

Ich habe mal ein Kurzabenteuer entworfen das man nach deinem Einstiegsabenteuer "Das Geheimnis von Chondyr" mit den dort vorgestellten Charakteren spielen könnte. Setting – Demetria Band
Gruß Karim

Das Geheime Labor

Bei dem im euren letzten Abenteuer erbeuteten Koordinaten , fällt euch eine besonders auf, denn sie scheint im freien Raum zu liegen. Ihr beschließt diese Koordinate näher zu untersuchen.

Auf der Koordinate findet ihr nichts aber ihr ortet einen großen Meteoriten circa 3 Kilometer Durchmesser auf einer stabilen Umlaufbahn.

Zeitgleich schlägt die Sensorortung Alarm, ein Meteorit nähert sich schnell eurem Raumschiff.

Mögliche Aktionen:

- Schutzschirme aktivieren
- Ausweichen
- Mit den Tentakeln den Meteoriten vom Kurs abbringen

Nachdem der Schreck vorbei ist fliegt ihr zum Meteoriten . Ihr ortet auch einen Hohlraum und Metall aber keine Energie. Ihr landet das Schiff und begibt euch in eure Raumanzüge.
Ihr findet eine Höhle die nach 10 Metern vor eine Schleuse endet.

Diese Tür ist mit einem Funksignal zu öffnen.

Nachdem ihr die Tür geöffnet habt, seht ihr in weiteren 10 Meter wieder eine Tür.
Das Licht im Gang geht an und ihr seht an der Tür auch wieder diese Reg Zeichen die euch noch von letzten Abenteuer her bekannt sein sollten.

Die erste Zeile besteht aus Platzhalterzeichen und die zweite Zeile heißt: Wir werden opfern, was notwendig ist um unsere Geheimnisse zu wahren.

Als ihr vor der Tür steht, schließt sich die Eingangstür und der Gang beginnt sich mit Luft zu füllen und eine künstliche Schwerkraft baut sich auf. Eure Instrumente zeigen einen deutlichen Energieanstieg hinter der Tür an.
Die Station scheint zu erwachen.

Wenn die Luft atembar ist könnt ihr die Helme öffnen und den Code aussprechen.

Ihr steht in einen 100 Meter durchmessenden Raum , der ein umfangreiches Labor beherbergt.
Bevor ihr euch noch richtig umsehen könnt , geht ein Alarm los, die Tür schließt sich und ihr werdet ohnmächtig.

Obwohl der Code richtig war , hatten die Regenten noch eine Sicherung eingebaut. Nach der Aktivierung sollten alle nicht Madagonen betäubt und untersucht werden. Danach sollten sie in Stasiskammern gelegt werden und aus ihrer DNA Täuscher erstellt werden, die später den Platz der Eindringlinge übernehmen können.

Leider arbeiten die Stasiskammern nicht mehr alle ordnungsgemäß , nur zwei der Gruppenmitglieder liegen wirklich in Stasis. Der Rest wird später mit leichten Kopfschmerzen wieder wach.

Sie spüren auch die vielen kleinen Wunden, wo man ihnen Gewebeproben entnommen hat.
Auch stellt ihr fest das es euch immer schwerer fällt zu atmen. Der Sauerstoff in den Kapseln scheint fast aufgebraucht zu sein. Wenn ihr eure Umgebung abtastet findet ihr einen Hebel zur Notentriegelung mit dem ihr die Stasiskammer öffnen könnt.

Zu eurem Erstaunen sehen zwei von euch sich doppelt. Zwei Täuscher werden von euch überrascht. Sie haben noch keine Waffen.

Den vier Spielercharakteren sollte es gelingen die Täuscher zu überwinden. Die Spieler können auch die beiden letzten Stasiskammern öffnen, die dortigen Charaktere brauchen aber 3 bis 6 Runden um zu erwachen.

Nachdem die Gruppe das Labor verläßt und ihr Richtung Falkan fliegt, wird Lamary da Falkan krank. Der Ara untersucht sie und da der Bordrechner des Grallkreisels nicht über genug Informationen verfügt , sendet der Ara die Infos nach Falkan.

Dort stellt man fest das es sich um einen tödlichen Virus handelt der nur Arkoniden gefährlich wird, eine alte Biologische Waffe der Regenten, die diese aber nicht mehr groß einsetzen konnten.

Dem Schiff wird die Landung verweigert und es starten Jäger von Falkan um euer Schiff zu zerstören.

Den Spielern sollte es gelingen, ihre Zerstörung hinauszuzögern. Der Ara könnte den drohenden Tod vor Augen, auf die Idee kommen selbst ein Heilmittel mit den Möglichkeiten des Labors zu entwickeln.

Falkan läßt sich darauf ein, aber die Jäger begleiten das Schiff zu den Meteoriten.

Zu eurem Erschrecken zeigt jetzt auch euer Grall Krankheits Symptome, der Virus ist wohl in der Vergangenheit mutiert. Die Krankheit behindert den Grall bei der Steuerung des Schiffes, -2 .

Während der Ara versucht das Gegenmittel zu erzeugen , erkranken auch die anderen Mitglieder der Gruppe. In letzter Minute gelingt dem Ara zusammen mit dem Magudu (Übersetzung der Texte der Datenbank) und der Positronik des Labors ein Gegenmittel herzustellen.