



### Anleitung:

Es handelt sich hier um ein Soloabenteuer für Starslayers. Zum Spielen wird das Regelwerk der Sternensstreuner-Edition sowie die Erweiterung "Zu Fernen Sternen" benötigt. Die Charakterwahl steht Dir frei zu. Ich habe versucht, allen Klassen gerecht zu werden und verschiedene Lösungsansätze für die Herausforderungen in diesem Abenteuer anzubieten.

Ab und zu wirst Du angewiesen einen "Hinweis" mit Kennbuchstaben auf deinem Notizzettel zu notieren. Diese Hinweise werden dann an anderen Stellen als Option abgefragt. Du kannst eine solche Option dann natürlich nur wählen, wenn Du den entsprechenden Hinweis vorher gefunden hast. Bitte betrüge Dich hier nicht selbst.

Außerdem wirst Du manchmal gebeten, Dir die Tageszeit zu notieren. Ändert sich diese, streiche die alte und notiere die neue Zeit. Tageszeiten werden manchmal abgefragt. Du musst dann die entsprechende Option wählen.

An vielen Stellen, bei denen eine Probe fällig wird, ist zu lesen "wenn Du es nicht bereits versucht hast" oder ähnlich. Auch hier solltest Du Dich nicht selbst betrügen. So könntest Du theoretisch die Probe solange wiederholen, bis Du sie geschafft hast. Das ist natürlich nicht Sinn der Sache. Für den Spielspaß solltest Du hier ehrlich bleiben. Aber keine Sorge - Du musst nicht jede Probe schaffen. Man kommt dann oft noch über einen Alternativweg zum Ziel.

### Vorgeschichte:

Dein alter Freund, der Vitari Tero Schwarzkatze, hat Dich kontaktiert und Dich auf die Raumstation Far Inn eingeladen. Leider weißt Du noch nicht, was er eigentlich von Dir will. Du kennst Tero schon eine gefühlte Ewigkeit. Immer wieder hat der alte Gauner Dir Lieferaufträge zugespickt und Du gehst davon aus, dass er auch jetzt wieder etwas Lukratives für Dich an Land gezogen hat. Viel hat er Dir nicht verraten. Du sollst in in seinem Apartment 503 treffen. Du kratzt deine letzten Credits zusammen und trittst die Reise nach Far Inn an.

Am **Vormittag** triffst Du im Far Inn ein. Notiere Dir diese Tageszeit!

Du landest in der Raumstation bei **(1)**.

#### 1

Du stehst in der Hangar-Bucht von Far Inn. Von hier aus kannst

Du Dich zu folgenden Orten im Far Inn begeben:

Die Apartmentblocks findest Du unter **(8)**

Du kannst im Omikronischen Viertel einen Einkaufsbummel machen unter **(14)**

Dich in der Cantina umhören kannst Du unter **(25)**

Hast Du den **Hinweis L** entdeckt, kann Du diesem hier nachgehen **(39)**.

Hast Du den **Hinweis E** entdeckt, kann Du diesem hier nachgehen **(96)**.

#### 2

Fender ist vierzehn Raumtage von Jan' Kana entfernt. Der Raumgleiter hebt ab und fliegt in den Weltraum hinaus.

Du kommst ins Grübeln... Hast Du **Hinweis W** gefunden? Dann darfst Du zu **(44)** gehen und dein weiteres Vorgehen überdenken.

Oder Du ziehst es einfach durch und gehst zu **(38)**.

#### 3

Dein Raumgleiter wird schwer getroffen. Funken sprühen aus der Armatur vor Dir. Das Cockpit füllt sich mit Rauch. Du versuchst noch hektisch, zu manövrieren, musst jedoch mit ansehen, wie ein weiterer Feuerstoß in die Außenhülle einschlägt. Sie bricht. Und einen Augenblick später explodiert dein Raumgleiter. Du bist tot. **ENDE**.

#### 4

Jan' Kana ist vier Raumtage von Far Inn entfernt. Da Abby bereits die Routenberechnung für den Psisprung durchgeführt hat, hältst Du es für sinnvoll, dies auch zu nutzen. Du steuerst den Raumgleiter aus der Hangarbuch von Far Inn und fliegst in den Weltraum hinaus. Du aktivierst den Psimolekulator. Deine Reise durch den Psiraum beginnt. Etwas vier Stunden später siehst Du den Planeten Jan'Kana als kleine Kugel vor Dir. Gerade als Du den

Kurs zu den Landekoordinaten setzen willst, kommt Dir ein kleiner Abfangjäger entgegen. Ohne Vorwarnung eröffnet er das Feuer! Du kannst gerade noch ausweichen und an ihm vorbeischlüpfen. Dabei erkennst Du, dass es sich nicht um einen einfachen Raumpiraten sondern um einen Imperialen Jäger handelt. Er zieht eine Schleife und nimmt die Verfolgung auf!

Dir bleibt nichts anderes übrig, als sich deinem Gegner zu stellen unter **(100)**.

**5**  
Dem Werbeschild nach zu urteilen kann man in diesem Laden "Technik für den Raumfahrer von Welt" erstehen. "Hochwertige Technik und kompetente Beratung" machen Dich schließlich hellhörig. Du beschließt einen Blick hinein zu werfen. Viele Regalreihen mit allerlei elektronischem Schnickschnack sind das erste, was Dir auffällt. Wie aus dem nichts, steht plötzlich ein Omikroner neben Dir und spricht Dich an: "Willkommen bei Tech-Nixx Technikladen. Wie kann ich Dir helfen?"

"Ich würde mir gern dein Sortiment ansehen" **(16)**

Hast Du **Hinweis M**, kannst Du auch danach fragen **(30)**

Hast Du kein Interesse, kannst Du den Laden auch wieder verlassen **(14)**

**6**  
Ist es Vormittag **(13)** oder Nachmittag **(22)**?

**7**  
Grox' Laden ist leicht im Sektor A-42 zu finden. Ein finster dreinschauender Borgoz steht vor der Eingangstür und mustert Dich. Er lässt Dich aber passieren. Du betrittst den Verkaufsraum und stellst fest, dass es sich hier eine Art Pfandhaus handeln muss. Beim genaueren Betrachten fällt Dir auch, das Sortiment ist bunt durchgemischt und reicht von elektronischen Bauteilen, Waffen bis hin zu Schmuck. Wahrscheinlich handelt es sich hier teilweise auch um Hehlerwa-

re und Diebesgut. Der einzige Skal'Az in den Räumlichkeiten steht im hinteren Ende an einer Theke und führt gerade ein Kundengespräch. Das muss Grox sein. Er ist gerade schwer beschäftigt. Dahinter befindet sich eine halb-offene Tür, die in ein Hinterzimmer führt.

Was möchtest Du tun?

Warten bis Grox Zeit hat und dann mit ihm sprechen **(36)**

Versuchen sich ins Hinterzimmer zu schleichen **(93)**

Den Laden verlassen **(14)**

**8**  
Du hakst nach: "Die Xerx sind überaus gefährliche und unberechenbare Kreaturen! Was zur Hölle hat Ihr Kunde mit einer Xerx-Drohne vor?" Johnson antwortet etwas verunsichert: "Der Empfänger ist das Exobiologische Institut auf Fender. Sie wollen die Drohne studieren. Ich habe über Umwege erfahren, dass man prüfen möchte, ob die Xerx als biologische Waffen eingesetzt werden könnten."

Du hast **Hinweis W** entdeckt! Bitte notiere ihn Dir.

Gehe zurück zu **(76)**.

**9**  
Du setzt Dich an das Steuer des "Wiesels". Du wirfst einen Blick auf den Navigationscomputer.

Was möchtest Du tun:

Den Raumgleiter starten und wieder nach Far Inn fliegen **(98)**

Hast Du **Hinweis E** gefunden, könntest Du noch ein anderes Ziel anfliegen **(112)**

**10**  
"Bitte Sir... Ein guter Freund wohnt in diesem Apartment. Ich möchte wissen, was Ihm zugestoßen ist." Du setzt dein traurigstes Gesicht auf und bringst sogar ein kleines Tränchen zustande. Der Offizier mustert Dich kurz und räuspert sich: "Also gut... Ausnahmsweise... Das Opfer ist ein Vitari mittleren Alters mit schwarzem Fell. Nach unserem bisherigen Kenntnissen handelt es sich um Tero Schwarzatze..." Er blättert in seinen Unterlagen. "Der Schließmechanismus der

Wohnung wurde manipuliert und geöffnet. Das Opfer wurde scheinbar ohne weitere Vorwarnung mit einer großen Laserwaffe hinterwärts niedergeschossen... Der Täter wusste was er tut. Die Schlässer lassen sich nicht so ohne weiteres ohne die passende Key-card öffnen. Deshalb gehen wir davon aus, dass der Mörder von Far Inn stammt... Mehr können wir leider aktuell noch nicht sagen. Wir warten noch auf den Autopsiebericht und das Spurensicherungsteam war auch noch nicht hier. Deshalb versiegeln wir erst einmal den Tatort. Bitte gehen Sie jetzt und lassen uns unsere Arbeit machen." Der Offizier dreht Dir den Rücken zu und dirigiert sein Team weiter.

Du hast **Hinweis M** entdeckt! Bitte notiere ihn Dir.  
Gehe weiter zu **(55)**.

**11**  
Fender ist zehn Raumtage von Far Inn entfernt. Der Raumgleiter hebt ab und fliegt in den Welt-raum hinaus.

Du kommst ins Grübeln... Hast Du **Hinweis W** gefunden? Dann darfst Du zu **(44)** gehen und dein weiteres Vorgehen überdenken.

Oder Du ziehst es einfach durch und gehst zu **(38)**.

**12**  
Du lehnst die Weiterlieferung des Containers ab. Johnson ist enttäuscht: "Schade. Dann muss ich mir einen anderen Kurier für diese Lieferung suchen. Dennoch Danke für Ihre Dienste." Johnson verabschiedet sich mit einem Händedruck.

Gehe weiter zu **(41)**.

**13**  
Du gehst die gefühlt endlos langen Gänge des Apartmentblocks ab und suchst nach der richtigen Zimmernummer. 498, 499, 500, 501, ... bereits von weiten siehst Du mehrere Leute, die sich hier im Flur versammelt haben. Offensichtlich handelt es sich um Sicherheitspersonal. Sie beginnen mit Absperrbändern ein Apartment zu versiegeln. Erschrocken

stellst Du fest, das es sich um das Apartment 503 handelt - Teros Apartment... Einer der Sicherheitsleute steht etwas abseits und beobachtet die Vorgänge hier genau. Du nimmst an, dass es sich um den Führungsoffizier dieses Teams handelt.

Möchtest Du den Führungsoffizier ansprechen **(46)** oder abwarten, bis das Team seine Arbeit erledigt hat und abzieht **(55)**.

#### 14

Du stehst am Eingang des Omikronischen Viertels von Far Inn. Zahlreiche Besucher tummeln sich hier und schauen sich die vielen Waren an, die die Omikroner hier in unzähligen kleinen Läden und Geschäftsräumen anbieten.

Wo möchtest Du jetzt hin?

Zum Waffenhändler **(18)**

In einen Technikladen **(5)**

Hast Du **Hinweis D**, könntest Du auch hier hin **(81)**

Hast Du **Hinweis G**, könntest Du auch hier hin **(7)**

Hast Du **Hinweis V**, könntest Du auch hier hin **(108)**

Zurück in die Hangar-Bucht von Far Inn **(1)**

#### 15

Du stehst in der Cantina. Es sind fast keine Gäste mehr hier und fast alle Tische sind frei. An der Theke steht ein etwas dicklicher Mensch mit Glatze und dreckiger Schürze und wartet auf die Bestellungen seiner Gäste.

Was möchtest Du tun?

Zur Theke gehen **(21)**

Die Cantina wieder verlassen **(1)**

#### 16

Du schaust Dich im Laden um und findest viel technischen Plunder, für den Du keine Verwendung hast, aber einiges wäre doch interessant:

Psidreflektor Klasse A (200 Credits)

Psidreflektor Klasse B (500 Credits)

Bist Du mit deinem Einkauf fertig, kannst Du bei **(14)** den Laden wieder verlassen.

#### 17

Schwer getroffen gehst Du zu Boden. Der fremde Mann steht über Dir und richtest seine Waffe auf deinen Kopf. Seine Worte "Für den Imperator!" und ein lauter Knall sind das letzte was Du jemals hörst. Du bist tot.

**ENDE.**

#### 18

Du betrittst den kleinen Laden. Zahlreiche Gewehre hängen an den Wänden. Ein Omikroner steht an einer Theke mit einer Glasfläche unter der sich eine große Auswahl an Pistolen befinden. Der Händler begrüßt Dich mit einer auslandigen Geste: "Willkommen bei Blaxters Blaster. Ich bin Blaxter und ich verkauf Dir Blaster! Was kann ich für Dich tun?"

"Ich würde mir gern dein Sortiment ansehen" **(28)**

Hast Du **Hinweis D**, kannst Du auch danach fragen **(58)**

Hast Du kein Interesse, kannst Du den Laden auch wieder verlassen **(14)**

#### 19

Eine Salve deines Buggeschützes trifft die volle Breitseite des Raumjägers. Einen Augenblick später zerbirst der Gleiter vor deinen Augen. Erleichtert setzt Du deinen alten Kurs und fliegst weiter.

Du schaust durch das Cockpitfenster und siehst den Planeten Jan' Kana mit seinen weiten grünen Landmassen vor Dir. Deine Zielkoordinaten führen Dich zur größten Stadt Bridgefall, welche auf einem gigantischen Hochplateau liegt. Du steuerst die hiesige Landebahn an und legst eine butterweiche Landung hin. Du bist jetzt in Bridgefall auf Jan' Kana bei Abschnitt **(27)**.

#### 20

Der Raumgleiter besteht aus dem Cockpit, einem Frachtraum, einer kleinen 2-Mann-Kabine, einem kleinen Labor und dem Maschinenraum.

Möchtest Du...

... ins Cockpit steigen, um den Raumgleiter zu starten **(31)**

... den Raumgleiter wieder verlas-

sen **(27)**

#### 21

Du gehst an die Theke. Der dicke Cantina-Angestellte nickt Dir zu und fragt: "Hey, was darfs den sein?" Du lässt deinen Blick über die Auslage schweifen. Heute war scheinbar ein großer Andrang. Fast alle Speisen wurden verkauft. Du musst überlegen:

Ein Teller Nari-Pasta mit Larista-Soße (2 Credits)

*Hinweis: Natürlich musst Du auch entsprechende Credits übrig haben, um hier zu speisen!*

Oder hast Du doch keinen Hunger? Dann gehe zurück zu **(15)**.

#### 22

Du gehst die Gänge des Apartmentblocks entlang, um noch einmal einen Blick in Teros Zimmer zu werfen. Die Tür ist zu und wurde mit mittlerweile mit einem Klebeband vom Sicherheitsteam versiegelt. Darauf ist zu lesen: "Achtung! Diese Wohneinheit wurde vom Sicherheitsdienst versiegelt. Zutritt verboten!"

Dir bleibt nichts anderes übrig, als zurück zu **(1)** zu gehen.

#### 23

Du gehst an die Theke. Der dicke Cantina-Angestellte nickt Dir zu und fragt: "Hey, was darfs den sein?" Du lässt deinen Blick über die Auslage schweifen und überlegst:

Ein saftiges Roktar-Steak mit Horisknollen (3 Credits)

Ein Teller Nari-Pasta mit Larista-Soße (2 Credits)

Der Vegetarische Teller (2 Credits)

*Hinweis: Natürlich musst Du auch entsprechende Credits übrig haben, um hier zu speisen!*

Oder hast Du doch keinen Hunger? Dann gehe zurück zu **(32)**.

#### 24

Du stimmst der Weiterlieferung des Containers nach Fender zu. "Der Empfänger ist das Exobiologische Institut auf Fender. Sie erhalten die 2000 Credits dort von unserem Kunden. Ich gebe Ihnen hier noch die genauen Zielkoordinaten. Vielen Dank, dass Sie sich

dieser Sache annehmen." Johnson weißt seine Mitarbeiter an, den Container in den Frachtraum von Teros Raumgleiter zu laden. Er verabschiedet sich mit einem Händedruck.

Du hast **Hinweis F** entdeckt! Bitte notiere ihn Dir. Gehe weiter zu **(41)**.

**25**  
Ist es Vormittag **(32)** oder Nachmittag **(15)**?

**26**  
Du schaust durch das Cockpitfenster und siehst die Raumstation Far Inn vor Dir. Der Raumgleiter landet in der Hangarbuch. Die Einstiegs Luke öffnet sich und Du landest bei Abschnitt **(1)**.

**27**  
Du stehst auf der Landebahn von Bridgefall.  
Aber wie geht es jetzt weiter? Du schaust Dich in Bridgefall um **(34)**  
Du suchst nach dem Empfänger deiner Ware - Walter Johnson **(66)**  
Du steigst in den Raumgleiter **(20)**

**28**  
"Sehr gerne. Du wirst nirgends auf Far Inn eine bessere Auswahl an Schusswaffen aller Art finden! Ich hab sogar Schutzkleidung, falls Dir jemand nach dem Leben trachtet. Hihihi." Der Omikroner führt Dich durch seinen Laden und zeigt Dir einige seiner Stücke:

- Pistole (60 Credits)
- Gewehr (120 Credits)
- Sturmgewehr (300 Credits)
- Laserpistole (50 Credits)
- Sturmlaser (180 Credits)
- Laserblaster (800 Credits)

- Schutzweste (40 Credits)
- Leichter Brustpanzer (200 Credits)

Bist Du mit deinem Einkauf fertig, kannst Du bei **(14)** den Laden wieder verlassen.

**29**  
"Bitte Sir... Ein guter Freund..."

"Ich hatte Ihnen doch bereits gesagt, Sie haben hier nichts verloren. Lassen Sie meine Männer ihre Arbeit machen. Verschwinden Sie!" Bei dem Offizier beißt Du auf Granit so, dass Dir nichts anderes übrig bleibt, als zu **(55)** weiter zugehen.

**30**  
"Hey Nixx, ich hab da mal ne Frage. Die Keycard-Leser von Far Inn sind schon sehr speziell oder? Wenn man so einen knacken möchte, was müsste man da tun?" Der Omikroner schaut Dich verdutzt an, antwortet Dir aber dann: "Ja, die sind echt etwas besonderes. Die sind eine Sonderanfertigung, die man so wohl nur auf Far Inn antrifft. Ich denke, nur sehr wenige dürften das hinkriegen. Neben den Wartungstechnikern wahrscheinlich nur Draax und seine Halunken." Du hakst nach: "Was weißt Du über diesen Draax?" "Nicht viel. Draax weiß sich zu verstecken und die meisten hier decken ihn auch. Mehr kann ich Dir leider nicht sagen über ihn..."

Du hast **Hinweis D** entdeckt! Bitte notiere ihn Dir. Du bedankst Dich bei Nixx und verlässt seinen Laden bei **(14)**

**31**  
Du setzt Dich an das Steuer des "Wiesels". Du wirfst einen Blick auf den Navigationscomputer. Was möchtest Du tun:  
Den Raumgleiter starten und wieder nach Far Inn fliegen **(98)**  
Hast Du **Hinweis F** gefunden, könntest Du noch ein anderes Ziel anfliegen **(2)**  
Hast Du **Hinweis E** gefunden, könntest Du noch ein anderes Ziel anfliegen **(78)**  
Das Cockpit wieder verlassen **(20)**.

**32**  
Du stehst in der Cantina. Es ist zwar einiges los hier, aber es scheint noch keine Stoßzeit zu herrschen. Es sind noch einige Tische frei. An der Theke steht ein etwas dicklicher Mensch mit Glatze und dreckiger Schürze und wartet auf die Bestellungen seiner

Gäste.  
Was möchtest Du tun?  
Zur Theke gehen **(23)**  
Hast Du **Hinweis A** entdeckt, darfst Du Dich hier danach umsehen **(49)**  
Die Cantina wieder verlassen **(1)**

**33**  
Du läufst dem jungen Mann hinterher und lugst durch die Tür. Der Unbekannte durchwühlt den Schreibtisch des Apartments. Du nutzt den Überraschungsmoment, ziehst deine Waffe und stellst den Eindringling. Erschrocken dreht er sich um, zieht eine Pistole und versucht sich zu wehren.

Es beginnt ein Kampf. Da Du den Gegner überrascht hast, hast Du den ersten Angriff. Die weiteren Kampfunden werden entsprechend deiner Initiative und der des Gegners abgewickelt.

Eindringling					
<b>KÖR</b> 6	<b>AGI</b> 8	<b>GEI</b> 6			
<b>ST</b> 0	<b>BE</b> 4	<b>VE</b> 1			
<b>HÄ</b> 2	<b>GE</b> 4	<b>AU</b> 1			
					
18	8	12+ 1	5	6	12
<b>Nahkampf</b>				<b>WB</b>	<b>GA</b>
-			-	-	-
<b>Fernkampf</b>				<b>WB</b>	<b>GA</b>
Pistole			14	+2	-3
<b>Rüstungen</b>			<b>PA</b>		
-			-	-	-
<b>Talente</b>					
-					

**Besondere Kampfsituation:**  
Du kannst einmalig eine Aktion aufwenden, um einen Tisch umzuwerfen und dahinter Deckung zu suchen. Du erhältst dann Abwehr+4.

Konntest Du deinen Gegner besiegen? Dann gehe zu **(57)**.  
Hast Du in Kampfunde 3 deinen Gegner noch nicht besiegt, pas-

siert folgendes **(47)**.  
Sinkt deine Lebenskraft auf 0 oder darunter, gehe zu **(17)**.

### **34**

Du genießt die malerische Aussicht vom Hochplateau. Die Wasserfälle rauschen gleichmäßig im Hintergrund. Du hättest gute Lust, Dir das luxuriöse Freizeitangebot von Bridgefall zu gönnen. Aber Du hast noch einiges vor und gehst lieber wieder zurück zu **(27)**.

### **35**

Ein heftiger Schlag reißt Dich zu Boden. Du spürst nur noch wenige der vielen Schläge, die jetzt auf Dich einprasseln. Du verlierst das Bewusstsein und kurz darauf bist Du deinen Verletzungen erlegen. Du stirbst.  
**ENDE.**

### **36**

Nach einigen Minuten hat Grox seinen Kunden bedient und schaut zu Dir rüber: "Willkommen bei Grox. Was kann ich für Dich tun?" Du beginnst zu sprechen: "Hallo. Man hat mir gesagt, Du kennst Draax ganz gut. Ich muss ihn dringend finden. Kannst Du mir da weiterhelfen?" Grox ist sichtlich überrascht: "Du willst zu Draax? Das ist nicht so einfach. Wer bist Du überhaupt? Was willst Du von ihm? Ich winke doch nicht jeden x-beliebigen einfach zu Draax durch. Der hat besseres zu tun..."

Bleibst Du hartnäckig und versuchst Grox zu überreden? **(43)**  
Oder verlässt Du den Laden? **(14)**

### **37**

Lege eine GEI+AU+Charmant-Probe ab. Ist sie erfolgreich, gehe zu **(10)**, sonst gehe zu **(29)**.

### **38**

Du aktivierst den Psimolekulator. Deine Reise durch den Psiraum beginnt. Stunden später siehst Du den Planeten Fender vor Dir. Dir kommt ein kleiner Abfangjäger entgegen. Gerade als Du denkst, es handelt sich hier um ein Patrouillenschiff von Fender, eröffnet es das Feuer. Als es an Dir

vorbeifliegt, um eine Schleife für einen weiteren Angriff zu ziehen, fällt Dir auf, dass es sich um kein Schiff von Fender, sondern um einen Imperialer Raumjäger handelt!

Dir bleibt nichts anderes übrig, als sich deinem Gegner zu stellen unter **(82)**.

### **39**

Du stehst vor Teros altem Raumgleiter genannt "Das Wiesel". Es ist einfacher kleiner Frachter für maximal 2 Personen. Du gibts den Öffnungscode ein. Tero hat ihn Dir schon vor längeren anvertraut. Wie erwartet, öffnet sich die Einstiegs Luke. Um den Raumgleiter zu betreten, gehe weiter zu **(45)** oder schau Dich weiter auf Far Inn um bei **(1)**.

### **40**

Du betrittst das Labor. Tero hat es früher genutzt, um Substanzen, die er angekauft hat, auf deren Qualität zu prüfen. Mit dem entsprechenden Sachverstand, kannst Du es ebenfalls nutzen. Was möchtest Du hier machen? Hast Du **Hinweis S** entdeckt, kannst Du zu **(60)** gehen, und vielleicht etwas herausfinden. Das Labor wieder verlassen **(45)**

### **41**

Du stehst auf der Landebahn von Bridgefall.  
Wie geht es jetzt weiter?  
Du schaust Dich in Bridgefall um **(54)**

Du steigst in den Raumgleiter **(20)**

### **42**

Du stehst vor der Tür des Apartments 503. Das Kontrollpaneel wurde nur notdürftig wieder festgeschraubt. Die Tür steht einen Spalt offen. Du müsstest Sie leicht aufschieben können. Möchtest Du...

... das Apartment durchsuchen **(77)**

... das Kontrollpaneel genauer anschauen **(90)**

... lieber abhauen **(105)**

### **43**

Lege eine GEI+AU+Schlitzohr-Probe ab. Ist sie erfolgreich, gehe zu **(50)**, sonst gehe zu **(67)**.

### **44**

Dir geht immer das durch den Kopf, was Dir Johnson erzählt hat. "Sie wollen prüfen, ob die Xerx als biologische Waffen geeignet sind..." Außerdem scheint auch das Imperium sich für die Drohne zu interessieren. Das bedeutet sicher nichts Gutes... Du überlegst, ob Du die Drohne zum Wohle aller vernichten **(61)** oder die Lieferung wie geplant beenden sollst **(38)**.

### **45**

Der Raumgleiter besteht aus dem Cockpit, einem Frachtraum, einer kleine 2-Mann-Kabine, ein kleines Labor und dem Maschinenraum.

Möchtest Du...

... ins Cockpit steigen, um den Raumgleiter zu starten **(53)**

... einen Blick ins Labor werfen **(40)**

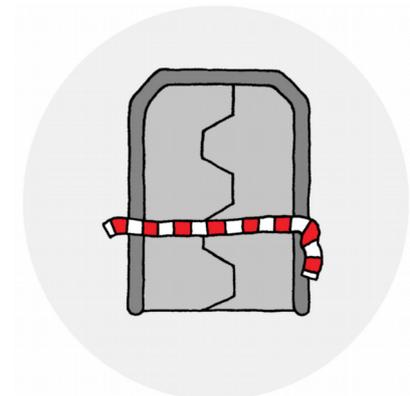
... den Raumgleiter wieder verlassen **(39)**

### **46**

"Entschuldigen Sie bitte Officer", beginnst Du. "Was ist hier passiert?" Der Sicherheitsoffizier schaut Dich streng an. "Wir sind unbefugt, Informationen an Zivilisten weiterzugeben! Bitte lassen Sie uns unsere Arbeit machen." Mit einer wegweisenden Geste schickt Dich der Offizier fort...

Möchtest Du Ihn weiter bequatschen, um mehr herauszufinden? **(37)**

Den Anweisungen des Offiziers folgen **(55)**.



**47**

Dein Gegner stellt kurz sein Feuer ein, hechtet hinter den Schreibtisch und sucht dahinter Deckung. Er erhält nun Abwehr +4.

Eindringling					
<b>KÖR</b> 6	<b>AGI</b> 8	<b>GEI</b> 6			
<b>ST</b> 0	<b>BE</b> 4	<b>VE</b> 1			
<b>HÄ</b> 2	<b>GE</b> 4	<b>AU</b> 1			
					
18	8+4	12+1	5	6	12
<b>Nahkampf</b>				<b>WB</b>	<b>GA</b>
-			-	-	-
<b>Fernkampf</b>				<b>WB</b>	<b>GA</b>
Pistole			14	+2	-3
<b>Rüstungen</b>			<b>PA</b>		
-			-	-	-
<b>Talente</b>					
-					

Konntest Du deinen Gegner besiegen? Dann gehe zu **(57)**.  
Sinkt deine Lebenskraft auf 0 oder darunter, gehe zu **(17)**.

**48**

"Herr Johnson, es ist wahnsinnig wichtig für meine Sicherheit und für die Sicherheit der Ware, dass ich weiß womit ich es hier zu tun habe - sollten Probleme auftreten und ich müsste improvisieren..." Johnson überlegt kurz: "Ja, da haben Sie recht. In Ordnung... Es handelt sich hierbei um eine Xerx-Jägerdrohne. Durch das Serum wird sie ruhiggestellt."

Du hast **Hinweis X** entdeckt! Bitte notiere ihn Dir. Gehe zurück zu **(76)** oder bohre weiter nach bei **(8)**.

**49**

Du siehst Dich in der Cantina um und entdeckst in einer ruhigen Ecke eine junge Frau mit blondem lockigen Haar in einem langen Mantel, wie er in dieser Form eigentlich nur bei den Vitari üblich ist. Das muss diese Abbi-

gail sein! Du trittst an Sie heran: "Entschuldigung. Bist Du Abbigail?" Die Frau blickt Dich neugierig an: "Ja richtig. Du musst der Freund von Tero sein. Bitte setz´Dich doch." Abbigail bietet Dir den Stuhl gegenüber von ihr an.

"Nenn mich ruhig Abby. Ich habe die Ware für Teros Lieferung besorgt." Abby öffnet ihren Mantel und schiebt Dir eine metallene Schatulle rüber. Sie öffnet das Kästchen und zeigt Dir 4 Kanülen mit einer leuchtend blauen gelartigen Flüssigkeit. "Ich habe außerdem die Zielkoordinaten in Teros Raumgleiter gespeichert. Du findest den Gleiter in der Hangarbuch. So wie Tero erzählt hat, müsstest Du das 'Wiesel' ja kennen. Der Kunde ist ein gewisser Walter Johnson. Er ist so ein reicher Schnösel auf Jan' Kana. Er lebt dort in Bridgefall. Die Übergabe soll direkt am Raumport stattfinden."

Du hast **Hinweis L** entdeckt! Bitte notiere ihn Dir. Gehe weiter zu **(58)**.

**50**

"Hör´zu. Ich möchte Draax einen lukrativen Deal vorschlagen. Wenn nicht mit ihm, dann mach ich dieses Riesengeschäft mit jemand anderen. Wenn Draax mitbekommt, dass Du das Treffen mit ihm verhindert hast, ist er sicher nicht gut auf Dich zu sprechen..." Grox überlegt kurz: "Ok. Du hast mich überzeugt. Ich sag´Dir wo Draax ist. Er hat ein Apartment im Sektor B-13. Ich geb´Dir die genaue Adresse."

Du hast **Hinweis V** entdeckt! Bitte notiere ihn Dir. Du bedankst Dich bei Grox und verlässt seinen Laden bei **(14)**

**51**

Völlig überraschend betritt ein junger Mann in Freizeitkleidung das Zimmer und eröffnet ohne Vorwarnung das Feuer.

Es beginnt ein Kampf. Da dein Gegner Dich überrascht hat, hat er den ersten Angriff. Die weiteren Kampfunden werden

entsprechend deiner Initiative und der des Gegners abgewickelt.

Eindringling					
<b>KÖR</b> 6	<b>AGI</b> 8	<b>GEI</b> 6			
<b>ST</b> 0	<b>BE</b> 4	<b>VE</b> 1			
<b>HÄ</b> 2	<b>GE</b> 4	<b>AU</b> 1			
					
18	8	12+1	5	6	12
<b>Nahkampf</b>				<b>WB</b>	<b>GA</b>
-			-	-	-
<b>Fernkampf</b>				<b>WB</b>	<b>GA</b>
Pistole			14	+2	-3
<b>Rüstungen</b>			<b>PA</b>		
-			-	-	-
<b>Talente</b>					
-					

**Besondere Kampfsituation:** Du kannst einmalig eine Aktion aufwenden, um einen Tisch umzuwerfen und dahinter Deckung zu suchen. Du erhältst dann Abwehr+4.

Konntest Du deinen Gegner besiegen? Dann gehe zu **(57)**.  
Hast Du in Kampfunde 3 deinen Gegner noch nicht besiegt, passiert folgendes **(47)**.  
Sinkt deine Lebenskraft auf 0 oder darunter, gehe zu **(17)**.

**52**

Du konfrontierst Johnson mit deinen Kenntnissen über das Serum: "Ich habe mittels einer chemischen Analyse herausgefunden, dass das Serum für Insektoide ausgelegt ist. In dem Container kann doch nicht einfach nur ein Insekt sein. Was zum Teufel ist das für ein Ungetüm?" Johnson zuckt zusammen: "Ähm... ja... Sie haben ja recht. Es handelt sich hierbei um eine Xerx-Jägerdrohne. Durch das Serum wird sie aber ruhiggestellt."

Du hast **Hinweis X** entdeckt! Bitte notiere ihn Dir. Gehe zurück zu **(76)** oder bohre

weiter nach bei **(8)**.

### 53

Du setzt Dich an das Steuer des "Wiesels". Du wirfst einen Blick auf den Navigationscomputer. Wie versprochen hat Abby hier die Zielkoordinaten für Teros Lieferung programmiert. Das Ziel ist der Planet Jan' Kana im Fender-System.

Was möchtest Du tun:

Den Raumgleiter starten und die Zielkoordinaten auf Jan' Kana anfliegen **(4)**

Hast Du **Hinweis F** gefunden, könntest Du noch ein anderes Ziel anfliegen **(11)**

Hast Du **Hinweis E** gefunden, könntest Du noch ein anderes Ziel anfliegen **(92)**

Das Cockpit wieder verlassen **(45)**.

### 54

Du genießt die malerische Aussicht vom Hochplateau. Die Wasserfälle rauschen gleichmäßig im Hintergrund. Du hättest gute Lust, Dir das luxuriöse Freizeitangebot von Bridgefall zu gönnen. Aber Du hast noch einiges vor und gehst lieber wieder zurück zu **(41)**.

### 55

Aus einiger Entfernung beobachtest Du, wie das Sicherheitsteam langsam seine Sachen packt und Mann für Mann abzieht. Ein Techniker arbeitet noch an dem Kontrollpanel der Tür. Dann schüttelt er den Kopf und unterhält sich noch kurz mit dem Offizier. Dieser nickt kurz ab und nun verlassen auch diese beiden die Szenerie.

Was möchtest Du tun?

Einen Blick auf die Tür werfen **(42)**

Noch etwas warten **(65)**

Lieber abhauen **(105)**

### 56

"Sagt Dir der Name 'Draax' etwas?" Der Omikroner zuckt zusammen. "Draax? Nein Mann... Du solltest lieber niemanden hier nach Draax fragen. Willst Du jetzt was kaufen?"

Enttäuscht verlässt Du den Laden

bei **(14)** oder bohre bei **(69)** weiter nach.

### 57

Du landest ein paar gute Treffer und dein Gegner fällt zu Boden. Der Mann ist sofort tot. Du durchsuchst ihn und findest ein niederes Rangabzeichen eines Soldaten des Imperiums. Des weiteren kannst Du seine Pistole an Dich nehmen. Nun kannst Du zu **(94)** gehen und Dich im Apartment umsehen.

### 58

Abby sieht Dich erwartungsvoll an: "Hast Du noch irgendwelche Fragen?"

"Weißt Du eigentlich, das Tero tot ist?" **(70)**

"Was hat es mit der Ware auf sich?" **(95)**

"Nein danke Abby. Ich habe keine Fragen mehr. Mach 's gut!" **(64)**

### 59

Zork sinkt zu Boden. Du drehst Dich zu Draax um, der sich mittlerweile hinter seinen Schreibtisch verkrochen hat. "B-b-bitte zu mir nichts! Ich geb Dir Geld. Du wirst stinkreich sein!", wimmert der Omikroner. Gerade als Du antworten willst, stürmt eine Patrouille des Sicherheitsdienstes herein. Du legst deine Recherchen offen und erklärst alles, was vorgefallen ist. Draax versucht sich aus der Situation herauszuwinden. Schnell wird der große Laserblaster des Borgoz als Tatwaffe in Teros Mordfall identifiziert. Draax wird abgeführt. Der Sicherheitsdienst wird Ihn verhören. Du hoffst, dass er seine gerechte Strafe bekommt. Du hast jedenfalls den Mörder von Tero gefunden. Mehr kannst Du hier gerade nicht mehr unternehmen. Du überlegst, was Du jetzt noch tun könntest.

Du hast **Hinweis E** entdeckt! Bitte notiere ihn Dir. Gehe anschließend zu **(1)**.

### 60

Hast Du bereits **versucht**, das Serum im Labor zu analysieren? Wenn ja, gehe zurück zu **(45)**.

Wenn nicht, könntest Du versu-

chen, das Kryo-Serum zu analysieren. Möchtest Du dies tun, gehe zu **(71)** oder verlasse das Labor und gehe zu **(45)**.

### 61

Du fasst den Entschluss, die Drohne zu vernichten. Du öffnest die Frachtluke und lässt den Container herausgleiten. Du fliegst eine kleine Schleife und beschießt den Container mit dem Bordgeschütz. Der Container zerspringt in kleiner metallene Splitter und blutige Fetzen.

Du überlegst wie es jetzt weiter geht...

Hast Du noch etwas auf Far Inn zu erledigen? Dann führt Dich deine neue Route zu **(98)**.

Hast Du das Gefühl, Du hättest alles erledigt? Dann schau nach vorn und stürze Dich in neue Abenteuer unter **(117)**.

### 62

Gerade noch rechtzeitig bemerkst Du einen jungen Mann in Freizeitkleidung, der gerade eine Pistole zieht und auf Dich richten will. Der Schusswechsel findet bei **(74)** statt.

### 63

"Ich muss aber unbedingt diesen Draax finden..." "Nein Mann!!! Frag nicht nach Draax! Raus aus meinen Laden!"

Du wirst des Ladens verwiesen und landest wieder bei **(14)**

### 64

"Ok, dann Hals- und Beinbruch! Vielleicht sieht man sich ja mal wieder." Abby steht auf und verlässt die Cantina. Du hast Dich lange mit Abigail unterhalten. Die Cantina hat sich mittlerweile nahezu geleert.

Mittlerweile ist **Nachmittag**. Streiche **Vormittag** und notiere Dir die neue Zeit.

Gehe anschließend weiter zu **(15)**.

### 65

Du wartest noch etwas um die Ecke im Flur, bis Du Dir sicher bist, dass der Sicherheitsdienst außer Hörreichweite ist. Gerade

als Du Dir die Sachen näher anschauen willst, hörst Du hinter Dir Schritte. Du reagierst schnell und versuchst Dich zu verstecken (101).

**66**

Du fragst die Angestellten des Raumports nach Walter Johnson. Du wurdest wohl bereits erwartet, denn Du wirst umgehend zu Ihm geführt. Herr Johnson ist ein gepflegter älterer Mann mit weißem Haar im typischen Geschäftsmann-Outfit. Er begrüßt Dich: "Einen schönen guten Tag. Sie müssen der Kurier aus Far Inn sein. Haben Sie meine Ware?" Du übergibst Johnson das Serum. Er lässt einen hüfthohen Stahlcontainer mit einem Gabelstapler anfahren. Obwohl der Container sehr massiv und schwer erscheint, wird er von etwas aus seinem Innen immer wieder erschüttert und verschoben. Hier scheint ein Tier gefangen zu sein. Du glaubst ein Fauchen aus dem Container hören zu können. Johnson setzt eine Kanüle des Serums in eine kleine Ausbuchtung und drückt einen Knopf auf einem Kontrollpaneel. Die Aparatur zischt und die Kanüle wird geleert. Fast schlagartig hören die Bewegungen auf. Herr Johnson ist sichtlich begeistert: "Ja! Das Serum ist von hervorragender Qualität! Sie haben Ihre Sache sehr gut gemacht. Hier ist Ihre Bezahlung." Er wirft Dir einen CredStick zu. Als Du den Stick prüfst, stellst Du fest, dass er **1000 Credits** enthält. Johnson fragt nach: "Haben Sie Interesse an einen weiteren Job? Dieser Container müsste nach Fender geliefert werden. Bei dieser Lieferung würden weitere 2000 Credits für Sie raus springen." Gehe weiter zu (76).

**67**

"Hör´zu. Ich muss unbedingt zu Draax. Sag mir gefälligst, wo er ist!" Grox wird wütend: "Du drohst mir in meinem eigenen Laden?! Broxus! Bricht dem Armleuchter hier ein paar Knochen!" Der Borgoz an der Eingangstür kommt herein und stapft auf Dich zu.

Ein Kampf beginnt:

Wache Broxus					
<b>KÖR</b> 8	<b>AGI</b> 8	<b>GEI</b> 4			
<b>ST</b> 4	<b>BE</b> 0	<b>VE</b> 0			
<b>HÄ</b> 3	<b>GE</b> 3	<b>AU</b> 0			
					
21	12+1	8	5	13+1	12
<b>Nahkampf</b>				<b>WB</b>	<b>GA</b>
Schlagstock			15	+1	-
<b>Fernkampf</b>				<b>WB</b>	<b>GA</b>
-			-	-	-
<b>Rüstungen</b>			<b>PA</b>		
Schutzweste			+1	-	-
<b>Talente</b>					
Nahkämpfer I					

Ist die Lebenskraft deines Gegners auf 5 oder weniger gesunken? Dann gehe zu (89). Sinkt deine Lebenskraft auf 0 oder darunter, gehe zu (115).



**68**

Du läufst dem jungen Mann hinterher und stürmst ins Apartment. Der Unbekannte scheint bereits auf Dich gewartet zu haben und eröffnet das Feuer.

Es beginnt ein Kampf. Da dein Gegner Dich überrascht hat, hat er den ersten Angriff. Die weiteren Kampfunden werden entsprechend deiner Initiative und der des Gegners abgewickelt.

Eindringling					
<b>KÖR</b> 6	<b>AGI</b> 8	<b>GEI</b> 6			
<b>ST</b> 0	<b>BE</b> 4	<b>VE</b> 1			
<b>HÄ</b> 2	<b>GE</b> 4	<b>AU</b> 1			
					
18	8	12+1	5	6	12
<b>Nahkampf</b>				<b>WB</b>	<b>GA</b>
-			-	-	-
<b>Fernkampf</b>				<b>WB</b>	<b>GA</b>
Pistole			14	+2	-3
<b>Rüstungen</b>			<b>PA</b>		
-			-	-	-
<b>Talente</b>					
-					

**Besondere Kampfsituation:**

Du kannst einmalig eine Aktion aufwenden, um einen Tisch umzuwerfen und dahinter Deckung zu suchen. Du erhältst dann Abwehr+4.

Konntest Du deinen Gegner besiegen? Dann gehe zu (57).

Hast Du in Kampfunde 3 deinen Gegner noch nicht besiegt, passiert folgendes (47).

Sinkt deine Lebenskraft auf 0 oder darunter, gehe zu (17).

**69**

Hast Du bereits versucht, mehr über Draax zu erfahren, dann gehe zurück zu (18).

Sonst lege eine GEI+AU+Schlitzohr-Probe ab. Ist sie erfolgreich, gehe zu (79), sonst gehe zu (63).

**70**

Abby ist starr vor Schreck. "Oh mein Gott das ist ja furchtbar... Wie... wie ist er gestorben?" Du erzählst, was Du weißt. Abby ist sichtlich schockiert und denkt nach.

Wie machst Du weiter?

"Weißt Du, ob Tero irgendwelche Feinde hatte?" **(85)**

Lieber das Thema wechseln **(58)**

**71**

Lege eine GEI+VE+Wissensgebiet (Chemie)-Probe ab. Ist sie erfolgreich, gehe zu **(84)**, sonst gehe zu **(73)**.

Notiere Dir auf jeden Fall, dass Du den **Versuch** unternommen hast, das Serum zu analysieren.

**72**

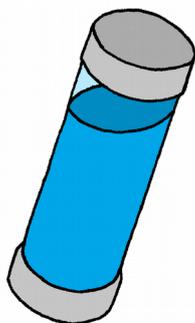
Einer der beiden Schläger geht zu Boden und hält seine Hände schützend vor sich. "Warte! Warte! Wir geben auf! Wir sagen Dir, was wir wissen. Es gibt da diesen Typen... einen Skal'Az... Heißt Grox. Er vertickt allerlei Zeug an Draax. Die beiden sind dicke miteinander. Du findest seinen Laden in Sektor A-42. Mehr wissen wir echt nicht, Mann..."

Du hast **Hinweis G** entdeckt! Bitte notiere ihn Dir.

Du lässt die beiden Halbstarke laufen und gehst zurück zu **(14)**.

**73**

Leider reichen deine Fähigkeiten als Chemiker nicht aus, mehr über das Serum herauszufinden... Gehe anschließend zurück zu **(45)**.

**74**

Es beginnt ein Kampf.

Eindringling					
<b>KÖR</b> 6		<b>AGI</b> 8		<b>GEI</b> 6	
<b>ST</b> 0		<b>BE</b> 4		<b>VE</b> 1	
<b>HÄ</b> 2		<b>GE</b> 4		<b>AU</b> 1	
					
18	8	12+ 1	5	6	12
<b>Nahkampf</b>				<b>WB</b>	<b>GA</b>
-	-	-	-	-	-
<b>Fernkampf</b>				<b>WB</b>	<b>GA</b>
Pistole			14	+2	-3
<b>Rüstungen</b>			<b>PA</b>		
-			-	-	-
<b>Talente</b>					
-					

**Besondere Kampfsituation:**

Du kannst einmalig eine Aktion aufwenden, um einen Tisch umzuwerfen und dahinter Deckung zu suchen. Du erhältst dann Abwehr+4.

Konntest Du deinen Gegner besiegen? Dann gehe zu **(57)**.

Hast Du in Kampfunde 3 deinen Gegner noch nicht besiegt, passiert folgendes **(47)**.

Sinkt deine Lebenskraft auf 0 oder darunter, gehe zu **(17)**.

**75**

Du siehst Dir die Elektronik genauer an. Ein solchen Keycard-Leser hast Du bisher noch nicht gesehen. Das ist alles andere als Standard. Du vermutest, dass der Mörder von Far Inn kommen muss. Sonst wäre er nicht so vertraut damit gewesen.

Du hast **Hinweis M** entdeckt! Bitte notiere ihn Dir.

Gehe weiter zu **(77)**, um das Apartment zu betreten oder hau bei **(105)** lieber ab.

**76**

Johnson wartet gespannt auf deine Antwort.

Was möchtest Du antworten?

"Was ist in dem Container?" **(86)**  
Hast Du **Hinweis I** gefunden, kannst Du hier gezielter nachfragen **(52)**

"In Ordnung. Ich mach's" **(24)**

"Nein, tut mir leid. Das ist nichts für mich..." **(12)**

**77**

Du ziehst die Tür auf und betrittst Teros Apartment. In der Mitte des Raumes fällt Dir sofort der riesige Blutfleck ins Auge. Seine Leiche wurde bereits abtransportiert. Du siehst Dich weiter um. Lege dafür eine GEI+VE+Wahrnehmung-Probe ab. Ist sie erfolgreich, gehe zu **(62)**, sonst gehe zu **(51)**.

**78**

Du überlegst wie es jetzt weiter geht...

Hast Du noch etwas zu erledigen? Dann plane im Raumgleiter deine weiteren Schritte bei **(31)**.

Hast Du das Gefühl, Du hättest alles erledigt? Dann schau nach vorn und stürze Dich in neue Abenteuer unter **(117)**.

**79**

"Ich muss unbedingt diesen Draax finden. Hab was Geschäftliches mit ihm zu bereden. Wenn Du mir hilfst, werde ich Dich lobend bei ihm erwähnen." Der Omikroner hadert sehr mit sich. Jedoch gibt er schließlich nach: "Na... Gut... Ich habe keine Ahnung, wo Draax sich aufhält. Aber Draax steht in sehr enger Verbindung mit diesem Grox. Hat einen Laden hier im Viertel. Sektor A-42. Am besten forschst Du da mal nach."

Du hast **Hinweis G** entdeckt! Bitte notiere ihn Dir.

Du bedankst Dich bei Blaxter und verlässt seinen Laden bei **(14)**

**80**

Du manipulierst die Software des Datapads und bekommst tatsächlich Zugriff auf die Nachricht. Diese Nachricht hat Tero vor zwei Tagen erhalten:

*Tero Du Ratte!*

*Ich warte immer noch auf die 5000 Credits von der letzten Lie-*

ferung! Wenn Du mir die Kohle nicht bis morgen bringst, wird dein Kopfrollen!  
Ich mach keinen Scherz,  
Draax

Du hast **Hinweis D** entdeckt!  
Bitte notiere ihn Dir.  
Gehe zurück **(116)**.

**81**

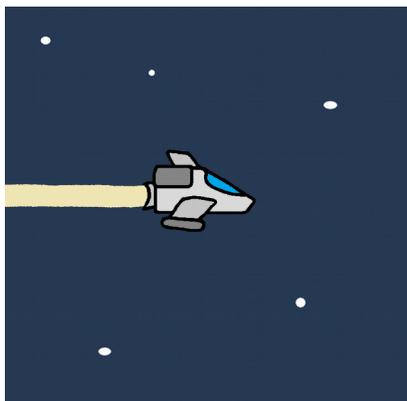
Es erscheint Dir als das Naheliegendste, einfach ein paar Passanten nach 'Draax' zu fragen. Du siehst Dich um und versuchst Kontakt zu den herumlaufenden Leuten aufzunehmen, aber alle sind zu beschäftigt, um sich mit Dir zu unterhalten. Da fallen Dir zwei Menschen auf, die scheinbar auf jemanden warten. Die beiden muskelbepackten Gestalten tragen grobe Lederkluft, sind kahlrasiert, gepieret und tätowiert. Dennoch beschließt Du, Sie anzusprechen: "Hallo Ihr zwei! Ich bin auf der Suche nach einem gewissen 'Draax'. Sagt Euch das was?" Die Beiden schauen Dich grimmig an: "Du willst nicht nach Draax suchen. Verschwinde..."

Hörst Du auf die Beiden und lässt es lieber? Dann gehe zurück zu **(14)**.

Oder lässt Du Dich nicht einschüchtern und fragst weiter nach? Dann gehe zu **(87)**.

**82**

Ein Raumkampf beginnt. Nachfolgend die Werte für deinen Raumgleiter das Wiesel und die deines Gegners - dem Imperialen Raumjäger. Wurde dein Raumgleiter bereits in einem vorherigen Gefecht beschädigt, ist die Struktur natürlich entsprechend



deiner Notizen verringert.

Raumgleiter "Das Wiesel"					
25	10	10	5	+4	+2
Geschütze:		Buggeschütz			

Imperialier Raumjäger					
20	-	15	-	+5	+2
Geschütze:		Buggeschütz			
Pilot					15
Talente					
-					

Konntest Du den Raumkampf gewinnen, gehe zu **(102)**. Wurdest Du jedoch besiegt, gehe zu **(3)**.

**83**

Geschickt versteckst Du Dich in einen schattigen Winkel, den die Flurbeleuchtung nicht abdeckt. Ein junger Mann in Freizeitkleidung läuft eiligen Schrittes den Flur entlang und macht vor Apartment 503 halt. Er zieht die Tür auf und betritt das Zimmer. Möchtest Du...

... den Kerl im Apartment stellen **(33)**

... lieber abhauen **(105)**

**84**

Du untersuchst eine Probe des Serums im Labor. Tatsächlich kannst Du ein wenig darüber herausfinden: Das Serum ist rein und von ausgezeichneter Qualität. Seltsamerweise ist das Serum nicht für eine humanoide Spezies gedacht, die Du kennst... Du glaubst, dass es für Insektoide konzipiert ist...

Du hast **Hinweis I** entdeckt! Bitte notiere ihn Dir.

Gehe anschließend zurück zu **(45)**.

**85**

"Tero hat viel Handel mit den Omikronern hier auf Far Inn be-

trieben. Darunter sind leider auch viele Gauner und Halsabschneider. Wenn man nicht aufpasst, ziehen sie einen über den Tisch und man hat plötzlich einen Haufen Schulden und dadurch auch irgendwelche Schläger am Hals. Die meisten Omikroner wickeln ihre Geschäfte natürlich im 'Omikronischen Viertel' ab. Sei vorsichtig, wenn Du dort unterwegs bist."

Gehe anschließend zurück zu **(58)**.

**86**

"Unser Kunde besteht in dieser Sache auf Geheimhaltung. Ihr müsst das für diesen Job auch nicht wissen. Und keine Sorge. Der Container ist sicher."

Und jetzt?

Du könntest versuchen, Johnson zu überreden, mehr Informationen herauszurücken unter **(91)**. Oder lass es gut sein und gehe zurück zu **(76)**.

**87**

"Doch. Ich muss diesen Draax finden. Wisst Ihr wo er ist oder nicht?", hältst Du dagegen. Die beiden spannen Ihren Muskeln an und bauen sich vor Dir auf: "Nein Alter! Du willst nicht nach Draax suchen. Verpiss' Dich!"

Gibst Du lieber nach und verschwindest? Dann gehe zurück zu **(14)**.

Oder bleibst Du weiterhin standhaft? Dann gehe zu **(104)**.

**88**

Du versteckst Dich mehr schlecht als recht hinter einer Topfpflanze im Flur. Ein junger Mann in Freizeitkleidung läuft eiligen Schrittes den Flur entlang und an Dir vorbei und macht vor Apartment 503 halt. Er zieht die Tür auf und betritt das Zimmer.

Möchtest Du...

... den Kerl im Apartment stellen **(68)**

... lieber abhauen **(105)**

**89**

Broxus muss ordentlich einstecken und geht zu Boden. Du hörst Grox hinter Dir aufschreien:

"Warte! Bring Ihn nicht um! Ich sag Dir ja schon, wo Draax sich aufhält! Er hat ein Apartment im Sektor B-13. Ich geb' Dir die genaue Adresse."

Du hast **Hinweis V** entdeckt! Bitte notiere ihn Dir.  
Du bedankst Dich bei Grox und verlässt seinen Laden bei **(14)**

### 90

Du löst die Verschraubung und wirfst einen Blick auf die Elektronik. Lege eine GEI+GE+Mechatronik-Probe ab. Ist sie erfolgreich, fällt Dir bei **(75)** etwas auf, wenn nicht, gehe zu **(110)**.

### 91

Hast Du bereits versucht, Johnson zu überreden, gehe zurück zu **(76)**.  
Sonst lege eine GEI+AU+Charmant-Probe ab. Ist sie erfolgreich, gehe zu **(48)**, sonst gehe zu **(99)**.

### 92

Du überlegst wie es jetzt weiter geht...  
Hast Du noch etwas zu erledigen? Dann plane im Raumgleiter deine weiteren Schritte bei **(53)**.  
Hast Du das Gefühl, Du hättest alles erledigt? Dann schau nach vorn und stürze Dich in neue Abenteuer unter **(117)**.

### 93

Lege eine AGI+BE+Heimlichkeit-Probe ab. Ist sie erfolgreich, gehe zu **(113)**, sonst gehe zu **(97)**.

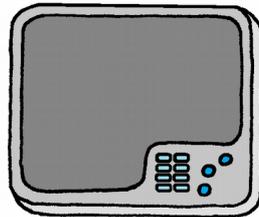
### 94

Endlich kannst Du das Apartment durchsuchen. Die Einrichtung ist zwecksmäßig aber dennoch gemütlich. Links neben der Eingangstür steht ein gemütliches Bett, auf der rechten Seite steht ein Tisch mit zwei Stühlen. Außerdem steht noch ein Schreibtisch im Zimmer. Du wirfst einen Blick hinein und findest ein Datapad, zwei Dosen S.T.I.L.L. sowie einen Credstick mit 120 Credits.

Du kannst jederzeit das Datapad unter **(116)** aktivieren. Notiere Dir vorher die Abschnittnummer, bei der Du gerade bist.

Da Du nichts weiter im Apartment findest, beschließt Du von

hier zu verschwinden. Bei **(1)** kannst Du dein weiteres Vorgehen überdenken.



### 95

"Oh, das ist wirklich interessant. Es handelt sich hier um ein Kryostase-Serum, wie es früher in der Raumfahrt benutzt wurde. Vor der Entwicklung der Psisprungtechnik haben sich die Crewmitglieder der Raumschiffe während der langen Reisezeiten in einen Kryoschlaf gelegt. Heute wird so was gar nicht mehr verwendet. Ein Problem von diesem Zeug ist, dass das Serum für jeden Organismus extra angepasst werden muss. Also jede Spezies benötigt ein anderes Serum. Sonst kann es zu Frostschäden kommen oder der Betreffende wacht gar nicht mehr auf. Für welche Spezies dieses Serum hier ausgelegt ist, weiß ich allerdings nicht. Mein Lieferant hielt sich hier bedeckt..."

Du hast **Hinweis S** entdeckt! Bitte notiere ihn Dir.

Wie machst Du weiter?

"Wer ist dein Lieferant?" **(106)**

Das Thema wechseln **(58)**

### 96

Du überlegst wie es jetzt weiter geht...

Hast Du noch etwas auf Far Inn zu erledigen? Dann gehe zurück zu **(1)**.

Hast Du das Gefühl, Du hättest alles erledigt? Du steigst in Teros Raumgleiter und stürzt Dich in neue Abenteuer unter **(117)**.

### 97

Du versuchst den richtigen Moment zu erwischen, um an Grox vorbeizuschleichen. Gerade als Du im Hinterzimmer

verschwinden willst, hörst Du aber Grox hinter Dir brüllen: "Halt! Was machst Du da? Du hast hier keinen Zutritt, Freundchen!" Du antwortest ihm: "Ich suche nach Draax..." Grox schnaubt verächtlich: "Pah! Draax gibt sich nicht mit Abschaum wie Dir ab! Broxus! Brich dem Armleuchter hier ein paar Knochen!" Der Borgoz an der Eingangstür kommt herein und stapft auf Dich zu.  
Ein Kampf beginnt:

Wache Broxus					
<b>KÖR</b> 8	<b>AGI</b> 8	<b>GEI</b> 4			
<b>ST</b> 4	<b>BE</b> 0	<b>VE</b> 0			
<b>HÄ</b> 3	<b>GE</b> 3	<b>AU</b> 0			
					
21	12+1	8	5	13+1	12
<b>Nahkampf</b>				<b>WB</b>	<b>GA</b>
Schlagstock			15	+1	-
<b>Fernkampf</b>				<b>WB</b>	<b>GA</b>
-			-	-	-
<b>Rüstungen</b>			<b>PA</b>		
Schutzweste			+1	-	-
<b>Talente</b>					
Nahkämpfer I					

Ist die Lebenskraft deines Gegners auf 5 oder weniger gesunken? Dann gehe zu **(89)**.

Sinkt deine Lebenskraft auf 0 oder darunter, gehe zu **(115)**.

### 98

Far Inn ist vier Raumtage von Jan' Kana entfernt. Der Raumgleiter hebt ab und fliegt in den Weltraum hinaus. Du aktivierst den Psimolekulator. Deine Reise durch den Psiraum beginnt. Vier Stunden später landest Du bei **(26)**.

### 99

"Herr Johnson, es wäre wichtig, zu wissen, was in diesem Container ist." Johnson wiegelt ab: "Nein, die Anweisungen unseres

Kunden waren eindeutig. Liefere Sie einfach den Container aus oder wir suchen uns jemand anderen."

Gehe zurück zu **(76)**.

**100**

Ein Raumkampf beginnt. Nachfolgend die Werte für deinen Raumgleiter das Wiesel und die deines Gegners - dem Imperialen Raumjäger. Wurde dein Raumgleiter bereits in einem vorherigen Gefecht beschädigt, ist die Struktur natürlich entsprechend deiner Notizen verringert.

Raumgleiter "Das Wiesel"					
25	10	10	5	+4	+2
Geschütze:		Buggeschütz			

Imperialer Raumjäger					
20	-	15	-	+5	+2
Geschütze:		Buggeschütz			
Pilot					15
Talente					
-					

Konntest Du den Raumkampf gewinnen, gehe zu **(19)**. Wurdest Du jedoch besiegt, gehe zu **(3)**.

**101**

Lege eine AGI+BE+Heimlichkeit-Probe ab. Ist sie erfolgreich, gehe zu **(83)**, sonst gehe zu **(88)**.

**102**

Du triffst den Imperialen ein letztes Mal mit deinem Geschütz. Er explodiert in einem bunten Feuerball.

Du setzt deine Reise Richtung Fender fort. Du fliegst die Zielkoordinaten an, die Du von Johnson erhalten hast und landest bald auf dem privaten Raumport des Exobiologischen Instituts von Fender. Man scheint Dich bereits erwartet zu haben, denn ein Emp-

fangskomitee aus Wissenschaftlern und Raumportangestellten kommen Dir entgegen, als Du die Frachtluke öffnest. Eine Wissenschaftlerin im fortgeschrittenen Alter kommt auf Dich zu: "Guten Tag. Mein Name ist Professor Heather Brown. Schön, dass die Lieferung von Johnson so schnell geklappt hat. Hier ist Ihre Bezahlung." Sie übergibt Dir einen CredStick mit den versprochenen **2000 Credits**. Du bedankst Dich und verabschiedest Dich von den Wissenschaftlern und kehrst zu deinem Raumgleiter zurück.

Du hast **Hinweis E** entdeckt! Bitte notiere ihn Dir. Anschließend gehe weiter zu **(8)**.

**103**

Lege eine GEI+VE+Hacker-Probe ab. Misslingt die Probe oder hast Du das **Talent Hacker** gar nicht, gehe zu **(114)**. Ist sie aber erfolgreich, gehe zu **(80)**.

**104**

"Hört mal zu Ihr Spaßvögel! Ich muss Draax finden und wenn Ihr wisst, wo er sich aufhält, dann spuckts gefälligst aus!" Einer von den beiden fängt an zu brüllen: "Das reicht! Jetzt gibt's auf die Fresse!" Die beiden gehen auf Dich los.

Ein Kampf zwei gegen einer beginnt:

Zwei Schläger					
<b>KÖR</b> 8	<b>AGI</b> 8	<b>GEI</b> 4			
<b>ST</b> 4	<b>BE</b> 0	<b>VE</b> 0			
<b>HÄ</b> 2	<b>GE</b> 4	<b>AU</b> 0			
20	10+1	8	5	12	12
<b>Nahkampf</b>				<b>WB</b>	<b>GA</b>
Schlagstock			13	+1	-
<b>Fernkampf</b>				<b>WB</b>	<b>GA</b>
-			-	-	-
<b>Rüstungen</b>		<b>PA</b>			
Lederkluft		+1	-	-	
<b>Talente</b>					
-					

Ist die Lebenskraft einer deiner Gegner auf 5 oder weniger gesunken? Dann gehe zu **(72)**. Sinkt deine Lebenskraft auf 0 oder darunter, gehe zu **(35)**.



**105**

Dir wird diese Sache langsam etwas zu heikel. Was immer hier vor sich geht, es scheint gefährlich zu sein und früher oder später kommst Du dabei unter die Räder. Also beschließt Du Far Inn zu verlassen und dein Glück woanders zu suchen.

Dieses Abenteuer ist jedenfalls beendet. **ENDE.**

**106**

Abbigail winkt ab: "Oh, das willst Du lieber nicht wissen. Aber er kommt nicht von hier."

Dir bleibt nichts anderes übrig, als das Thema zu wechseln **(58)**

**107**

Du wirst von einem Laserstrahl schwer getroffen. Du spürst, wie deine Eingeweide kochen. Langsam sinkst Du zu Boden. "Sei doch froh. Du triffst gleich deinen Freund wieder.", hörst Du Draax noch höhnisch sagen. Dann wird Dir schwarz vor Augen und Du stirbst langsam. **ENDE.**

**108**

Du marschierst durch zahlreiche zwielichtige Gassen im Sektor B-13 bis Du die Adresse von Draax's Versteck findest. Es sieht von außen wie eine einfache Wohnzelle aus. Da Du keine andere Möglichkeit siehst, drückst Du den Knopf für das Türsignal. Nach einiger Zeit öffnet ein riesiger Borgoz die Tür. Er hat einen riesigen Laserblaster an einem Gurt geschultert. "Ich möchte zu Draax.", entgegnest Du ihm. Der Borgoz nickt und winkt Dich herein. Von innen wirkt die Wohnung nun wesentlich großzügiger. Du stehst in einem Flur mit mehreren Türen auf beiden Seiten. Du wirst von dem Borgoz zu einer Tür geführt. Diese öffnet sich und Du betrittst mit deinem Begleiter den Raum. An einem Schreibtisch sitzt ein runzeliger Omikroner. "Bist Du Draax?", fragst Du. "Wenn Du es bis hierher geschafft hast, weißt Du die Antwort bereits.", antwortet der Omikroner. "Was zum Teufel willst Du?" Du zeigst Dich kämpferisch: "Du hast meinen Freund Tero Schwarzatze

ermordet. Ich bin hier, um Dich zur Verantwortung zu ziehen!" Draax lacht höhnisch: "Haha! Ich habe mir natürlich nicht selbst die Hände schmutzig gemacht. Mein Freund Zork hier hat diesem Versager das Fell über die Ohren gezogen." Er deutet auf den Borgoz hinter Dir. "Und dasselbe wird er jetzt auch mit Dir machen!" Der Borgoz zückt seine Waffe.

Ein Kampf beginnt:

Wache Zork					
<b>KÖR</b> 8	<b>AGI</b> 8	<b>GEI</b> 4			
<b>ST</b> 6	<b>BE</b> 0	<b>VE</b> 0			
<b>HÄ</b> 2	<b>GE</b> 2	<b>AU</b> 0			
					
22	11+1	8	5	13+1	11+1
<b>Nahkampf</b>				<b>WB</b>	<b>GA</b>
-	-	-	-	-	-
<b>Fernkampf</b>				<b>WB</b>	<b>GA</b>
Laserblaster	17	+5	-2		
<b>Rüstungen</b>			<b>PA</b>		
Schutzweste	+1	-	-		
<b>Talente</b>					
Schütze I					

Ist die Lebenskraft deines Gegners auf 0 oder weniger gesunken? Dann gehe zu **(58)**.

Sinkt deine Lebenskraft auf 0 oder darunter, gehe zu **(107)**.

**109**

Du tippst auf die Nachricht von Abbigail. Tero hat sie gestern abend erhalten. Hierin ist folgendes zu lesen:

*Hallo Tero, schön, dass wir mal wieder zusammen ein Geschäft abwickeln können. Ich konnte die Ware besorgen. Du hattest hier mal wieder den richtigen Riecher. Wie vereinbart soll mich dein Kurier morgen vormittag in der Cantina treffen. Ich werde den langen Mantel tragen, den Du*

*mir von deinem Stammschneider hast fertigen lassen. So wird mich dein Freund sicher erkennen.*

*Liebe Grüße, deine Abby*

Du hast **Hinweis A** entdeckt! Bitte notiere ihn Dir.

**110**

Du siehst Dir die Elektronik genauer an. Leider kannst Du mit all den Kabeln und Schaltkreisen nichts weiter anfangen. Hier kommst Du nicht weiter...

Gehe weiter zu **(77)**, um das Apartment zu betreten oder hau bei **(105)** lieber ab.

**111**

Du tippst auf die Nachricht des unbekanntens Absenders. Doch statt der Nachricht, erscheint ein Eingabefeld für ein Passwort, dass Du natürlich nicht hast.

Du könntest...

... versuchen das Datapad zu hacken, um die Passwortsperre zu umgehen **(103)**

... diese Nachricht sein lassen und das Datapad weiter durchstöbern **(116)**

**112**

Du überlegst wie es jetzt weiter geht...

Hast Du noch etwas auf Far Inn zu erledigen? Dann führt Dich deine neue Route zu **(88)**.

Hast Du das Gefühl, Du hättest alles erledigt? Dann schau nach vorn und stürze Dich in neue Abenteuer unter **(117)**.

**113**

Geschickt nutzt Du die Ablenkung und schleichst an Grox vorbei in das Hinterzimmer. Du siehst Dich kurz um und findest eine Liste mit Lieferungen in ein Apartment im Sektor B-13. Das muss Draax's Versteck sein! Du prägst Dir die Adresse ein und verschwindest wieder aus dem Hinterzimmer.

Du hast **Hinweis V** entdeckt! Bitte notiere ihn Dir.

Da es hier für Dich nichts mehr zu holen gibt, verlässt Du den Laden

bei **(14)**

#### **114**

Leider bist Du nicht kompetent genug, das Datapad zu hacken. Dir wird der Zugriff auf die Nachricht weiterhin verweigert. Dir bleibt nichts anderes übrig, als zu **(116)** zurückzukehren...

#### **115**

Broxus ist verdammt kräftig und trifft Dich hart. Du hörst etwas in deinem Rücken knacken und brichst zusammen. Du kannst deine Beine nicht mehr spüren. Ein letzter Schlag auf deinen Kopf lässt die Welt schwarz werden. Du bist tot.

**ENDE.**

#### **116**

Neugierig aktivierst Du das Datapad und hoffst einen Hinweis zu finden, was deinem Freund zugestoßen ist. Tero hat allerdings nur zwei Nachrichten auf dem Pad gespeichert, ansonsten befindet sich nichts weiter darauf. Die erste Nachricht ist von einer gewissen Abbigail, die zweite ist von einem unbekanntem Absender.

Möchtest Du...

... die Nachricht von Abbigail lesen **(109)**

... die Nachricht des Unbekannten überprüfen **(111)**

... oder das Datapad weglegen und zur letzten Abschnittsnummer zurückkehren.

#### **117**

Du lässt die jüngsten Ereignisse hinter Dir und wirfst einen Blick auf den Navigationscomputer. Wo wird Dich dein Schicksal als nächstes hinführen? Der Weltraum ist unendlich weit und bietet daher auch unendliche Möglichkeiten. Du denkst an deinen Freund Tero. Gerne hättest Du ihn auf deiner Reise dabei gehabt. Ihm hätte es sicher gefallen, durch das All zu reisen und eine Raumfahrerkeipe nach der anderen abzuklappern. Du beschließt in der nächsten einen Drink auf ihn zu heben.

Plötzlich schießt Dir noch ein Gedanke durch den Kopf. Der Frachtraum! Du springst vom

Cockpit-Sessel auf und stürmst nach hinten. Du öffnest die Tür zum Frachtraum und wirfst einen Blick hinein. Du findest einen Haufen EP!

- Du erhältst 2 EP für den Abschluss dieses Abenteuers.

- Du erhältst 1 EP für jeden gefundenen Hinweis.

- Du erhältst 1 EP, wenn Du den Mord an Tero aufklären konntest.

- Du erhältst 1 EP, wenn Du Teros Lieferung abgeschlossen hast.

- Du erhältst 2 EP, wenn Du die Xerx-Drohne vernichtet hast.

Damit bist Du gut für dein nächstes Abenteuer gewappnet. Dieses hier ist jedenfalls zu **ENDE.**

Autor: Matthias König  
Zeichnungen: Matthias König



Dieses Fanwerk basiert auf Starslayers © Christian Kennig und Fabian Mauruschat.

Veröffentlicht unter der Creative Commons Lizenz BY-NC-SA 4.0 Deutschland (Namensnennung-Keine kommerzielle Nutzung-Weitergabe unter gleichen Bedingungen)