



Chopper Down

(Shortcut 05)



Kopien und Ausdrücke des vorliegenden Dokuments dürfen zum eigenen Gebrauch angefertigt werden.
Darüber hinausgehende Reproduktionen stellen, sofern sie vom Herausgeber nicht ausdrücklich genehmigt worden sind,
einen Verstoß gegen das Urheberrecht dar und werden von der Fantastische Spiele GbR strafrechtlich verfolgt.



SPACE[®]
GOTHIC

von
Michael
Greiss



Chopper Down

Willkommen im Reich der Shortcuts
für **Space Gothic®**.

Die Shortcut-Downloads enthalten entweder Hintergrundmaterial für den Spielleiter oder sind als vollwertige Module angelegt.

Ob die Abenteuer-Dateien in eine andere Kampagne integriert oder als eigenständiges Event genutzt werden, bleibt dem Spielleiter natürlich selbst überlassen.

Die Angaben zur Anzahl der Spieler und der voraussichtlichen Dauer des Moduls haben sich im Laufe der Testspiele als Eckwerte herauskristallisiert. Natürlich kann der Spielleiter alle vorgefundenen Elemente und Werte nach Wunsch ändern.

Auf www.spacegothic.de finden sich unter der Rubrik *Service* weitere *Shortcuts* zum freien Download.

© Fantastische Spiele 2003

Heiß hier. Meine
Birne kocht
regelmäßig. Klare
Gedanken sind
dadurch echt
Glückssache.

Sid Huber,
Corporal

Genau! ich
komme mir auch
wie ein gekochtes
Ei vor ...


Friedrich Stenz,
Private

Einführung

Die Spieler: bis 14 Personen

Die Dauer: bis 5 Stunden

Der Plot: Eine Militäreinheit hat die Aufgabe ein verdächtiges Gebäude nach einem verschwundenen Pfarrer zu durchsuchen. Die Soldaten werden mit einer Gruppe Chopper zum Einsatzort gebracht. Nach Motiven des Buchs *Black Hawk Down*.

 **Achtung Spielleiter:** Das Abenteuer läßt sich mit vielen Spielern auch sehr gut mit zwei getrennten Gruppen spielen. Dabei werden grundsätzlich die Piloten und die Infanterie in unterschiedliche Formationen aufgeteilt. Das Modul kann mit Charakteren der Ritterorden oder des SEK gespielt werden. In der Abenteuerbeschreibung gehen wir von der 2-Gruppen-Variante aus und es werden stellvertretend die Rangbezeichnungen des SEK verwendet. Alle Ortsnamen etc. können vom Spielleiter natürlich nach Wunsch abgeändert werden.

Das Abenteuer hat viele Ereignisse eingebaut, die automatisch eintreten. Planen Sie deshalb mit dem zweiten Spielleiter regelmäßige Kurzbesprechungen ein, um die beiden Gruppen optimal nebeneinander laufen zu lassen!

Abflug

Alle Spieler sind Mitglieder einer militärischen Einheit der TSU. Sie sind auf einem kleinen Stützpunkt in der Nähe der Stadt *Somala* untergebracht und sollen dort allgemeine Polizeiaufgaben wahrnehmen.

Alle Spieler werden eines Vormittags vom Kommandant des Stützpunkts, *Chief Major Harvey O'Donnell*, in einen Besprechungsraum gerufen. Nachdem die Soldaten angetreten sind, beginnt der Chief Major seine Erläuterungen: *"Morgen Männer! Wir haben heute eine schwierige Aufgabe auf dem Einsatzplan. Wie Sie alle wissen sind in Somala religiöse Spannungen an der Tagesordnung."*

Der Offizier dreht sich kurz um, schaltet einen Projektor an und eine Ausschnittkarte erscheint an der Wand (siehe auf Seite 3):

"Sie sehen auf dem Kartenausschnitt den Zentralmarkt mit der St. Carlito-Kirche. Unhaben einige besorgte Anrufe von allkatholischen Gäubigen erreicht, die ihren Pfarrer vermissen. Pfarrer Giselher Eckenstein steht der Kirche vor und ist seit einigen Tagen verschwunden. Darüberhinaus sind alle Türen des Gotteshauses fest verschlossen. Die Aufgabe wird sein, uns auf dem Zentralmarkt abzuseilen und das Innere der Kirche zu untersuchen."

O'Donnell pausiert und räuspert sich:

"Der Zentralmarkt ist das Kerngebiet von Faruk Freitag, unserem ungeliebten Gegenspieler. Bitte benutzen Sie Ihre Waffen nur im Verteidigungsfall und provozieren Sie die Zivilbevölkerung nicht. Wir können uns keine weiteren Zwischenfälle leisten. Jede unnötige Gewaltanwendung kann einen Bürgerkrieg auslösen."

Der Chief Major blickt ernst in die Runde um seine Worte zu unterstreichen:

"Sollten Sie in nicht handhabbare Schwierigkeiten geraten, so kontaktieren Sie per Funk die Basis. Wir werden Ihnen dann entsprechende Hilfe zukommen lassen. Nur für den absoluten Notfall ist das Codewort "Allmighty" vorgesehen. Unsere Stützpunktartillerie wird dann den Stadtbereich auf der Karte mit Deckungsfeuer für Sie belegen."

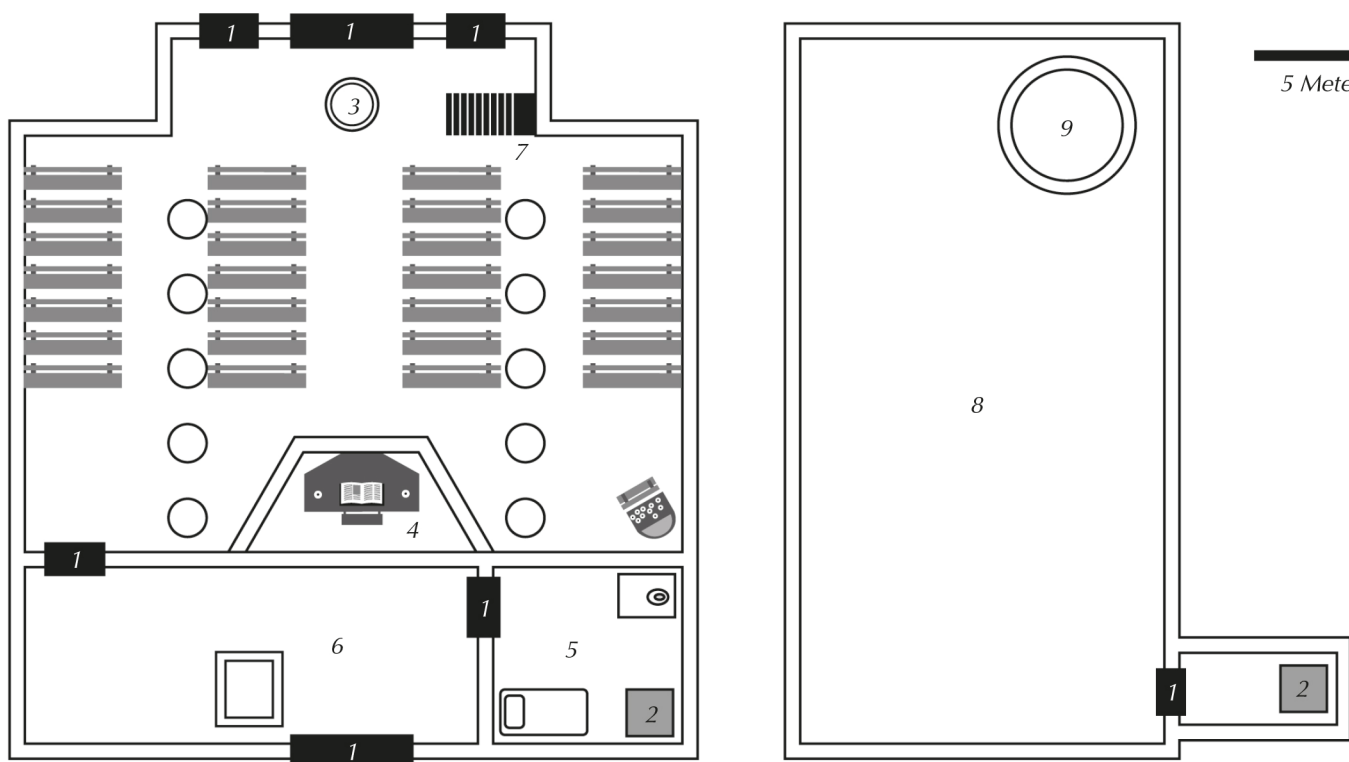
Der Vorgesetzte wendet sich zum Gehen:

"Chopperstart ist in zwei Stunden. Bitte bereiten Sie Ihren Einsatzplan und Ihr Vorgehen anhand des Kartenmaterials vor. Als verant-

- Legende:
- 1: Tür
 - 2: Zugangsluke mit Sprossenleiter
 - 3: Weihwasserbecken
 - 4: Altar
 - 5: Wohnraum Pfarrer
 - 6: Arbeitsraum mit Umkleidenische und Lager für kirchliche und sanitäre Artikel
 - 7: Treppe zum Kirchturm und der Glockenanlage
 - 8: Kellerraum mit starkem Schimmelbefall
 - 9: Brunnen



Karte der
St. Carlito-Kirche.



wortlicher Einsatzleiter wird Sie Field Captain Daniel Brasitsch begleiten. Viel Glück."

Planung (Piloten, Infanterie)

Die Piloten und die Infanteristen haben jetzt Zeit, sich um die Ausarbeitung des Einsatzes zu kümmern. Der unbeliebte und als Bürohengst bekannte *Field Captain Daniel Brasitsch* wird alle Entwürfe abnicken, sofern er nicht absehbar in Gefahr gerät.

Grundsätzliche Planungsstruktur

Dem Team stehen drei Transportchopper und zwei 10-Mann-Teams des SEK zur Durchführung des Auftrags Verfügung.

Chopper Gold 1 (nur NSC-Besatzung!)

Pilot First Lieutenant Jay Hummer
Bordschütze Field Sergeant Ingo Bretz
Kommandant Field Captain Daniel Brasitsch
Funker First Sergeant Klaus Opphoff
Bewaffnung Je ein Abacus & Greiss "Tornado"
 Maschinengewehr in beiden Seitenluken
Ladung Kommunikationsgeräte (keine weitere Zuladung von Soldaten möglich!)

Chopper Gold 2

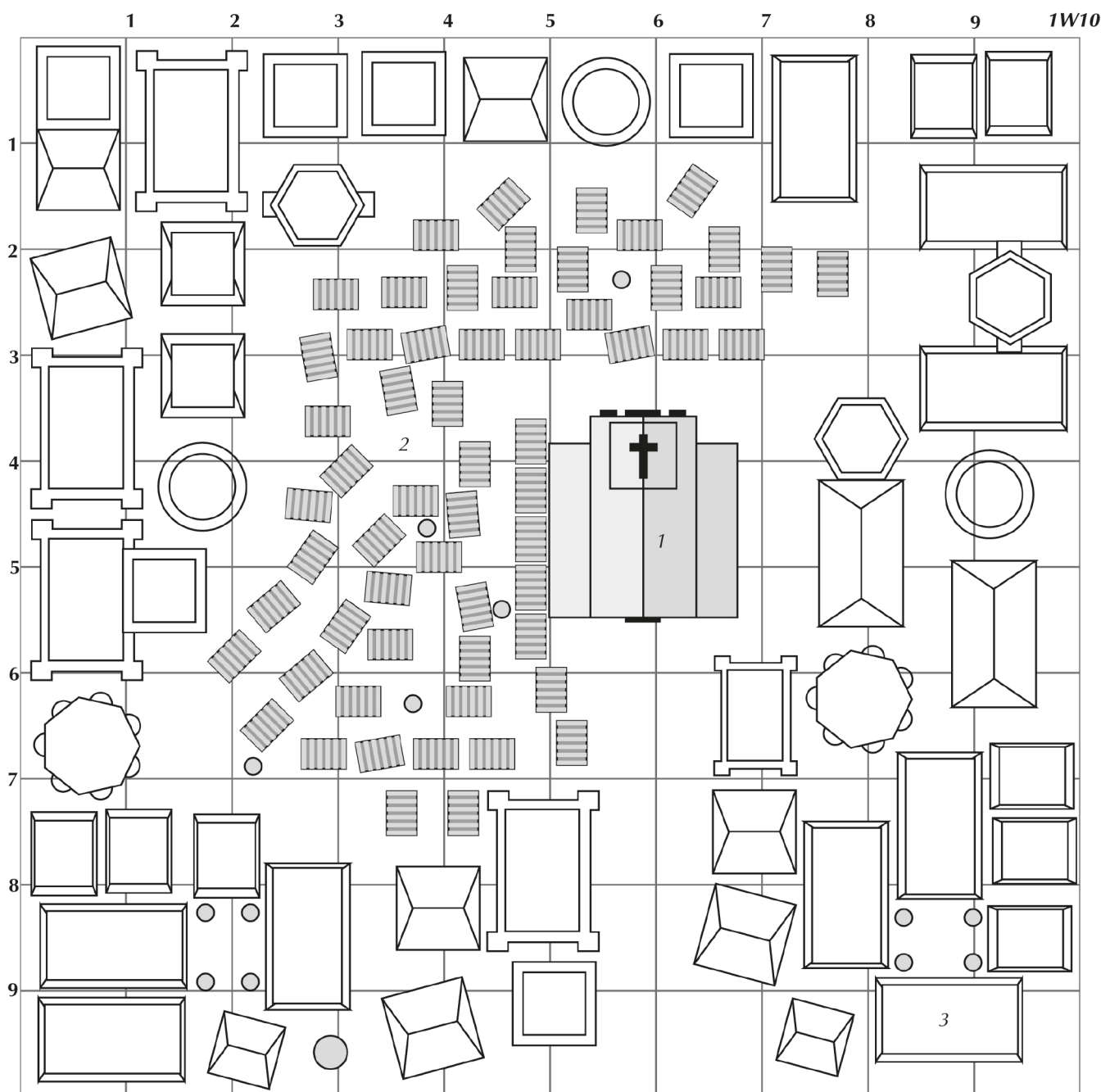
Pilot Charakter "Gruppe Piloten"
Bordschütze Charakter "Gruppe Piloten"
Bewaffnung Je ein Abacus & Greiss "Tornado"
 Maschinengewehr in beiden Seitenluken
Ladung 10 SEK-Soldaten "Gruppe Infanterie"
 (Charaktere und NSC für Leerplätze)

Chopper Gold 3

Pilot Charakter "Gruppe Piloten"
Bordschütze Charakter "Gruppe Piloten"
Bewaffnung Je ein Abacus & Greiss "Tornado"
 Maschinengewehr in beiden Seitenluken
Ladung 10 SEK-Soldaten "Gruppe Infanterie"
 (Charaktere und NSC zum Auffüllen der Leerplätze)

⚠ *Achtung Spielleiter: Der Ablaufist, wie schon erwähnt, stark von den auftretenden Ereignissen abhängig.*

Sobald die Spieler den Zentralmarkt mit den Choppern erreichen, explodiert Chopper Gold 1 in der Luft. Gold 2 und 3 können ihre Ladung per Seil absetzen und geraten dann in heftiges Abwehrfeuer der Stadtbevölkerung. Durch den



1W10

Regel für Deckungsfeuer: Es wird mit zwei zehneitigen Würfeln (1 = waagrecht, 2 = senkrecht) der Kreuzungspunkt auf der Karte ermittelt. Dort wird eine 2-Euro-Münze aufgelegt. Der darunterliegende Bereich erleidet Schaden.

Verlust des Relaischoppers (Gold 1) sind die Funksprüche der Infanterie in der Basis (Stützpunkt) leider nur noch schwach zu hören. Die beiden verbleibenden Flieger werden im Lauf des Moduls ebenfalls aus der Luft geholt. Damit sind die Gruppen getrennt. Durch die Isolierung an den Absturzstellen und in der Kirche wird sich eine gesunde Verzweiflung in den verschiedenen Gruppen bilden, die das Spielerlebnis eindeutig aufwerten. Es gibt auch noch eine unheilvolle Entdeckung im Keller der Kirche zu machen. Ein gewolltes Fiasko ... ;-)

Aufsitzen, Anlassen, Abheben (Piloten, Infanterie)

Nachdem die Einsatzplanung abgeschlossen ist, sammeln sich die eingeteilten Soldaten auf dem Flugfeld. Zusätzlich benötigtes Material wird ebenfalls dorthin angeliefert (Spielleiter). Choppermotoren laufen warm, Gruppenführer prüfen die Ausrüstung ihrer Männer und befehlen anschließend den Einstieg. Nachdem die Basis Starterlaubnis gegeben hat, erheben sich um 12:00 Uhr TSZ drei Chopper in den makellos blauen Himmel. Die Infanteristen genießen mit offenen Visieren den angenehmen

Flugwind. Alle drei Transportmaschinen gehen in Formation knapp über Bodenhöhe und rasen auf die Stadt zu. Die Piloten können gut erkennen, daß einzelne Einheimische kleine Müllberge entzünden, die einen schwarz-öligen Rauch nach oben abgeben. Das ist das übliche Zeichen, daß sich ein Chopperverband der Stadt nähert. Die Einsatzkräfte erreichen die Slumausläufer von *Somala* schnell.

Somala

Stadt mit ungefähr 234000 Einwohnern. Die Siedlung liegt mitten in einem verwüsteten Bürgerkriegsgebiet auf einem Planeten, den der Spielleiter frei wählen kann. Häuser und Straßen machen einen verwahrlosten Eindruck und sind von vergangenen Kämpfen erbarungslos vernarbt.

Mehrere lokale, religiös motivierte Interessensgruppen führen seit längerer Zeit einen verdeckten Krieg um mehr Einfluß. Die zivile Bevölkerung ist dabei das eigentliche Opfer. Trotz der täglichen Gewalt sind die Soldaten der TSU kein gern gesehener Gast, da diese immer nur kurz auftauchen und sich dann wieder in ihre Stützpunkte zurückziehen. Die lokale Miliz ist hochgradig korrupt und versteckt sich nur in den wenigen, verstreut liegenden Polizeistationen, ohne ihre Ordnungsfunktion auszuüben. Die Macht liegt fest in den Händen rivalisierender Bandenchefs.

Faruk Freitag

Der unbestritten mächtigste Mann von *Somala* führt die größte Bandenvereinigung der Stadt. Diese nennt sich sarkastischerweise *Volkes Wille*, denn es wird damit eigentlich nur der Wille von *Faruk Freitag* durchgesetzt. Sein Spitzname ist *Gunhead*, da er seine Interessen vorzugsweise mit rücksichtsloser Waffengewalt durchsetzt und absichert.

Der Zentralmarkt (das Einsatzziel) ist ein Gewirr aus Gassen und Ständen mit umliegenden Wohnhäusern. Dieser Bereich ist sein Hauptquartier und wahrscheinlich auch sein primärer Wohnort.

☞ *Achtung Spielleiter: Faruk Freitag deutet die anfliegenden Chopper zuerst als einen Angriff auf seine Person, da er gerade vor wenigen Stunden wieder im Bereich des Zentralmarkts angekommen ist. Seine Leibwache organisiert sofort die Abwehr der Invasoren. Zu allem entschlossene Kämpfer mischen sich unter die Besucher des Markts und suchen sich gute Schußpositionen in den umgebenden Häusern.*

Kurz bevor die Chopper angekommen ist fällt Freitag ein, daß der Besuch auch dem Inhalt der Kirche gelten könnte. Unverzüglich schickt er

zwei Männer in das Gebäude, um die Wächter zu warnen, die sein wertvollstes Faustpfand im Machtkampfbehüten: Zweilebende Rhu-Ngur.

Ankunft

Die Chopper brausen über die Dächer der Stadt ihrem Ziel entgegen. Auf den zahlreichen Freiflächen zwischen den Häusern kann man einige brennende Müllstapel ausmachen, die dichten Qualm absondern. Man erwartet die Soldaten bereits ...

Alle TSU-Maschinen erreichen den Bereich des Zentralmarkts unbehelligt. Gerade als sie die Formation aufbrechen wollen, um die Soldaten abzusetzen, tauchen fünf Rauchspuren auf, die sich auf *Chopper Gold 1* zubewegen. Die hektischen Rufe des Piloten *First Lieutenant Jay Hummer* verstummen in der dröhnenden Explosion des Fliegers. Trümmer und Leichenteile regnen über der Einsatzzone herunter. *Chopper Gold 1* ist vernichtet ...

☞ *Achtung Spielleiter: Ab diesem Moment sind die Gruppen geteilt. Um den Funkverkehr realistisch zu simulieren, ist es schön wenn einer der jeweiligen Gruppe der Funkbeauftragte ist. Dieser läuft mit einer dringenden Meldung dann ins Zimmer der anderen Gruppe und ruft diese, ohne auf laufende Unterhaltungen zu achten, in den Raum. Nicht verstandene Satzteile sind einfach verloren gegangen. Diese Methode hat bei den Testspielen für viel Freude gesorgt!*

Absetzpunkt erreicht! (Piloten)

Hektik pur im Chopper. Der Pilot versucht die Maschine ruhig zu halten und läßt die Seile für die Infanterie ab. Staub wird von den Düsen aufgewirbelt und erschwert die Suche des Bordschützen nach geeigneten Zielen.

Es scheint eine Ewigkeit zu dauern, bis das SEK-Team an den Seilen heruntergerutscht ist. Als die Soldaten unten sind werden die Seile wieder eingefahren und der Chopper macht sich auf, um Teil Zwei des Auftrags zu erfüllen: Feuerschutz geben!

☞ *Achtung Spielleiter: Der Spielleiter der Pilotengruppe hat jetzt die Aufgabe Zeit zu kaufen! Da die Infanteriegruppe zur spielintensiven Erkundung aufbricht, müssen jetzt für die Piloten Kampfergebnisse improvisiert werden. Scharfschützen, Personen mit Raketenwerfern, Fahrzeuge mit aufgeschraubten Maschinengewehren und ganze Schützenrudel müssen neutralisiert werden. Gleichzeitig ist auch den Wünschen der Infanterie nach Feuerschutz nachzukommen.*



Scannermeldung. Scheiße ich habe fünf Wespen anfliegend. Notmaßnaaaaa ...

Jay Hummer, First Lieutenant (+) Pilot

Gold 1 ist runter! Team abgesetzt! Landezone ist heiß! Zielerfassungsmeldungen ungenau! Feindfeuer nimmt zu!

Phil Thursby, First Lieutenant Pilot

Bitte regelmäßig an die Abstimmung mit dem anderen Spielleiter denken!

Raus! Raus! In dem Tempo könnte sich meine Oma abseilen! Und so was will Soldat sein ...

**Hartmut Genz,
Security Sergeant
Bordschütze**

Aufstehen, Private! Jetzt ist nicht die Zeit zum Sonnenbaden!


**Teophil Reuter,
Staff Sergeant**

Bei der Hektik gehen mir mindestens drei Lebensjahre flöten.

**Richie Harrer,
Private**

Absetzpunkt erreicht! (Infanterie)

Das Cockpit summt vor Aktivität. Leise fluchend sucht der angespannte Bordschütze im aufgewirbelten Staub nach lohnenden Zielen. Die Ausstiegsseile werden ausgefahren und die ersten SEK-Soldaten sind auf dem Weg nach unten. Um den 6 Meter langen Weg ohne Fall zu schaffen, ist eine einfache Probe auf die Fertigkeit *Klettern* oder die Fähigkeit *GES* zu absolvieren. Gelingt diese ist alles in Ordnung. Mißlingt diese, so erleidet der Charakter 1 TP Schaden ohne Rüstungsschutz an jedem Bein. Mißlingt die Probe kritisch, so löst sich der Griff und auch der zusätzliche Haltehaken am Seil und der Soldat rauscht umgebremst nach unten. Der harte Aufprall auf dem Boden sorgt an 1W4 Körperteilen für jeweils 2 TP Schaden ohne Rüstungsschutz. Nachdem die Einheit unten vollzählig versammelt, bewegt sie sich zügig auf den vereinbarten Sammelpunkt zu. Die Infanteristen sind alle auf den ersten Metern perfekt durch den aufgewirbelten Staub gedeckt.


 *Achtung Spielleiter: Die SEK-Teams bewegen sich vermutlich wie abgesprochen auf die Kirche zu. Da die Menschenmenge und die Verkäufer der Stände aus Angst von den Landeplätzen zurückgewichen sind, haben die in der Ansammlung verborgenen Kämpfer sich notgedrungen ebenfalls entfernt. Die beiden Teams kommen so völlig unangefochten zu den Eingängen der Kirche. In allen Testspielen haben sich die Charaktere immer dazu entschlossen, den Vorder- und Hintereingang der Kirche gleichzeitig aufzubrechen bzw. aufzusprengen.*

Erkundung

Durch die Türen der Kirche brechen die SEK-Teams in die Weihrauchgesättigte Stille ein und die Chopper tanzen wild in der Luft um sich die Raketen vom Hals zu halten.

Chopper Down! (Piloten)

Während die SEK-Teams die Kirche stürmen, erfüllt sich für die Chopper-Besatzungen die unheilvolle Drohung des Absturzes. Beide Maschinen werden von Faruks Männern mit Raketenwerfern schwer getroffen. Die Piloten können mit erfolgreichen Kontrollproben *Pilot: Chopper* das weidwunde Fluggerät noch einen Moment länger in der Luft halten. Pilot wie Bordschütze erhalten durch den Absturz an 1W4 Körperteilen einen Schaden von 2 TP ohne Rüstungsschutz.

 *Achtung Spielleiter: Die Transportchopper sind von Beginn des Moduls an der Vernichtung geweiht. Durch den Absturz sind die Piloten und die Bordschützen mitten im Feindesland abgeschnitten und müssen nun zu Fuß um ihr Überleben kämpfen. Die weitere Entwicklung liegt jetzt primär in den Händen der Spielercharaktere.*

Direkt nach dem Absturz ist es an der Unglücksstelle noch ruhig. Mit der Zeit sammeln sich immer mehr Neugierige und nach ungefähr 10 Minuten Spielzeit eröffnen die ersten Gegner das Feuer auf den Chopper bzw. die Besatzung.

Weihrauch für alle! (Infanterie)

Nachdem die verschlossenen Kirchentüren gewaltsam geöffnet sind, stehen die Infanteristen in der menschenleeren Kirche (siehe Karte auf Seite 2).

Kirchenschiff

Dämmriges Licht, das durch die seitlichen Scheiben hereinfällt, ist die einzige Beleuchtung. Keine Kerze brennt und der Raum liegt in stiller Ruhe. Eine seitliche Treppe führt auf den *Kirchturm* hinauf. Die Vordertüren öffnen sich auf den Vorplatz und die kleine Tür neben dem Altar führt in den *Arbeitsraum*. Der Opferstock ist zertrümmert und man kein Bargeld entdecken. Eine Durchsuchung führt keine weiteren Entdeckungen zutage.

Kirchturm

Eine enge Treppe führt vom *Kirchenschiff* hinauf in luftige Höhen. Von dort hat man eine deutliche Sicht in die nähere Umgebung. Wird die Glockenanlage in Gang gesetzt und befindet sich ein Charakter ohne Helm im Turm, so nimmt das Gehör für 1W20 +40 Minuten Schaden. In dieser Zeit sind alle Proben auf *Horchen* mit einem Modifikator von +55 belegt.

Arbeitsraum

Umkleidenische mit kirchlichen Gewändern und Sakralgegenständen. Mehrere, augenscheinlich durchwühlte Regale sind gefüllt mit Lebensmitteln, sowie sanitären und kirchlichen Verbrauchsmaterialien. Eine Tür führt zum *Kirchenschiff*, eine zur Rückseite der Kirche und eine weitere in den *Wohnraum* des vorstehenden Pfarrers. Es sind keine weiteren Auffälligkeiten aufzuspüren.

Wohnraum

Der Raum bietet ein grauvolles Bild. Sämtliche Möbel sind zerschlagen und im Zimmer verteilt. Ein kopfloser Mann in einer schwarzen Soutane ist mit Industriebolzen an die Wand getackert worden. Sein Kopf liegt auf einer zerkleinerten Kommode. Selbst für die hartge-

sottenen Soldaten ist der Anblick mit Schrecken behaftet. Wenn die GZ-Probe gelingt, treten keine weiteren Auswirkungen auf. Mißlingt sie, so verliert der Betroffene 1W4 Punkte *Geisteszustand*. Durchsucht man den Raum, kann man eine verschmutzte ID-Karte finden, die auf den Namen *Giselher Eckenstein, Beruf: Pfarrer* ausgestellt ist. Eine Tür führt zum *Arbeitsraum* und eine Bodenluke zu einem *Abgang* in den Keller.

Luke mit Abgang

Öffnet man die Bodenluke, so schlägt sofort Feuer aus automatischen Waffen durch den Eingang hindurch. Die beiden Boten von Faruks Leibwache schützen den Keller mit ihrem Leben. Der enge Flur bietet den Kämpfern allerdings kaum Deckung und eine gut geworfene Granate bringt sofortige Stille. Der Abgang hat eine Tür zum *Keller*. Durch die geschlossene Tür kann man kehliche Gesänge hören, wenn eine Fertigungsrobe auf *Horchen* gelingt.

Keller

Sobald die Tür zum Keller geöffnet wird, entweicht grausig kalte Luft. Der Geruch nach Schimmel und Moder ist überwältigend. Aus der Öffnung braust ein lauter Gesang, der mit der Standardsprache der TSU keine Ähnlichkeit hat.

Sobald man einen Blick riskiert, sieht man ungefähr 30 Leute in wallenden Gewändern, die singen und an die Decke des Kellers gerichtete Schockfroster regelmäßig abfeuern.

Im zuckenden Licht von Kerzen kann man auch einen Brunnen erkennen, aus dem etwas heraussteigt. Die Rhu-Ngur sind da. Charaktere die ihren Blick nicht abwenden, werden nach der GZ-Verfahrensweise auf Seite 125 im *Grundregelwerk* behandelt.

Brunnen

Im Brunnen haben die beiden Rhu-Ngur (Beschreibung ab Seite 124 im *Grundregelwerk*) eine Lagerstätte eingerichtet bekommen. Nachdem diese während der Bürgerkriegswirren aus einer geheimen Forschungsstation der InSic entführt werden konnten, sind sie vor einigen Tagen ins Herz der Stadt *Somala* transportiert worden, um den Machtanspruch von Faruk Freitag endgültig zu untermauern.

Der dunkle Schacht führt 6 Meter nach unten, ist allerdings mit zahlreichen Steigeisen versehen. Der Brunnenboden weitet sich und führt in zahlreiche Kanäle die wiederum in die *Zisternen* (bei einer Verwendung sollte der Spielleiter den entsprechenden Abschnitt konsultieren) führen.

☞ *Achtung Spielleiter: Sobald die SEK-Teams die Kirche betreten, flutet die Menschenmenge wieder langsam vor. Nach ungefähr fünf Minuten belegen die Banden-Kämpfer Vorder- und Hintereingang mit Sperrfeuer und werfen durch die Seitenfenster des Kirchenschiffs Brandsätze. Nach weiteren fünf Minuten Spielzeit versuchen die Kämpfer einen Sturmangriff auf das Kirchenschiff und den Arbeitsraum. Der Spielleiter kann die Eskalation nach Wunsch ausufern lassen.*

Die beiden Rhu-Ngur verhalten sich genauso wie der Spielleiter es möchte. Werden sie von den Soldaten im Keller beschossen, so greifen sie allerdings unnachsichtig an. Die Aliens versuchen auf jeden Fall in kühler Umgebung zu bleiben.

Höllengefeuer

Langsam nähern sich alle Beteiligten dem furiosen Ende. Das Feuer der Vernichtung wartet schon auf seine Freisetzung ... :-).

Allmighty! (Piloten, Infanterie)

Langsam sollte die Stimmung der Spielercharaktere kippen. Laufender Beschuß, bedrohliche Situationen und die erlebte Einkesselung sorgen irgendwann mit Sicherheit dafür, daß einer der Beteiligten die Nerven verliert und das Codewort *Allmighty* ins Mikro ruft. Danach ist nichts mehr wie es war ...

Nach einer Wartezeit von 2 Minuten Spielzeit beginnt das "Deckungsfeuer" mit vernichtender Wucht. Die Zivilisten und auch die Bandenmitglieder versuchen in Häusern etc. Deckung zu suchen. Die Rhu-Ngur verbergen sich im Brunnen der Kirche oder in den Zisternen. Jedwede Kampftätigkeit kommt dadurch völlig zum Erliegen.

Sollten verschiedene Soldaten versuchen mit der Basis Kontakt aufzunehmen, um das Inferno zu stoppen, so merken sie das ihre Funkgeräte nicht richtig durchkommen. Durch den Verlust des Relaischoppers war die Übertragung schwierig. Durch die Einwirkung der Einschläge und den aufgewirbelten Staub ist die Kommunikation unmöglich geworden.

Regel für Deckungsfeuer

Die Salven schlagen jede Minute ein. Für die Trefferermittlung werden zwei zehnteilige Würfel verwendet. Ein Würfel für die waagrechte Reihe und der andere für die senkrechte Reihe. Eine gewürfelte 0 wird ignoriert und neu geworfen.

Mit den beiden ermittelten Werten wird ein Kreuzungspunkt auf der Karte von Seite 3 fest-



*Allmighty!
Verdammt
Scheiße,
Allmighty!*

*Richie Harrer,
Private*

*Das Nachbarhaus
ist weg! Es ist
einfach weg!
Wenn so ein
Koffer uns er-
wischt, bleiben
noch nicht mal
mehr die Fußnägel
übrig! Ich will hier
raus!*

*Gus Compton,
Corporal*


**Wir verrecken
hier alle! Die Ari
schießt kein
Deckungsfeuer,
das ist
Vernichtungs-
feuer!**

Peter Olssen,
Corporal

**Dunkel hier! Und
es riecht nach
Scheiße. Kein
gutes Omen ...**

Bodo Hinzberg,
Security Sergeant

gelegt. Auf den Punkt wird eine 2-Euro-Münze aufgelegt und der Bereich unter dem Geldstück mit einem Stift markiert. In der Einwirkungszone werden 8W10+35 Punkte Schaden je Quadratmeter verursacht. Häuser, Stände, Fahrzeuge und Personen werden in der Feuerwalze einfach zermalmt.

 **Achtung Spielleiter:** Mit der Einleitung des Artillerieschlags ist das Modul quasi am Ende. Die Überlebenden dürfen froh sein aus dieser Hölle zu entkommen. Die Toten kann keiner mehr fragen. Versuchen Sie auf jeden Fall todgeweihten Spielercharakteren einen spannenden letzten Moment zu gewähren. Der einzige Weg aus der Hölle ist die Flucht von der Karte. Sobald ein Spielercharakter dies geschafft hat, ist er gerettet. Da sich in den umgebenden Stadtvierteln die Bewohner auch angstvoll verstecken, können die entronnenen Soldaten unangefochten zum heimatlichen Stützpunkt zurückkehren.



Zisternen (Piloten, Infanterie)

Auf Wunsch kann der Spielleiter ein verzweigtes System von Kanälen unterhalb der Stadt ins Spiel bringen. Der Brunnen im Kirchenkeller hätte beispielsweise eine direkte Verbindung. Alle Häuser auf der Karte haben ebenfalls einen Zugang.

Um sich dort unten nicht zu verlaufen, muß der Vorausgehende alle 15 Meter eine Probe auf die Fertigkeit *Orientierung* bewältigen. Mißlingt diese, so wird die Richtung der Fortbewegung mit einem W12 zufällig ermittelt, wobei die 12 am oberen Teil der Karte zu finden ist.

Die Kanäle schützen die Soldaten und Piloten grob vor dem Beschuß der Artillerie. Der erste Treffer auf eine Position vernichtet alle Objekte an der Oberfläche und beschädigt die Kanalstruktur. Sollte ein zweiter Treffer genau auf der gleichen Position liegen, so stürzt der unterliegende Zisternenbereich ein, ist völlig zerstört und unpassierbar. Personen in der Einsturzzone erleiden an 1W6 Körperteilen einen Schaden von je 2W6+7 TP Schaden und sind verschüttet. Um sich freizuschaukeln müssen je zwei Proben auf die *STK* und die *GES* erfolgreich sein.

Nichtspielercharaktere

Nachfolgend sind die Werte der NSC in alphabetischer Reihenfolge zu finden.

Bandenmitglied: STK 60, GES 50, WIK 55, KON 60, AUS 60, ERF 85, GEW 80, INT 70. "Ausweichen" 14%, "Wahrnehmung" 40%, "Erste Hilfe" 45%, "Raketenwerfer" 65%, "Revolver" 70%, "Gewehr" 60%, "Sturmgewehr" 65%, "Keule" 60%. B 5,5 m/Phase, SB 0, GZ 55, PP 11, Basis-TP 12, Rüstung 1W4+3.

SEK-Soldat: STK 75, GES 60, WIK 55, KON 70, AUS 50, ERF 80, GEW 80, INT 60. "Ausweichen" 24%, "Nahkampf" 40%, "Werfen" 60%, "Erste Hilfe" 40%, "Kanonier" 65%, "Waffentechnik" 50%, "Auftreten" 55%, "Sturmgewehr" 80%, "Energiekarabiner" 80%, "Granatwerfer" 80%, "Panzerklinge" 80%. B 5 m/Phase, SB +1W4, GZ 55, PP 11, Basis-TP 15, Rüstung 1W6+4.

Zivilist: STK 40, GES 40, WIK 40, KON 40, AUS 50, ERF 60, GEW 80, INT 50. "Ausweichen" 10%, "Auftreten" 43% sowie eine Fertigkeit nach Wahl auf 60% und eine auf 50%. B 5 m/Phase, SB 0, GZ 40, PP 8, Basis-TP 8, Rüstung 0.