

Fröhlicher Check-In

Von Chris.

Es gelten die Regeln des Basisspiels.

Das Layout wurde von Woody (www.EarlEye.de) erstellt.

MISSIONS BESPRECHUNG

Keine Ahnung was die Interstellar Mining Association auf dem Mars macht, aber eigentlich interessiert es euch auch gar nicht. Denn der Job stinkt nach Langeweile. Im Moment nervt euch nur das monotone Summen im inneren des Transportshuttles in Richtung IMA-Core. Was für ein dummes Name für das Mittelstück einer Stadtgroßen Abbaustation mitten in einen der riesigen Marstäler. Und für was brauchen Minenarbeiter Sicherheitspersonal? Fragen die hoffentlich beantwortet werden, wenn endlich dieser Höllenflug vorbei ist.

MISSIONS ZIELE

Meldet euch bei Lt. Parker, er wird euch nähere Instruktionen geben.

GEBIE+ I

Die Landung war hart, aber das war anzunehmen. Als ihr aus dem Fensterlosen Shuttle aussteigt, fällt euch sofort diese eigenartige Kälte auf, aber auch das wundert euch im Grunde genommen nicht. Eine Gestalt mit halbseitig vernarbtem Gesicht tritt euch entgegen. Auf der gesunden Gesichtshälfte trägt sie ein Monokel. „Lt. Parker“ steht auf einem zerkratzten Plastikschild an seiner grauen Uniform. „Ihr seid die Neuen, was?“ sein Gesicht verzieht sich zu einem dummen Grinsen. „Willkommen in IMA-Core, ich werde eure Ausbildung übernehmen“. Nicht nur das ihr hier im Nichts, in der Kälte und Dunkelheit bei eurem langweiligsten Job überhaupt festsetzt, nein, dieser Dahergelaufene behandelt euch auch noch wie Anfänger. Ein kurzes zuzwinkern unter euch reicht um nicht gleich die Fassung zu verlieren. Parker führt euch zu einem Korridor und verschwindet dann mit den Worten „Wir sehen uns morgen zur Ausbildung“. Nach einer 5 stündigen Eincheckprozedur, macht ihr euch endlich auf den Weg zu eurem Arbeitsplatz. Der Korridor ist hell beleuchtet und links und rechts an den Wänden sind große IMA-Logos in die Wand eingelassen.

Wenn ein Marine seinen Zug auf dem Feld der Begegnung endet:

Ein eigenartiges und vor allem lautes, krachendes Geräusch lässt den Gang erzittern. Nachdem jeder die erschrockenen Gesichter der anderen sieht, lacht ihr herzlich. Ihr seid schließlich auf einer Bergbaustation. Da sind eigenartige Geräusche wohl normal.

GEBIET 1

Ihr befindet euch in einer Art Empfangsraum. Hier werdet ihr bestimmt gesagt bekommen wo ihr euch zu melden habt. Dummerweise ist der Schreibtisch gerade nicht besetzt, aber etwas anderes hinter dem Schreibtisch fordert eure Aufmerksamkeit viel mehr.

Wenn ein Marine seinen Zug auf dem Feld der Begegnung endet:

Als ihr hinter den Schreibtisch seht, packt euch blankes entsetzen. Ein Beamter der IMA liegt in einer großen Blutlache und teile seines Kopfes scheinen förmlich herausgerissen zu sein. In seiner Hand hält er eine Rote Security-Card zum öffnen von Türen. Ein Terminal, welches in der Wand eingelassen ist, fängt an zu piepen und eine verzerrte Stimme meldet sich. „Hier Parker, irgendwas ist hier nicht in Ordnung. Ich habe Dinge auf den Überwachungskameras gesehen die ich nicht deuten kann. In diesem Sektor seid ihr das einzige Sicherheitspersonal. Südlich von euch ist ein Waffenschrank. Folgt dann dem Weg nach Nordosten in Sektor 2. Irgendetwas ist vor meiner Tür, ich brauche dringend Unterstützung“. Schlagartig bricht die Verbindung ab...

Nach einem nochmaligen Mark erschütternden Knall krabbeln aus einem Loch hinter dem Toten auf einmal, wohl geweckt durch die lauten Geräusche, viele Spinnenähnliche Kreaturen. Anscheinend auch die Mörder des Marines.

Platziere 3 Trites auf die mit einem Kreuz markierten Stellen. Lege den roten Sicherheitsschlüssel neben den Kompass.

NEUE MISSIONS ZIELE

Versucht herauszufinden was hier los ist und gelangt in Sektor 2 zu Lt. Parker. Nach sechs Kills habe ich gewonnen und außerdem bekomme ich einen Kill dazu wenn ich die letzte Karte meines Stapels ziehe, da es sein kann das Parker stirbt wenn ihr zu langsam seid.

GEBIET 2

Der Raum ist kalt und ihr hört ein leises kratzendes Geräusch. Es scheint vom Ende des Ganges zu kommen. Irgendwie macht sich in euch ein eigenartiges Gefühl breit. Irgendetwas Schreckliches geht hier vor und ihr seid euch nicht sicher ob ihr es herausfinden wollt.

Wenn ein Marine während seines Zuges auf die mit X markierte Stelle kommt oder darüber zieht:

Ihr hört einen lauten Knall und auf einmal seid ihr nicht mehr allein. Durch ein Loch in der Wand treten Gestalten mit IMC Uniformen herein, aber irgendetwas stimmt mit ihnen nicht.

Platziere irgendwo, aber auf benachbarten Feldern, so viele Zombies wie auf der Karte angegeben.

GEBIET 3

Kaum habt ihr euch von dem Schrecken erholt kommt ihr ins nächste Unglück. Das einzige was ihr seht ist Blut, sogar jede Menge Blut. Und ein riesiges Wesen welches sich mitten im Raum befindet.

GEBIET 4

Ihr könnt in diesem Gang kaum etwas sehen, anscheinend hat irgendetwas die Beleuchtung in Mitleidenschaft gezogen. Außerdem hört ihr neben dem stöhnen der untoten Mitarbeiter noch ein wohlbekanntes knurren hinter der Ecke.

GEBIET 5

Für den Teil südlich der Barriere: Baue nur alle Monster und Gegenstände des südlichen Teils auf:

Zum Nachdenken wo ihr hier gelandet seid und vor allem was hier eigentlich für ein Mist vor sich geht habt ihr nicht viel Zeit, denn neben den Monsterhorden gibt es auch noch ein anderes Problem. Anscheinend haben Überlebende einen Wall aus Schränken und anderem Geröll gebaut um die Kreaturen abzuhalten in Sektor 2 zu kommen. Dummerweise wollte Parker, dass ihr in Sektor 2 kommt. Ihr braucht also unbedingt die gelbe Sicherheitskarte.

FÖR+SE+ZUNG GEBIE+ 5

Für den Teil nördlich der Barriere hinter der gelben Sicherheitstür:

In euren Köpfen ist nur eins: endlich in Sicherheit, hinter einer Sicherheitstür und einer meterhohen Stahlwand. Außerdem könnt ihr endlich Parker treffen, der euch eine Erklärung schuldig ist. Leider wird eure Hoffnung mit dem Öffnen der Tür zerstört. Der Raum wurde komplett infiltriert und ihr könnt euren Mageninhalt kaum in euch behalten als ihr seht, dass sich einige dieser hundeähnlichen Kreaturen gerade über einen Menschen hermachen. Hoffentlich ist das nicht Parker.

Falls ein Marine seinen Zug auf der Begegnung (liegender Mensch) beendet:

Der arme Kerl ist bis zur Unkenntlichkeit verstümmelt. Aber das Namensschild an seiner Uniform ist noch zu erkennen. Ihr atmet einmal kurz auf als ihr merkt, dass es nicht Parker ist. Neben dem Toten liegt ein Raketenwerfer, den ihr sicher gebrauchen werdet. Hoffentlich bringt er euch mehr Glück wie seinem vorhergehenden Besitzer. Nach kurzem Schweigen beschließt ihr euren schweren Weg fortzusetzen.

Gib dem Marine einen Raketenwerfer und einmal Munition dafür.

Falls ein Marine seinen Zug auf der Begegnung (Fragezeichen) beendet.

In der Wand befindet sich ein blinkendes Interface. Als ihr eure Hand darauf legt, wird eine Tonmitteilung abgespielt: „Wir haben einen großen Wall errichtet, damit diese Dinger nicht zu uns kommen. Vor einer Viertelstunde kamen sie durch Parkers Büro, welches sich gleich nördlich von hier befindet. Leider war der östliche Zugang zum Büro ein Sicherheitsleck. Wir mussten von hier fliehen und haben sowohl den östlichen als auch den westlichen Zugang versiegelt. Wer auch immer das noch hören sollte: Es tut uns leid, aber für euch gibt es anscheinend keine Rettung.“

GEBIE+ 6

Die Schwere Tür geht auf und ihr seht zwei Spinnen auf euch loskrabbeln. Nach dem was ihr alles erlebt habt, erscheint es euch wie ein Urlaub.

Wenn die Marines den roten Schlüssel aus Raum 1 haben können sie die Tür öffnen:

Endlich habt ihr den gelben Schlüssel, der wird euch sicher zu Parker bringen. Und vor allem in Sicherheit.

GEBIE+ 7

Schon beim Öffnen der Tür hört ihr ein lautes Klopfen und Knurren. Der Raum ist menschenleer und die neuen Barrikaden an den beiden Zugängen auch da wo ihr sie vermutet habt. Aber beim Verlassen dieses Gebietes hat anscheinend Parker mit seinen Leuten ein riesiges Wesen eingeschlossen. Die Wände und der Fußboden sind verkohlt, anscheinend vom Raketenwerfer im Vorraum und bei jedem Schritt klingt der Fußboden als wolle er zusammenbrechen. Die Blutspur jedenfalls, die zum Fluchtweg der Überlebenden führt, bedeutet sicher nichts Gutes.

Wenn alle Monster tot sind:

Die letzte Kreatur schlägt hart auf den Boden. Anscheinend war das zu viel für das poröse Metall, denn die Platten auf denen ihr gerade noch fest standet geben nun unter der Last nach und wellen sich ächzend ehe sie bersten und euch mit in die Tiefe nehmen. So hattet ihr euch euren ersten Arbeitstag sicher nicht vorgestellt...

