

# Die Rettungsmission

Handlungszusammenfassung:

Ein Befreundeter Raumpilot ist überfällig. Die Spieler erfahren das er eine Gruppe Biologen auf einen unerforschten Dschungelplaneten bringen sollte.

Der Dschungelplanet ist ein Mond der einen Gasriesen umkreist. Der Planet wirkt aus dem Weltall grün, da ein grüner Dschungel den gesamten Planeten beherrscht.

Als die Spieler das System erreichen, empfangen sie nach einigen Minuten einen automatischen Notruf des vermißten Beibootes.

Beim Anflug auf den Planeten entdecken sie ein „weißes Auge“ eine fast 500 Kilometer durchmessende weiße Fläche. Circa 100km von diesem weißen Fleck orten sie das Beiboot auf einen Berg, der wohl der verwitterte Rest eines Meteoriten ist, der wohl vor Jahrtausenden hier eingeschlagen ist.

An Bord des Beibootes finden sie einen der Forscher, es ist ein Blue. Er ist vollkommen dehydriert und weist mehrere Verletzungen und Knochenbrüche auf.

Auch hat er Bißwunden die von großen Mandiebeln stammen, und in deren Wundrändern man noch ein wirksames Nervengift nachweisen kann.

Das Blut an der Funkkonsole belegt das er wohl mit letzter Kraft den Notruf abgesetzt hat, bevor er ein Bewußtsein verlor.

Die Medizinische Untersuchung ergibt, das er wohl beim Aufstieg des Berges gestürzt ist, seine Kleidung ist arg verschlissen, als ob er wochenlang durch den Dschungel geirrt wäre. In seinem Blut wird eine unbekannte Droge festgestellt, und seine Großhirnrinde ist von einem Pilzgeflecht überzogen.

Wenn nach den Lebenszeichen des Teams scannt ortet man sie am Rand der weißen „Lichtung“.

Diese Lichtung stellt sich als ein dicht von weißen Pilzen bewachsenes Gebilde heraus. An seinem Rand haben die Vermißten wohl einen Teil des Waldes mit ihren Thermostrahlern gerodet, und sind jetzt aber dabei dem Wald mit Macheten zu Leibe zu rücken.

Die Vermißten sind nicht ansprechbar. Sollten sich die Spieler ihrem vermißten Freund nähern, flackert in seinen ausdruckslosen Augen kurz erkennen auf. Er kann ihnen noch das Handzeichen für Gefahr als Warnung zeigen, bevor seine Augen wieder ausdruckslos werden und er wie die Forscher weiter daran geht den Wald zu leibe zu rücken.

Die Forscher werden von einem Schwarm riesiger Libellenartigen Insekten umschwärmt, die sie aber sonst weiter nicht beachtet. Wenn die Spieler versuchen die Forscher zu betäuben um sie in ihr Schiff zu bringen, kommen aus der Pilzlichtung hunderte von 30cm großen weißen Armeisen welche die Spieler direkt attackieren.

Unerwartete Hilfe gegen diese Übermacht kommt aus der Luft. Die schwarzen Libellen stürzen sich auf die Armeisen und stechen sie. Sobald eine Ameise gelähmt ist, legen sie ähnlich der Irdischen Schlupfwespe, ein Ei in den regungslosen Körper ab.

Gelingt es den Spielern die Forscher auf ihr Schiff zu bringen, stellen sie fest das sie auch unter Drogen stehen und dieses Pilzgespinnst in ihren Hirn haben. Sobald man versucht etwas gegen den Pilzbefall zu unternehmen, (z.B. mit Medikamenten) geht es den befallenen rapide schlechter bis zur Lebensgefahr, stoppt man die Aktionen gegen den Pilzbefall, erholen sich die Forscher wieder.

Aus den Auszeichnungen der Forscher ist zu erkennen das der Pilz wohl mit den Ameisen eine Symbiose eingegangen ist, und sie kontrollieren kann. Dieses Schicksal hat wohl auch die Forschergruppe ereilt.

Hier ist es nun Aufgabe der Spieler, entweder mit dem Pilz Kontakt aufzunehmen, oder einen anderen Weg zu finden um die Forscher von seinem Einfluss zu befreien.

Dieses Abenteuer kann man in jeder Epoche spielen.

Spielt man es mit den Demetria Hintergrund muss der Blue gegen einen Grall ausgetauscht werden, der Rest der Forschergruppe sollte aus Terranern und Arkoniden oder ihren Kolonialvölkern bestehen.

Ich habe dieses Abenteuer schon geleitet, und hier nur grob den Handlungsverlauf geschildert.

