



Knall im Sektor ALL

Fanabenteuer

Von: Jochen - Schröder - Arkam

Deutsche Ausgabe des Paranoia Rollenspiels von Ulisses Spiele Original von Mongoose Publishing

Knall im Sektor ALL

Inhalt

Formales.....	2
Hintergrund.....	2
Auftragserteilung.....	3
Inoffizielle Vorbesprechung.....	3
Vorbesprechung.....	5
PLV.....	5
F&D.....	7
Flug zum Raumfahrtzentrum.....	8
Raumfahrtzentrum.....	9
Der Flug.....	11
Die Basis.....	11
Rückflug?.....	14
Das Raumschiff.....	14
Rückkehr.....	15
Nachbesprechung.....	16
Belohnungen & Terminierungen.	16

Formales

Bilder

Das Titelbild stammt aus Wikipedia, siehe [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:STS-121_Launch_\(19267477515\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:STS-121_Launch_(19267477515).jpg).
Eines vom Start der Columbia habe ich nicht gefunden.

Was darf ich mit dem Text machen?

Der Text wurde von Jochen Schröder, Nickname: Arkam verfasst. Korrekturen und Anregungen werden unter arkam.js@googlemail.com oder jochenschraeder@yahoo.de gerne entgegen genommen.
Ich hab e mich nach Kräften bemüht für alles verwendete Material eine Erlaubnis einzuholen oder die entsprechende Quelle anzugeben.
Wenn mir Fehler unterlaufen sind wäre es freundlich wenn Sie erst mich kontaktieren und dann erst weitere Schritte in Erwägung ziehen.
Das vollständige PDF darf gerne verbreitet, kopiert und auf Webseiten zur Verfügung gestellt werden. Ein Hinweis auf den Autor außerhalb des Textes wäre nett.
Es ist ein nichtkommerzieller Text es darf also auch kein Anderer damit Geld verdienen. Eine Ausnahme ist wenn Sie gegen Geld spielleitern.

Verwendete Programme

Der Die Beschriftung wurde mit GIMP 2.10.14 eingefügt. Das Programm findet sich unter <https://www.gAffendämon.org/>. Der Text wurde mit Open Office <https://de.libreoffice.org/> geschrieben.

Paranoia RPG

Das Paranoia RPG wird in Deutsch von Ulisses Spiele <https://ulisses-spiele.de/> herausgebracht. Das amerikanische Original stammt von Mongoose Publishing <https://www.mongoosepublishing.com/>. Mongoose brachte auch Paranoia XP heraus.
Erste deutsche Paranoia Fassung von Welt der Spiele GmbH aus der Edition Spielkunst. Das amerikanische Original von West End Games.
Paranoia Troubleshooter Stammt vom Manticore Verlag <https://mantikoreverlag.de/>
Die ursprünglichen Autoren sind Dan Gelber, Greg Costikyan und Eric Goldberg.
Die Editoren der neuen Edition sind James Wallis, Grant Howitt und Paul Dean.

Ich möchte diesen Menschen und allen die da draußen professionell oder als Hobby Paranoia RPG Material verfassen Dankeschön sagen. Ohne euch wäre meine Rollenspielerlaufbahn weniger spaßig und weniger ambitioniert verlaufen.

Paranoia Editionen

Dieser Text war eigentlich für die erste deutsche Paranoia Ausgabe von Welt der Spiele vorgesehen. Wegfallende Paranoia Runden, andere Systeme, steigender Ehrgeiz und begrenzte Zeit sorgen dafür das die Angaben in diesem Abenteuer einen Mischmasch unterschiedlicher Editionen darstellt. Ich hoffe das wird sich im Laufe der Zeit noch ändern.

Download Möglichkeiten

Im Tanelorn Rollenspiel Forum gibt es unter <https://www.tanelorn.net/index.php/topic,114002.0.html> einen Thread über die neue Paranoia Edition. Da findet man unter auch eine Downloadmöglichkeit dieses Abenteuers.
Sehr schön ist auch die Fassung die im Fanzin Anduin Nr. 87. Unter <https://www.die-hesepak.de/fanzine-anduin/> kann man sich das Magazin als PDF kostenlos herunter laden. Direkt

zur Nr. 87 geht es unter <https://www.die-hesepak.de/anduin-87/>
Bei den Blutschwertern gibt es unter <https://blutschwerter.de/downloads/authors/arkam.296/> mein gesammeltes Paranoia Material.

Unter <http://forum.pen-paper.at/index/topic.155.msg40217.html#msg40217> findet man den Text im Forum von Pen-Paper.at und ebenfalls im Downloadbereich unter http://forum.pen-paper.at/index/action_downloads/cat.36.html.
Besondere r Dank verdienen meine Spieler in der dortigen Forenrunde unter <http://forum.pen-paper.at/index/topic.1493.0.html>.

Hintergrund

F&D unterhält im Sektor ALL, ja tatsächlich im Weltraum, eine streng geheime Forschungsstation. Der Kontakt mit dieser Station ist jetzt abgerissen. Gleichzeitig sind jetzt erstmals Mutanten in den Alpha-Komplex gelangt. Jetzt steht alles auf der Kippe und unsere heroischen Troubleshooter sind gefragt.

Namen

Die Namen des gesamten Personals bei diesem Auftrag sollten natürlich auf die diversen SF Serien abzielen.
Typische Namen sind also:
Vo -G- ONE -3, Kling -O- NEN -2, Galact -I- CAR -3,

Medien

Da wäre natürlich erst Mal die ID Computerrollenspiel DooM I / II zu nennen. Wenn Sie Anregungen zu Mutanten auf der Raumstation brauchen hier finden Sie Vorbilder.
Tragischer sind da die Ereignisse auf die der Raumgeier Columbia II, siehe Seite 11, anspricht. Unter [https://de.wikipedia.org/wiki/Space_Shuttle#Challenger-Unglück_\(1986\)_und_Folgejahre](https://de.wikipedia.org/wiki/Space_Shuttle#Challenger-Unglück_(1986)_und_Folgejahre) kann man die Geschichte der Katastrophen der Space Shuttle Challenger & Columbia ansehen. Falls Sie oder ihre Spieler derart reale und ernste Themen nicht in ihrem Spiel haben wollen lassen Sie diese Geschichte einfach weg.
Eine weitere Anregung waren natürlich die ID-Soft Spiele <https://www.idsoftware.com/de-de>.

Formelles

Selbstverständlich ist diese Mission auch bürokratisch vollkommen erfasst. Es gibt also eine Missionsnummer und einen offiziellen Teamnamen.

Missionsnummer: 0c7 - a -out -c7
Teamname: Apokalypse

EP – Punkte Belohnung

Es gibt 500 EP – Punkte für jeden Troubelshooter.

Zusatzbelohnungsstufen

Als Erster einen Fuß auf die Basis setzen.

Erster getöteter Gegner nicht Troubelshooter auf der Basis: 50 EP – Punkte.

Den Riesenenergiewerfer bergen: 100 EP - Punkte

Cyberdämon töten: 500 EP – Punkte.

Gerüchte

Die folgenden Gerüchte sind nicht gewertet wie bei anderen Paranoiaabenteuern. Sie können also als Spielleiter vollkommen selbst entscheiden was von den folgenden Gerüchten war ist. Na gut wenn Gerüchte war sein sollten die den Auftrag in Abrede stellen sollten hätten Sie sich den Download und können Sie sich das weitere Lesen sparen. Aber wie ich Sie kenne werden Sie dieses Abenteuer ja nur wieder dazu nutzen Ihre eigenen Ideen etwas aufzupeppen. Keine Sorge Bürger machen Sie schon es wird keine schwere bewaffnete Spielepolizei auftauchen wenn Sie es tun. Garantiert nicht Bürger. Vertrauen Sie uns Bürger.

1. Mehrere hohe Programmierer bei F&D züchten und testen ihre eigene Mutantenarmee um den Computer zu entmachten.
2. Es gibt eine streng geheime Abteilung in der Troubelshooterzentrale die die Einsätze spezieller mutierter aber nicht registrierter Troubelshooter lenkt.
3. Ein kleiner Vorfall im Sektor GAU sorgt dafür das es immer wieder aus heiterem Komplex zu Mutationen kommt.
4. Ein neuer Nahrungsmittelzusatz färbt die Zungen von Mutanten rot. Wie wäre es mit auffallend rotem Pilztraum zum Nachtsch?
5. Es hat eine Invasion aus dem Sektor ALL statt gefunden.
6. Im Sektor MAI wachsen seit dem 9 Tageszyklus seltsame Pilzgewächse.
7. Muttertag im Komplex?

8. Der Technische Dienst hat das F&D Gebäude im Sektor ALL sabotiert da hier eine fehlertolerante Transporttechnologie entwickelt werden soll.

9. Es soll ein Mutantelitecorps der Streitkräfte gegründet werden. Alle Mutanten die sich jetzt melden gelten nicht als Verräter. Ja genau Verrat ohne Verräterpunkte.

10. Bei diesem Auftrag handelt es sich nur um einen Scheinauftrag. Tatsächlich soll die geplante Explosion des Transportgeräts nur ein Feuerwerk für einen hohen Programmierer abliefern.

11. Bei dem Auftrag handelt es sich um ein mysteriöses Turnier der hohen Programmierer das total illegal ist. Jeder der dieses meldet wird reich belohnt.

12. Im Sektor ALL findet ein Klonaufstand von infraroten Mitbürgern statt.

Auftragserteilung

Der Auftrag wird aufgrund seiner Komplexität nicht auf einem Monitor oder als Ausdruck sondern auf einem Streamerband geliefert.

Selbstverständlich ist jede Kenntnis über ein derartiges Speichermedium für Troubelshooter unterhalb der Sicherheitsstufe ultraviolett illegal. Sollten sie dennoch Wissen erkennen lassen erhalten sie sofort 7 Verräterpunkte.

Klone mit der Mutantenkraft Hypersinn können diese jetzt sinnvoll anwenden. Da es sich tatsächlich um einen Notfall handelt wird anschließend keiner dumme Fragen stellen. Außer der betreffende Klon hält anschließend die Vorbesprechung mit irgendwelchen Verratsverdächtigungen auf. Ach ja bei einer 19-20 geht der Einsatz dieser PSI-Kraft spektakulär schief, es sei den der Klon weiß diesen Wert auf. Dieses Misslingen führt dazu das das restlichen Troubelshooter Team umdirigiert wird, mit orangenem Reflektorpanzer und Laser ausgestattet wird und den Verräter terminieren darf. Alle anderen Klone müssen wohl auf die inoffizielle Vorbesprechung einläuten um an der Vorbesprechung teilnehmen zu können.

Inoffizielle Vorbesprechung

Die Klone sollten jetzt auf schnellstem Wege herausfinden was auf der seltsamen Kassette, dem Streamerband abgespeichert ist.

Die legalste Möglichkeit dazu bieten sicherlich die Servicegruppen. Gegen

Abgabe von 50Cr Bearbeitungsgebühr oder aber dem einfordern einer SiB sind die Servicegruppen gerne bereit zu helfen. Ja überschlagen sich sozusagen vor Hilfsbereitschaft.

Geschickte Klone erkennen das und versuchen diese seltsame Situation aus zu nutzen.

Die Servicegruppen

CPU / ZRE: Bergen Sie den Antrage 27-a-2b, Anforderung einer kurzfristigen Gravitationsumkehr und testen Sie das experimentellen Antragsbedarfsausgabegerät (ABA). Sie sollen einem befreundeten Komplex im Sektor ALL helfen.

Ein Saboteur hat es auf ABA abgesehen.

ABA:Das Antragsbedarfsausgabegerät stellt sicher das das Team stets alle notwendigen Formulare erhält. Vor jeder halbwegs interessanten Aktion setzt sich das Gerät in Gang und gibt einen mehrseitigen Antragsbogen aus. Das nicht ordnungsgemäße ausfüllen von Anträgen ist Verrat, 1 Verräterpunkt.

Das ABA arbeitet tatsächlich weitgehendst problemlos, an gut bei einer 20 beginnt es damit im Umkreis von 2 Metern schwarze Tinte zu verspritzen. Da die meisten Anträge jedoch eine viel höhere Sicherheitsstufe erfordern als die Troubelshooter besitzen könnte es zu Problem kommen. Würfeln Sie mit dem W20 um die notwendige Sicherheitsstufe zu ermitteln: 1 Infrarot, 2 Rot, 3 Orange, 4 Zitro, 5-9 Grün, 10-13 Blau 14 Indigo, 15 Violett, 16-20 Ultraviolett

Energie und Transport / Versorgungsservice: Erschließen sie den Sektor ALL transportmäßig und schließen Sie ihn an das öffentliche Versorgungsnetz an.

Forschung und Design / Forschung & Entwicklung: Ihr Auftrag wird Ihnen Gelegenheit geben jede Menge technisches oder sogar, hier senkt der Klon die Stimme, sogar computertechnisches Material zu bergen.

Es geht in Ihrem Auftrag darum eine Invasion des Alpha-Komplexes durch dreckige mutierte Kommiverräter zu verhindern.

Knall im Sektor ALL – Ein Paranoia RPG Fanabenteuer

Interne Sicherheit / Innere

Sicherheit: Es gibt einen Kommissaboteur in Ihrem Team. Finden Sie diesen Saboteur und liefern Sie ihn lebend für eine öffentliche Terminierung ab.

Mutanten haben den Sektor GWO angegriffen, nein es waren definitiv keine Kommiss.

Im Sektor ALL werden registrierte Mutanten trainiert.

Produktion, Logistik und Verpflegung: Bergen Sie alle noch intakte Ausrüstung und suchen Sie die Schuld dafür beim TD.

Es handelt sich um eine Code 7 Mission. Also einen Mission zu deren Bewältigung man sieben Klone bräuchte.

Es handelt sich um ein Selbstmordkommando mit dem Codenamen Apollo 13.

Streitkräfte: Beseitigen Sie alle Mutanten im Sektor ALL. Dieses dreckige Gezücht ist für einen Angriff auf den Sektor GWO zuständig der uns nicht gut aussehen läßt.

Technischer Dienst / Technischer Service: Sie sollen eine Installation im Sektor ALL auf Vordermann bringen.

In Ihrem Team gibt es zwei Spitzel der Internen Sicherheit.

Die Roboter für diesen Einsatz stehen im Verdacht frankenstein zu laufen.

Wohnraum, Unterhaltung & politische Erziehung (WupE) / Wohnraumerhaltung und Ausbau & Bewusstseinkontrolle: Bringt uns schönes Bildmaterial mit einem WUpE - Mitarbeiter als Helden mit.

Im Sektor LAU kam es zu einem Ereignis in den Pilzbottichen.

Geheimgesellschaften

Alle Geheimgesellschaften sind in hohem Maße an den Geschehnissen im Sektor ALL interessiert. Aus diesem Grunde werden Ihre Klone keine Schwierigkeiten bekommen wenn sie an dieser Stelle Hilfe für das Streamerband suchen.

Anti-Mutanti: Im Sektor ALL ist es zu einer Reihe seltsamster Mutationen gekommen. Bringen Sie uns von jedem Exemplar eine Probe mit damit wir eine effektive Bekämpfungsmethode für sie entwickeln können.

Psion hat einen Agenten in Ihrem Team schalten Sie ihn aus.

Ein Teil der Mutanten im Sektor ALL sind Schwermetaller.

Club Christlicher Computerprogrammierer: Nun die die Sicherung der Station im Sektor ALL wird dem Computer bei seiner Mission helfen. Helfen Sie uns indem Sie in jedem Schlafrum und in allen

Gemeinschaftsräumen ein Exemplar von "Der Computer ist mein Herr - Er lenke mich auf allen meinen Schaltkreisen" verteilen. Der Klon erhält ganz großzügig 200 Exemplare diese Heftes.

Computer Freaks: Es soll in diesser Station einen Backupsatz unseres Computers geben. Bergen Sie diesen Backupsatz und programmieren Sie ihn in unserem Sinne.

Die Foundation: Sehen Sie zu das diese Station als zerstört gilt und wir sie dann nutzen können. Terminieren Sie jeden der als Zeuge etwas Anderes aussagen könnte.

Eliminator: Dieses erneute Machwerk eines großwahnsinnigen Diktators gehört zerstört.

Erdmütter: Die Klonexperimente halten sich nicht an die natürliche Art der Reproduktion vernichten Sie alle Hinweise auf diese Experimente.

Eugeniker: Beschaffen Sie uns um jeden Preis Proben der verschiedenen Mutanten.

Femme Fatal: Das wäre ein passender Platz für uns und die Hohen Programmierer. Programmieren Sie mit dieser Karte einen Teleporter entsprechend um. Wir werden nach dem Ableben ihres Teams dann ein Team hochschicken. Eine kleine Anmerkung die Karte hat eine kleine Fehlfunktion und teleportiert eine weitere Gruppe Monster auf die Station.

Frankenstein Zerstörer: Dieses technoide Machwerk muß zerstört werden.

Freie Unternehmer: Bergen Sie möglichst viel des technischen Geräts und des biologischen Materials. Wir haben für alles schon einen Abnehmer.

Geschw -I- STR Rivalen: Nun wenn ein Klon im Sektor ALL ist fehlt im Alpha Komplex ein Klon Ihrer Klonfamilie nutzen Sie ihre Chance.

Groupies: Der Kommandeur der Station Bürger Sky -U- RUS -5? ist unser Held. Bergen Sie ihn oder seine Leiche und möglichst viele Andenken an ihn.

Humanisten: Der Verlust dieser Station zeigt die Überlegenheit lebender Kreaturen über die Roboter und Computer. Sorgen Sie für die Zerstörung dieser Station.

Illuminati: Diese Station ist das ultimative Machtelement. Richten Sie für uns ein unbemerktes Versteck ein und sorgen Sie dafür das wir es nutzen können.

Kommis Unlimeted: Leisten sie Hilfe im Sinne der sozialistischen Internationalen Solidarität. Unsere Brüder aus dem Sektor ALL benötigen

unsere Hilfe um die Invasion unseres faschistischen Alpha - bourgoisen - Komplexes fort zu setzen und zu einem siegreichen Abschluss zu bringen.

Es gibt zwei Agenten der IntSic in Ihrem Team.

Die Genossen im Sektor ALL haben Medikamente zur Förderung von Mutationen hergestellt.

Mu: Der große Weise benötigt diesen Punkt der Ruhe und der Meditation. Vernichten Sie Ihr Team und bringen Sie uns mit der Teleportertechnik nach oben.

Ohne eine Ausbildung als Teleportertechniker dürfte das recht schwer fallen.

Mystiker: Auf dieser Station werden Sie den ultimativen Einblick in die Geheimnisse des Universums erhalten. Schreiben Sie diese auf und verbreiten Sie sie an ihre Teammitglieder.

N3F: Die Station ist unser Traum. Eines unserer Mitglieder hat dort einen weißen Tetraeder mit infrarotem Aufdruck und der Mutantenfähigkeit "Glück" verloren. Bergen Sie um jeden Preis diesen Gegenstand.

Psion: In der Station soll es Anleitungen zur Entwicklung von Mutantenkräften geben. Bergen Sie diese Dokumente.

Pro Tech: In diese Station wurde die modernste verfügbare Technik gesteckt. Bergen Sie möglichst viele Stücke dieser enormen Technik.

Randale: Diese Station dient der Überwachung aller Bürger und muss zerstört werden.

Ritter der Schalttafel: Sie werden Avalon den Himmelssitz des 1. Ritters erreichen in den er sich zurückzog als die Welt ihn missachtete. Nun haben seine Feinde IHN eingeholt terminieren Sie seine Feinde aus dem Sektor HEL.

Romantiker: Sie werden einen alten Stützpunkt der Menschheit außerhalb des Alpha-Komplexes aufsuchen. Bergen Sie soviel Gegenstände der alten Zeitrechnung wie möglich.

Es gibt einen Kommi im Team, wenn Sie ihn erwischen schaut die IntSic beim Einführen der Gegenstände von draußen weg.

Der Sektor ALL macht alle Bürger durch spezielle ultraviolette Geräte zu Romantikern. Nutzen Sie das zu Ihren Gunsten aus.

Schwermetall: Im Sektor ALL werden Experimente zur Cyborgerschaffung durchgeführt. Stellen Sie alle Unterlagen sicher.

Einer der Roboter des Teams läuft Frankenstein.

Knall im Sektor ALL – Ein Paranoia RPG Fanabenteuer

Sozis: Es handelt sich um ein weiteres Machwerk der bourgoisen Ausbeuterklasse. Bringen Sie diese Station zum Absturz um ein gut sichtbares Zeichen für alle ausgebeuteten Klone zu setzen.

Spockis: Der ganze Entwurf beruht auf einem Plan der Föderation dokumentieren Sie ihren Einsatz möglichst gut damit auch andere die Herrlichkeit der Föderation erkennen.

Zurück zur Natur: Es soll sich auf dieser Station ein der Natur nachgebildeter Teilö befinden. Bergen Sie möglichst viele Kreaturen und Pflanzen aus diesem Gebiet.

Vorbesprechung

Der Vorbesprechungsraum

Der Vorbesprechungsraum gleicht einer Hightechhackerbude. Überall liegen Kabel herum, verschiedene Bildschirme zeigen das komplexe Innenleben von Computerchips und blinkende Dioden zeigen laufende Datentransfers an. Auf einem Tisch inmitten des Wirrwars liegen eine Anzahl von schwer und massiv wirkenden ganz geschlossenen Helmen bei denen viele Kabel zusammenlaufen.

Neben mindestens 30 Technikern von Sicherheitsstufe Zitro bis Blau ist offensichtlich der Vorbesprechungsoffizier zu sehen. Sar -U- MAN -3 trägt eine weiße Robe, hat lange Haupt- und Barthaare und eine stockartige weiße Waffe in der Hand. "Bürger Ihre Vorbesprechung wird dank der von F&D bereitgestellten Technik im virtuellen Raum stattfinden. Bitte nehmen sie jetzt die Cyberhelme und setzen sie auf. Die für sie notwendigen Informationen werden ihnen dann präsentiert.

Die virtuelle Realität

Sobald alle Troubelshooter ihren Helm aufgesetzt haben wird die Verbindung zu den Großrechnern hergestellt und die Troubelshooter finden sich in der virtuellen Realität wieder die für sie aus einer blauen Ebene besteht. Über ihnen lösen sich kleine weiße Sterne. Jeder dieser Sterne beinhaltet ein paar Informationen

Der Auftrag

Insgesamt sind es zwanzig Sterne die nacheinander die folgenden Informationen beinhalten:

1. Ihr Auftrag führt sie in den Sektor ALL.
2. Ihre Aufgabe besteht in der Sicherung eine streng geheimen F&D Labors.
3. Im F&D Labor für Mutanten Forschung werden registrierte

Mutanten einem intensiven Training unterzogen.

4. Sie werden mit dem Raumgeier Columbia II starten.
5. Sie werden vorher ein spezielles Training im Sektor ESA absolvieren.
6. Ihre Ausrüstung erhalten Sie an der PLV Ausgabe im Sektor ONT.
7. Sie werden einen experimentellen Hygieneroboter testen.
8. Sie werden eine Reihe experimenteller Ausrüstung bei F&D in diesem Sektor entgegennehmen.
9. Es gibt eine Reihe von Mutantenkomplexen die im Sektor ALL Interessen haben.
10. Der Auftrag führt Sie in den Sektor OUT.
11. Sie werden einen experimentellen Hygieneroboter testen.
12. CPU unterstützt das Team mit dem Antragsbedarfsausgabegerät (ABA).
13. Ersatzklone werden mit dem Klonteportationsgerät über den großen roten Knopf oder per entsprechender Automatik herbeigerufen.
14. Ein Flugrobot wird das Team in den Sektor ESA bringen.
15. Außerhalb des Gebäude wartet ein Autocar auf das Team das es zunächst zu PLV und später dann zu F&D und zur Trainingsbasis im Sektor ESA bringt.
16. Der Sektor ALL ist infrarot.
17. Der Sektor OUT verfügt über keinerlei Sicherheitsstufen.
18. Der Sektor ALL erfordert spezielle Schutzausrüstung.
19. Der Auftrag hat allerhöchste Priorität für den Komplex.
20. Der Raumgeier Columbia II hat ein extrem sensibles Robotgehirn.
21. Der Computer ist ein Looser.

Hackerangriff

Die letzte Information leitet einen Angriff eines ComputeFreaks mit dem Namen Code 23 auf den Vorbesprechungsraum ein. Pro Troubelshooter taucht eines seiner Killerprogramme auf.

Killerprogramm: Hirn rösten: 8 mit E8 bzw. einem Wanz von 6.

Die Killerprogramme zeigen sich als kleine rote Sterne.

Wenn die Troubelshooter nicht reagieren werden die Killerprogramme erst die Informationen vernichten. Das schaffen sie mit einer Quote von einer Information pro Kampfrunde leicht. Anschließend werden sie die Troubelshooter angreifen.

Mit einem erfolgreichen Wurf auf Technisches Verständnis lassen sich die Grafiken der Troubelshooter mit den Werten der Troubelshooter steuern.

Sollten die Troubelshooter einfach ihre Helme ausziehen wollen so nehmen sie E3 Schaden bzw. gilt als Verletzt.

PLV

Ihr werdet von Symb -I- ONT -2 schon erwartet. Statt dem normalen Overall trägt dieser Klon einen Anzug nach einem Schnittmuster des berühmten Designer Hautdecot -U- ERE -4. "Bürger Sie kommen exakt 2,41 Sekunden später als von CPU eingeplant hier an. Wie begründen Sie diese Ineffizienzen." Wenn die Klone zu einer Erklärung ansetzen reicht er Ihnen das Beschwerdeformular X-13-Ter-fix in Sonderfassung 7B zu schnellst möglicher Bearbeitung. Zum Glück für die Klone ist die durchschnittliche Bearbeitungszeit dieses Formulars 3,14 Jahre. Da das Formular erst seit 3,1 Jahren genutzt wird steht die exakte Bearbeitungszeit noch nicht fest.

Ausrüstungsliste - Team

- 1 Multirobot 123 C
- 1 Hygienerobot Bes 666 V
- 3 orange Laser, Alpha
- 18 orange Laser-Trommeln
- 3 Geschosswerfer, Alpha
- 100 Massivgeschosse
- 3 HEAT Geschosse, Stufe 32
- 5 DD Geschosse, Stufe 2
- 1 Flammer, Flammenwerfer Stufe 1
- 4×10 Schuss für den Flammer / Flammenwerfer
- 6 orange Laserreflektorpanzer, Stufe 10
- 6 Raumanzüge, original NASA Anzüge mit Aufnäher in weiß, keine Rüstung, man bewegt sich in ihnen extrem langsam bzw. gilt als verletzt
- 12 rote Handgranaten, Alpha Stufe
- 6 COM I
- 1 Buch "Der kleine Raumfahrer", schwarzer Einband, weiße Seiten, rote Schrift
- 6 Paar schwarze Stiefel
- 6 Paar Magnetsohlen für die Stiefel
- 6 Medikits

Knall im Sektor ALL – Ein Paranoia RPG Fanabenteuer

Ausrüstung Teamführer

- auf Team bezogene Sicherheitsstufe von Orange

Ausrüstung Loyalitätsoffizier

-

Ausrüstung Wissenschaftsoffizier

- 7 Medikits

Ausrüstung Kampfoffizier

- Kampfpanzer mit Schutz 20, ignoriert Verletzungen

Ausrüstung Fröhlichkeitsoffizier

- Teampack Qualin, erzeugt eine fröhliche das mach ich Stimmung, Bei Ausrastern erhält man einen Punkt Mumm zurück.

Ausrüstungsliste Ausrüstungsoffizier

- Werkzeugkasten Stufe 2

Die Klone erhalten nicht etwa direkt Ihre Ausstattung sondern nur einen Ausrüstungsberechtigungsschein. Mit diesem können Sie dann bei der Ausgabe vorbeischaun und das beste hoffen.

Hygienerobot Bes 666 V

Der Hygienerobot ist sozusagen ein Schrubrobot für Troubleshooter. Er verteilt Spritzen wenn die Charaktere in einer Umgebung sind in der Sie einer erhöhten Infektionsgefahr ausgesetzt sind.

Er nimmt gründliche Magen- Darm- -reinigungen und -spiegelungen vor wenn die Troubleshooter versehentlich etwas falsches zu sich genommen haben.

Er macht den klassischen Reflextest wenn die Troubleshooter etwas müde erscheinen. Vielleicht wird bei einem Nachfolgemodell der 5 kg Hammer, S:5 Schaden bzw. Wanz 3 mindestens ein Verwundet Ergebniss, noch ersetzt. Er versorgt die Verletzten und das mit einem beachtlichen Wert von 16 bzw. Wanz 9.

Sollten Troubleshooter psychisch auffällig werden so fragt er sie nett nach Ihrer Mutter und streichelt sie anschließend sanft, Schaden S:1, Wanz 1 mindestens Verletzt. Sollten Troubleshooter diese Behandlung ablehnen so werden sie von ihm in ein WU&PE Glückscenter eingeliefert.

All das und vieles mehr erledigt er vollautomatisch und ohne jeden Fehl. Fragt man Ihn nach seiner ursprünglichen Spezifikation so gibt er Kampfrobot an. Und tatsächlich dieser Hygienerobot wurde auf der Basis eines Nahkampfroboters gebaut, Nahkampf

Fertigkeitswert:20 und Schaden nach Wahl S1-6 bzw. Wanz: 9.

Multirobot 123 C

Dieser Robot läuft Frankenstein aber auf eine beunruhigende logische Art und Weise. Er wird sich bei den Fleischsäcken mit seinen Fähigkeiten bei der Wartung und Reparatur von Robotern anbieten und diese dann frankensteinisieren wenn er unbeaufsichtigt ist oder der Troubeshooter sicher nichts vom Umgang mit Robotern versteht.

Sieht er die Mehrheitsverhältnisse als günstig an so gibt er das Startsignal zu einer Roboterrevolution und beginnt "Robis zu Freiheit, zur Sonne zum Licht..." zu spielen.

Für den Falle das man ihn inspizieren möchte greift er mit seinen diversen Werkzeugen, S4 mit Fertigkeit: 10 bzw. einem Wanz von 6 an.

Ausgabeschalter

Vor dem Ausgabeschalter sind gerade ein paar Dubiose Klone dabei ein noch dubioseres Schmarzmarkt Geschäft mit Waffen abzuschließen.

Drei blaue Verkäufer

Blauer Reflektorpanzer bzw Rüstung Stufe 6 die Verletzt Ergebnisse ignoriert, blauer Laser, zugriff auf 1 Bazooka mit Massivgeschossen und auf 1 Geschößwerfer mit HEAT Munition, Fertigkeiten: Laser: 10, Bazooka: 6, Geschosswerfer: 8

Wanz von 8 genauer 6 über Können und Ausrüstung Stufe 2.

Mutationen: Robotempathie, Maschinenempathie und Empathie
Geheimgesellschaft: Schwermetal, Schwermetal und Frankenstein Zerstörer.

Zwei scharze Käufer

Keine Rüstung, keine Waffen, werfen sich in Deckung und beten zum Computer für das persönliche Überleben.

Die Infraroten sind vier Mitglieder von Eleminator und zwei befreundete Mitglieder von Randal. Sollten Sie Ihre Waffen bekommen und in Ruhe gelassen werden so verziehen Sie sich. Sollten Sie ihre Waffen bekommen und Probleme bekommen sie zu behalten werden Sie ein Feuergefecht anfangen.

Bürger Ver--ÄTR-1

Gehemgesellschaft: Eleminator
Servicegruppe: PLV / Interne Sicherheit – IM (Infraroter Mitarbeiter)
Codename Schleimer
Mutantenkraft:

Maschineninstitution (9)

Waffe: Laser: 5, Bazooka: 3 bzw. Wanz: 3 jeweils mit Alpha Waffen

Juda -- SLB -1

Geheimgesellschaft: Randal

Servicegruppe: Streitkräfte

Mutantenkraft: Robotempathie (10)

Waffe: Laser: 5, Bazooka: 3 bzw.

Wanz: 3 jeweils mit Alpha Waffen

Bitte – PIL-1

Geheimgesellschaft: Randal

Servicegruppe: F&D

Mutantenkraft: Teleportation (17)

Waffe: Laser: 5, Bazooka: 3 bzw.

Wanz: 3 jeweils mit Alpha Waffen

Wenn sich die Troubleshooter wie üblich ein heftiges Feuergefecht mit den Typen liefern erhalten Sie bei einem Sieg -5 Verräterpunkte wegen der Terminierung von Bürgern bei einer illegalen Tätigkeit, wenn sie entsprechende Beweise vorlegen können. An seine eigenen Aufzeichnungen muss der Computer sanft mit Scheinlogik / Chuzpe ÷ 1 beziehungsweise 4 hingewiesen werden.

Wenn die Troubleshooter am nächsten Terminal eine Meldung machen wird für jeden von Ihnen 1 Verräterpunkt gestrichen.

Die Troubleshooter können natürlich auch selbst mitbieten.

Einigen sich die Troubleshooter und die Blauen ohne das es Tote gegeben hat friedlich wird die Sauerei einem anderen Team aufs Auge gedrückt und dann ernsthaft verhandelt.

Illegale Ausrüstung

- 2 Bazookas, Stufe 2

- 10 Schuß HE Munition für die Bazooka,

- 6 blaue Laser, Stufe 2

- 6 blaue Laser-Trommeln

- 6 blaue Reflektorpanzer bzw

Rüstung Stufe 6 die Verletzt

Ergebnisse durch Laser

ignoriert

- 1 Eimer schwarzer Farbe

Bei einer erfolgreichen Probe auf Stiefellecken bzw. Dreistigkeit + Charm ein Erfolg sind die Blauen auch bereit den Troubleshootern weiteres Material auf Ihren Ausrüstungsberechtigungsschein zu schreiben.

F&D

Bei F&D werden die Klone von Int -I-MUS -2 erwartet. Der Ihnen die diverse Spezialausrüstung für Ihren Einsatz erklärt, soweit das für Ihre Sicherheitsstufe zugelassen ist.

Anti-Mutator (1 Stück)

Der Anti-Mutator besteht aus einem Schuhkarton großem Kasten der etwa 2 kg wiegt und von einer Parabolantenne von ca. 30 cm Durchmesser gekrönt wird. Auf der länglichen Seitenwand sind eine Vielzahl von Skalen und Anzeigen angebracht.

Der Anti-Mutator wird wie ein Laser auf sein Ziel abgefeuert und manipuliert das Gehirn eines Mutanten so das er seine Kraft nicht mehr einsetzen kann.

Bei einer 20 oder einem Computersymbol würfeln Sie einfach mit W20 bzw. 4 W6:

1-5 Kein Ergebnis

6-8 Die Mutantenkraft des entsprechenden Mutanten wird ausgelöst, der Mutant verliert 2 Punkte PSI, die Karte muss gespielt werden

9-11 Der PSI Wert des Mutanten sinkt auf 0, normale Regeneration, der Klon verliert bis zum Ende der Mission oder einem anderen Ergebnis seine Mutantenkraft

12-15 Der Anti-Mutator brummt verdächtig

16-18 Alle PSI-Kräfte in 10 Meter Umkreis sind blockiert

19 Der PSI Wert aller Mutanten in einem Umkreis von 10 Metern steigt auf 20 und die Betroffenen wollen Ihre Kräfte nutzen

20 Der Anti-Mutator explodiert wie eine Handgranate bzw. einem Wanz von 3

21 Ziehen bzw. würfeln Sie für alle Klone eine neue Mutantenkarte bzw Mutation

22

23

24 Alle Troubleshooters werden als Mutanten registriert. Dabei wird als Mutantenkraft unbekannt eingetragen. Dadurch können auch Mutationen die ansonsten zur Terminierung führen würden registriert werden.

Antragsbedarfsausgabegerät

Das Antragsbedarfsausgabegerät stellt sicher das das Team stets alle notwendigen Formulare erhält. Vor jeder halbwegs interessanten Aktion setzt sich das Gerät in Gang und gibt einen mehrseitigen Antragsbogen aus. Das nicht ordnungsgemäße ausfüllen von Anträgen ist Verrat, 1 Verräterpunkt bzw. 1 Stern den man

erst nach Abgabe des Geräts oder einer Übergabe des Geräts los wird.

Wenn kein Troubleshooter Mitglied der Servicegruppe CPU bzw ZRE ist, diese erhalten das ABA bevorzugt wählt der Teamführer einen Träger aus.

Das ABA arbeitet tatsächlich weitgehendst problemlos. Man würfelt wenn das Gerät zu arbeiten beginnt mit W20 oder den Computerwürfeln. Bei einer 20 oder einem Computersymbol beginnt es damit im Umkreis von 2 Metern schwarze Tinte zu verspritzen. Da die meisten Anträge jedoch eine viel höhere Sicherheitsstufe erfordern als die Troubleshooters besitzen könnte es zu Problem kommen. Würfeln Sie mit dem W20 um die notwendige Sicherheitsstufe zu ermitteln: 1 Infrarot, 2 Rot, 3 Orange, 4 Zitro, 5-9 Grün, 10-13 Blau 14 Indigo, 15 Violett, 16-20 Ultraviolett

Je nach Lust und laune können Sie entweder einen passendes Formular an den Nutzer weiterreichen oder einen Wurf auf Intelligenz bzw. Grips + Bürokratie ausführen lassen um die Anträge korrekt ausfüllen zu lassen.

Jetpack (6 Stück)

Das Jetpack dient dem Fliegen der Troubleshooters durch auf den Rücken geschnallte Düsen. Um Schäden an den Troubleshootern zu vermeiden bekommt jeder Troubleshooter einen speziellen Overall mit einem Schutzwert von A:1 bzw. Rüstung: 4. Der Overall ersetzt den Laser Reflektorpanzer. Die maximale Flughöhe die man mit dem Jetpack erreichen kann beträgt 150 Meter. Die maximale Geschwindigkeit beträgt 1000 km/h. Die Bedienung erfolgt über das Skill Jetpack oder über einen Wurf gegen technisches Verständnis bzw. Mechanik + Bedienen. Das Jetpack ist für 3 Stunden Betrieb ausgelegt.

Bei einer Fehlbedienung bzw. einem Computersymbol beschleunigt das Jetpack spontan auf Mach 1 was dem betreffenden Troubleshooter einen P:6 Schaden bzw. Verstümmelt zurück lässt. Zusätzlich kommt es eventuell noch zu kollateral Schäden.

Kommt es bei einer Wartung oder einer Reparatur zu einer kritischen Misserfolg so spritzt ätzende Batteriesäure aus, B:5 Schaden bzw. Wanz 3 mindestens 2 Rüstungsreduktionen.

Klonteporter (6Stück)

Um eventuell neue Klone in den Sektor ALL zu transportieren hat F&D diesen wunderbaren Klonteporter entwickelt. Um aber den nächsten Klon nicht etwa in die erneut lebensbedrohliche

Situation zu bringen ist der Klonteporter mit einer Überwachungseinheit ausgestattet. Sind die äußeren Umstände so das ein Klon nicht lebensfähig ist, etwa im Vakuum, so verzögert sich die Lieferung des Klons geringfügig. Ansonsten wird automatisch ein neuer Klon geliefert. Falls die Spieler das Gerät warten / zerstören / manipulieren wollen weisen Sie bitte darauf hin das das deutliche Probleme im Spiel mit sich bringen kann. Die Würfe sollten dann geviertelt werden oder eine 5 Erfolge benötigen. Man würfelt wenn das Gerät zu arbeiten beginnt mit W20 oder den Computerwürfeln. Bei einer 20 oder einem Computersymbol zeigt der Klonteporter ein paar geringfügige Störungen.

Würfeln Sie mit einem W20 oder 4 W6. Der erwürfelte Effekt betrifft immer nur diesen einen Klon. Der nächste Klon ist dann also wieder vollkommen normal bzw. hat einen anderen Effekt.

1-5 Der Klon wird in der Farbe seiner Sicherheitsstufe geliefert, ja die komplette Haut ist gefärbt

6-10 Der Spieler darf zwei Eigenschaften / Attribute umwechseln muss das aber nicht tun.

11-15 Der Klon erhält eine neue Mutantenkraft, zieht eine neue Mutantenkarte zusätzlich zu seiner alten Kraft, diese neue Kraft hat der nächste Klon dann nicht mehr

16-19 Der Klon erhält einen PSI-Wert von 20 bzw. bekommt bei einer Anwendung ein Ergebnis als ob er zusätzlich 4 Mumm Punkte aufgewendet hätte, ja dazu kommen noch die Mumm Punkte die der Spieler von sich aus aufgewendet hat. Ein Nachfolgeklon hat dann wieder den ursprünglichen Wert

20 Der neue Klon kommt verwundet an.

21 Die niedrigste positive Fertigkeit, also nicht 0 oder gar negativ wird um einen Punkt erhöht.

22 Der Spieler kann zwei Fertigkeiten auswechseln.

23 Ein Attribut erhöht sich um 1 Punkt.

24 Die Klonnummer wird um eins reduziert. Ist es also der erste Ersatzklon bleibt die Klonnummer 1.

Medikamentenzuteiler (1)

Dieses Gerät ist halb intelligent. Das heißt es ist durchaus in der Lage für jeden Troubleshooter individuell die richtige Medikamentenmenge zu bestimmen. Dazu würfelt man gegen 15 bzw. einem Wanz 9. Alternativ kann natürlich auch ein Troubleshooter das Gerät bedienen das erfordert Biochemische Therapie bzw. Wissenschaft Es braucht dafür aber eine Speichel, eine Zell und eine Urinprobe des Betreffenden. Neben seiner normalen Fehleranfälligkeit von 20 auf W20 steigert sich diese Fehleranfälligkeit um 2 pro fehlender Probe bzw pro fehlender Probe werden die Computerwürfel noch Mal gewürfelt.

Mögliche Effekte werden wie immer mit W20 oder 4 W6 ausgewürfelt.

1 Rolactin, Chuzpe und Intelligenz bzw. Grips und Dreistigkeit verdoppeln sich

2-3 Qualin, erzeugt eine fröhliche das mach ich Stimmung, Bei Ausrastern erhält man einen Punkt Mumm zurück. Der Ausraster wird aber nicht beendet.

4-7 Thymoglandin, Kampfdroge, zweiter wichtiger gewünschter Effekt

8-11 Telekolpamin, Wahrheitsdroge

12-15 Zybenzaphren, Int / Grips und Chu / Dreistigkeit. ÷ 2, Klon ist empfänglich für alle Vorschläge

16-19 Dreck weg, der Klon beginnt aus allen Körperöffnungen zu schäumen, ja er schäumt aus jeder Pore, macht den Klon so rein reiner geht es nicht

20 Psilin Der PSI Wert des Klons verdoppelt sich und die PSI Kraft wird ausgelöst sobald der Klon leichten Streß erfährt. Der Troubleshooter aktiviert seine Mutantenkraft und jeder auch der zum Auslösen genutzte zählt als 2 Mumpunkte.

21 Coolrin sorgt für W6+1 Mumpunkt wobei der Maximalwert nicht überschritten wird. Rolactin, Chuzpe und Intelligenz bzw. Grips und Dreistigkeit verdoppeln sich Qualin, erzeugt eine fröhliche das mach ich Stimmung, Bei Ausrastern erhält man einen Punkt Mumm zurück. Der Ausraster wird aber nicht beendet.

Telekolpamin, Wahrheitsdroge

Zybenzaphren, Int / Grips und Chu / Dreistigkeit. ÷ 2, Klon ist empfänglich für alle Vorschläge

Dreck weg, der Klon beginnt aus allen Körperöffnungen zu schäumen, ja er schäumt aus jeder Pore, macht den Klon so rein reiner geht es nicht Psilin Der PSI Wert des Klons verdoppelt sich und die PSI Kraft wird ausgelöst sobald der Klon leichten Streß erfährt. Der Troubleshooter aktiviert seine Mutantenkraft und jeder auch der zum

Auslösen genutzte zählt als 2 Mumpunkte. Coolrin sorgt für W6+1 Mumpunkt wobei der

22 Negativin Mumm reduziert sich um W6+1 Punkt, minimal 0 Punkte.

23 Blockarin das Aktivieren einer Mutantenkraft kostet W6 Mumm. Kommt man auf 0 so rastet man nicht nur aus sondern die Mutantenkraft wird ausgelöst als habe man die Mumpunkte eingesetzt.

24 Rolactin, Chuzpe und Intelligenz bzw. Grips und Dreistigkeit verdoppeln sich

Notfallsack (6 Stück)

Der Notfallsack ist eine F&D Erfindung um Troubleshootern das Überleben im Sektor ALL zu ermöglichen falls sie den Sektor ohne einen angemessenen Overall betreten. Der Notfallsack bietet einen Schutz von A:1, Rüstung: 2. Allerdings ist sein Auslösemechanismus extrem sensibel eingestellt. Schon eine leichte Erschütterung reicht aus damit der Notfallsack ausgelöst wird und den entsprechenden Troubleshooter oder was auch immer zu umhüllen. Nach außen gibt der Notfallsack dann einen Laserblast ab der eine Fähigkeit von Laser:10 besitzt und einen Schaden von 10 verursacht bzw. Wanz 10. Dieser sinnige Mechanismus soll verhindern das der Notfallsack beschädigt wird.

Schutzfelder (6 Stück)

Auch die Schutzfelder sind eine prima Sache. Das eigentliche Schutzfeld zählt als eine A:5 Panzerung. Wird Schaden verursacht zieht das Schutzfeld soviel Punkte aus dem Wurf heraus bis ein "Kein Effekt" Ergebniss erreicht wird, jedoch maximal 20 Punkte. Auf diese Weise nimmt das Schutzfeld 50 Punkte auf Schutz 50 Punkte und dann Wanz 10 Explosion. Wenn sich das Schutzfeld auf diese Weise überlädt ereignet sich eine fantastische E15 Explosion gegen alles in 10 Meter Durchmesser um das Schutzfeld.

Flug zum Raumfahrtzentrum

Der Flugrobot

Flugrobot 17 ATV

Dieser Flugrobot ist sozusagen ein Taxi der Lüfte. Er wird für dringende Transporte von Personen innerhalb des Alphakomplexes genutzt. Entsprechend ist das Robothehirn auf gutes Benehmen programmiert und erwartet solches auch von den Troubleshootern. Kommt es aus diesem Grunde zu

Missverständnissen weigert sich der Flugrobot 17 ATV nur das Sicherheitspersonal zu transportieren. Nur wenn die Troubleshooter in dieser Situation einen Notfall geltend machen lässt sich der Flugrobot 17 ATV zur Mitarbeit bringen.

Der Flugrobot bietet die optimale Sicherheit einer A5 Panzerung aber leider keine aktive Bewaffnung.

Sabotagemöglichkeiten

Strom auf die Türen

Schon mit einem normalen Wurf auf Elektrik ist es möglich den Strom der Türelektrik auf die metallene Außentür zu leiten. Jeder der dann die Tür berührt ohne isoliert zu sein nimmt einen Schaden von E3.

Steuerung ausschalten

Ein schwieriger Wurf gegen Bedienung/Wartung von Flugrobots macht es möglich das Roborgehirn von der Steuerung zu trennen. Da der Robot das Gefährt nicht mehr steuern kann muss einer der Troubleshooter ran.

Sprengladung in den Tank

Ein einfacher Wurf auf Sprengtechnik lässt den Flugrobot spektakulär 15 Schaden ohne das Rüstung hilft in die Luft gehen.

Der Flug

Sind die Troubleshooter entsprechend höflich so steht ihnen ein ruhiger Flug bevor. Ansonsten könnt der Flugrobot auf die Idee kommen die Luftfestigkeit der Troubleshooter etwas zu testen, Konstiwurf ansonsten verlieren die Troubleshooter was immer sie zuletzt gegessen haben.

Ansonsten bietet der Flugrobot Getränke an, Computer on the Rocks, Bloody Troubleshooter und ähnliche Cocktails stehen zur Auswahl.

Versorgt die Troubleshooter mit Knabberereien und sanfter Hintergrundmusik.

Anfangsmeldung des Flugrobots 17 ATV:

„Einen wunderbaren entspannten Tageszyklus wünsche ich Ihnen. Ich bin der Flugrobot 17 ATV und werde Sie heute an Ihren Einsatzort im Sektor ESA bringen. Ich möchte Sie bitten während des Flugs nicht zu rauchen und in der Startphase die Sicherheitsgurte anzulegen. (Die sind übrigens vorhanden!) Aufgrund der Kürze unseres Fluges wird Ihnen kein Heißer Spaß knusprig serviert statt dessen werden wir Ihnen auf Wunsch einen "Computer on the Rocks", "Bloody Troubleshooter" oder auch eine Burbsi Blubber Brause in den

Knall im Sektor ALL – Ein Paranoia RPG Fanabenteuer

Sorten classic / verbessert / citrus
servieren.

Zum Zeichen Ihrer Kooperation
bestätigen Sie bitte verbal den Empfang
dieser Informationen. Ich danke Ihnen
hochachtungsvoll für Ihre Kooperation
Bürger."

Hier RZ-Luftsicherheit

Während die Troubleshooter hoffentlich den Flug genießen bereitet sich die RZ-Luftsicherung darauf vor das Raumzentrum zu verteidigen. Das heißt es eröffnen spontan 5 Laserwerfer III das Feuer auf den Flugrobot, Fertigkeitswert: 10. Der Flugrobot 17 ATV legt einen Wurf gegen 15, ist der Wanz, ab. Pro Punkt unter seinem Wurf reduziert er den Schaden um eine Spalte.

Alternativ können die Troubleshooter natürlich auch mit Bedienung und Wartung von Jagdgeier oder Gewalt + Bedienen den entsprechenden Wurf ausführen.

Meldung des Flugrobot 17 ATV:

„Bürger bitte begeben Sie sich auf Ihre Plätze, legen Sie den Sicherheitsgurt und nutzen Sie den Getränkehalter an ihrem Sitzplatz. Wir nähren uns Ihrem Ziel und werden mit Laserbeschuss empfangen. Ich werde zu Ihrer Sicherheit ein paar Ausweichmanöver ausführen müssen. Ich möchte Sie bitten in Ihrem eigenen Interesse mit mir zu kooperieren. Falls Sie Waffen und Waffenfertigkeiten besitzen teilen Sie das bitte mit. Ich werde dann entsprechende Schussfenster öffnen. Ich danke dafür das Sie mit mir geflogen sind und für Ihre unverzügliche Kooperation.““

Die Landung unter diesen Bedingungen endet entweder in einem Crash oder einer perfekten Notlandung. So oder so wird der Computer einen Statusbericht nach dem Angriff anfordern. Sollte zum Zeitpunkt der Aktion keine Überwachungsmöglichkeiten vorhanden gewesen sein kommt es nur auf den Bericht des Teamführers an ob es Belohnung oder Sanktionen gibt.

Sollten die Troubleshooter eingegriffen haben und dabei Erfolg haben so reduzieren sich ihre Verräterpunkte um 10 Punkte bzw. es verschwinden 2 Verrätersterne.

Raumfahrtzentrum

Ansprache

Der Leiter des Raumfahrtzentrums, Galact -I- CAR -3, hält den Troubleshootern eine aufmunternde Ansprache:

“Bürger in seiner unermesslichen Weisheit hat der Computer beschlossen den Wohlstand und das allgemeine Glück die der Alpha-Komplex für seine Bürger bedeutet auf den Sektor ALL auszuweiten. Dieser Sektor befindet sich während der Schlafperiode direkt über dem Alpha-Komplex. Wohin er

während der beleuchteten Perioden geht ist bisher nicht erforscht. Sie werden sich einer Vielzahl von Pionier - Klonen anschließen die unter hohem persönlichen Einsatz diesen Sektor nutzbar gemacht haben. Ihre treuen und loyalen Dienste werden belohnt werden. Ein neuer Sektor bedeutet verantwortungsvolle Tätigkeiten für tatkräftige und verantwortungsbewusste Klone wie Sie. Seien Sie stolz darauf dorthin zu gehen wo noch nie ein Klon zuvor gewesen ist.“

Tauglichkeitsüberprüfung

Die Tauglichkeitsprüfung findet in einem extra dafür gebauten Gebäude statt. Die Troubleshooter werden in eine Kabine gepackt die an einem langen Stahlarm befestigt ist der sich im Gebäude schnell drehen kann, kennen Sie James Bond Moonraker?

Da beim Start des Raumgeiers bis zu 6 G Belastung auftauchen werden die Charaktere also einer Belastung von 6 G ausgesetzt, das ist zwar unangenehm aber nicht tödlich.

Das nette Mitglied von Zurück zur Natur das die Einstellung des Tauglichkeitsüberprüfers auf 30G gestellt hat möchte ganz sicher gehen das die Troubleshooter auch hohen Belastungen gewachsen sind. Pro Rund steigt die Schwerkraft um 1G. Das bedeutet zunächst nehmen alle Troubleshooter S1 Schaden, dann S2 und so weiter, der Wanz steigt entsprechend von 1 bis 24 an. Am Ende haben sich die Troubleshooter etwas einfallen lassen oder sind Mus für die Abfallbottiche.

Dazu heult ein Alarm auf und eine Stimme informiert: „Warnung, Warnung das automatische Stress Erkennungs- und Vermeidungssystem wurde deaktiviert. Der derzeitige Wert beträgt 4. Ein Wert bis zu 6 ist jedem Bürger zuzumuten. Ein Wert bis zu 10 sollte belastbaren Bürgern wie Troubleshootern zugemutet werden. Ein Wert von 14 sollte nur Verrätern zugemutet werden. Ihr derzeitiger Maximalwert beträgt 30.“

0-G Training

Das 0-G Training findet in einem riesigen Wasserbassin in Tauchanzügen statt. Die Troubleshooter sollen eine Basis mitsamt einem Kreis von Laserwerfern I errichten. Gelingt ihnen das so wird die Konstruktion durch einen Torpedoangriff getestet, Fertigkeit:12, P10 Schaden pro Torpedo.

Dazu ist ein Wurf gegen Technisches Verständnis Halbe oder Gewalt +

Mechanik mit 3 Erfolgen notwendig. Dabei legt ein Troubleshooter den Wurf ab und jeder der sich an seine Anweisungen hält addiert 1 Punkt oder einen Wanz von 1 hinzu.

Pilotentraining

Die Troubleshooter werden von einem freundlichen Indigobegleiter in die Simulatorhalle gebracht dort sollen sie praxisingerecht auf den Columbia II Raumgeier eingewiesen werden.

Probealarm

An ja eigentlich sollte es nur ein Probealarm sein. Aber eine kleine Gruppe Mitglieder der Geheimgesellschaft Randale scheint sich nicht an den Plan halten zu wollen.

Randalemitglieder 4 Stück

Es handelt sich um orange Bürger mit Lasern und ebensolchen Reflektorpanzern. Die Bürger haben einen Fertigkeitswert von 11 mit den Lasern. Sollte man sie in die Enge treiben zünden sie eine ordentliche Sprengladung die im Umkreis von 10 Metern jedem einen B10 Schaden beschert.

Überlebenstraining

Da man ja nie weiß wo genau die Landung des Raumgeiers erfolgt müssen die Troubleshooter einen Überlebenstest bewältigen. Dafür werden sie nackt und ohne jede Ausrüstung abgesetzt und müssen den Alpha-Komplex widerfinden.

Absetzen

Die Troubleshooter werden durch einen Flugrobot ins Trainingsgebiet gebracht. Die Troubleshooter werden per Fallschirm abgesetzt, das ist ein Notfalltraining für den Fall der Fälle.

Sollten die Troubleshooter kein Training im Fallschirmspringen haben so können sie eigentlich voll auf das Notfallausschleuse System verlassen. Nein sie sollten sich wirklich nicht vom Aufkleber: “Experimentelles F&D System Gebrauch im Notfall nicht gestattet” nicht irritieren lassen. Lassen sich die Troubleshooter davon aber tatsächlich irritieren legen sie eine Probe gegen ¼ ihrer Beweglichkeit ab.

Erstausrüstung

Der Fallschirm bietet den Troubleshootern eine gewisse Erstausrüstung. Aus dem Schirm läßt sich ein Zelt oder ein Schlafsack Affendämonovisieren. Aus den Schnallen kann man Messer oder eine Speerspitze Affendämonovisieren. Der Sack des eigentlichen Fallschirms kann als Rucksack verwendet werden.

Das weitere Vorgehen

Nun stehen die Troubelschooter also unter einer riesigen Kuppel der Sicherheitsstufe blau mit vereinzelt ultravioletten Untersektoren.

Die einfachste Lösung besteht darin einfach einen Abend in dieser seltsamen Umgebung zu übernachten und anschließend gegen 5 Verräterpunkte von einem Rotorgeier abholen zu lassen.

Oder man läuft tatsächlich etwas durch die Gegend und wird dann vom Rotorgeier aufgegriffen. Ganz kreative Spielleiter nutzen einfach die Freilandepisoden aus dem Grundregelwerk um das Überlebenstraining unvergeßlich zu machen.

Die diversen Bedienungselemente des Raumgeiers Columbia II sollten den Klonen ja nun aus dem Simulatortraining vertraut sein.

Start

Die diversen Bedienungselemente des Raumgeiers Columbia II sollten den Klonen ja nun aus dem Simulatortraining vertraut sein.

Bedienungselemente

1. Grüner Knopf Start der Brennstoffpumpe
2. Vorwahlscheibe für die Brennstoffpumpe, je nach Menge des Brennstoffs wird gleichzeitig ein Tempo vorgewählt, die Scheibe ist mit 0-10 und dann von 2 - 12 beschriftet
Die Stufen von 0-10 geben das Tempo in jeweils 100 km/h Schritten an. Die Schritte von 2-12 geben das Tempo jeweils in 1000 km/h Schritten an.
Für einen ordnungsgemäßen Start wählt man die 12, danach sollte man das Tempo drosseln.
3. Gelber Knopf Zündung der Brennstoffkammern
4. Schieber für die Bremsen, zum Bremsen muß der Pilot den Schieber zu sich ziehen
5. Schieber für die Bremsen, zum Bremsen lösen muss der Pilot den Schieber zu sich ziehen
6. Fahrgestellsteuerung, bricht ab 400 km/h ab, Schieber nach vorne rein nach hinten raus
7. Türöffnerknopf, der weiße Knopf hat ein Delay von 1 Kampfrunde
8. Reaktormotfallabschaltung, schwarzer Drehschalter
9. Spritnotablass, grüner Drehschalter
10. Rettungskapselauswurf, nach betätigung dieses Knopfes werden die Rettungskapseln ausgeworfen, blauer Drehschalter
11. Autopilot ein oder aus, roter Knopf

12-15 Tastenfeld zur Grundsteuerung, das Feld ist umgepolt also links=rechts und nach vorne = absinken

16. Hebel nach vorne und hinten zu ziehen, dreht den Raumgeier nach rechts und links um die Längsachse

17. Hebel nach vorne und hinten zu ziehen, dreht den Raumgeier um in oder entgegen der Flugrichtung, quai ein Raumüberschlag

18. Schwarzer Knopf für die Kabinenevakuierung im Brandfall

19. Dieser Drehschalter wirft die Reperaturdrohne ab

20. Steuerjoystick mit 5 roten Knöpfen für die Reperaturdrohne

21. und 22. Joystick mit Bildschirm der ein Fadenkreuz zeigt, Bedienung für die vordere und hintere Laser - Kanone

23. Knopf mit Totenschädel, löst den Raketenwerfer aus, 4 vierer Salven mit HE Munition, 1 vierer Salve DD Munition und eine 4 Salve mit TakNuks

24. Drehrad, dieses Drehrad ist mit 1-6 beziffert und wählt die abzuschießende Salve des Raketenwerfers an

25. Blauer Knopf, Hoovercraftkissen ein / aus, das Hooverkissen reißt ab 200 km / h ab.

26. Kompass

27. Höhenanzeiger, Röhre

28. Radar

Bedienungselemente für unwissende Troubelschooter

1. Grüner Knopf
2. Vorwahlscheibe die Scheibe ist mit 0-10 und dann von 2 - 12 beschriftet
3. Gelber Knopf
4. Schieber
5. Schieber
6. Steuerungsschieber
7. weißer Knopf
8. schwarzer Drehschalter
9. grüner Drehschalter
10. blauer Drehschalter
11. roter Knopf
- 12.-15. Tastenfeld
16. Hebel
17. Hebel
18. Schwarzer Knopf
19. Drehschalter
20. Steuerjoystick mit 5 roten Knöpfen
21. und 22. Joystick mit Bildschirm der ein Fadenkreuz zeigt
23. Knopf mit Totenschädel
24. Drehrad, dieses Drehrad ist mit 1-6 beziffert
25. Blauer Knopf
26. eine weiß/blau gemusterte Nadel die drehbar angebracht ist und in einem Behälter mit Flüssigkeit schwimmt
27. Röhre die mit einer Flüssigkeit gefüllt ist
28. grünliche Scheibe mit Fadenkreuz

Korrekte Startprozedur

Für einen ordnungsgemäßen Raumstart wählt man auf 2 die 12 an um sie direkt nach dem Start auf 7 einzustellen.

Dann drückt man 1 und 3.

Am besten drückt man jetzt 11 und genießt den Flug.

Korrekte Andockprozedur

Der Autopilot ist leider nicht in der Lage die Andockprozedur selbstständig zu vollziehen. Bleibt er während des Andockens eingeschaltet so ist ein Wurf gegen die Hälfte des technischen Verständnisses notwendig. Ohne den Autopilot wird die Sache etwas schwieriger, vierteln sie das technische Verständnis.

Sollte man schneller als die vorgegebenen 700 km / h fliegen, der Autopilot stellt diese Geschwindigkeit automatisch ein so rast man wie ein Geschoss in die Station, nutzen Sie als Aufprallgeschwindigkeit die Differenz zwischen der gewählten Geschwindigkeit und 700 km / h.

Fliegt man langsamer so bleibt man vor der Station stehen und macht einen neuen Versuch.

Korrekte Landeprozedur

Je nach Untergrund stellt man einfach die maximale Landegeschwindigkeit ein und führt dann einen Wurf gegen technisches Verständniss aus um erfolgreich zu landen. Nach der Landung sollte man 2 auf 0 stellen, 1 drücken und zuletzt 4 zu sich ziehen.

Da die Bedienungshandbücher für den Raumgeier Columbia II natürlich ultraviolett sind und kein Ultravioletter mit einem Funken Verstand sich auf der Basis aufhält haben die Klone mal wieder keine Anleitung zur Verfügung. Schlimmer noch auch Ihre Ausbilderin Barba -G- ELA -4 hat keinen blassen Schimmer wie der Raumgeier zu bedienen ist. Um umgekehrt nicht wegen der Beschädigung extrem wichtiger und seltener Computerausstattung terminiert zu werden muß sie sich etwas einfallen lassen.

Aus diesem Grunde wird sie zunächst versuchen einen Troubelschooter zum Hilfsausbilder zu ernennen. Der auserwählte Troubelschooter wird temporär auf Sicherheitsstufe Zitro erhoben und hat natürlich das auszubildende Team im Raumgeier Columbia II zu überwachen und einzuweisen.

Knall im Sektor ALL – Ein Paranoia RPG Fanabenteuer

Geht dieser Versuch schief so wird sie einen falschen Bericht an den Computer abgeben nachdem sich ein Mutant im Raumgeier Columbia II befindet. Der Computer wird daraufhin dann sein Troubeshooter Team vor Ort informieren. Die Troubeshooter betreten den Raumgeier Columbia II Barba -G- ELA -4 vrschließt die Tür zur Kabine mit einem einfachen Funkbefehl und die Troubeshooter sind gefangen. Und wenn sie schon mal da sind können sie ja auch gleich ihr neues Fahrzeug ausprobieren.

Raumgeier Columbia II

Der Raumgeier kennt das tragische Schicksal seines Vorgängers der in der Zeit vor dem Computer durch ein unvorsichtiges Troubeshooter team und unzureichende Wartung spektakulär explodierte.

Beim Start kommentiert er den Countdown:

10 Es geht los.

09 Oh Nein das wird schief gehen.

08 Lasst uns Mutanten töten.

07 Fehlerprotokoll Nr. 1171: Ein Dichtungsring ist außerhalb der Toleranzgrenzen.

06 Ppp was ist schon ein Dichtungsring?

05 Wir werden sterben.

04 Für den Ruhm des Sektors USA für den mein Vorgänger gearbeitet hat.

03 Es liegt kein Fehler. Was wollen Sie tun?

02 Wir werden Helden.

01 Ich werde explodieren.

00 Start

Der Flug

Schöner Ausblick

Beim hoffentlich problemlosen Start werden die Charaktere erst den Alpha-Komplex in seiner ganzen Größe und Schönheit sehen um dann das Draußen zu bemerken und dann festzustellen das alles sehr viel kleiner wird. Empfindsame Troubeshooter könnten eine leichte Panik bekommen. Veteranen werden für solche Details nur ein Schulterzucken übrig haben.

Sicherheitsstufe Blau

Bald schon befinden sich die Troubeshooter an Bord des Raumgeiers Columbia II in einem blauen Sektor, Sektor SKY der gigantische Ausmaße zu haben scheint.

Wenn der steuernde Troubeshooter nicht aufpaßt wird der Raumgeier hier und da sogar illegallerweise in einen ultravioletten Sektor, WLK einfliegen.

Sektor ALL

Der Sektor ALL scheint sogar noch größer als der Sektor SKY zu sein scheint. Erst als der in diesem Sektor gelegene Sektor MON und die Basis in Sicht kommen stellen die Troubeshooter fest wie riesig der Sektor ALL ist. In diesem Sektor gelten einige Spezialregeln die im folgenden erläutert werden.

Vakuum

Im Sektor ALL befindet sich fast nichts und die Infraroten, in diesem Sektor genial getarnt ziehen alles in ihren Sektor wenn sie die Gelegenheit dazu haben. Pro Runde dem ein offenes Teil dem Vakuum ausgesetzt ist nehmen die Troubeshooter einen Schaden von 5 Rundenanzahl bis die Rundenanzahl 20 erreicht hat, der Wanz steigt genau so. Danach nimmt jeder Trobeshooter weiterhin einen S20 Schaden bis zum Tod oder dem Beseitigen des Vakuums.

0-G

Im Sektor ALL kann man fliegen. Um genau zu sein das Gewicht der Troubeshooter weiß nicht wo es hinfallen soll. Das führt dazu das schon ein kleiner Schubs oder der Versuch einer normalen Bewegung einen Wurf gegen die Hälfte der Beweglichkeit erfordert. Ansonsten schwebt man sanft dorthin wo noch kein Klon zuvor gewesen ist und das wahrscheinlich aus Sicht des Klons aus einem ganz logischen Grund.

Die Magnetsohlen könnten hier natürlich den Spielspaß hemmen. Aber man muß sich ja nicht an sie erinnern, die Batterien könnten leer sein oder der Transport könnte die Sohlen beschädigt haben.

Überwachung

Der Zerebral – Coretech kann im Sektor ALL keinen Kontakt mehr zum W – Lan des Alpha Komplexes aufnehmen. Das heißt die Verbindung zwischen dem Computer und seinen loyalen Troubeshootern wird abreißen. Das kostet die Troubeshooter einen Mumpunkt. Aber dafür hat man die Troubeshooter ja mit diverser Hightech ausgestattet.

Die Basis

Grundlegender Aufbau

Die Station ist eine lange Röhre mit 10 Etagen die unten etwas genauer beschrieben werden. Die Nummerierung beginnt an der Spitze mit Nr. 01 und endet mit Nr.12.

Von der Ebene 06 gehen 4 Arme aus an deren Enden sich Seitenkuppeln befinden.

Zwischen den Seitenkuppeln befinden sich Kuppeln mit Laserwerfern. Diese

sind automatisiert und verwenden 9 Würfel.

Teleporter

Wir erinnern uns das F&D die Basis für geheime Experimente genutzt hat? F&D hat hier an einer Teleportertechnologie gearbeitet, Computer beam me up. Als dieses Experiment etwas schief ging wurden diverse Bewohner des Sektors HEL in die Basis transportiert und mutierten dabei zu gefährlichen Bestien.

Die ganze Basis weißt ein experimentelles Klon - Teleportations-system auf. Bei jedem Teleporter ist angegeben wohin er eigentlich führt. Der Klon kommt dann auf einem weiteren Teleporter an. Besteigt er diesen erneut so wird er zu seinem Ursprungspunkt zurück teleportiert. Um das System zu begreifen ist ein Wurf gegen das volle technische Verständniss notwendig. Jedes Benutzen des Teleporters benötigt eine ganze Runde in der der Troubeshooter noch verwundbar ist.

Benutzt ein Klon diese Teleporter so würfeln sie mit einem W20 bei einer 20 würfeln sie erneut.

1 Der Klon wird in den Raumgeier transportiert

2 Der Klon wird nicht transportiert aber erhält eine E5 Verwundung

3 Der Klon findet sich im Alphakomplex wieder

4 Es wird eine enorm laute Alarmsirene ausgelöst

5 Der Gegenstand den der Klon in der Hand hielt ersetzt seine Hand und läuft absofort mit körpereigener Energie, keine Mun mehr nötig

6 Der Klon wird in die Mitte des Raums teleportiert indem er sich befindet

7 Der Klon erhält eine zusätzliche Mutantenkraft, der Nachfolgeklon nicht mehr

8 Der Spieler darf zwei Werte umtauschen muß das aber nicht

9 Der Klon nimmt permanent die Hautfarbe seiner jetzigen Sicherheitsstufe an

10 Statt den Klon zu telepotieren erscheint ein nützlicher Ausrüstungsgegenstand auf dem Teleporter

11 Der Klon wird teleportiert seine Ausrüstung bleibt auf dem Teleporter zurück

12 Der Klon wird vollständig geheilt

13 Die Rüstung die der Klon trägt verschmilzt mit dem Körper

14 Der Klon gewinnt einen Punkt PSI dazu

Knall im Sektor ALL – Ein Paranoia RPG Fanabenteuer

15 alle Troubeshooter und Lebewesen in einem Umkreis von 10 Metern werden mit teleportiert

16 Der Klon verschmilzt mit der nächsten Wand im Zielkomplex P10 Schaden, den Klon einfach ausschweißen und erneut telepotieren lassen um die Chose zu richten

17 Ein Klon der auf einer anderen Welt verschütt ging taucht wieder auf und dankt für seine Rettung, wenn sie nett sind der Klon der vorher die kleine Teleportpanne hatte, siehe Pannenliste Punkt 19

18 Der Klon wird teleportiert und an seiner statt erscheint einer der netten Mutanten die auf der Basis leben

19 Der Klon findet sich sonstwo wieder, also in einer beliebigen Welt die sie aussuchen

20 Der Klon wird in den Sektor ALL nahe der Basis teleportiert

Evakuierungskapseln

In jedem Raum oder Gang der an den Sektor ALL grenzt sind Evakuierungskapseln integriert. Diese Kapseln bieten Platz für 6 Klone und sind darauf programmiert gezielt auf den Alpha-Komplex zu stürzen. Diese extrem harte Landung bringt den Klonen einen A:10 Schaden. Das Ausmaß der Zerstörung ist beachtlich und wird den freundlichen Klonen einen Minusstand von mehreren Millionen Softcreds bringen. Mal abgesehen davon ist das Zerstören der Station und das selbstständige Abbrechen des Auftrags noch mal 10 Verräterpunkte wert.

Plan der Station

Die zentrale Röhre

1. Brücke
2. Aussichtsdeck
3. Quartiere Ultraviolett
4. Gemeinschaftsräume Ultraviolett
5. Quartiere Sicherheitsstufe Blau+
6. Gemeinschaftsräume Blau+
7. Hydroponische Gärten
8. Andockebene
9. Mannschaftsquartiere Rot+
10. Gemeinschaftsräume Rot+
11. Labore
12. Lager
13. Mannschaftsquartier Infrarot
14. Gemeinschaftsräume Infrarot
15. Abschottung Zentralreaktor
16. Arbeitsraum Zentralreaktor
17. 12: Sensorstation

Verbindungstunnel I

An diesem Verbindungstunnel kommen die Troubeshooter an. Am stationsseitigen Ende des Verbindungstunnels

warten drei Affendämons auf neugierige Troubeshooter. Sie werden abwechselnd auf die Troubeshooter ihre Feuerbälle loslassen. Erst wenn einer von ihnen verwundet oder tot ist werden sie alle drei etwas gegen die Troubeshooter unternehmen.

Der Verbindungstunnel weißt eine A:5 Panzerung auf und wird bei einem Verwundetergebniss undicht so das die bösen Infraroten des Sektors ALL damit beginnen ihn auszuraubern, siehe Vakuum.

An der stationsseitigen Seite im Zentralbereich befindet sich ein Schalter um den Verbindungstunnel durch ein Schott abzuschotten.

Verbindungstunnel II

Dieser Verbindungstunnel führt zu den hydroponischen Gärten. Er macht einen ungepflegten Eindruck so umwuchert wie er ist. Dafür hält er jedoch auch zwei Verwundet Ergebnisse aus bis er undicht wird.

Verbindungstunnel III

In diesem Verbindungstunnel hat irgendein unbesungener Troubeshooter ein Spinnendämon eingespeert. Sollte das Schott zu diesem Tunnel geöffnet werden haben die Troubeshooter ein Problem.

Verbindungstunnel IV

Hier hat das Vakuum schon zugeschlagen. Das Ende zum Sektor ALL hin macht einen zerstörten Eindruck, sollte da schon ein Team angekommen sein?

Kuppel Laser-Werfer I

Der erste Laser-Werfer sitzt zwischen den Seitenkuppeln I und II. Der Laser-Werfer ist nach einem kleinen Bedienungsfehler zusammengeschmolzen

Kuppel Laser-Werfer II

Der zweite Laser-Werfer sitzt zwischen den Seitenkuppel II und III. Dieser Laser-Werfer ist durch Zombie besetzt der einen Fertigkeitswert von 5 besitzt. Sobald die Troubeshooter sichtbar werden wird er das Feuer eröffnen.

Kuppel Laser-Werfer III

Der dritte Laser-Werfer sitzt zwischen den Seitenkuppeln III und IV. Dieser Laser-Werfer ist heimtückisch sabotiert worden, erwähnten wir schon das andere Troubeshooterteam? Bei einer 20 erleidet der Laser-Werfer eine kritische Fehlfunktion. Er beginnt heftig zu brummen und explodiert nach drei Runden mit B17. Der Laser-Werfer ist mit einem Wurf gegen technisches Verständniss Viertel von der Explosion abzuhalten aber nicht reperabel.

Kuppel Laser-Werfer IV

Der Laserwerfer zwischen den Seitenkuppeln IV und I ist voll funktionstüchtig und unbesetzt.

Andock- und Desinfektionsbereich

Hier kommen die Troubeshooter mit dem Raumgeier Columbia II an

Lagerraum

In der Seitenkuppel II ist ein großer Lagerraum. Hier finden sich eine Menge Kisten mit allem möglichen des täglichen Bedarfs. Die 3 Affendämons stellen für gut ausgestattete Klone kein Problem da.

Waffenkammer

Die Waffenkammer ist in der Seitenkuppel III untergebracht. Die Waffenkammer ist tatsächlich fantastisch ausgestattet. Es finden sich:

- 1) 3 Bazookas, Stufe 3
- 2) 18 Schuß PB-Munition für die Bazookas, Stufe 1
- 3) 6 Geschosswerfer
- 4) 12 Schuß HEAT-Munition, Stufe 2
- 5) Plasmagenerator, voll aufgeladen / Riesenenergiewerfer in einer kleinen Vitrine die natürlich Sicherheitsstufe Violett hat. Die Stufe beträgt 24 das gute Teil benötigt aber auch 5 Kampfrunden bis sich der Schuß löst. Man braucht aber nicht zu zielen weil alle Ziele die man sehen kann betroffen sind. Die Waffe kann 2 Mal abgefeuert werden und benötigt dann spezielle Hochleistungszellen oder 1 Woche Ladezeit um wieder einsatzbereit zu sein.
- 6) Flammer / Flammenwerfer, Alpha, voll

Rüstkammer

Die Rüstkammer befindet sich am Ende des Verbindungstunnels IV in der Seitenkuppel IV. Auch ihr Inhalt ist beachtlich und sollte die Troubeshooter mißtrauisch machen:

- 1) 6 grüne Reflektorpanzer, Wert 10
- 2) 1 Gefechtsanzug, Wert 20, keine Verletzungen
- 3) 3 Kampfpanzer, Wert 15
- 4) 2 Allroundschutanzüge, Wert 5
- 5) 6 Kevlarwesten, Wert 10, nicht gegen Laserwaffen
- 6) 4 Plattenpanzer, Stufe 20 nicht gegen Laserwaffen / Bazookas

Knall im Sektor ALL – Ein Paranoia RPG Fanabenteuer

Brücke

Hier findet sich ein Flugdämon. Mit einem erfolgreichen Wurf auf Technisches Verständniss Halbe bzw. Mechanik und Bedienen gegen eine Schwierigkeit von 3 kann man von hier die gesamte Station steuern. Vor allen kann man hier diue Klammern die den Raumgeier Columbia II festhalten lösen.

Aussichtsdeck

Auf dem Aussichtsdeck befinden sich 20 Zombies, 5 Sergeants und ein Hauptmann. Die Troubelshooter können sich hier zwischen Pflanzenkübeln, Aquarien, Tischen, Stühlen und einer Bar so richtig austoben.

Das Aussichtsdeck sollte von F&D eigentlich mit einem unzerstörbaren Glas ausgestattet werden. Tatsächlich reicht ein Tod Ergebniss aber schon aus um das Glas zum zersplittern zu bringen. Wird dazu keine Laser-, Energie- oder Strahlenwaffe benutzt so breitet sich das Vakuum mit A2 Schaden pro Runde aus da die Scheibe gefährliche Risse weit über das Einschubloch hinaus entwickelt.

Die Teleporter die in Nischen um die Zentralachse liegen führen:

- 1: Mannschaftsquartiere
- 2: Arbeitsraum Zentralreaktor
- 3: Brücke, nicht geschützt

Quartiere Ultraviolett

Die Räumlichkeiten sind fantastisch und nach dem neusten Stand der Technik ausgestattet. Da die hochrangigen Bürger aber mit Vorrang evakuiert wurden findet sich hier leider kein interessantes Beutegut. Zudem ist ein Höllenprinz auf dieser Ebene dem man mit Schleichen / Tarnen bzw. einem Erfolg bei Gewalt + Verstoehlenheit problemlos aus dem Weg gehen kann.

Gemeinschaftsräume Ultraviolette

Hier finden sich eine Menge zurückgelassener Dinge wie echte Nahrung, pornographisches Material, hier unverpixelt weil Bürger die sich hier aufhalten so etwas sehen dürfen.

Das ganze ist gut 20. Hardcreds oder 1200 EP – Punkte wert.

Leider befindet sich hier auch ein Höllenprinz mit einem Gefolge von 5 Affendämonen.

Quartiere Sicherheitsstufe Blau+

Es findet sich jede Menge blauer Kleidung. Die dürfte etwa 1200 Hardcreds oder 200 EP – Punkte wert sein.

Gemeinschaftsräume Blau+

Drei Flugdämonen die sich hier wohl an den Sektor SKY erinnert fühlten schweben hier glücklich herum. Sie

haben leider auch alle interessanten Sachen mit ihren Feuerbällen ruiniert.

Hydroponischer Garten

In dieser Etage der Station führt ein Hell Baron zusammen mit 3 Höllenprinzen ein erbarmungsloses Regiem über einen Stamm von Dämons und Affendämons.

Der ankommende Teleporter befindet sich zentral im Dorf der Monster. Die abgehenden Teleporter befinden sich am Rand der hydroponischen Gärten.

Mannschaftsquartiere Rot+

Hier finden sich neben einiger oranger Standardausstattung auch im Zentralbereich einige Teleporter. Im einzelnen sind das:

- 1: Brücke, dieser Teleporter ist über einen 8 stelligen Nummerncode gesichert, durch eine kleine Panne akzeptiert der Teleporter jede 8 stellige Ziffernfolge, der Rückteleporter ist nicht gesichert
- 2: Hydroponische Gärten
- 3: Arbeitsraum Zentralreaktor
- 4: Aussichtsdeck
- 5: Dockebene

Andockebene

Um die klompette Andockebene verläuft eine Galerie in der die vier Seitenarme jeweils durch eine Schleuse abgeschottet enden.

Von der Galerie aus kann man den Sektor ALL und die Erde von Oben betrachten. Da geht einem das Herz auf und man erhält ein Mumm zurück wenn man es als Spieler aktiv bekannt gibt.

Nach Innen geht die Andockebene in ein Gewirr verschiedener Büros, kleinerer Lagerräume und Schlafstätten für Gäste unterschiedlicher Sicherheitsstufen über. Im Kern befinden sich vier Aufzüge die jede Ebene erreichen können.

Um die Aufzüge herum befindet sich ebenfalls eine Galerie.

Dieser grundlegende Aufbau mit dem Bereich zwischen zwei Galerien und den Aufzügen in der Mitte bleibt stets gleich.

Labore

Hier findet man eine Ausstattung für jede Art von Wissenschaft in Stufe 3.

Es hat sich allerdings auch ein Spinnendämon niedergelassen.

Lager

Im Lager finden sich verschiedene Ausrüstungsgegenstände, keine Waffen, Munition oder Rüstungen die Rund 5000 Hardcreds oder 1000 EP – Punkte wert sind. Allerdings haben die vielen Lebensmittel auch ein Rudel aus 5 Dämonen angelockt.

Mannschaftsquartiere Infrarot

Die Wände sind vor lauter Blut, anderen Organen und abgetrennten

Körperteilen kaum mehr zu sehen. Irgendwas oder Irgendjemand hatte hier auf eine ganz kranke Art Spaß.

Da Infrarote Bürger kaum etwas spannendes besitzen und das meiste problemlos am Körper tragen können lässt sich hier Nichts finden.

Hier haben sich zwei Herrführer der Hölle niedergelassen.

Gemeinschaftsräume Infrarot

Hier wird über die Lautsprecheranlage immer wieder Kommipropaganda unterbrochen von "Ernst Busch - Brüder zur Sonne, zur Freiheit ", siehe auch <https://www.youtube.com/watch?v=sJ4ZKzO4YJA> .

Mit einem erfolgreichen Wurf auf Ortskenntnis oder Grips + Alpha – Komplex kann man schnell und problemlos die Quelle dieses Verrats orten und Ausschalten. Dafür benötigt man 6 Minuten -1 Minute pro Punkt den man seinen Wert unterwürfelt hat oder pro Erfolg. Schützt man in dieser Zeit seine Ohren nicht so erhält man pro Minute einen Punkt in Kommi – Propaganda.

Entsprechend kommentierte Aufzeichnungen sorgen für 10 Verräterpunkte bzw. 2 Verrätersternen.

Abschottung Zentralreaktor

Die komplette Ebene besteht aus einem Material das die Strahlung des Zentralreaktors in einem Notfall aufnimmt um eine Verstrahlung der höheren Ebenen zu verhindern.

Arbeitsraum Zentralreaktor mit Zentralreaktor

Dieser Raum wird durch einen Cyberdämon beherrscht.

Hier finden sich die verschiedenen Werkzeuge und Schutzanzüge die ei die für eine Wartung der Reaktoren notwendig sind. Betritt man den Zentralreaktor ohne einen Schutzanzug so nimmt man einen E10 Schaden pro Kampfrunde bzw. Wanz 6 gegen den keine Rüstung hilft.

Der Zentralreaktor hat eine beachtliche A10 Panzerung, Panzerung 10. Das allerdings auch nicht ohne Grund. Wird der Zentralreaktor kritisch verwundet / 4 Erfolge so explodiert er mit einem beachtlichen Schaden von A50 und nimmt die Raumstation und alles in einem Radius von 50 Metern rund um die Station mit. Im 1 Meter Radis nimmt man A50 Schaden im 2 Meter Radius A49 Schaden und so weiter, Wanz 50 und entsprechend immer um einen reduzieren..

Sollten die Troubelshooter das Abenteuer so beenden so kommen die neuen Klone direkt in die Nachbesprechung.

Sensorstation

Hier kann man den umliegenden Weltraum und die Erde nicht nur sehen sondern mit extrem guten Kameras Fotos schießen und Videos aufnehmen. Aufnahmen die zeigen das man Draußen wieder problemlos leben kann sind aufs höchste verräterisch in der Paranoia Neufassung. Aber derartiges Material kann bei den richtigen Parteien auch eine Menge Hardcreds wert sein.

Zudem kann man hier mit einem erfolgreichen Wurf auf Technisches Verständnis oder Mechanik + Technik ein sich näherndes Raumschiff orten. Bei einem Wurf der bei der Hälfte des Technischen Verständnis oder drei Erfolge bei Mechanik + Technik bringt kann man im Inneren des Schiffs eine große Lebensform sehen.

Die Klammern der Macht

Falls die Troubelshooter bedingt durch den unfreundlichen Empfang die Station verlassen wollen werden die sie schnell feststellen das Ihr Raumgeier durch vier stabile Krallen festgehalten wird. Startet man trotzdem einen Startversuch wird man wohl den Bug des Raumgeiers abreißen.

Die einzige Möglichkeit besteht eigentlich darin die Energieversorgung der Klammern auszuschalten, ein einfacher Wurf auf technisches Verständniss sollte den Troubelshootern diese Erkenntniss bringen. Die Energieversorgung wird über die Brücke gesteuert aber darauf sollten die Klone schon selbst kommen.

Gegner

Zombie: Es handelt sich um Klone die noch deutliche Spuren ihres Todes tragen. Sie greifen die Klone mit einer Fertigkeit von 5 und einem kleinen Geschosswerfer mit Massivgeschossen (P 5) an bzw. Wanz 4 und keine Panzerung.

Sergant: Es handelt sich um Klone die deutliche Spuren ihres Todes tragen. Trotz allem bewegen sie sich und greifen mit einer Fertigkeit von 7 alle Gegner mit einem Geschosswerfer mit Massivgeschossen (P7) an bzw. Wanz 6 und Rüstung 1.

Hauptmann: Diese eigentlich toten Klone sind mit mit einer Fertigkeit von 10 und einem Geschosswerfer mit Massivgeschossen (P7) ausgestattet bzw. Wanz 8 und Rüstung 5.

Affendämon: Dieser Mutant hat eine humano- ide Gestalt und ein affenartiges Gesicht. Er greift die Klone mit Feuerbällen an. Die Feuerbälle verursachen Schaden wie

ein Flammler (B 10). Der Mutant hat damit die Fähigkeit: 10, bzw. Wanz 9 und ignoriert Verletzt Ergebnisse.

Dämon: Dieser Mutant ist massiv gebaut, rosa und hat zwei Hörner und ein normalerweise weit aufgerissenes Maul. Der Dämon kann nur im Nahkampf angreifen. Fähigkeitswert: 15. Der Dämon hat einen Machobonus und einen Schadensbonus von 2, Wanz 10 und Rüstung 6.

Flugdämon: Es handelt sich um einen rote fliegende Kugel von etwa 2 Metern Durchmesser, die ein grinsendes Gesicht hat und aus ihrem Maul Feuerbälle wirft. Der Mutant hat mit seinen Feuerbällen den Fähigkeitswert: 15. Er verursacht damit Schaden wie ein Flammler (B 10). Der Dämon ist gegen alle Arten von Feuer immun und hat eine A:3 Panzerung bzw. Wanz 10 und eine Rüstung 10, nimmt durch Feuer keinen Schaden.

Spinnendämon: Es handelt sich um eine etwa doppelnd menschengroße Spinne mit einer die tödliche Seidengeschosse spuckt. Der Spinnendämon hat eine A5 Panzerung, einen Fähigkeitswert von 15 mit ihrer Waffe und ist schnell und tödlich bzw. Wanz 12 und Rüstung 15.

Herrführer der Hölle: Dieser Mutant ist etwa drei Meter hoch und ähnelt verdächtig einem Teufel. Er verschießt mir einem 12 Wert grüne Energiebälle aus einem Dreizack die einen Schaden von E8 anrichten. Der Herrführer der Hölle hat eine A2 Panzerung bzw. Wanz 12, Rüstung 15.

Höllensprinz: Der Höllensprinz ist der große Bruder des Herrführer der Hölle. Er verschießt mit einem 15 Wert Energiebälle mit einem Schaden von E10. Er hat eine beachtliche A5 Panzerung bzw. Wanz 15 und Rüstung 15 die Verletzt ignoriert.

Cyberdämon: Diese etwa 8 Meter großen und aus Fleisch und Metall zusammengesetzten Mutanten sind ein wahrer Alptraum. Sie verfügen über zwei Bazookas von denen sie immer eine pro Runde abfeuern. Sie besitzen einen Fähigkeitswert: 18 und benutzen PB Munition (PB 9). Zudem macht ihn seine A:10 Panzerung praktisch unverwundbar, bzw. Wanz 18 und Rüstung 15 die Verletzt und Verwundet ignoriert.

Rückflug?

Das Raumschiff

Sobald die Charaktere entweder mit dem Raumgeier, einer Rettungskapsel oder ihren Raumanzügen die Raumstation verlassen sehen sie ein anderes Schiff das Gefahr läuft die

Raumstation zu rammen. Loyale Troubelshooter werden natürlich spontan entscheiden das ein derartiger Verlust von Computereigentum nicht zugelassen werden darf. Weniger loyalen Troubelshootern wird der Computer von dieser Tatsache informieren und ihnen befehlen das Schiff zu entern, seinen Reaktor zu finden und durch die Explosion des Selbigen das fremde Schiff zu zerstören.

Das Raumschiff

Die Aufgabe der Charaktere

Die Aufgabe der Charaktere besteht darin die Alienkönigin zu besiegen und dann entweder mit dem Raumgeier oder diesem Schiff zurück zu kehren.

Die Mannschaft

Die Mannschaft dieses Schiffes ist das Opfer der Filmaliens geworden.

Plan

Teleporterraum

Wenn die diese Episode abrupt beginnen möchten sammeln sich hier alle Troubelshooter die zum Opfer von Fehlteleportationen geworden sind. Da die entsprechenden Klone ja schon vorhanden sind steigt bei ihrem Verlust die Klonnummer nicht sondern der Klon den der Spieler eigentlich führt kommt zurück.

Brücke

Die Brücke umfaßt zwei Stockwerke. In Flugrichtung weist sie einen gigantischen Panoramaschirm auf der einen fantastischen Ausblick ermöglicht. In der Mitte der Brücke sind fünf luxuriöse Sitzplätze vorhanden. Vor den Sitzplätzen befinden sich jeweils Computerkonsolen. Der hintere Teil der Brücke wird von einem gigantischen Computer eingenommen der sich selbst als Eddie bezeichnet.

Eddie

Eddie bemüht sich stets der beste Kumpel der Klone zu sein. Er kennt keine Sicherheitsstufen findet fast jede Information über das Schiff und seinen Zustand und ist ein taktische Genie.

Einige seiner Lieblingsphrasen sind:

Alles klar Kumpel.

0 Problemo

Ein Zweifrontenkrieg ist auf jeden Fall zu vermeiden.

Die Mühle ist in top Zustand.

Vergessen Sie nicht die nächste 100.000 Lichtjahre Wartung.

Knall im Sektor ALL – Ein Paranoia RPG Fanabenteuer

Mannschaftsquartiere

Es handelt sich um 20 enge kleine Kojen. Hier finden sich viele Pin Up Bilder und auch einiges pornografisches Material. Für Klone aus dem Alpha Komplex ein gefundenes Fressen zum Tauschen und Verscherbeln.

Maschinenraum

Der Maschinenraum ist eng, es stinkt und aus diversen Ventilen strömt ultravioletter Dampf aus. Im Maschinenraum befindet sich das Gelege der Alienkönigin die Königin selbst ist im Reaktorraum.

Hangar

Im Hangar befindet sich kein Schiff. Ansonsten ist hier aber genügend Raum um den Raumgeier oder seine Überreste unter zu bringen.

Der Reaktorraum

Im Reaktorraum befindet sich die Alienkönigin.

Alienkönigin: Die Alienkönigin verfügt über zwei waffenlose Angriffe pro Runde. Beide erfolgen mit einem Angriffswert von 15, Wanz 12 bei beiden Angriffen.. Die Alienkönigin verfügt über eine S1 Panzerung, Panzerung Wert 10 ignoriert Verletzungen, und verursacht einen Schaden von S10.

Der Reaktor hat eine A1 Panzerung. Wird der Reaktor kritisch verwundet so explodiert er mit einem beachtlichen Schaden von A20 und nimmt das Schiff und alles in einem Durchmesser von 10 Metern mit, genau Wanz 20 mit 10 Metern Radius.

Wenn die Troubelshooter entweder den Reaktor bei einem Gefecht oder aber die Alienkönigin besiegt haben und jetzt über einen Wurf gegen Kerntechnik oder aber einen Wurf gegen Sprengtechnik und eine gut platzierte Zeitbombe den Reaktor zur Explosion gebracht haben ist der Auftrag erledigt und die siegreichen Troubelshooter können zum Alpha - Komplex zurückkehren.

Flucht

Zur Flucht von diesem Schiff stehen verschiedene Möglichkeiten zur Verfügung.

Theoretisch könnte den Troubelshootern ja noch der Raumgeier Columbia II zur Verfügung stehen.

Ansonsten verfügt dieses Schiff noch über ein Beiboot mit dem die Troubelshooter entkommen können.

Rückkehr

Fehllandung

Eine Fehllandung verursacht für alle Mitreisende einen Unfall der je nach

dem wie schwer sich die Troubelshooter versteuert haben einen Unfall mit 50 - 1000 km/h entspricht. Die Troubelshooter werden natürlich mit der geringen Summe von 250.000 Plascreds für den Raumgeier und den entstehenden Schaden belastet.

Troubelshooter noch den Teil einer Ansprache hören und wegen Verschmutzung des ... Werden ... und ... terminiert."

Landung im Alpha-Komplex

Eine Ordnungsgemäße Landung im Alpha-Komplex wäre das Sahnehäubchen für einen sauber zuende geführten Auftrag.

Sollten die Troubelshooter nervig gewesen sein so vereitelt die Luftabwehr dieses Unterfangen mit TakNuks zur Luftabwehr. Geht Etwas schief so kommt es zu einer Fehllandung, siehe dort.

Seelandung

Eine Fehllandung auf See führt zum Untergang des Raumgeiers Columbia II. Ansonsten erweist er sich als überraschend seetüchtig. Wenn die Troubelshooter sich langweilen schwimmt der Weiße Hai vorbei (Angriffswert: 20, Schaden: S15, P/L/E5 Panzerung, Wanz 18, Panzerung: 12).

Alternativ könnte natürlich auch ein Riesenkrake (2 Angriffe pro Runde mit einem Angriffswert von 15 auftauchen der einen Schaden von S10 verursacht bzw. 2 Aktionen Wanz 9.

Nervige Troubelshooter werden von Moby Dick gerammt und sinken mit Troubelshooter und Schrubrobot auf den Grund des Meeres.

Bodenlandung

Eine Landung auf dem Boden nahe dem Alpha Komplex ist immer noch ein guter Abschluß.

Nervige Troubelshooter lernen auch hier die Luftabwehr kennen. Alternativ scheuchen sie einen Vogelschwarm auf und bauen so einen kleinen Unfall.

Parade

Die erfolgreich gelandeten Troubelshooter werden direkt von WU&PE eingespannt um einen schönen Propagandafilm abzdrehen.

Dazu werden Sie auf ein offenes Autocar Ihrer Sicherheitsstufe geladen und durch den Sektor TOL gefahren. Die Wege sind gesäumt von jubelnden Bürgern die ihre Helden hochleben lassen und schwarzes Konfetti werfen.

Nachdem die Parade vorbei und der Film im Kasten ist werden die Verschwender wertvollen Computereigentums und die Verschmutzer des Alpha-Komplexes selbstverständlich terminiert. Auf Wunsch können die

Nachbesprechung

In diesem Abenteuer gibt es ja nun wirklich genügend seltsame offensichtlich mutierte Verräter so das man alle sauf sie abwälzen kann. Sollten Ihre Troubelshooter diese Feinheiten noch nicht begriffen haben ist das Ihr Problem.

Sar -U- MAN -3 auf jeden Fall ist extrem tolerant was Fehler der Troubelshooter während Ihres Berichts oder des Auftrags, solange erfolgreich abgeschlossen angeht.

Dieser Auftrag sollte dem Spielleiter ruhig zwei normale Aufträge wert sein. Die zweite Beförderung kann dann ja vor dem nächsten Auftrag stattfinden. Die Troubelshooter erhalten für die Mission 500 EP - Punkte.

Bericht des Teamleiters

Ein kluger Zug ist es den Bericht möglichst direkt beim Erreichen der Basis anzufangen. Tut der Teamleiter das so kann er viele vorherige Vorfälle unter den Tisch fallen lassen.

Bericht des Loyalitätsoffizier

Der Kommunikations- und Aufzeichnungsoffizier hat hoffentlich viele nette Aufnahmen von der Terminierung diverser Mutanten dabei.

Bericht des IntSic Spitzels

Wo wir schon bei einem Friede - Freude - Abenteuer Abschlußbericht arbeiten sollte uns ja wohl niemand in den Rücken fallen oder?

Am besten nicken Sie alles ab außer die vorherigen Berichte belasten Sie. In diesem Falle holen Sie Ihre Aufzeichnungen heraus und machen Ihnen den Sektor HEL heiß.

Falls alles gut geht können Sie ja noch immer einen internen Bericht für die IntSic abgeben.

Belohnungen und Terminierungen

Belobigungen

Allen Überlebenden wird eine offizielle Belobigung ausgesprochen solange sie sich nicht als Verräter enttarnt haben. Falls vorhanden verschwindet ein Verräterstern.

Verräterpunkte

Die Verräterpunkte werden wie üblich verteilt. Die erfolgreiche Erledigung dieses Auftrags bringt -10 Verräterpunkte. Kommt man einfach nur heil zurück so erhält man immerhin noch -5 Verräterpunkte.

Lernpunkte

Dieser Auftrag bringt jedem Troubelshooter 2 Lernpunkte bzw. 600 EP – Punkte die nur zur Begleichung von Schulden oder für Fertigkeiten ausgegeben werden können.

Beförderungen