten Monaten zu Drogen, Gewalt oder Selbstmord greifen. Wir bräuchten ein Heer von Psychologen sowie gut vierzig intakte Familien mit sehr viel Einfühlungsvermögen um sie innerhalb von 2 Jahren auf zu fangen. Dann würden die meisten von ihnen es in etwa 5 Jahren überstanden haben."

wildes Gemurmel und Diskutieren. Es geht grob darum das dies im immer schlimmer werdenden Krieg wohl nicht möglich sein wird und es setzt sich langsam durch die Kinder auf zu geben.

"HEI!"

es wird plötzlich leiser

"Es gäbe da vielleicht eine Möglichkeit. Sie ist letztendlich billiger und erfolgsversprechender, aber ich bräuchte ihre völlige Rückendeckung, denn sie ist hart und scharf an der Grenze meine Zulassung zu zerstören."

"Eine Möglichkeit Frau Doktor Mayer? Sie sehen also noch eine Chance?"

"Ja Herr Bürgermeister, das tue ich. Zum einen benötigen sie dringend Familien. Da es keine perfekten gibt werden sie ihre eigenen Familien gründen müssen. Sowohl im kleinen, als auch als große Gemeinschaft."

"Aber das sind doch noch Kinder.. ich meine... wer soll .. wie soll ..also ... ähm..."

"Machen sie sich nichts vor. als die Bombe fiel endete Ihre Kindheit. Und... Herr Kolblau, was meinen sie was ihre Tochter bei einer Klassenfahrt tut? ... Wenn das Licht aus ist wird sich ins Nachbarzimmer geschlichen und dann Erfahrungen gesammelt."

"Aber... DOCH NICHT MEINE ANNIKA!!!"

Lachen

"Nun vielleicht nicht, aber in den Jahren vor dem ersten Angriff lag das Durchschnittsalter der Mütter für das erste Kinde bei 35 und die Kinder-rate pro Familie lag bei 1,2. Im letzten Jahr, nach fast 8 Jahre langsam ernster werdenden Krieg liegt das Durchschnittsalter bei 23 und die Anzahl der Kinder bei sogar 1,9 pro Familie. Verdammt selbst ich arbeite daran und ich habe nicht mal einen festen Freund."

Husten und verhaltenes Lachen

"Also gut Frau Doktor, wie würde denn ihr Plan aussehen?"

"Als erstes müssen wir ihnen ein Ziel geben das sie erreichen können. In einem Jahr. Etwas auf das sie hin arbeiten können. ein Grund zu Leben. Ich würde vorschlagen dass wir sie zu den Kolonien schicken und sie ein Jahr Zeit haben sich darauf vor zu bereiten."

"Zu den Kolonien? ich meine sind die da nicht zu jung für? Sie haben kein Durchsetzungsvermögen, keine Ausbildung, kein Geld. Sie ... würden billige Lohnsklaven werden."

"Im Moment? Ja sie haben recht. Doch in einem Jahr werden sie den Biss haben. Eine Knallharte abgefackte Gang sein die zusammenhält und jeden der sie unterbuttern oder versklaven will eins auf die Nase geben. Sie werden hart und auch durchtrieben sein."

"Aber braucht sowas denn nicht Jahre?"

"Normalerweise schon. Ich werde sowas wie ihr Drillsergant sein. einer von der ganz harten Sorte."

Hintergrund-Gemurmel

"Es wäre gut wenn jeder von denen sich jemanden ins Bett holt und so lange vögelt bis die seelischen Wunden verheilen. Sollte dabei die eine oder andere Schwanger werden, hätten sie dann auch noch nen weiteren Grund zum leben."

"Sie sind eine ziemlich harte Frau..."

"Ja ich weiß, aber Das Universum IST HART. Wir schicken unsere Kolonie-Schiffe mit experimentellen Kryostase-Systemen für mehrere Jahrhunderte auf einen Flug, bei dem die Hälfte vermutlich havariert, bevor sie einen lebensfähigen Planeten findet. Wir riskieren sie für nichts mehr als eine Chance darauf die Menschheit vor dem Aussterben zu retten.. UND DAS WISSEN SIE HIER ALLE!"

***Räuspern* "Ja Frau Doktor, sie haben recht, doch wie wollen sie das hin bekommen? Ich hatte den Eindruck, dass diese Kindern recht schwer in die richtigen Bahnen lenkbar seien werden."**

"Eigentlich ganz einfach. Ich werde ihr Feindbild sein und ihnen alles verbieten was sie tun sollen. Alles was Sinn macht kriegt von mir ein Verbot und sie werden sich dagegen auflehnen. Dann Sorge ich dafür dass sie sich anstrengen müssen um es zu erreichen und zusammenarbeiten. Sie müssen mich besiegen, immer wieder und daran werden sie wachsen. Sie werden lernen sich durch zu setzen und Hindernisse zu überwinden. Natürlich werden sie versuchen SIE meine Damen und Herren ein zu spannen um an ihrer statt für sie ein zu treten, doch das wäre genau das Falscheste. die Kinder müssen es selbst schaffen, denn niemand von uns wird mitfliegen."

Hintergrund-Gemurmel

"Es wäre wichtig das das Angebot mit dem Kolonie-Schiff nicht von mir kommt, damit ich dagegen arbeiten kann. Machen sie von Anfang an klar dass nur Familien mitfliegen dürfen. Sagen sie beiläufig dass sogar Kinder mitgenommen werden können."

"Frau Doktor... sie sind eine knochenharte Gewitter-Ziege..."

"Danke."

"...und ich werde sie unterstützen und der einfälligste Jugendschutzbeamte sein den es gibt, der es einfach nicht schafft ihre ja so offensichtliche Inkompetenz zu erkennen wenn die zu mir kommen."

[Die Aufzeichnung befasst sich nur noch mit Juristischen und logistischen Belangen. Frau Doktor Maureen Mayer wird ein Schriftstück übergeben, welches sie anweist diese Gewitter-Ziegen-Psychologie-Projekt durch zu führen und spricht sie von jeder Bestrafung frei.]

Gemein aber Fein. Bevor die Schüler in das Haus einziehen wird sie eine Firma beauftragen einen "Beruhigungs-Verteiler" in die Wasserversorgung des Hauses einbauen zu lassen. Nur wird sie keine Beruhigungsdrogen hineintun, sondern ein Mittel, welches dafür sorgt, das aus Verhütungsmitteln "Pillen" das genaue Gegenteil werden. Ist das illegal? Nein. nicht wenn sie als Erziehungsberechtigte tut , diese Patienten in Psychologischer Behandlung wegen Suizidgefahr sind und wenn diesen dann noch Sexualverkehr komplett verboten ist ... nunja... sie hat ja einen "Freifahrtschein aus dem Gefängnis" *grinst*

Mutanten-Jagd

Veröffentlicht am **01.12.2013**

Es beginnt alles mit einem Fernseh-Lifebericht.

Ein verbrecherischer Psioniker der lange Zeit unentdeckt seine Fähigkeiten eingesetzt hat um sich einen zu gut bezahlten Job an zu eignen und seinen Firmenchef zu versklaven.

Doch bei einer von dem Firmenchef angeforderten Untersuchung durch einen Polizei-Psioniker fand dieser zwar keine Beeinflussung der Belegschaft, sondern nur den geistigen Block beim Chef. Schnell kam heraus WER dafür verantwortlich war. Jonas Wagner war nicht der treue Finanzangestellte, sondern ein ungemeldeter Psioniker.

Schon bald war die Wohnung umstellt, doch irgendetwas warnte ihn und eine wilde Flucht durch die Stadt erfolgte. Dann versteckte er sich im Untergrund, sprich der Kanalisation. Es war nur ein Wagen mit 2 techs dem Offizier, sowie 3 Androiden und 3 Robotern vor Ort. Da letztere nicht beeinflussbar sind durch Suggestion kletterten diese dann nach und nach in loch auf dem Parkplatz eines Kaufhauses.

Die Kanalisation ist dunkel und nur die Kopf-Lampen der Roboter erleuchten die Scene. Es gibt mehr da unten als nur den flüchtigen Verbrecher....

[lassen wir die Spielrunde mal den Polizei Einsatz spielen]

Die Roboter haben 20 TP und eine Rüstung von Bal 3, Kin 5, Hit 3 Ele 3 (20 TP) dazu kommen ein 10mm Automatik Gewehr mit +10 und beobachten +8 bei 6 AKP. Ausweichen tun sie nicht.

Die Andriden haben 20 TP und eine Rüstung von Ball 1, Kin 3, Hit 1 Ele 2 (20TP) dazu kommt primär eine Paralyse Pistole +10, sowie eine 9mm Auto-Pistole +6 sowie beobachten 8 und 6 AKP. Sie weichen aus mit +8.

In dem Untergrund halten sich 2 geflohene Genetoiden LP 20 AU-P 60 keine Rüstung, Waffenlos +10 (ST =5) , Ausweichen +9, Athletik +10 (Wurf-Schrott 1W6 AU-P) bei 6 AKP sowie

1 Obdachloser LP 16 AU-P 50 keine rüstung, Waffenlos +8 (ST 4) ausweichen +8 Athletik +8 (Wurf-Schrott 1W6 AU-P) bei 6 AKP und

ein Alien große aufrechtgehende Katze LP 20, 60 AU-P keine Rüstung, Waffenlos +14 (ST 8) 1W6+1 Kin & 1W6+1 Ball Ausweichen +10 bei 6 AKP auf.

Die Roboter und Androiden werden auf der Oberfläche auf Plätzen mit den Nummern 1 bis 6 aufgestellt und jeder RD wird gewürfelt welche nummer herunter klettert. ist dort niemand mehr auf der Nummer klettert in der RD auch keiner herunter sondern sperrt den Fluchtweg ab.

Wenn die "künstlichen ein anderes wesen sehen machen sie eine Probe Beobachten um nach dem gesuchten zu schauen. jeden anderen fordern sie auf sich für eine ID Kontrolle bereit zu halten. Nach den ersten Angriffen drohen sie auch direkt mit Schusswaffengebrauch bei Flucht.

Sobald sie den Verbrecher gefunden haben senden sie ein Peilsignal zusätzlich zu den Bildübertragungen und werden ihn bekämpfen.

Der Psioniker hat 20 LP, 60 AU-P, keine Rüstung , WI 5 und seine Stufen in den jeweiligen Psionischen Stufen wird mit W6+W4 ausgewürfelt.

Er kann im Kampf gegen die Robotter versuchen die anderen Bewohner zu beherrschen (Hypnose / Suggestion) oder mit Telektinese, Pyrokinese und Energetinese diese direkt ausschalten. Sein Problem ist dass er bald an der Grenze seiner AU-P sein wird. Elektro-Schaden ist gut gegen die Künstlichen, da jeder TP Rumpfschaden auch für 1 RD 1 AKP neutralisiert. Feuer brennt länger und Prügel kann Robotter auch ins Wasser stoßen (das Wasser ist nicht das Problem, die Behinderung bei der Bewegung eher schon). Mit Energetinese kann er auch Robotter direkt "braten" (normale Elektronik) und Androiden stören (gehärtete Elektronik) Er hat eine Taschenlampe dabei, sowie ein paar unbrauchbare Kleinigkeiten.

Der Bereich der Kanalisation ist recht niedrig und so muss jeder der Dauerlauf, rennen oder sprinten macht eine Probe Beobachtung SG 20 Schaffen (Dunkelheit ohne Lampe ist WM-10) Auf 2-3m zu Springen ist schwierig (Körperbeherrschung SG 20 für 2 AKP). Im Wasser gehen 2 AKP und herausklettern 2 AKP.

Wer keine Lichtquelle oder die Fähigkeit Nachtsicht hat kann im Dunkeln nur 1m pro AKP gehen indem er sich an der Wand entlang tastet.

Die Kanalisation sollte aufgebaut werden und mit Miniaturen abgelaufen werden. Die anderen Bewohner werden prinzipiell fliehen... es sei denn sie haben einen Grund an zu greifen oder sich einer ID Kontrolle zu stellen.

Es gibt einen anderen Ausgang, aber das gitter ist verklemmt und es bedarf einer Stärke von 6 es an zu heben und 30 AKP Zeit.

geben wir den Psioniker in die Hand eines Spielers, und jede Figur die er sich zum Freund macht in die Hand eines anderen. Bei Wunsch Spielt ein weitere Spieler die Androiden und noch ein anderer die Robotter.

Wer gewinnt ist eigentlich egal. Gewinnt die Polizei so wird sie die Leiche des Psionikers und des Aliens bergen lassen und ankündigen die zerstörten Androiden und Roboter unten zu lassen bis am nächsten Morgen dort mit Giftgas ausgeräuchert wurde und dann die Künstlichen von Techs geborgen würden.

Gewinnt der Psioniker schafft er es in benachbarte Bereiche zu fliehen und die Polizei schickt die Verstärkung zu spät und kann nur noch die erfolgreiche Flucht feststellen. Weil die Jagt weitergehen werden die zerstörten Roboter erst am nächsten morgen geborgen werden.

Jetzt passiert folgendes. Die Kolonie-Kinder finden heraus wo dieser einstieg ist. Es kommt der Gedanke auf dort die Waffen und Roboter zu bergen.

Sie sollten sich vorbereiten mit Mietwagen, Tarnung, abends die Parkplatzkamera durch z.b. eine Platiktüte außer Gefecht setzen.. und in billiger Ersatzkleidung da runter klettern. Vermutlich werden die Genetoiden und der Obdachlose sich mit geworfenem Schrott als Störfaktor erweisen, während die Kolonie Kinder versuchen das Zeug heraus zu holen.

Bei jedem Androiden macht derjenige, welcher ihn durchsucht eine Probe GL. bei einer 15 findet er die zweite Pistole (9mm) aber dummerweise diejenige welche den Peilchip der Polizei implantiert hat. bei einer 20 ist es eine andere wie z.b. die teure Browning 3t. Der Meister sollte also beim Polizei Einsatz die Robott Leichen liegen lassen und sich merken oder markieren wo Waffen fallen gelassen wurden.

Es sollte überlegt werden wie man sich und die Roboter reinigt (z.b. nachts am Brunnen im Wald). Wo man sie aufbewahrt (z.b. in großen Kisten im Keller). Und dass möglichst nicht das ganze Haus mitbekommen sollte was da gelaufen ist.

Da die Roboter und Androiden alt und zum baldigem Austausch vorgesehen war ist die Polizei nur mäßig engagiert sie weder zu finden und geht lieber davon aus, dass die Verbrecher unter der Stadt diese abgeholt haben.

Der schwarze Zirkel

Veröffentlicht am 29.01.2014

Die Welt mag schlimm sein und die Menschheit offiziell zusammenhalten und doch gibt es immer irgendwo jemanden, der versucht sein eigenes Süppchen zu kochen. Und manchmal ist die Suppe giftig.

Dieses Abenteuer ist nur von Belang solange die Gruppe über Magier ... und dann mindestens ein "magisches Wesen" (z.B. eine Todesfee) verfügt.

Im Untergrund unter der Stadt gibt es eine Gothic Disco, welche unter anderem der Treffpunkt für einen schwarzmagischen Zirkel ist. Nicht alle die dazu gehören sind wirklich böse, sondern eher versklavt, oder mit Drogen abhängig gemacht.

Der Boss ist ein übler Großmeister, der sowohl TOD als auch Feuer gut kann und der es liebt sich selbst mittels lang anhaltender unterstützungsmagie zu stärken. Da ihn das aber seine magische Regeneration kostet, entzieht er seinen Gefolgsleuten Magie. Jede Woche gibt es in der Disco auf dem Podest ein "satanistisches Ritual" in dem er einen kelch unheiliges Wasser entstehen läßt, welches er als Droge seinen abhängigen Jüngern gibt.

Er hat noch ein paar direkte Magier, die wie er werden wollen und wohl als Gesellen zählen würden, sowie etwa ein dutzend Lehrlinge die sich nicht wirklich wohl dabei fühlen, da meist sie für die M-P spenden erhalten müssen.

Die Goth Disco zu erreichen geht über ein Treppenhaus in einem Parkhaus, durch den stillgelegten Heizungskeller einer alten Industrieanlage, dann ein paar hundert Meter stillgelegte Tunnel zu einer unterirdischen Fabrikationshalle.

Es stehen 6 Käfige für Tänzer (ja man kann sich selbst befreien) zur Verfügung und eine große Tanzfläche. Links an der Bar tun 2 als Zombies verkleidete Barkeeper dienst und werden von 1-2 Hologramm-Skeletten unterstützt, welche so tun als ob sie Gift in die Becher schütten würden. Rechts sind an der Wand Ketten und weiche Peitschen (nur 1 AU-P) zum foltern (mit Klatsch-Laut-Generator) und geradeaus ist eine art Podest für rituale. Die Musik ist eine Mischung aus Goth und Chor-Rock.

von den Gästen Nachts (bis zu 100) wissen die meisten nichts von dem schwarzen zirkel und denen dese wahren Schauspieler. Ja vor allem die Nackt-Tänzerinnen mit blutigen Runenbeschmierungen und Ketten, die "Opferungen" auf dem Altar (inklusive Sex) wahren alles nur show. Als Beweis ... die Schauspieler haben Free Drinks.

Es gibt eine alte Umkleide mit abschließbaren Schränken ... und zum Ausleihen "Sklavenkleidung, sowie Hilfe beim bemalt werden. (die Helfer/innen setzen möglicherweise auch Drogen ein wie etwas Staub dem sie jemanden ins Gesicht blasen, damit er lockerer und freizügiger wird beim im Käfig tanzen)

Sollt jetzt der schwarze Zirkel mitbekommen das da ein paar junge Magier aufgetaucht sind wird er natürlich versuchen diese unter Kontrolle zu bekommen. Sowohl verbal, als auch mit psychospielchen oder einer Einladung in die Disco und Teilnahme an einem Ritual

Auf direkte Gewalt wird er natürlich so weit verzichten wie es geht, denn man will die Kuh die man melken will ja nicht schlachten. Aber auf direkte Angriffe wird natürlich auch hart geantwortet und dann später versucht denjenigen das Leben zu retten.

Funktioniert das nicht kommt dann die stufe der astralen Angriffe. solange man sich in der Überzahl wähnt ist das ja auch gut. (Bei mir war das 1 Erzteufel (Großmeister) und 4 Skelette (Geselle / Lehrling)

Aber wen haben wir möglicherweise alles da?

1 Magier der ja noch eine Verlobte sucht..... (Meister), 1 Todesfee (Meister) und dann die Gruppenmitglieder (?)

Hierbei sollten alle beteiligten darauf achten die Tarnung nicht zu verlieren. Sprich wer in der öffentlichkeit mit Flammenschlägen Leute umbringt wird als "illegaler Psioniker und Mörder" von der Justiz hingerichtet oder auf eine Angriffsmision gegen die Alienwelten geschickt. Verkohlte Knochen die zuvor ein hübsches anfassbares Mädchen waren kann man nicht mit "Holo-Film-Technologie" und Tricktechnik erklären.

Letztendlich hasst der Großmeister es wenn er dauernd auf die Mütze bekommt und wird immer schärfere Maßnahmen versuchen. das sinnvollste wird wohl sein, einen Weg zu finden IHN und den harten Kern aus zu schalten und den anderen zu helfen wieder ein gutes Leben zu führen.

Blutiges Baguette

Veröffentlicht am 23.02.2014

Wieder mal Alarm... wieder mal auf zum Miliz Büro ... doch diesmal ist es nicht in der Nähe. Frankreich wird angegriffen.

Ein Alien Trägerschiff war in den Orbit gesprungen und hatte Raumschiffe abgekoppelt und losgeschickt, bevor es von den eigenen an Bord befindlichen Atomwaffen zerrissen wurde. Doch statt massive Feuerkraft zu haben waren das Truppentransporter mit je 1000 dieser großen katzenartigen "Killa" an Bord.

!5 tausend Alien Soldaten und die Schiffe landen in Städten statt irgendwo im Freien.

GIBT ES HIER FREIWILLIGE FÜR EINEN EINSATZ IN FRANKREICH?

Während Unterstützungs-Militärs direkt in die Kampfzonen geflogen werden hat die freiwillige Miliz glück. sie sollen an den provisorischen Lazaretten neben den Kampfzonen die verletzten Wachsoldaten ersetzen.

Schon während dem Flug gibt es Hinweise darauf, das es ein ziemliches Gemetzel ist. wie es scheint brechen die Killa auch Bunker auf und es kommt zu massiven Verlusten unter Zivilisten.

Zum Glück sind die Nachschub Transporter auch mit Ausrüstung versorgt.

ein paar Infanterie-Schnellfeuergeschütze (Kategorie II, werden getragen, aufgebaut und von 1 bis 6 Mann bedient.) sowie mehrere Kisten mit Munition und Granaten.

2 Lander mit je 4 Geschützen und je 40 Milizionären in leichter Kampfausrüstung.

Munition Schwarzpulver std, Treibmittel Std, offensiv und defensiv Splitter-Granaten.

KEINE MEDIZINISCHE AUSRÜSTUNG.

1 Glückswurf SG 20 pro Lander auf

4 weiterer Infanterie-Schnell-Feuer-Geschütze, noch mehr Munition

Es kann immer nur ein Lander auf dem flachen Dach der Schule landen, das zu Lazarett umgewandelt wurde. die dortigen "Ärzte" sind Lehrer mit ihrem Basis erste Hilfe Wissen und sie stoppen Blutungen mit improvisierten Verbänden, oder nähen mal eine Wunde damit sie danach normal heilt. Erst nachdem der erste Lander ausgeladen ist und mit verwundeten Soldaten zum Abtransport abgehoben hat kann der zweite Lander landen. in der Zwischenzeit wird er massiv von einem langsam feuernden Kallrazh Panzer und Anti Fahrzeug-Infanterie-Waffen unter Beschuss genommen.

Das "ausserhalb der Gefechtszone" bedeutet, das nur hin und wieder Angriffstrupps von Alien vorbei kommen. meist sind solche Trupps 1W20 killa

groß. sollte der Pilot des zweiten Landers so sehr mit ausweichen beschäftigt sein, dass er nicht in Bodenkämpfe eingreifen kann.

Es wird vermutlich nur ein einziger Tag im Kriegsgebiet sein, und die Spieler werden immer mehr verletzt werden und auch aufgeben müssen. Dieses Abenteuer ist dafür da um der spielrunde ihren eigenen Mut und die eigene Moral vor Augen zu führen. Ab wann werden sie Feige, ab wann werden sie ruchlos.

Dafür das sie sich freiwillig melden ohne dafür Belohnung zu erwarten sollte es einen Göttlichen Gnadenpunkt geben. Jeder weitere an dem sie das durchhalten auch. während der Einsätze werden sie mehrfach moralische Entscheidungen treffen müssen. diese haben ein wenig Auswirkung auf das Abenteuer und sowohl unehrenhaftes, als auch ehrenhaftes Verhalten kann die Waagschale Richtung Sieg oder Niederlage kippen.

Es beginnt damit dass es keine einsatzfähigen Offiziere und Unteroffiziere gibt und so sind die recht chaotischen Milizionäre froh, wenn irgendjemand das organisiert und sie einfach nur auf Aliens schießen dürfen.

Die Schule hat ein Erdgeschoss plus 3 Obere Stockwerke und Flachdach und ist auch nicht so klein. in der Mitte des Gebäudes ist ein Lichthof / Treppenhaus von dem man durch die Etagen sehen und schießen kann.

Nachdem die Lander mit den Verletzten abgeflogen sind bleiben noch ca 20-30 schwer verletzte (Genetoiden Soldaten in leichter Genotec Rüstung) zurück, die nicht mal schmerzmittel erhalten haben und mit meist 2 tiefen Wunden und unter 1/10 LP nicht einsatzfähig sind.

Es gibt keine Medikamente, und kein BLUTleich um Regenerationen durch zu führen und die gesamte Medizinische Ausrüstung ist provisorisch.

als Erstes ist es natürlich mit den Geschützen eien verteidigung auf zu bauen, die ersten herumirrenden und verängstigten Zivilisten ein zu sammeln und die in der Nähe befindlichen kleinen Alien-Trupps ab zu wehren, bis die Geschütze stehen und eingreifen können

Hat die Gruppe ihre eigene Medizinische Ausrüstung mitgebracht und verwendet sie die vermutlich knappen Ressourcen für Genetoiden?

Natürlich werden die neu Verletzten ins Lazarett gebracht und notdürftig versorgt und die Zahl der Verwundeten steigt. Bis dan nnach etwa einer halben stunde die umgebung etwas sicherer ist. Es hat sich wohl herumgesprochen dass es da Verteidigungsstellungen gibt.

Ein neuer deutlich kleinerer Lander landet. er hat ein GENOTEC emblem und "RECYCLING-DIENAT" auf der Seite prangen. ein Kaufmann im Anzug und 4 Helfer, alle unbewaffnet und ungerüstet , steigen aus und der Kaufmann will mit dem örtlichen Befehlshaber reden.

**Er sei hier um an zu bieten defekte und ausgefallene (aber nicht tote) Genetoiden ein zu sammeln und zum Recycling zu bringen. Natürlich würde das Militär die üblichen 100 TERRA DOLLAR erhalten. Während dessen gehen die Helfer kurz durch das Lazarett und zählen die Genotec Rüstungen und stellen fest dass hier mehr liegen als sie mitnehmen können.
(max 20)**

Sehr schnell versucht der Kaufmann den "Befehlshaber" zu bestechen indem er ihm pro Genetoid 100 T\$ für privat anbietet. er würde sogar auf bis zu 300 gehen wenn jemand wirklich gut verhandelt, da er selbst 500T\$ pro Genetoid beim Recling bekommt.

Lässt sich der Befehlshaber bestechen und schickt für Geld diese hilflosen Genetoiden in den Tod, welche mutig gekämpft haben und nur Zeit brauchen um wieder zu heilen?

Oder sieht er die Notwendigkeit diesen Lander zu bekommen als so wichtig an dass er die zivilen Mitarbeiter von Genotec umbringt?

Hat die Gruppe vielleicht einen Genetoiden dabei, der panische angst vorm recycelt werden hat oder vielleicht sogar selbst bei Genotec die Recyclinganlage gesehen hat (anderes Abenteuer).

Wenn eine Todesfee mit dem Schockerlebnis bei Genotec anwesend sein sollte würde ich als Autor für das Leben der Genotec Leute keinen halben Terra Dollar verwetten wollen. eine Möglichkeit wäre z.B. , relativ kurz nach der erfolgreichen Bestechung 2 Defensiv-Granaten zu nehmen, den weg hoch zum Dach zu gehen, die defensiv Granaten zu aktivieren.. (Knopf drücken und loslassen) einen Spruch bringen wie "Haben sie euch nicht wohl gedient? müsst ihr sie jetzt noch umbringen??" auch ein Rüstung ablegen und in einen "Werwplf / Lurrack" verwandeln und zu den Genotecs ins Raumboot steigen und sie niedermetzeln (alias Horror Sci Fi mit Blut an den Cocpitefenstern und eine Hand die dagegen klatscht und weg gerissen wird usw) wäre gut denkbar.

Was tut man wenn der gruppeneigenen Genetoiden Überkiller plötzlich Menschen tötet?

Natürlich würde eine Todesfee danach versuchen mit Tränen Kulleraugen und Beredsamkeit sich da raus zu reden. Soweit es ihre "Programmierung" zulässt. Es ist halt schwer nicht zu lügen wenn man besser nicht die Wahrheit sagt.

Weitere ernste Kämpfe werden folgen.

Ein Alien Truppentransporter mit mehrere Gruppen bricht durch das Feuer der Stellungen und rammt diese. die Geschützmannschaften können versuchen zu kämpfen oder fliehen.. doch der Ring ist durchbrochen und es besteht die Gefahr dass sie ins Lazarett eindringen.

Werfen sich Helden den Aliens entgegen um sie auf zu halten, oder lassen sie diese im Lazarett fröhlich Metzeln? Wieviel Mut und Risikobereitschaft haben sie?

Es wird immer dunkler... und der Strom ist weg. werden die Genetoiden ihrer Ausrüstung beraubt und ziehen sich andere ihre Rüstungen an oder setzen die Kampfhelme auf um Nachtsicht zu haben?

Dann, es ist etwas ruhiger geworden schleppt sich ein schwer verletzter Soldat mit Hilfe eines Kleinkindes zum Lazarett. Während das Kind jammert und Quengelt man solle seine Mutter retten kann der Soldat noch berichten ,das in 500m Entfernung beim Kaufhaus er und sein schweres Team die Stellungen hielten bis sie sich zurück ziehen mussten. Dabei wurden sie aufgerieben und getrennt. Aber die Aliens würden Zivilisten verschleppen um sie zu ihrem Schiff zu bringen. Vermutlich als Geiseln damit die Menschen sich nicht trauen an zu greifen.

Vom Kind erfährt man danach, dass Aliens seine Mutter verschleppt hätten nachdem sie es in eine Mülltonne gesteckt habe um es zu verstecken.

Entscheidet sich die Gruppe das Risiko ein zu gehen und es zu versuchen?

auf halbem weg (500m) beim Kaufhaus verstecken sich mehrere Zivilisten.

Kinder, ernsthaft Verletzte (müssen gestützt werden) und Bewusstlose. Es liegt auch teilweise Ausrüstung in den Gebäuden oder Fahrzeugen und auch tote oder lebende Aliens. Es ist dunkel, aber die Autos in den Straßen brennen teilweise und beleuchten die Scene. Wie schnell versieht man sich und verkennt ein Kind für einen Alien? (Beobachtungsfumbel)

Trotz der zu rettenden und der mäßigen Gegenwehr durch Alien patrullen.. wollen sie weiter zum Schiff? mitten in die übelste heiße Zone?

Ein Kallrazh-Panzer versucht zurück zu kommen zu seinem Schiff, aber die Straßen sind voller Wracks und viel zu eng. er kommt nur langsam vorran.

Er hat dieses riesige Raumschiff-Geschütz montiert. und damit kann man dem Schiff schaden. aber besser von innen, als von außen.

lahmlegen und zerstören? Erobern? sich Verstecken und ihn ziehen lassen?

Beim Versuch zu erobern werden die Helden starke Probleme mit der Steuerung bekommen. Es wäre gut wenn sie bei dem Versuch das Fahrzeug zu kontrollieren einen wilden ritt auf dem Panzer durch die feindlichen Linien erleben und dann so nach und nach mit der Steuerung klar kommen, so dass sie Richtung, Geschwindigkeit, Turmdrehung und Feuerkontrolle haben.

sie sehen den offenen Frachtraum... darin einige Menschen die in Käfigen gefangen sind... und 6 Alien-Wachen. Das Triebwerk des Schiffes von außen zu beschädigen wird nicht klappen, denn die Panzerung des Schiffes sollte damit klar kommen, aber von innen würde der Schaden direkt durch gehen.

Entscheiden sich die Helden für diesen selbstmörderischen Angriff und fahren den Panzer in das Schiff, greifen die Wache an während der Panzer auf Autofuer das Schiff langsam zerlegt und befreien sie die Gefangenen, so schneiden sie den Aliens den Nachschub ab, Denn das Schiff explodiert per Zufall kurz nachdem sie es bis in die Kanalisation geschafft haben.

Entscheiden sie sich dagegen und ziehen sich zurück, so wird der Panzer beim Rückzug durch die Kampflinien schwer beschädigt und fällt aus. Eine Chance... entweder man nutzt sie oder läßt es.

Nehmen sie möglichst viele Verletzte mit? ja suchen sie diese vielleicht sogar?

Neben plündern des Kaufhauses und Rückzug an Geschäften die man plündern kann (ja auch eine Apotheke) kann sich die Gruppe wieder im Lazarett sammeln.

Während in der Nacht die kämpfe weiter gehen kann man sich etwas erholen. Erst morgens in aller Frühe gibt es Alarm. ein Wachposten meldet, dass sich die Kampflinien immer mehr verschieben und man besser abhauen sollte. 1 vielleicht 2 Stunden noch bis die Aliens komplett vor der Haustür stehen.

Halten sie stand? sprich bauen sie ihre Stellungen soweit um, dass sie diesen Teil des Verteidigungsringes halten?

Flieden sie und lassen alles und jeden zurück?

Versuchen sie Fahrzeuge zu finden um wirklich alles und jeden im Lazarett zu retten?

Sollten sie das Feindschiff vernichtet haben, oder erfolgreich standhalten, so wird die Schlacht zu einem Sieg werden. Andernfalls werden sie irgendwie die Rettungszohne außerhalb von Paris erreichen. Dort versorgt werden bis dann der Ruf "DIE AMMIS KOMMEN" ertönt.

Diese Marines sind natürlich nach guter alter amerikanischer Heldenmanner erzogen und verhalten sich auch so. Sie tönen herum das sie den Aliens die Fellärsche aufreißen werden und sich ein paar Bettvorleger besorgen werden. sie lassen die schwachen Nazis (ja wir wissen ja das BRD und DDR Nordsüd getrennt waren.. nun zumindest DIESE Soldaten wissen sowas) ihre Verachtung darüber spüren, dass diese nicht mal mit ein paar Hauskatzen fertig werden.

Es erfolgt der Sturm auf die Aliens.

Natürlich können die Spieler sich wieder freiwillig melden und mitlaufen, auch wenn die Soldaten sie nicht dabei haben wollen, da sie ja nur im Weg sind.

Die Soldaten sind wirklich mutig. wenig Deckung und viel Stürmen und noch mehr ballern ist die bevorzugte Taktik.

Letztendlich wird der Einsatz ein Desaster.

Zwar werden die feindlichen Linien durchbrochen und es kommt zu Nahkampf und Gemetzel, aber das Alien-Raumschiff explodiert... scheinbar ohne Grund und reißt 80% der Angreifer UND Aliens in den Tod.

(hier ist es für trotzdem mit rennende Spielerfiguren Zeit für einen DE ja vaeus. Aber für die Spieler dürfte es eine interessante Erfahrung werden.)

Was war mit den Kallrazh?

Dieser Angriff erfolgte nicht mit regulären Soldaten, sondern mit einer Menge Verbrecher und vor Rache schreiender Zivilisten, welche den Angriff auf ihre Heimat und den Verlust ihrer liebsten rächen wollten. Deswegen war die Ausrüstung sogar für Kallrazh Verhältnisse schlecht.

leichte Rüstungen mit meist RK TH 3 und rest 1.

die zivilen Laser Karabiner mit 1WS .. statt 1WS+1 oder 1W10....

die Fahrzeugbesatzungen gaben sich zwar Teambonies, aber ihnen fehlte Eindeutig die Fähigkeit zum erfolgreichen pilotieren und Feuern.

die Atombomben auf dem Träger wurden von den Rachesuchenden verlangt um die Alienwelt (welche auch immer) zu zerbomben. Das Oberkommando wusste zwar dass dies kein funktionierender Plan ist, aber ohne Rückzug würden die Leute um so wehemender angreifen und ließ ihnen ihren Willen.

Irgendwann nach der Landung übernahmen dann die "Verbrecher" die Macht und suchten nach weniger ehrenhaften Möglichkeiten ihre Haut zu retten. Der Krieg war ihnen Scheiß egal.

mit den Geiseln wollten sie sich eine Fahrkarte in einen unbesetzten Teil der Welt erkaufen, oder zumindest verhindern einfach in der Luft abgeschossen zu werden.

Dafür töteten sie die Schiffs-Führung und nahmen die Besatzung gefangen.

Nun, sie erwischten wohl nicht alle und so sabotierte der Koch den Reaktor bevor er mit der befreiten Besatzung das Schiff verlies.

Native Food Corporation / NF

Veröffentlicht am 25.03.2014

Zu Zeiten der Kolonie Kinder ist NATIVE FOOD nur eine Genetisch produzierende Firma in der Nähe. in späteren Zeitaltern wird sie aber einen legendären Dtatut bekommen, wie Genotec auch. Angefangen hat sie als schwer umstrittene Genetik-Forschungs Firma. Bald erstellte sie nicht nur Pflanzen und Nahrung, sondern auch Genetoiden und Genetische Medikamente.

Vor etwa 10 Jahren gab es dann einen rücksichtslosen Forscher, der keine ethischen Grenzen kannte. Der entwickelte Blutleich sowie eine Methode es zu gewinnen. Doch Native Food verbot angewiedert dessen Arbeit und so verschwand er und tauchte bei Genotec wieder auf. Da diese bereitwillig das Wundermittel herstellten und teuer verkauften kam es zu Gerichtsverhandlungen, welche NF gewann. Das direkte eingreifen der Politik erlaubte Genotec dann das weitere produzieren von Blutleich, aber 200% des Gewinnes muss an NF abgeführt werden. Deswegen sind Blutleich so billig und die beiden Firmen Todfeinde.

Als Konkurrenz zu Blutleich entwickelte NF dann das HGB aus Pflanzen. Das war zwar teurer, aber konnte ohne Ermordung von Lebenden Genetoiden auskommen, welche ohne jegliche Betäubung in Stücke geschnitten werden um bestimmte Stoffe aus ihrem Gehirn zu extrahieren.

Als das Kolonisierungsprojekt anlief entschied NF, dass sie ihre Ressourcen in die Dienste der Menschheit stellen würden und helfen würden vor Ort den Aufbau massiv zu erleichtern. Angepasste Pflanzn, Tiere, und Algen welche sowohl als Nahrung, als auch als Verbrennung-Treibstoff-Hersteller, oder sogar als Kleidungsgrundstoff dienen können.

Somit versuchen sie auf möglichst vielen Titan-Kolonie Schiffen anwesend zu sein und eine Gruppe Wissenschaftler mit einem Forschungs Labor und Clone-Tanks mit zu schicken. Am Anfang waren es nur 2-3 Familien, später dann auf 5 und es wurden um die Projekte zu finanzieren reiche alte Menschen verjüngt und als Adoptiv-Kinder mitgenommen. Um vor Missbrauch geschützt zu sein organisierten dann alte Mitarbeiter diese Flüge vor ihrer Verjüngung und übergaben an einen anderen Pensionär. Es gab da aber das 3 Kinder Limit bei den Kolonieschiffen wodurch es aber problematisch wurde den nötigen Platz auf zu treiben.

Werbung zu machen um Frachtraum über Fremde an zu kaufen ist Verboten. Mehr Personen mit zu nehmen scheitert an der Platzliste und der Wartezeit. Wenn jetzt schon eingetragene Kolonisten von sich aus anbieten würden mit NF zusammen zu arbeiten wären diese darüber sehr froh. Sowohl mehr Frachtraum den sie bezahlen als auch Hilfe beim Aufbau.

Was diese zusätzlichen MITARBEITER nur klar sein muss ist, dass man vor Ort nicht Geld machen will, sondern die Kolonie aufbauen. Man würde außerhalb der Stadt einen Stützpunkt aufbauen und von dort aus die Welt verbessern.

Während in der Stadt stark auf Technik gesetzt wird, würde NF diese zum Anfang benutzen und würde nach und nach auf Tiere umsteigen um die Technik zu ersetzen. Reittiere, Spezialkreaturen, und all das.

Dummerweise sind Wissenschaftler nicht die praktischst veranlagten Menschen

und so sind ihre Theorien und Vorbereitungen oftmals etwas fern der Wirklichkeit. Es gab verschiedene angepeilte Gesellschaftsformen. Darunter auch Kommunen mit eher kommunistischer Gesellschaft denn kapitalistischer.,

Hier könnten die Kolonie Kinder wirklich helfen. Sowohl beim Aufbau, als auch bei den Vorbereitungen. Es wäre möglich dass sie helfen Tiere zu entwickeln, welche auf der neuen Welt dann zum einsatz kommen.

Ein Wächter, ein Reittier, ein Fluchtier, ein Lasttier, ein Scout, ein Fleischproduzent usw. Am Anfang wurden Zelte mitgenommen, doch später versuchte man es mit Schnellbau-Hütten aus Plastolith. in einem Kubikmeter wurden 100 m² Wand & Decke & Boden transportiert. Die Platten können zu durchsichtig, oder farbig oder spiegelnd umgeändert werden und werden an dünne Stangen angebracht in allen 90° und 45° Winkeln.

Da Jeder Familie ein Kubikmeter (15 000 T\$) mit 100 m² Platten zur Verfügung stehen haben die Wissenschaftler berechnet, dass ihre Hütte ca 30m² haben wird.

Sie wollen sich ein Hochplateau suchen um vor Feinden und Tieren geschützt zu sein. Nun zum einen kommt ihre Rechnung nicht hin und zum anderen sollte man wissen das wenn 2 Wohnungen nebeneinander stehen beide dieselbe Wand haben und somit platten sparen. Das gleiche klappt auch bei 2 Wohnungen übereinander.

Ein Fort, dessen Außenmauer aus Wohnungen besteht, und das 2 Etagen hat hätte das Problem wie erreicht man die obigen Wohnungen. Aber man könnte die Wohnungen so anbringen dass sie obere breit statt lang ist und so innen ein 2m rundgang ist. Dies plus ein Weg zum Dach wäre so ziemlich das ideale an Verteidigung und Wohnkomfort.

Da die Wissenschaftler den Raum für das Labor vergessen haben kommen sie auf 5 Familien NF plus 24 Familien Kolonie Kinder als 29 m³.Es wäre eine Herausforderung da ein Konzept zu entwickeln. Natürlich würde man dann später bemerken, dass man durch die Koloniekinder so viel platz so billig bekommt, dass man doppelte menge Platten mitnehmen kann :)

Zusätzlich zu den normalen Abenteuern wäre also ein Konstruktions-Abenteuer sowohl als Block, als auch verteilt möglich und bestimmt auch interessant. Je nach Gruppe kann man es alles würfeln lassen, oder als Spieler einfach die Konstruktionsregeln ausprobieren lassen.

der Fluch der Todesfee

Veröffentlicht am 21.04.2014

(nur wenn die Gruppe eine Todesfee als Begleitung hatte)

Nach ein paar Monaten spitzt sich die Lage zu. (siehe Roman)

Rebellion der Todesfeen auf dem Mars. Der Versuch die Flotte zu übernehmen scheitert und ein Regiment mit 1 Todesfee kämpft gegen Aliens und 2 Regimenter mit je einer eigenen Todesfee.

Die Fortschrittspartei wettet massiv gegen die Todesfeen.

Es gibt immer mehr Gerüchte über Todesfeen welche ihre Soldaten geistig versklaven und zu eigenen Zwecken benutzen.

Und dann kommt es dicke.

Angeblich hat ein Angehöriger der Fortschrittspartei am ersten Tag auf dem Mars eine Todesfee gefangen genommen... doch dann tauch einige zeit später ein Netz-Video auf.. erschaffen von genau der Todesfee die dort im Einsatz war und zeigt diesen Mann wie er die Todesfee damit erpresst, dass er ihren Hauptmann zugrunde richten würde damit sie diese Festnahme schauspielert.

Es sind Szenen zu sehen wie die geschauspielerte Festnahme zu einer Hinrichtung für sie werden sollte. wie sie entkommen ist und die Soldaten bekämpft und erledigt hat. Sie war zu Anfang ohne funktionierende Waffe und ohne Munition sowie ohne Rüstung.

Dann erzählt sie davon wie was man ihnen so alles angetan hat. Die Drohung des recycelt werdens. das zu schnelle Ausbilden, die Phobie gegen Lernmaschinen weil das Militär sich eingemischt hat, die Vergewaltigungen und das man sie beinahe zu Tode gefoltert habe, weil sie nur ein Ding sei. Und auch dass sie das nur deswegen bei geistiger Gesundheit überstanden habe, weil es den Hauptmann Krauer gegeben habe.

Sie wisse nicht was man den anderen Feen alles angetan habe, aber bei dem was ihr widerfahren sei. würde sie da nichts verwundern. Mann kann nicht von jemand Liebe und Gehorsam erwarten wenn man ihn foltert.

Das ganze Video wurde millionenfach gesehen und war so gut gemacht, dass sich einige Menschen auf die Seiten der Todesfeen stellten. Es wurde versucht die Todesfeen unspektakulär ein zu sammeln. Diese hatten aber den Braten schon gerochen und setzten sich ab. teilweise mit Hilfe der Soldaten in ihrer Nähe.

Jetzt gab es tatsächlich "böse Todesfeen" welche ihre Umgebung beherrschten und "gute Todesfeen" welche von ihrer Umgebung geliebt wurden. Das war nicht so leicht zu trennen. Wenn jetzt eine Todesfee abgeholt werden soll, so wird ein Hauptmann mit 1.2 Untergebenen ganz normal klingeln und sagen, dass man die Todesfee (Versprecher) abholen will weil sie in einen Einsatz dringend gebraucht wird. eine größere Gruppe Raummarine-Infanteristen warten dann in Sichtdekkung. Elfen dürften das klar erkennen.

Wenn sie erfolgreich abgewimmelt werden sollten, so kommt etwas später ein weiteres deutlich leichter gerüstetes Team inklusiv Psi-Garde um in aller Ruhe darauf zu warten, dass der Genetoid möglicherweise wiederkommt.

Dabei wird das Zimmer durchsucht auf Hinweise und die Soldaten unterhalten sich darüber alle Kolonie Kinder mit zu nehmen und einem tiefen Verhör zu unterziehen, selbst wenn das die möglicherweise geistig verstümmeln würde.

Sollte eine gute Todesfee mit ihrem Elfen gehör das mitbekommen, so wird sie sich versuchen zu stellen. Dabei aber so tun als wäre sie vom Training gerade zurück gekommen und in die Dusche gegangen. So als würde sie von nichts wissen. Ja sie wird zu Ende duschen, sich anziehen und freiwillig mit gehen. Dabei wird sie sogar ganz problemlos in den Genotec-Recyclingwagen einsteigen.

Vermutlich hat diese Todesfee eigentlich eine Phobie gegen diese Fahrzeuge,, somit dürfte es ihren Freunden klar sein, dass sie da irgendwann ausrasten wird.

Natürlich wird sie sich während der Fahrt wandeln, mittels ihres Giftzaubers die Fahrer blind machen und sich mittels Klauen aus dem Fahrzeug befreien und fliehen.

Kurze Zeit später kommt ein Politiker der Fortschrittspartei in Begleitung der Miliz einer anderen Stadt um die Kolonie Kinder fest zu nehmen. Es ist anscheinend ein gefälschter Haftbefehl. Die Miliz rechnet nicht damit, dass die Kolonie Kinder sowohl Kampferfahren, als auch durchaus militärisch bewaffnet sind und wird vermutlich ziemlich aufs Maul bekommen.

Die Polizei welche kurz darauf anrückt... will erstmal die Miliz festnehmen, findet dann aber zu ihrer Überraschung heraus, dass es da Notstandsgesetze gibt und dass die Haftbefehle wohl korrekt sind. Sie nehmen die Todesfee Bedrohung aber nicht ernst und bieten an die Kolonie Kinder in das Krankenhaus mit der psychologischen Abteilung in der Nähe (500m) zu bringen.

Dort vor Ort werden aber Psychologen die der Fortschrittspartei zugehörig sind die Untersuchung und Behandlung übernehmen und möglichst vielen einen Hypno-Block verpassen, welche die Todesfee zu "FEIND" und die Miliz mit dem Politiker zu "FREUND" deklariert. Diejenigen glauben dass sie von der Herrschaft der Todesfee befreit wurden und der B-AKP, den sie nicht ausgleichen können eine Nachwirkung der Herrschaft der Todesfee ist.

Wenn jemand direkt so tut.. als ob er befreit würde.. und den RTW schafft, so bleibt sein Geist frei. Merken die Psychologen hingegen etwas, so werden sie das intensiver (15 oder 20 nehmen) wiederholen. Der Hyp-

no Block hält ein paar Monate (1 Monat pro punkt RTW zu wenig) oder bis er von z.b. einem Psychologen oder Psioniker gebrochen wurde.

Ein Weltweiter Hack der Planetenverteidigung und eine Warnung, dass die Erde untergehen würde, wenn sie auch nur eine Todesfee töten würden. schreckte die Welt auf. Es wurde nie herausgefunden, wie die Todesfeen diese Rechner eingehackt hatten, sie gegen weiteren Zugriff gesperrt hatten, dann nach 24 Stunden wieder freigaben und ohne Spuren zu hinterlassen verschwanden.

Ein Admiral wurde zum Held, als er in den kritischen 24 h die Verteidigung im Handbetrieb organisierte. Für Meister sei erklärt, dass sich eine "gute Todesfee" an diesen Admiral heran macht, ihn gefangen setzte und sowohl ihre, als auch seine "echten" Codes benutzte um das System zu manipulieren. In den Admiral gewandelt gab sie sowohl die richtigen Befehle, als auch verhinderte sie die Reparaturversuche der Militär-IT. später als sie es wieder frei gab und sich vor ihm setzte sagte sie folgendes.

Wir wissen beide, dass ich nicht in den Zentralrechner hacken kann. dass sie ihre Codes ändern werden und meine Zugangsberechtigung löschen werden. Ich kann meine Drohung also niemals verwirklichen. Was ich möchte ist den Mord an meinen Schwestern verhindern. Was sie möchten ist die Erde zu schützen. Ich bin darauf immer noch konditioniert und sie wissen dass ich nicht lügen kann. Sie waren heute der Held des Tages und können in Zukunft vieles durchsetzen was sie für wichtig halten. Oder... sie sagen die Wahrheit und werden so tief in Ungnade fallen, das sie aus dem Loch nie wieder herauskommen, denn sie haben vergessen mir meine Zugangsberechtigungen zu entziehen, als sie mich damals weiter versetzt haben. Ich lasse sie jetzt frei und hoffe, dass wir beide bekommen was wir hoffen.

Als dann die Verhaftungsmaschine rollte um jene Todesfeen zu fangen wurden hunderttausende Jugendliche festgenommen und teilweise schwer verletzt oder getötet, welche sich nur so gekleidet hatten. Es war ein Desaster.

Das Verbot Todesfeen zu töten.. die Erschaffung von Cryo-Gefängnissen.. all das war die Folge davon.

Doch was passiert mit unseren Kolonie Kindern.

Entweder sie befreien sich selbst davon. Oder Dr Maureen Mayer bemerkt diesen Block und SIE entfernt ihn.

Die Zeit des Blocks läuft einfach irgendwann ab.

usw usw usw

Natürlich weiß die Fortschrittspartei von dem Risiko und so wird sie am Anfang versuchen möglichst viele Fernsehaufnahmen zu bekommen in de-

nen die Kolonie-Kinder die Todesfee denunzieren. Sie hoffen mittels Propaganda eine richtige Gehirnwäsche zu schaffen.. oder werden im Notfall wenn die Kolonie-Kinder nicht mitspielen auf Erpressung zurück greifen.

Das ganze kann noch weiter gehen.

Nachdem der Hypnoblock bröckelt oder gelöst wird, könnten die Betroffenen ihre Rolle weiter spielen und versuchen die FP selbst in die Pfanne zu hauen.

Nennen wir den Politiker des Bezirks Deutschland der FP mal Arond-Wigler. und den örtlichen vorsitzenden der Partei-Zentrale Fortschritts-Partei-Bezirk-Deutschland Herald Mallkes.

Kurz nach dem Todesfee Disaster beginnt die altgediente Partei-Zentrale zu brennen, kann aber gelöscht werden. A-Wigler verschwindet für ein paar Tage und es besteht der Verdacht der Entführung... doch dann taucht er wieder auf und es wird behauptet, er hätte die Zeit in einem Bordell verbracht.

Ab da an verwandelt sich der Hardliner aber immer mehr in ein nervöses Nerfenbündel. Nunja von einer Todesfee entführt zu werden.. zu sehen wie die sich in einen selbst verwandelt, dann zur eigenen Partei geht.... ist schon hart...

Dann fest zu stellen wenn man nach Tagen endlich frei kommt, dass die in der Partei und auf dem eigenen Rechnern und mit eigenen Namen einen Deal mit einem Programmierer der einen millionenschweren deal gemacht hat des die Wahlen beeinflusst macht keinen Spaß.

Zu denken, dass man Nano-Bomben im Blut hat, die aufgrund eines möglichen Funksignals zünden können wen nman davon etwas weiter erzählt.... reicht für den Rand der Panik.

Aber mit zu bekommen, dass die Partei auf keinen fall mehr davon ab lassen will weil die Bezirks-Chefs schon die Daten haben ist der Horror. Es ist also nicht verwunderlich, dass er wenige Tage vor der Wahl sich einen Platz auf einem Kolonieschiff erkauft und abhaut... mit einem letzten tollen Statement der die FP unterstützt.

Natürlich können die Kolonie Kinder den Abschuss der FP verhindern, indem sie vor der Wahl publizieren das es Wahlfälschung ergeben sollte. Die Todesfeen sind manches aber als Programmierer sind sie bestenfalls Durchschnitt. Somit ist das ganze Programm wo sich jemand im Netz einwählen und dabei ein paar Freigaben an seinem Rechner

frei schalten muss eine nicht ganz so sichere Sache.

Mallkes hat auch noch einen Tablet Pc den er hütet wie seinen Augapfel.. dieser hat für den Fall des Diebstahles .. oder Verlustets ein aktivierbares Gps Signal.. nun dummerweise ist das aktiv und sammelt Daten wo er sich wann befunden hat im Netz. nicht das ihm das klar wäre, oder jemand darauf reagieren würde.

Die FP.. hat noch andere mehr populistische als sinnvolle Aktionen

eine Klage gegen Genotec auf Einstellung der Todesfeen-Genetoiden-Klasse.

Eine milliardenschwere Wiedergutmachungsklage gegen die wegen dem Schaden der Todesfeen. (sinnlos aufgrund der Verträge und ging nach hinten los, da das Militär massiv in die Programmierung der Todesfeen eingegriffen hatte.)

Eine Steuer für Schulabbrecher wegen Versuch der Sozialschnorrerei

Wettern gegen Behörden wegen zu hohen Steuern, zu hohen gebühren und Verschwendung.

Verlangen auf Sofortige Tötung aller gefangener Todesfeen "wir lassen uns nicht einschüchtern"

Und noch bestimmt ein dutzend andere recht sinnlose Vorhaben die sich toll anhören, aber nichts mit Wirklichkeitssinn zu tun haben.

Tja, falls Kolonie Kinder die Aktion nicht behindern wird der Geheimdienst MAD (militärischer Abschirm Dienst) nach einer normalen Wahl (die FP hat üblicherweise 2% diesmal sogar 3,5 %) dann gezielt Politiker wegen dem Versuch der Wahlmanipulation festnehmen. Es gibt massenhaft beweise....

Tja andernfalls wird die FP die Aktion stoppen und nicht dingfest genommen werden können.

Wenn Dr Mareen Mayer an dem Lösen der Hypnblocks beteiligt ist und herausfindet wer und warum das getan wurde wird sie dafür sorgen, dass ihre Berufs-Kollegen dafür bluten und Entschädigung zahlen (z.B.2W6 x 1000 T\$ pro Persohn)

Die Reise

Veröffentlicht am 05.05.2014

Einmal durch ganz Deutschland. die letzte Reise

Diesmal keine Alienangriffe, keine Bösen Killer, Rocker, Polizisten. einfach nur eine Rundreise zu den Sehenswürdigkeiten. Es gibt bestimmt dutzende solcher dinge an die man sich auf einem Fernen planeten gerne erinnern würde.

Games-Parks / Das Museum des 27ten regiments / Holoworld-Filmpalst / der bo-densee und seine unterwasser-Stadt usw usw usw.

Gönnen sie der Gruppe tatsächlich mal etwas Ruhe...

Auch die Miliz-Einsätze.... werden eintöniger... unbefriedigender... 6 mal pro Monat zum Miliz-Büro gerufen werden und dann doch nicht aus zu rücken... kann man, sollte man aber nicht ausspielen...

Ntürlich gibt es immer noch Alienangriffe, aber sie finden einfach im Moment nicht in der dierekten Umgebung statt.

Dann kommen da ja noch möglicherweise die geburten der Kinder... die verjüngung von Ulla, Hudge, Steiner... und deren Adoption.

Sollten die ersten Abenteuer zu sehr zusammengedrängt sein kann man sogar mal Trainingswochen einsetzen und die Zeit raffen, denn es gibt immer Zeiten die nicht so hektisch sind.

Der Zug der Verdammten

Veröffentlicht am 05.05.2014

Die letzten Tage sind quälend langsam und die Nervosität steigt. Die Ausrüstung ist verpackt, versandt und verladen im Kolonie Schiff. Noch 24 Stunden dann piept der Melder für den Zug zum Hamburger Raumhafen und weitere 24 Stunden bis zum Start.

Jetzt kommt die Entscheidung. wie soll der letzte Tag aussehen.

Geht alles glatt und Problemlos? Eine ruhige geplante Fahrt zum Untersee-Raumhafen und ein ruhiger Start... das Ende der Kampagne und 1000 EP?

Oder wird es ein letztes kritisches Abenteuer geben nach all der Ruhe... werden vielleicht sogar Charaktere auf der Strecke bleiben? warum auch immer?

24 Stunden bevor der Zug losfahren sollte piept der Miliz-Melder..... Erst vereinzelt, dann alle.. Während alle loslaufen beginnen die anderen Pieper, die vom Zug auch zu piepen... "Begeben sie sich sofort zum Zug, fahren sie nach Hamburg zum Raumhafen."

Ein Fehler?. Pech? ... Fahren denn überhaupt züge in die Richtung?

Oh sie tun es und ... vermutlich sehen die Kolonie Kinder auch einen Zug gerade wegfahren so dass sie 15 Minuten warten müssen.

8h dauert die Fahrt... und ihr Zug ist der erste der gut 50 km vor Hamburg stehen bleibt. Dann ohne weitere Erklärung stehen sie 4h Stunden dort. Je nachdem wie intensiv sie nachhören kann man herausbekommen, dass wohl einer der Züge in Hamburg vor dem Raumhafen das Gleis blockiert. Dass dort gerade gegen Aliens gekämpft wird.. oder, dass man meint die Situation in den Griff zu bekommen.

Doch dann geht es plötzlich sehr schnell. Soldaten kommen herein und die anderen fast leeren Wagons fühlen sich mit anderen Zivilisten. Es wird eine Erklärung verkündet.

(Erklärung)

Dieser Zug wird in 5 Minuten weiter fahren. Wenn sie versuchen wollen auf ihr Kolonie Schiff zu kommen wird das ihre letzte Chance sein, aber seien sie sich darüber klar, dass sie bei dem Versuch sterben können. Der Raumhafen selbst ist noch in unserer Hand, aber das Gebiet davor ist von Aliens überrannt und umkämpft. Die Zugverbindung selbst ist unterbrochen und sie werden etwa einen Kilometer zu Fuß durch Feindgebiet überstehen müssen. Wer das nicht will sollt e **JETZT SOFORT aussteigen.**

Die Soldaten hier sind alle freiwillige und wir werden sie so gut es geht beschützen, aber ihnen sollte klar sein dass auf jede Gruppe von hundert Kolonisten 5 Soldaten plus 5 Polizei-Roboter kommen. derzeit ist das Kolonie-Schiff mit 90% belegt und es wird auf jeden Fall starten. Wenn sie es an Bord schaffen gut.. viel Glück, ihnen allen. Wenn nicht... rechnen sie nicht damit dass eines der anderen beiden Kolonieschiffe noch wird starten können

(der Zug ruckt an)

Das Kolonieschiff wird unter Gefechtsbedingungen starten, als während die Luft und Raumschlacht im Gange ist. Aber wenn es das nicht versucht werden wir es noch am Boden verlieren. Zu den ernstesten Kämpfen gegen Killa (Kallrazh) kommt eine Weitere Alienflotte, die gerade im Anflug auf Hamburg ist. Die Verteidiger werden den Raumhafen also verlieren und so wie die Aliens bisher gegen Zivilisten vorgegangen sind

(Der Zug ist auf erhebliche Geschwindigkeit)

... werden sie die Schiffe nicht verschonen.

Ich erläutere ihnen gleich unser vorgehen.

Der Zug hält kurz vor dem Wrack eines anderen Zuges. Sie werden sich in zufällige Gruppen von etwa hundert Kolonisten zusammenfinden. die Soldaten und Polizei-Roboter werden vorgehen und versuchen ihnen den Weg frei zu schießen. Vermutlich werden wir ein Zeitlimit haben.. sie müssen die verteidigten Eingänge des Untersee-Raumhafen erreichen. Sollte es an einem dieser Durchgänge einen Durchbruch geben werden die Tore geschlossen. Dann hauen sie ab. sie werden es nicht schaffen noch durch zu brechen.

seufzt

Ich überlasse es ihnen ob sie Verletzten helfen oder weiter rennen. Aber wenn sie helfen, dann tragen sie diese einfach auf ihren Schultern zum Schiff. Versuchen sie nicht Blutungen zu stoppen. erst wenn sie das Schiff betreten haben dürfen sie anhalten. Jeder Soldat hat eine zusätzliche Kampfbrille dabei. Damit werden sie jeweils einen Kolonisten beglücken, der ihnen folgen wird. Dadurch haben sie Informationen über die von Sensoren erfasste Feindbewegung. aber verlassen sie sich nicht darauf. ECM und Schäden können zu blinden bereichen führen. Des weiteren haben wir ein paar Pistolen und einen Gürtel mit Granaten für den Notfall. Wir werden das nur ausgebildeten Ex-Soldaten aushändigen. diese werden die direkte Abwehr aufrechterhalten.

Wer fliehen will... rennen sie einfach in die andere Richtung.

wenn der Zug anhält sollte man auf einen Fahrzeug-Hexfeld für Stadt spielen.

(Schnellregel)

1FFLD (30m) pro FRD kein Problem.

2 FFLD rennen kostet 4 aU-P

0 FFLD bedeutet 2 RD kämpfen zu können

1FFLD und 1 RD kämpfen kostet 2 AU-P

Es sollten verschiedene Farbige Marker auf dem Feld liegen.

Blau für Miliz, grün für Soldaten, rot für Aliens, Weiß für Zivilisten (oder eine beliebige Farbkombination...) Je nachdem wie das Gefecht laufen soll, ist die zweite Alienrasse auszuwählen.. Die wohl explosiveste Mischung wären Werwölfe (Lurrack)

Sagen wir einmal ca 600m ... also 20 Hex-Felder... 3 Eingänge... 10 zivile Gruppen von dieser Seite des Raumhafens... (es gibt noch eine andere)

jeweils 3 Verteidiger an jedem der 3 eingänge...

weitere 10 im Feld sowie 15 Aliens

Und ein 20 Seitiger Würfel der auf 20 Steht.

Jede Fahrzeug-Rd wird verdeckt ein W6 gewürfelt.

Es ist völlig egal was der anzeigt.. manchmal wir der 20er um 1.. mal um keins mal um 2 gesenkt.

dann wird der W 6 noch 2 mal gewürfelt und dann so als ob es ein bestimmtes Ergebnis geben würde. dann kritisch die Scene betrachten und so tun als würde man was berechnen und dann nach Bauchgefühl null bis 2 Steine rausnehmen und den Rest soweit sinnvoll bewegen. Wem das alles noch zu durchsichtig ist, der legt auf die farbigen Plättchen Würfel von W4 bis W10 und zählt diese hoch.. und nimmt sie heraus wenn diese ihr maximum erreichen. Vielleicht zählt er auch manchmal mehr als einen Zähler hoch und legt für Leichen dann schwarze Marker ...*harharhar* sollte er irgendwo Flächenwaffen einsetzen können natürlich auch mal großzügig direkt ganze unbverletzte Gruppen ausgelöscht werden. Kreativität ist da alles.

Die Kolonie-Kinder werden von Soldaten angeführt, die sich mehr nach aussen bewegen... also ruhig diejenigen Zivilisten in der Mitte auch mal reduzieren.

Sagen wir 4 Pistolen und einen Trage Grütel mit 20 Granaten der in 2 Tragegurte geteilt werden kann sind alles was die Gruppe selbst hat.

Ein paar mal sollten Aliens nahe kommen, so dass die Kolonie Kinder auch mal auf den Putz hauen können mit dem was sie haben. sollten Spieler wünschen einen Heldentod zu sterben ...um ihre Seele in eine andere Figur zu transferieren könnten sie mit ihnen ausmachen das nicht offen

dar zu legen, sondern am Anfang des Spielabends ein "heute kein Dejavauze. Wenn ihr das nicht packt könnt ihr die Figuren nicht auf der Kolonie spielen, sondern müsst neue machen."

Den W20 zählen sie runter bis zu schlimmstenfalls "1" .. "weil zu viele Aliens haben zu viele Verteidiger umgenietet" Was sie nicht erwähnen ist, dass die Aliens sich auch gegenseitig umnieten. Und diese wissen nicht dass es dort einen Raumhafen gibt. Die halten das für Bunkereingänge von flüchtende Bevölkerung *lacht*

Sprich wenn die Kolonie Kinder es nicht schaffen sollten zu ihrem Flug dann nur weil sie verblutend oder tot zurück gelassen wurden.

Aber ganz ehrlich wer will das denn wirklich wissen wenn wir Spielleiter mal kräftig "willküren"^^

Da die Kolonie-Kinder das Schiff vermutlich erreichen werden, sollte man sich die Zeit nehmen das ganze ein wenig zu beschreiben.

Das Schiff selbst hat zwar breite Gänge und recht große Räume, aber an vielen Stellen merkt man, dass es aus dem Handgelenk zusammengebaut wurde. Ja, statt ein fertiges Konzept zu sein ist es Handwerks-Kunst. entgegen aller Wahrscheinlichkeiten hat es das Schiff verbessert.

Die Cryo-Kammern sind recht groß und haben eine Gläserne Front-Scheibe.. Der Kältekreislauf hat ein gutes Dutzend Anschlüsse sowie einen Kältemittel Tank. In den Räumen befinden sich gut 20 Kammern plus ein Steuerpult. an den Wänden gibt es Halterungen für die AÜA-Rucksäcke plus Halterungen für Laser-Gewehre der "BÜ-LI" Technologie.

Es dürfen keine Gegenstände mit in die Cryostase genommen werden. Selbst die papier-Overalls der Religiösen sind schon riskant. zusätzliche Gegenstände und vor allem harte Metallgegenstände können zu schwerem Gefrierbrand hin bis zu notwendigen Amputationen führen. alle Proben liefen nur über wenige Monate.. deswegen wurde die Gefahr sogar noch unterschätzt.

eine weitere Sache ist auch völlig unbekannt. die Chemischen Drogen welche das Einfrieren erleichtern haben anscheinend einen gewissen desorientierten Nebeneffekt. Statt dessen ist es der Kälteschlaf selbst der das Problem erzeugt.

Wenn man in die Cryostase fällt erwacht die Seele in einer Art Halbleben. sie ist immer noch an die Illusion des Körpers gebunden und es scheint so, als ob die Person in einer Eiskugel wie in einem Kerker gefangen sei. kein Hunger, keine Magie keine Psi scheint zu funktionieren.

Es gibt hunderte andere Eiskugeln in Sichtweite, aber man kann die anderen nicht hören nur sehen.

Die Zeit vergeht.... dauert.... man lernt es Eis zu Bildern zu formen .. oder isch mit Zeichensprache zu unterhalten.. .trotzdem erlebt man die 150 Jahre als 10 Jahre...

Schon diese Zeit ist hart, aber Längerer Aufenthalt im Kälteschlaf kann zu Wahnsinn führen.

Jahrhunderte langer Tiefschlaf führt zu körperlichen und Geistigen Problemen. Jahrtausende langer zu Wahnsinn. (Heilt mit X-1 pro Tag)

IN -X, WI+X, GE -X, ST+X

sofort X= 1, 100+ Jahre X = 2, 300+ Jahre X = 3,

1000+ Jahre X= 3 & Wahnsinn

Wenn es dann noch TSK statt Tiefschlafkammern sind ist mit Verletzungen zu rechnen (1 L-P & 1W6 AU-P pro Punkt zu wenig bei Erfolgsprobe _Medizin SG 20,)

Nach diesem verstörenden Erlebnis werden irgendwann neissphären zerbrechen.. die Personen darin verschwinden.... und dann.... dann verliert man alle Erinnerung an die Zeit im Cryo-schlaf, weil man wieder zurrück kehrt in den echten Körper.

Man ist langsam im denken, der Körper steif und dann sieht man vor dem eigenen TSK einen Alien stehen.

Das ist der Moment wo man die Gruppe anhalten sollte.... zu neuen Figuren im Universal Rescue wechseln sollte.