How to be a Hero

ERFRIERT

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 11. Oktober 2026





INHALT

Erfriert 3
Allgemeines: 3
Der Anfang des Abenteuers: 5
Orte in der EIS7: 7
NPCs: 20

ERFRIERT

- **Wo spielt das Abenteuer?**: Auf einem Forschungsschiff im Weltall im Asteroidengürtel zwischen Mars und Jupiter
- **Wann spielt das Abenteuer?**: 2125
- **Nach welchen Regeln spielt das Abenteuer?**: How-to-be-a-Hero-Grundregeln
- **Für wie viele Leute ist es gemacht?**: 3 bis 5
- **Schwierigkeit für den Spielleiter**: Mittel
- **Schwierigkeit für die Spieler**: Einfacher
- **Spieldauer**: Ca. 3 Stunden

Allgemeines:

In diesem Abenteuer schlüpfen die Spieler in die Rolle von Mitarbeiter der Interplanetaren Handels Organisation kurz der IpHO im Jahr 2125 und müssen in ein Kaputtes Forschungsraumschiff genannt die Erfassungs, Integrations und Sondierungs einheit 7 oder die EIS7, welche vom Mond Europa kam die nun aber Verlassen durchs All schwebt einsteigen und herausfinden was dort passiert ist was der Grund für den Plötzlichen System Ausfall des Schiffes ist und was die Crew des Schiffes auf dem Mond Europa den Entdeckt oder sogar von dort mitgebracht hat.

Abenteuer Zusammenfassung:

Die Helden sind Teil einer Minenkolonie auf einer Raumstation genannt die Autonomen, Ressourcen, Kollektur und Tiefbergbau Industrie Sektion 31 kurz die ARKTIS31 inmitten des Asteroidengürtels zwischen Mars und Jupiter, als sie einen speziellen Auftrag bekommen. Das Forschungsraumschiff die Erfassungs, Integrations und Sondierungs Einheit 7 nur EIS7 genannt das vom Mond Europa auf dem Weg zurück zur Hauptbasis der IpHO auf dem Mars war erlebte am Rand des Asteroidengürtels einen Kompletten Systemausfall der auch zu einem Kommunikationsabbruch führte, die Charaktere sollen nun heraus finden was diesen Systemausfall verursacht hat und entweder beim reaktivieren der Systeme, oder der Evakuierung der Wissenschaftler helfen. als sie auf dem Raumschiff ankommen lernen sie dass sich das ganze Schiff in Lockdown Modus befindet nachdem sie sich durch das Obere Quartier Deck gekämpft haben wobei sie dort auf den Forschungs Kontroll Droide Nummer 143 bezeichnet als FKR143 der sich im O5: Medbay selbst wieder zusammensetzt treffen von dem sie Erfahren können das irgendetwas beim transportieren der Forschungs Elemente die die Crew auf dem Mond Europa gesammelt haben schief gelaufen ist was dazu führte dass etwas das FKR143 nur als Europa Anomalie Nummer 2 oder kurz EA2 bezeichnet freigesetzt wurde. Im Mittleren Forschungs Deck kommen dann die Charaktere nicht nur In Kontakt mit der Forscherin Shalla Bal sondern auch dem Monströsen Fischartigen Alien EA2, von Shalla Bal können sie erfahren das die Crew der EIS7 EA2 unter der Eisdecke die Europa bedeckt gefangen hatten und es eigentlich im unteren Fracht Deck eingesperrt war als das Raumschiff begann zu schwanken war der Captain Rex Miller auch dort runter gegangen um nach zu sehen. Gleichzeitig können die Charaktere etwas wie Frost bemerken, das sich durch das ganze Schiff zieht und der Grund ist, warum die Systeme nicht funktionieren, sich aber auch nicht bewegen zu lassen scheint. Im Unteren Fracht Deck treffen die Charaktere auf den im Sterben liegenden Rex Miller der ihnen Mitteilt dass EA2 überhaupt nicht das Größte Problem auf dem Schiff ist sondern ein weiteres Wesen das die Forscher von Europa mitgebracht hatten die Europa Anomalie Fünf oder EA5 eine Art Lebender Frost. Rex erzählt den Charakteren das die Crew der EIS7 nach Europa geschickt wurde um nach möglichen Lebenszeichen zu suchen und verschiedenste Europa Anomalien die sie EAs nannten mit nahmen darunter Eis und Wasser proben aber auch die EA2 die sie in ihrem Kokon aus dem Wasser des Mondes Fischten und schnell als etwas lebendiges Identifizieren

konnten und die EA5 die sie zuerst für eine Frucht oder einen Noch nicht identifizierten Stein hielten der aber während des Rückflugs sich als Lebewesen Zeigte seinen Frost über das ganze schiff aus breitete und damit eben den Behälter vonEA2 zerschlug der die Crew Abschlachtete während EA5 durch seinen Frost alle Systeme lahmlegte. Die Spieler haben das Abenteuer beendet, wenn sie mindestens einen von Shalla Bal oder Captain Rex Miller auf ihr Andock Schiff gebracht und gerettet haben oder sie sowohl EA2 als auch EA5 getötet haben, sollte EA5 tod sein verschwindet auch der Frost und die Systeme des Schiffes Können wieder aktiviert werden.

Das Abenteuer Leiten:

Um dieses Abenteuer zu leiten, brauchst du bloß das Grundregelwerk und alles im folgenden Beschriebene. Das Abenteuer folgt einer Sandbox ähnlichen struktur wo die Charaktere sich Nach der Ankunft auf der Schiff im Anfang des Abenteurs im ganzen Schiff so gut wie frei Bewegen Können und immer weiter und weiter durch die Decks gehen vom Oberen Quartier Deck, zum Mittleren Forschungs Deck, und zuletzt dem unteren Fracht Deck und jedes Deck erkunden müssen um eben dann in das nächste zu kommen auf den Decks erkunden sie dann die verschiedenen Räume die in Orte in der EIS7 beschrieben werden und treffen auf die Menschen, Roboter und Kreaturen die in NPCs genauer auch mit möglichen Kampf Werten Angegeben sind.

Bestimmte Sätze im Abenteuer sind Farbig markiert oder anders Gedruckt und haben so eine bestimmte Bedeutung:

Sachen die Blau und Kursiv geschrieben worden sind zum Vorlesen oder eben rezitieren gedacht wenn die Charaktere einen Neuen Bereich betreten oder etwas neues Sehen,

Dinge die Rot und Fett Gedruckt geschrieben sind sind weitere Setting hinweise für den Spielleiter die die Spieler meist nicht mitbekommen

Charaktere Erstellen:

Das Setting setzt voraus, das alle Charaktere die die Spieler Erstellen in der Autonomen, Ressourcen, Kollektur und Tiefbergbau Industrie Sektion 31 auch genannt die ARKTIS31, also einer Minen Kolonie im Asteroidengürtel zwischen Mars und Jupiter leben und Arbeiten und das sie eben zur EIS7 geschickt werden um dort zu helfen hauptsächlich weil sie in dem moment in dem die EIS7 gerade probleme hatte Frei Haben. Die Charaktere starten das Abenteuer ohne Jegliche Gegenstände ausgenommen von Möglichen Persönlichen Gegenständen von denen die Meisten die auf der ARKTIS31 leben nur ein oder Zwei haben, des weiteren Tragen die Arbeiter der Kolonie Orangene Overalls und Silberne Monitor Armbänder welche zu jedem Zeitpunkt alle Körper Funktionalitäten und den Standort an die Leitung der ARKTIS31 Übermittelt.

Charakter Hintergründe:

Auf der ARKTIS31 Leben zwei Arten von Menschen leute die auf Planeten wie der Erde oder dem Mars aufgewachsen sind oder die die in der Minenkolonie selbst oder einer Anderen Weltraumkolonie geboren sind, sie alle Verbindet das sie Arm sind wenig geld besitzen und schwere meist Körperliche Arbeit verrichten müssen und das oft für Stunden am Stück. Auf der ARKTIS31 leben neben Minenarbeitern auch Schweißer, Elektriker, Mechaniker, Planungsbeauftragte, Aufseher, Piloten und verschiedene weitere Berufsgruppen, denen die Charaktere angehören können. Wobei alle der knapp 4.000 Arbeiter in kleinen Kammern die meist nicht mehr als 1 Quadratmeter groß sind hausen und das verlassen der Kolonie meist nur für wenige Tage im Jahr wenn überhaupt erlaubt ist, die Hohen Aufseher denen die Charaktere nicht angehören können haben das komplette Sagen und jeder Tag folgt einem Fast Militärischem Zeitplan. Aufgrund der schieren Größe der ARKTIS31 kann es zwar vorkommen, dass sich die Charaktere bereits kennen, ist aber eher unüblich.

Mögliche Talente:

Folgende Talente könnten die Charaktere beispielsweise haben, diese sind aber nicht zwingend notwendig und können natürlich sich von Charakter zu Charakter stark unterscheiden sollten aber eine Gewisse Logik innerhalb des Settings behalten beispielsweise ist es nicht üblich das Arbeiter in geringeren Stellen Lesen oder Schreiben können Aufseher oder Planungsbeauftragte könnten dieses Talent besitzen, auch Raumschiffe Fliegen ist meist Piloten vorbehalten und ähnliches.

Handeln:	Wissen:	Soziales:
Kraft	Programmieren	Beruhigen
Gewandheit	Elektronik	Autorität
Schleichen	Stellares-Urbanes Wissen	Lügen
Raumschiffe Fliegen	Lesen und Schreiben	Menschenkenntnis
Mechanik	Wahrnehmung	
	Geschichte	

Das Jahr 2125:

Im Jahr 2035 hat der Globale Konflikt bekannt als der Letzte Weltkrieg alle nationen der Erde entweder destabilisiert oder komplett ausgelöscht und so die Korruption auf ein komplett neues Level erhöht, was nach der Kolonisierung des Mars durch verschiedene Private Firmen 2040, im Jahr 2042 auf der Erde zur kompletten Abschaffung aller Staaten und der etablierung der Interplanetaren handels Organisation kurz der IpOH einem Verbund der Große Firmen geführt hat mit dem auch die entrechtung der Kompletten Arbeiter Klassen mit einher ging. Über die nächsten Jahre verschob sich die Komplette Führungsriege der IpOH in die Kuppel Städte auf dem Mars moderne Utopie Städte für die Reichen die im Saus und Braus leben, während die Armen und ehemalige Mittelklasse in Minen Kolonien auf dem Mars, der Erde die nach dem Schmelzen der Pole zu einem Wasserplaneten mit wenigen Landes Inseln geworden ist, sowie den Autonomen Basen auf Asteroiden um die Planeten die sogenannten ARKTIS Einheiten leben, die dort in Sklavischen Umständen Leben und Arbeiten nur die Wenigsten haben die Kuppel Städte in ihrem Leben überhaupt Einmal gesehen und selbst wenn die arbeiter Urlaub haben dürfen sie höchstens auf die Dystopischen Berg Inseln der Erde reisen wo sie trotz dessen Arbeiten müssen. Die sogenannte Erkundungs, Integrierung, und Sondierung Initiative oder EIS Initiative, die 2090 gegründet wurde, hat zum Ziel neue Märkte sowohl für Rohstoffe als auch mögliche weitere Lebewesen oder Lebensräume zu erschließen zum Zeitpunkt gibt es Neun EIS Schiffe die die verschiedensten Monde und Planeten als Ziel haben.

Der Anfang des Abenteuers:

Nach dem Prolog der die Welt im Jahre 2125 für die Helden noch einmal genauer darstellt startet das Abenteuer auf dem Kleinen Asteroiden Landungs Transporter 298 kurz KALT298 wo die Charaktere sich kennen Lernen und vom Botschafter Roboter 75 kurz BR75 über ihre Mission gebrieft werden bevor sie in Schleuse des Oberen Quartier Deck der EIS7 andocken ab welchem Zeitpunkt sich die Charaktere Frei durch die Orte in der EIS7 bewegen können, die KALT298 und BR75 bleiben während des gesamten Abenteuers in der O1: Schleuse und das Abenteuer endet wenn die Charaktere die in der Abenteuer Zusammenfassung genannten Kriterien erfüllen und sie BR75 mit der KALT298 zurück zur ARKTIS31 zurück zurückbringt.

Prolog:

Der Prolog fast die Sachen die in Das Jahr 2125 erklärt werden kurz Zusammen und sollte als erstes vom Spielleiter vorgelesen oder Paraphrasiert werden bevor es dann in den eigentlichen Anfang des Abenteuers geht:

Wir schreiben das Jahr 2125, die Würde des Menschen ist vollkommen irrelevant, nur die Masse seiner Arbeit zählt. Nationen, Staaten, Regierungen und Rechte sind eine Sache der Vergangenheit. Es sind die Konzerne die die Welt Regieren und während die Köpfe der Interplanetaren Handels Organization kurz der IpOH sich in ihren Kuppel Städten des Reichtums ergötzen müssen die die nicht so glücklich waren in Reichtum geboren zu sein auf den Verschiedenen Minenkolonien oder Fabriken auf der Erde dem Mars oder den vielen Asteroiden und Monden drum herum schuften, Arm, krank, und vollkommen Entrechtet.

Auf dem Weg zur EIS7:

Nach dem Prolog sollte der Spielleiter das Folgende weiter vorlesen oder Paraphrasieren:

Ihr seid teil der Arbeiterklasse, ihr lebt und arbeitet an eurem Geburtsort der ARKTIS31 einer Minenkolonie im Asteroidengürtel zwischen Mars und Jupiter, in Sklavischen Zuständen Schlaft in winzigen Kammern kriegt keinen Lohn euer Lohn sei das Recht zu Leben sagen sie, die meisten haben bis zum heutigen Tag noch nie die Kolonie verlassen. Heute an einem Tag wie jeder andere werdet ihr während eurer einstündigen Pause dann zusammengerufen in eine kleine Shuttle-Einheit genannt KALT298 gesteckt und auf eine Mission geschickt, ohne dass euch jemand erzählt, was hier eigentlich los ist oder was ihr machen sollt.

Ein Ruck geht durch die Einheit, als sie abhebt. Ihr sitzt in einem Ladungsraum, vielleicht vier Quadratmeter groß, die Wände und Decke sind ein alt bekanntes Grau mit Rohren und Kabeln, die dort auf und ablaufen, der Boden ist dreckig. Auf beiden Seiten des Raumes sind Fenster durch das eine lässt sich das automatisierte Cockpit beobachten und aus dem anderen die sich entfernende ARKTIS31 als ihr euch durch das All bewegt.

Die Charaktere befinden sich in der KALT298 und ihnen sollte hier die Möglichkeit gegeben werden sich vorzustellen und mindestens eine Sache tun oder zumindest sollten die Spieler beschreiben, wie sich ihr Charakter in der Situation verhält. Nachdem sich alle Vorgestellt haben, sollte der Spielleiter weiter lesen oder paraphrasieren:

Mit einem leisen Zischen öffnet sich die Tür zum Cockpit und kleiner Roboter fährt heraus sein Körper steht auf vier kleinen Rollen seine Hände sind vor ihm Gefalltet der Bildschrim der sein Gesicht darstellt zeigt eine gerade Linie die sich bewegt wenn er Redet an der seite seines Blechkopfes ist die Aufschrift BR75 gedruckt.

Dieser Kleine Roboter ist der Botschafter Roboter 75 kurz BR75 sobald er in den kleinen Raum gefahren ist sagt dieser das folgende oder etwas ähnliches:

"Seid Gegrüßt Arbeiter, ich bin der Botschafter Roboter Nummer 75 und ich werde Ihnen nun das IpOH abgesegnete Briefing für dieses kurzfristige Entstandene Feld ihres Berufes vortragen...: Um 5:31 Marsischer Zeit entsandte die Erfassungs, Integrations und Sondierungs Einheit 7 ein Hilfesignal aus Sektor MJ 243.567, die EIS7 berichtet von Triebwerk und Hauptreaktor Ausfall. Reißt in den Sektor MJ 243.567 und erstattet bericht vom Zustand von der EIS7 rettet nach Möglichkeit Crew Mitglieder und Forschungsmaterialien, die IpOH wünscht ihnen viel spass auf ihrer Mission, Jegliches Widersetzen gegenüber IpOH gesetzten Richtlinien und Anweisung hat eine Einstufung als Defekt zur Folge, und defekte Arbeitskräfte werden umgehend Eliminiert. Haben Sie noch weitere Fragen."

Die Charaktere können BR75 nun befragen er was er weiß wird im Kapitel NPCs genauer beschrieben, nach kurzer Zeit oder wenn die Charaktere keine weiteren Fragen mehr haben lese oder Paraphrasiere weiter:

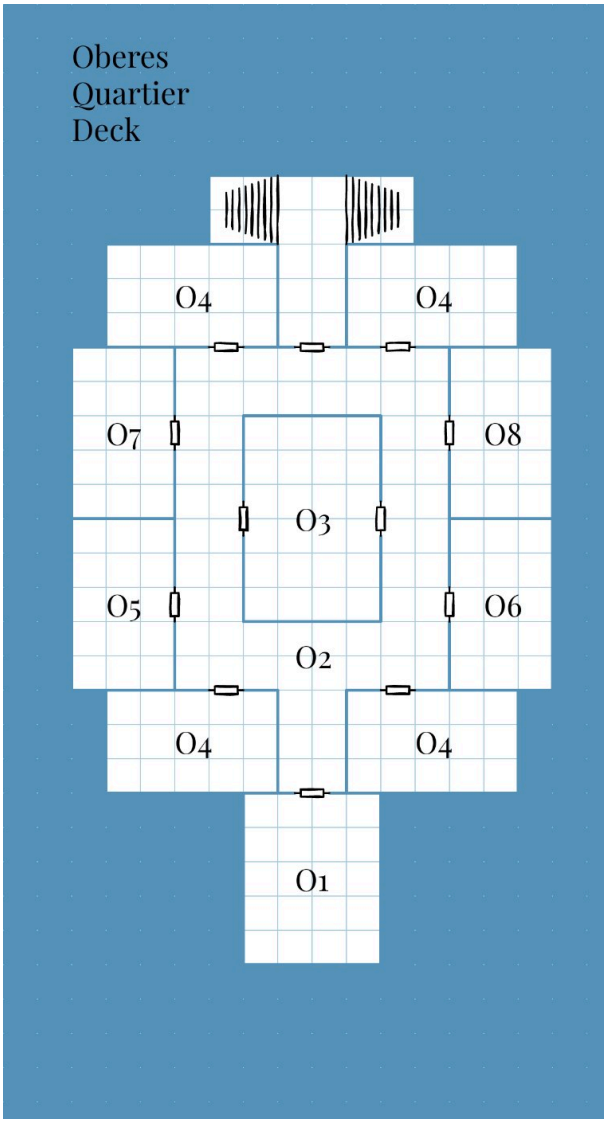
Der Kleine Roboter fährt zurück ins Cockpit und die Tür schließt sich wieder über Metallende Lautsprecher ist seine Stimme erneut zu hören "Wir nähern uns EIS7 bitte halten sie sich fest", kleine Metallene festhalte stäbe fahren aus den Wänden hervor als ihr mit einem Rütteln euch der Schiff nähert und dreht aus dem hinteren Fenster könnt ihr nun das Fast Runde leicht blau leuchtende Weiß Lakierte schiff sehn an desen Flacher Spitze über seinen Turbinen ihr an zu docken scheint als ihr mit einem Starken Ruck zu stehen kommt. Die Stimmer ertönt wieder "Sehr Geehrte Arbeiter wir sind da" mit einem Lauten Zischen öffnet sich die Hintere Tür der Kalt298

Die Charaktere sind nun auf der EIS7 angekommen in Schleuse auf dem Oberen Quartier Deck und können sich ab hier frei auf dem Schiff bewegen.

Orte in der EIS7:

Die EIS7 ist das zentrale Stück des Abenteuers so gut wie alle Ereignisse dieses ausgenommen des Anfangs des Abenteuers spielen hier. Die EIS7 oder auch das Erfassungs, Integrations und Sondierungs einheit 7 ist wie der Name schon sagt die Siebte von Neun EIS Forschungsschiffen die zur erkundung unentdeckter planeten und Orte gedacht sind die EIS7 hatte dabei den Eismond des Jupiters Europa zum Ziel und hatte dabei eine Crew von Vierzehn Personen darunter Wissenschaftler sowie Mechaniker und ein IpOH funktionär an Bord nach einem einmonatigen Aufenthalt auf Europa befand sich die EIS7 auf dem heimweg zum Mars mit an Bord Sechs sogenannte EAs Europa Anomalien dabei handelte es sich um Forschungsrelevante proben die das Team auf Europa gefunden hatten darunter auch die Später oder direkt als Lebewesen identifizierten EA2 und EA5. Neben den Vierzehn Menschlichen Passagieren zu denen beispielsweise der Captain Rex Miller, die Forscherin Shalla Bal und der IpOH Funktionär Markus Trunt gehörten war auch der Forschung Kontroll Roboter 143 kurz FKR143 teil der Crew dieser wurde jedoch bereits auf dem Mond Europa beim einsammeln von EA2 beschädigt. Das Schiff selbst ist in drei Etagen oder Decks unterteilt, die durch Treppen und schwere Sicherheitstüren davor getrennt werden, die nur durch eine bestimmte Zugangserlaubnis geöffnet werden können. Das Obere Quartier Deck ist das Haupt Aufenthalts- und Freizeitortder Crew gewesen wo diese Schliefen aßen und Co., das Mittlere Forschungs Deck ist dabei das Herzstücks des Schiffes hier wurden die Tests an den Anomalien durchgeführt und die meiste arbeit auf dem Schiff volbracht hier befinden sich auch die M11: Flugsysteme sowie die M3: Kommandobrücke des Schiffes, das Untere Fracht Deck diente als Aufbewahrungsräume nicht nur für die Nahrung und alles weitere was die Crew so brauchte auf ihrer Reise sondern im U3: Hauptlager wurden auch die EAs untergebracht.

Oberes Quartier Deck:



Karte vom Oberen Quartier Deck

Die Charaktere starten nach ihrer Ankunft auf der EIS7 in O1: Schleuse und bewegen sich zuerst durch das Obere Quartier Deck um einen Weg zum Zugang in das Mittlere Forschungs Deck über die Abgeriegelten Treppen am Ende vom O2: Oberen Gang zu finden das Obere Deck besteht aus den Schlaf und Aufenthaltsorten der Crew und enthält zwei Wege die Sicherheits Tür zum Mittleren Forschungs Deck zu öffnen einmal die Schlüssel Karte am Körper vom IpOH Funktionär Markus Trunt dessen Leiche in dem O8: Captains Quartier liegt oder der Defekte Forschungs Kontroll Roboter FKR143 der den Code für die Tür kennt und im O5: Medbay wieder repariert wird.

O1: Schleuse

Die KALT298 dockt hier an und die Spieler werden hier aus dem Schiff gelassen auch BR75 hält sich während des Abenteuers hier im inneren der KALT298 auf, dieser Raum ist leer und die wände und der Boden gleichen einem Gangway eines Modernen Flughafens gegenüber der KALT298 die wie in die Wand des Raumes eingelassen scheint befindet sich eine Metallene Doppeltür die durch einen kleinen Kontrollbildschirm geöffnet werden kann dieser sowie eine Lampe über der Tür blinken Rot, die Doppeltür öffnet sich wie zwei Schiebetüren die zu ihrer jeweiligen Seite in der Wand verschwinden und führt zum O2: Oberen Gang.

O2: Oberer Gang

Dieser Gang schlängelt sich einmal durch das Gesamte obere Deck um das O3: Holodeck herum besitzt zwei Mechanische Doppeltüren zu diesem beschriftet mit Holodeck eine weitere Doppeltür gegenüber die zur O4: Schleuse führt zu den Treppen in das Mittlere Forschungs Deck diese ist um einiges Dicker und breiter als die anderen mit einem Größeren Kontrollfeld an der Seite wenn die Charaktere sich dieser Nähren lies vor oder Paraphrasiere Folgendes:

Vor euch liegt eine dicke Sicherheitstür, die Lampen darüber pulsieren in einem alarmierenden Rot, die Doppeltür scheint um einiges dicker und breiter als die anderen, sie trägt in großen Buchstaben die Aufschrift "zu Deck M". Links von ihr ist ein horizontaler Kontrollbildschirm angebracht, auf dem steht "Befugnis benötigt" mit einem Kreise darunter in der Mitte des Kontroll Bildschirms und Vier kleinen Kästchen darunter sowie einer Nummern Eingabetaste neben dem Bildschirm.

Die Tür kann mit einem um Fünfzig Erschwerten Wurf auf ein passendes Wissens Talent (z.B. Programmieren) geöffnet werden sie kann nicht zerstört werden andere möglichkeiten sie zu öffnen sind die Schlüsselkarte am Körper von Markus Trunt im O8: Captains Quartier oder FKR143 der die Zahlenkombination für die Tür kennt. Die Schlüsselkarte muss auf den Kreis gehalten werden oder der Zahlencode über die Tasten in die Kästchen wobei der Code 1610 lautet. Neben den Beschriebenen Doppeltüren führen noch mehrere Weitere Einzelne Mechanische Schiebetüren in die weiteren Räume des Decks die jeweils mit dem Namen des Raumes beschriftet sind darunter die vier O4: Quartiere, der O5: Medbay, die O6: Küche, der O7: Aufenthaltsraum und das O8: Captains Quartier, alle Türen ausgenommen der Tür zum Mittleren Forschungs Deck können mit dem Drücken der Kontrolle Bildschirme daneben geöffnet werden und besitzen wie die Sicherheitstür auch Lampen über ihnen die Rot Leuchten.

O3: Holodeck

Wenn die Charaktere diesen Raum vom O2: Oberen Gang aus zum erstenmal betreten Ließ oder Paraphrasiere folgendes:

Mit einem Zischen öffnet sich die Doppeltür und ihr blick in einen Größtenteils Rot getränkten Raum in der mitte des raumes steht ein schwarzer Länglicher Tisch mit einer Leicht blau leuchtenden Karierten Oberfläche um den Tisch der den Ganzen raum ausfüllt stehen Vierzehn Opulente gut gepolsterte Büro stühle die im Boden Verankert sind an einem Ende des Tisches befindet sich etwas das wie ein kontrollbildschirm aussieht.

Dieser Raum war der besprechungssaal des Schiffs und bei dem Tisch handelt es sich um eine Hologramm Projektionstisch das aktivieren des Tisches durch das Berühren des Kontroll Bildschirms lässt ein Hologramm erscheinen das die Route des Schiffes und seinen Aktuellen Standpunkt auf dem Weg vom Mond Europa zum Mars anzeigt wenn die Charaktere weiter mit dem Kontrollbildschirm herum probieren und einen Wurf auf ein Passendes Wissens Talent (z.B. Programmieren) schaffen, können sie das Hologramm umschalten und es erscheint eine Darstellung von EA2.

O4: Quartiere

Die vom O2: Oberen Gang erreichbaren Quartiere enthalten alle Drei Einfache Betten mit Schubladen darunter, und Nachttischen bis auf Persönliche Gegenstände, Raumfahrts und Wissenschafts Anzüge Bücher über die Wissenschaft des Jahres 2125 und das ein oder andere Kartenspiel oder unterhaltungsbuch sind die Quartiere unberührt, diese Räumen werden alleine durch das Flackernde Rote Licht von den Lampen über den Eingangstüren beleuchtet.

Die Räume und Betten sind bei weitem Angenehmer und Luxuriöser als alles, was die meisten Charaktere jemals selbst erlebt haben, selbst wenn sie von heutigen Standards als Ärmlich betrachtet werden würden.

O5: Medbay

Wenn die Charaktere diesen Raum vom O2: Oberen Gang aus zum erstenmal betreten ließ oder Paraphrasiere Folgendes:

Es ertönt das alt bekannte zischen als die Tür auffährt und ihr in einen komplett abgedunkelten Raum blickt an den Seiten scheinen Schränke, Regale und Arbeitsplätze zustehen und in der mitte sind zwei Krankenbetten zu erkennen um und über denen sich die verschiedensten Gerätschaften befinden auf einer der Liegen scheint etwas zu liegen nur ein leichtes Leuchten das aus der Brust des was auch immer da liegt kommt erhellt den Raum das Licht über der Tür über euch ist ausgefallen.

Sobald sie danach weiter in den Raum hinein Gehen Ließ oder Paraphrasiere Weiter:

Ein Schock geht durch die Gestalt und ein leises Kurbeln und Quietschen ertönt, als sie sich langsam aufrichtet und ihre leblosen Augen auf euch richtet.

Bei der Gestalt handelt es sich um den Forschungs Kontroll Roboter 143 kurz FKR143 der die Reise des Schiffes begleitete und beim Einfangen von EA2 beschädigt wurde und aufgrund dessen auf dem Schiff fehlenden Wartungsraum für Roboter im Medbay für Menschen Repariert werden musste, seine Beine sind dabei soweit Geschrottet dass er sich nicht bewegen kann FKR143 hat nichts nach seinem Ausfall mitbekommen weiß also nichts darüber was auf dem Schiff passiert ist und hat auch nur Brüchige Erinnerungen vom Fangen von EA2 er kennt jedoch den Zugangscode *1610* für die Sicherheitstür die zum Mittleren Forschungs Deck führt. Sonst ist der Raum eine einfache Moderne Krankenstation aus dem Jahre 2125 die besonders auf die Versorgung von Arbeits also Experiments und Kälte bedingte Unfälle ausgelegt ist in einem Kühlschrank unter einer der Arbeitsplatten befinden sich Sechs Spritzen *Adrenalin Puscher* ein Charakter der sich eine Spritze gibt erhält einen w10 plus Fünf Lebenspunkte zurück (1w10+5).

O6: Küche

Die Küche die wie alle anderen Räume auch vom O2: Oberen Gang erreicht werden kann weist Vier kleinere Runde Tische mit Jeweils Vier Stühlen sowie eine Theke auf unter und hinter dieser sich Schränke mit einfachem Proviant und Essen befindet die meisten dinge davon können kalt gegessen werden es gibt jedoch auch ein Gerät das einer Mikrowelle gleicht sonst ist der Raum jedoch verlassen. Einem Charakter mit einem geschaften Wurf auf ein passendes Wissenstalent (z.B. Wahrnehmung) fällt auf, dass die Böden der Schränke mit einer dünnen Eisschicht übersehen sind, auch bei den Produkten, die nicht gekühlt werden müssen.

Diese Eisschicht ist ein Teil von der durch EA5 ausgelösten Frost die das Schiff durchzieht

O7: Aufenthaltsraum

Ein durch eine einfache blaue Deckenlampe erleuchteter Raum mit einem rechteckigen Holodeck steht in der Mitte, welche von O2: Oberen Gang betreten werden kann. Der Tisch wird durch einen kleinen Kontroll Bildschirm gesteuert und kann verschiedene Spiele digital darstellen, darunter Poker, Billard, aber auch Mini Bowling und ähnliches. In einer der Ecken des Raumes steht zudem ein Sofa, ein Wurf auf ein passendes Wissenstalent (z.B. Wahrnehmung) enthüllt in einer kleinen Seitentasche des Sofas einen kleinen Elektrischen Taser der Zwei w10 plus Drei Schaden bei Berührung macht (2w10+3).

Viele Wissenschaftler auf solchen Schiffen tragen Taser, um mit möglichen feindseligen Spezien umzugehen, einer der Wissenschaftler hat seinen Jedoch hier im Aufenthaltsraum verloren.

O8: Captains Quartier

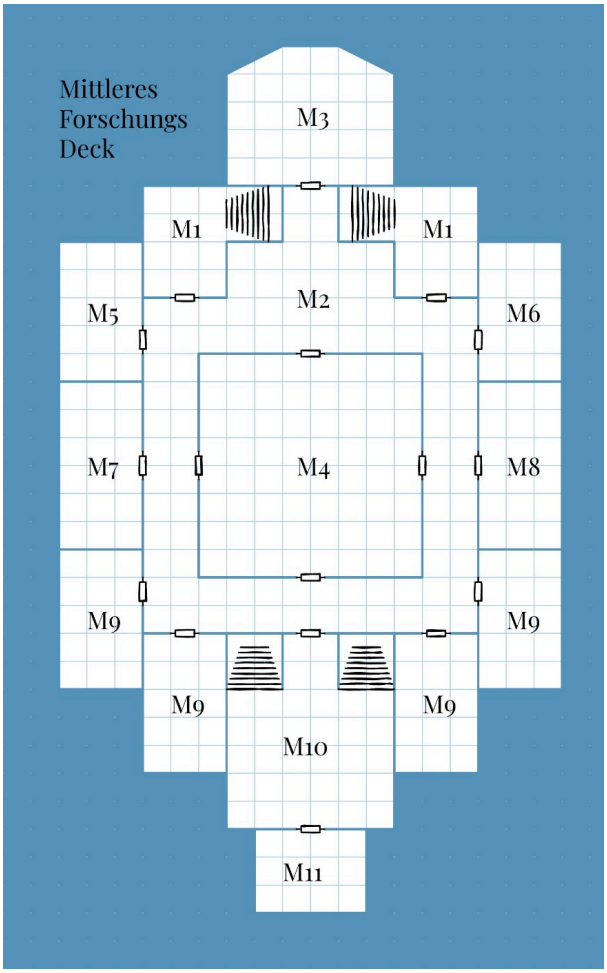
Wenn die Charaktere diesen Raum vom O2: Oberen Gang aus zum erstenmal betreten ließ oder Paraphrasiere Folgendes:

Die öffnende Tür gibt den Blick auf diesen durch eine Trennwand in zwei getrennten und durch eine Decken Lampe hell beleuchteten Raum frei. Auf beiden Seiten der Trennwand die in der mitte des raumes vor der Tür den Raum trennt stehen jeweils ein Bett und ein Schrank sowie ein Nachttisch sofort Fällt auf das die Rechte Seite aufgeräumt und sauber ist eine Hochrangige Uniform hängt über dem bett und auf dem Nachttisch liegt eine Reih an Namensschildern verschiedener Ränge sie alles sind mit Rex Miller und einem jeweiligen Militärischem rang beschriftet. Die Linke Seite dagegen ist im kompletten Chaos die Schubladen des Nachttisches sind aufgerissen der Schrank steht offen die Edlen Uniformen eines Hohen IpOH Beamten sind über dem Bett verstreut und eine Blutlache hat sich über dem Boden ausgebreitet gelehnt an die Trennwand in einer dieser Uniformen mit einem Namensschild auf dem Markus Trunt steht und einer Breiten Reiß Wunde auf seinem Oberkörper aufgerissenen Augen und einer Kleinen energie Pistole in der Reglosen hand sitzt eine Leiche in der Lache ein Kaputtes Kommunikations gerät daneben.

Dies ist das Quartier von Captain Rex Miller und dem IpOH Funktionär Markus Trunt, die Linke seite gehört Markus Trunt während die Rechte dem Captain gehört bis auf die Kleidung beider und ein paar Privater Gegenstände lässt sich hier nichts in den Schränken und Nachttischen finden. Markus Trunt wurde beim Angriff von EA2 tödlich verletzt und konnte sich zwar ins Obere Quartier Deck zurückziehen scheiterte jedoch dabei zu übermitteln was passiert war und starb zuvor in seinem Zimmer er trägt eine kleine Energie Pistole bei sich die Drei w10 plus Vier Schaden macht (3w10+4) und hat eine Schlüsselkarte in seiner Hosentasche mit der die Tür zum Mittleren Forschungs Deck geöffnet werden kann.

Es ist sehr Typisch das auf Forschungsmissionen besonders Loyale IpOH funktionäre geringen Ranges mit reisen wie Markus Trunt es hier tat sie dienen zum übermitteln der Forschungsergebnisse an die IpOH sowie haben die Aufgabe die Crew im Schach zu halten und jegliche Wiedersetzungsversuche gegen IpOH anweisungen zu unterdrücken und Übermitteln.

Mittleres Forschungs Deck:



Karte vom Mittleren Forschungs Deck

Nach dem Öffnen der Sicherheitstür im O2: Oberen Gang des Oberen Quartier Deck gelangen die Charaktere über die M1: Treppe von Oben nach unten weiter in das Mittlere Forschungs Deck und Herzstück des Schiffes hier können die Helden die ersten ganz klaren Rückstände des Angriffes von EA2 erkennen sowie auf die Forschering Shalla Bal die sich in der M7: Cryo Kammer verschanzt hat treffen. Außerdem ist es ihnen möglich, in den M11: Flug Systemen zu erkennen, dass der merkwürdige Frost, der besonders dieses Deck übernommen hat, die Systeme ausgeschaltet hat. Zudem werden sie hier von EA2 konfrontiert und können durch die Treppen im Raum der M10: Lebenserhaltungssysteme in das Untere Fracht Deck gelangen.

M1: Treppe von Oben nach unten

Wenn die Charaktere die Treppen hinter der Sicherheitstür im O2: Oberen Gang zum erstenmal hinunter gehen ließ oder Paraphrasiere folgendes egal welche der beiden Treppen sie hinunter sie gehen da beide gänge ausgenommen der Richtung sich gleichen:

Ihr schreitet die Treppe hinunter und folgt dem Gang um eine Ecke dieser wird von Länglichen Deckenlampen erleuchtet die Rot Blinken, die Luft hier scheint kälter und ein wenig Frost scheint sich an die Ränder der Wände und des Bodens gesetzt zu haben, ihr seht zu einer Seite eine einfache mechanische Schiebetür sowie eine Kontrollbildschirm daneben und eine Lampe darüber die Rot Flackert.

Hier können die Charaktere zum ersten Mal den Frost, der wie sie zu diesem Zeitpunkt noch nicht wissen, vom EA5 ausgeht richtig bemerken. Die Türen in beiden dieser Gänge lassen sich einfach durch den Kontrollbildschirm problemlos öffnen und führen beide in den M2: Mittleren Gang.

M2: Mittlerer Gang

Gleich des O2: Oberen Ganges schlängelt sich dieser Gang durch das Mittlere Forschungs Deck mit dem M4: Hauptlabor in der Mitte und Vier Mechanische Doppeltüren einen an jeder Seite in dieses, dieser Gang hat weiter zwei Mechanische Doppeltüren eine am Kopf des Schiffes die in die M3: Kommandobrücke führt und eine am andere Ende welche zu den M10: Lebenserhaltungssystemen führt. Zudem weist dieser Gang noch einfache mechanische Türen zum M5: Testraum, M6: Navigier Raum, der M7: Cryo Kammer, dem M8 Diagnosen Labor, und den Vier M9: Einfachen Laboren auf. Jede dieser Türen kann einfach durch das Drücken des daneben liegenden Kontrollbildschirm geöffnet werden, und weisen darüber hängende Lampen auf, die Rot flackern und die einzige Lichtquelle in diesem Gang bilden. Der Gesamte Gang ist relativ Kalt kälter als auf dem Oberen Quartier Deck zudem sind verschiedene stellen des Boden und der Wände von Blut und Krallen spüren übersät und an ein Paar stellen sind die Wände sogar eingedellt oder haben leichte Spuren von Energie Schüssen.

M3: Kommandobrücke

Wenn die Charaktere diesen Raum vom M2: Mittleren Gang aus zum erstenmal betreten ließ oder Paraphrasiere Folgendes:

Mit einem Quietschenden langsamen Zischen öffnet sich die Beulen und kratzer übersäte Tür um ein groteskes Bild frei zugeben die bildschirme die hier vor der großen Glasscheibe welche in die Weiten des Kosmoses blicken lässt sind gefärbt mit Rot viele der Sechs Sitze vor diesen Bildschirmen sind Umgeschmissen wurd die Wände und die Glasscheibe sind übersäht von Schwarzen Punkten wo konzentrierte Energie sein Ziel verfehlt hat auf jeder der Zehn Zwanzig Bildschirme egal ob vor den Stühlen oder darüber oder das große Hauptterminal vor dem Captains sitz in der Mitte des Raumes Blicken in einem Tödlichen Rot die Nachricht "Flug Systemausfall! Flug Systemausfall! Notsignal entsendet!".

Dieser Raum war das erste Ziel von EA2, welches die meisten der Crewmitglieder mit aller Kleidung und Waffen frass, nur Shalla Bal, der Captain Rex Miller, und Markus Trunt hatten ihm hier entkommen können. Die Schwarzen Brennpunkte sind dabei von den Mitgliedern der Crew, die sich gegen EA2 zu verteidigen versuchten, es jedoch nicht schafften. Mit einem erfolgreichen Wurf auf ein passendes Wissens Talent (z.B. Programmieren) kann ein Charakter sich Zugang zu dem Hauptterminal Bildschirm verschaffen, dadurch kann er die Sicherheitskameras des Schiffes abspielen lassen. Die Meisten Sicherheitskameras sind zugefroren und kaputt, nur die im Oberen Quartier Deck sowie im M4: Hauptlabor, im M6: Navigier Raum und der U1: Unteren Lobby zeigen noch ein Bild. Im Oberen Quartier Deck kann man eben die Räume in ihrem normalen Zustand erkennen oder wie die Charaktere sie zurückgelassen haben. Im M4: Hauptlabor kann man [[#EA2|EA2] durch den Raum streifen sehen es sei den die Charaktere haben ihn bereits von dort vertrieben Im M6: Navigier Raum kann man unter dem umgeworfenen Tisch die Hand einer Leiche und ein Energie Gewehr in dessen Hand sehen es sein denn die Charaktere haben dies bereits genommen. Gleich mit der U1: Unteren Lobby, wo man die in der Ecke sitzende Gestalt eines nichts zu erkennenden Mannes sehen kann, wobei es sich um Captain Rex Miller handelt, es sei denn die Charaktere haben ihn von dort entfernt.

M4: Hauptlabor

Wenn die Charaktere diesen Raum vom M2: Mittleren Gang aus zum erstenmal betreten und sie EA2 noch nicht aus diesem Raum gelockt haben ließ oder Paraphrasiere Folgendes:

Als die Tür sich selbst aufschiebt, hört ihr es bereits ein Dämonisches Fauchen. Mehrere rot blinkende Lampen über den Türen und Decken hüllen den Raum in ein alarmierendes rotes Licht, das nur Gefahr zu schreien scheint. An den Seiten dieses Raumes stehen große Weiße Regale und Schränke sowie in der Mitte jeder der Wände befindet sich eine Große Mechanische Doppeltür, ein Weißer Lauf weg führt von den Türen in das Zentrum des Raumes in einer Kreuzform und teilt den Raum in Vier Teile in der Mitte jeder dieser Teil steht ein L förmiger Tisch an dem lauf weg auf einem dieser Tische steht eine Grässliche Gestalt Drei Meter Körper Größe so das es gerade

so gebeugt auf dem Tisch stehen kann jeweils Zwei Lange Stockartige Beine und Arme mit Grotesken Blutigen Klauen an dessen Ende ein Schuppen Besetzter Oberkörper etwas das aussieht wie Schulter platten an den Ober Armen und eine Längliche Kopfform mit einem Einzelnen Langen horn das zurück wächst mit Drei Engen gelb leuchtenden Augen an jeder seite des Kopfes und einem Mund der den gesamten Unterkiefer aufklappen lässt wenn geöffnet, das Wesen ist schnee Weiß mit leichten Blauen Akzenten aus seiner Arm und Brust haut. Als es sich euch zuwendet, seht ihr, wie sein grässlicher Mund sich in einer Karikatur eines Lächelns verzieht und eine hellblaue Zunge kurz sich aus dem Mund schlängelt.

Die Charaktere werden sofort nach dem Betreten des Raumes von EA2 attackiert der sich hier aufhält sollten sie auf dem Gang zu viele Geräusche machen oder nach dem betreten des Raumes versuchen zu fliehen werden sie von EA2verfolgt das sich alleine von der Sicherheitstür zum Oberen Quartier Deck aufhalten lässt und sonst einfach durch Wände und Türen zugleich durch fetzt. Neben EA2befinden sich hier verschiedenste Proben von Eis und anderen Materialien vom Mond Europa darunter etwas Schnee in einem kleinen Behälter beschriftet mit EA1 sowie ein großer Tank Eiskaltem Wasser beschriftet mit EA3 und ein Behälter ähnlich wie der beschriftet EA1 beschriftet EA6 in dem sich ein Stück Eis befand aber sich vergrößert hat und auch den Deckel aufgesprengt hat und jetzt am Boden festgefroren ist, jeder dieser Behälter besitzt dabei seine eigenen Kühlungssysteme.

Das ausgebreitete Eis ist Teil von EA5s ausbreitung seines Forstes über das Schiff gewesen, weshalb es gewachsen ist und sich festgesetzt hat.

Auf einem der Tische liegen zu dem Zwei Spritzen *Adrenalin Puscher* ein Charakter der sich eine Spritze gibt erhält einen w10 plus Fünf Lebenspunkte zurück (1w10+5), und in einer der Schränke an den Wänden befinden sich Drei Spritzen *Industrial Toxin*, ein Charakter der sich selbst oder jemanden eine Spritze gibt macht sich selbst oder dem Ziel Zwei w10 Schaden (2w10). Bis auf das Beschriebene und weitere Forschungs-Elemente und Mittel ist der Raum verlassen.

Industrial Toxin ist ein Nervengift und dabei der Vorreiter. In der Forschungsindustrie wird es in geringen Dosen besonders zum Stillstellen von Experiment Objekten genutzt. Arbeitsstationen besitzen oft Kartuschen von geringen Mengen Industrial Toxin in ihren Wänden und Decken, um mögliche Arbeiteraufstände so schnell wie möglich unterdrücken zu können.

M5: Captains Büro

Wenn die Charaktere diesen Raum vom M2: Mittleren Gang aus zum erstenmal betreten ließ oder Paraphrasiere Folgendes:

Dieser Raum wird von einer Tischlampe die auf einem großen Metallenen Schreibtisch in dessen Mitte Steht in Helles Gelbliches Licht getaucht. Die Wände des Raumes sind von Digitalen Bilderrahmen übersät viele Zeigen offensichtlich die Crew aber bei denn meisten ist ein Muskulöser Glatzköpfiger Herr in verschiedenen Rüstungen und Uniformen zu sehen, die Bilderrahmen sind alle von einer leichten Eisstück bedeckt. Auf dem Tisch selbst steht ein weiterer digitaler Bilderrahmen, dieser zeigt denselben Mann neben einer gleichaltrigen Frau mit einem Jungen Mädchen auf dem Arm. Auf dem Schreibtisch liegt ein kleines Touchpad und eine der Schubladen des Schreibtisches ist leicht geöffnet. Zudem steht hinter dem Schreibtisch ein einfacher Bürostuhl, der im Boden verankert ist.

Bei diesem Raum handelt es sich um das Büro von Captain Rex Miller. Das auf dem Schreibtisch liegende Touchpad kann durch einen erfolgreichen Wurf auf ein passendes Wissens Talent (z.B. Programmieren) geöffnet werden, darauf befindet sich das Logbuch des Schiffes, darunter auch eine Liste der sogenannten EAs oder Europa Anomalien Gegenstände, die die Crew vom Mond Europa mitgenommen hat, dabei sind die EAs EA2 und EA5 besonders markiert. Bei EA2 steht als Notiz “Lebensform”, und bei EA5 “Unklare Beschaffenheit oder Herkunft, mehr Tests benötigt”. In der leicht geöffneten Schublade des Schreibtisch liegt ein Silbernes *Altmodisches Feuerzeug* mit dem der Frost der das Schiff bedeckt zumindest teilweise weg geschmolzen werden kann, wird dieses gegen ein Ziel gerichtet macht das Feuerzeug einen w10 plus Drei

Schaden (1w10+3) das *Altmodische Feuerzeug* macht doppelten Schaden gegen EA5. Personen, die sich auf den Stuhl setzen oder ihn berühren, fällt zudem auf, dass er sich eigentlich bewegen sollte, jedoch im Boden festgefroren zu sein scheint.

Die Bilder im Raum zeigen Captain Rex Miller und seine Laufbahn vom einfachen Soldaten zum Captain. Das Foto auf dem Schreibtisch zeigt ihn, seine Frau und seine Tochter.

M6: Navigier Raum

Wenn die Charaktere diesen Raum vom M2: Mittleren Gang aus zum erstenmal betreten ließ oder Paraphrasiere Folgendes:

Der Raum vor euch wird nur noch von der Lampe über der Tür beleuchtet durch das Rote Licht könnt ihr pures chaos erkennen ein Tisch der Wohl einmal in der Mitte des Raumes stand wurde herausgerissen und in eine der Ecke des Raumes gegenüber der Tür geschleudert und hat dabei ein Crew Mitglied unglücklich begraben dessen Blut darunter heraus sickert und deren leblose Hand in der er ein Silbernes leicht blau leuchtendes Gewehr hielt unter dem Tisch hervor blickt, die Stühle die einmal um den Tisch Standen wurden ebenfalls heraus gerissen und liegen jetzt in Schrotthaufen an den Seiten des Raumes.

In diesem Raum, der eigentlich für die Planung und Navigierung der Flugrichtung gedacht war, hat EA2 gewütet und dabei eines der Crewmitglieder unter dem geschleuderten Tisch begraben. Um an das Gewehr zu kommen müssen die Charaktere den Tisch leicht anheben, dafür wird ein erfolgreicher Wurf auf ein passendes Handels Talent (z.B. Kraft) benötigt dieser wird um jede Person die dem Charakter der ihn durchführt dabei hilft um Zehn erleichtert, das Energie Gewehr macht Fünf w10 plus Vier Schaden (5w10+4) muss aber nach allen Fünf Schüssen das es abfeuert für eine Runde wieder abkühlen gelassen werden.

EA2 verschlang die Leiche des Crewmitgliedes in diesem Raum nicht, da die Projektile des Energie Gewehres ihm zu sehr Schaden zufügten, weshalb er aus dem Raum floh und bei seiner Flucht den Tisch auf ihn Warf aber nicht zurückblickte. Das hier begrabene Crewmitglied war einer von nur Zwei Leuten der Crew die solch ein Gewehr hatten und der andere wurde auf der Kommandobrücke von EA2 so überrascht das er es nicht schaffte ihn damit zu treffen

M7: Kryo Kammer

Wenn die Charaktere diesen Raum vom M2: Mittleren Gang aus zum erstenmal betreten ließ oder Paraphrasiere Folgendes:

Auch diese Tür öffnet sich mit einem Zischen und lässt den Blick auf den dunklen Raum frei, nur das rote Blinken der Lampe und der blaue Schein zweier großer Glasröhren voller bläulicher Flüssigkeit im Zentrum erleuchten den Raum. Für eine kurze Sekunde scheint es, als würde sich in der Dunkelheit hinter einer der Röhren etwas oder jemand bewegen.

Wenn die Charaktere diesen Raum betreten und einen Wurf auf passendes Wissens Talent (z.B. Wahrnehmung) schaffen, können sie die Gestalt erkennen, bei der es sich um Shalla Bal handelt. Dieser Raum ist eigentlich für das Aufbewahren von bestimmten Gegenständen und Fundstücken oder das konservieren von Personen oder Lebewesen gedacht, die nicht mit Luft in Berührung gebracht werden dürfen oder die besonders gekühlt werden müssen, da die EIS7 keine solcher Gegenstände oder Personen an Bord hat, war dieser Raum eigentlich ungenutzt. Hinter einer der Kryo Röhren versteckt sich die Forscherin Shalla Bal die sich hier vor EA2 versteckt sie kann den Charakteren von den Vorgängen während und vor des Angriffes von EA2 erzählen und teilt ihnen auch mit das der Captain Rex Miller vor dem Angriff von EA2 in das Untere Fracht Deck gegangen ist um dort nach zu sehen was passiert ist nachdem die Flugsysteme Ausgegangen sind, sie ist zuerst Misstrauisch und bereit mit ihrer Kleinen Energie Pistole zu schießen ist aber bereit den Charakteren zum besten ihrer Fähigkeiten zu helfen wenn diese Aufgeklärt haben wer sie sind.

Da jeder der EIS einheiten der IpOH den selben Grundriss haben besitzen auch die Einheiten die eben keine Kryo Kammern bräuchten Kryo Kammern die für das Lagern von Materialien die mit den kleineren in den Behältern eingebauten Kühlungs und Luftschutz Mechanismen nicht klar kommen gedacht sind.

M8: Operationssaal

Wenn die Charaktere diesen Raum vom M2: Mittleren Gang aus zum erstenmal betreten ließ oder Paraphrasiere Folgendes:

Der Ganze Raum ist in ein Blutrot gehüllt das gegen die Weißen Wände flackert, in der Mitte des Raumes steht ein Operationstisch mit verschiedensten Gerätschaften und Maschinen drumherum was direkt ins Augen fällt ist eine Rot Flackernde Laser Klinge an einem Langen dreharm der aus dem Operationstisch kommt und sich leicht herum zu schwingen scheint. die Offensichtliche Kontroll konsole an der Kopfseite des Operations Tisches ist komplett mit Frost überzogen und gleicht fast einem Eisblock

Dieser Raum dient zur Operation Untersuchungen an möglichen neu entdeckten Lebensformen. Durch den Frost von EA5 kam es hier zu einem starken Defekt, der die Laserklinge sich selbst aktivieren ließ, mit einem erfolgreichen Wurf auf ein passendes Handels Talent (z.B. Gewandtheit) kann ein Charakter diese Klinge greifen und sie mit einem weiteren erfolgreichen Wurf auf ein passendes *Handels Talent* (z.B. Kraft) oder ein passendes *Wissens Talent* (z.B. Elektronik) abtrennen, alternativ kann der Arm, an dem die Laser Klinge hängt, auch zerstört werden, um die Laser Klinge zu erhalten, dabei hat der Arm 30 Lebenspunkte. Die abgetrennte *Laser Klinge* macht bei Berührung Vier w10 plus zehn Schaden (4w10+10) die *Laser Klinge* macht doppelten Schaden gegen EA5. Zudem kann man in einer der Maschinen am Operationstisch zwei Spritzen *Industrial Toxin* finden, ein Charakter der sich selbst oder jemanden eine Spritze gibt macht sich selbst oder dem Ziel Zwei w10 Schaden (2w10).

Der Grund warum die Klinge so einfach angehen konnte war das dieser Raum bereits darauf vorbereitet war an EA2 zu operieren was jedoch dann offensichtlicher weiße nicht stattfand als EA5s ausbreitung die Flug System lahm legte und EA2 befreite.

M9: Einfache Labore

Die vom M2: Mittleren Gang erreichbaren Einfache Labore enthalten alle Vier mehrere Schränke und Regale mit Forschungsmitteln und Standardausrüstung für ein Labor sowie einem Tisch in der Mitte, diese Räumen werden alleine durch das Flackernde Rote Licht von den Lampen über den Eingangstüren beleuchtet. Wenn immer die Charaktere ein Neuen dieser Räume betreten Würfel einen w10 bei einer 1, 2 oder 3 können sie in diesem Raum eine Spritze *Adrenalin Puscher* finden ein Charakter der sich diese Spritze gibt erhält einen w10 plus Fünf Lebenspunkte zurück (1w10+5), und bei einer 9, oder 10 handelt es sich bei dem was sie finden können um eine Spritze *Industrial Toxin*, ein Charakter der sich selbst oder jemanden diese Spritze gibt macht sich selbst oder dem Ziel Zwei w10 Schaden (2w10).

M10: Lebenserhaltungssysteme

Wenn die Charaktere diesen Raum vom M2: Mittleren Gang aus zum erstenmal betreten ließ oder Paraphrasiere Folgendes:

Sobald die Tür sich mit einem Zischen aufschiebt hört ihr es ein lautes Summen ihr blick in einen Hell erleuchteten Raum überall blinken Knöpfe und Displays der Raum ist gefüllt mit verschiedensten Apparaturen die Rattern und Arbeiten sie alle sind von einer Eisschicht umhüllt manche komplett eingrefroren wenn ihr weiter in den Raum tritt könnt ihr links und rechts von euch zwei Treppen erkennen die nach unten führen, gleichzeitig wird euch immer kälter und ihr köönt einen Kalten Wind spüren der von den Treppen nach oben zu wehen scheint. Vor euch befindet sich eine Große Mechanische Doppeltür mit einer flackernden Roten Lampe darüber, die Tür ist fast komplett von Eis bedeckt, ihr könnt durch die dicke Eisschicht noch die Aufschrift "Flug Systeme" erkennen.

In diesem Raum befinden sich alle Systeme die für die Lebenserhaltung des Schiffes notwendig sind der Künstliche Gravitations schaffer, der Stromgenerator, Wasserreiniger, die Sanitäranlage des Schiffes, und ähnliches die meisten dieser Dinge sind zwar von Schnee und Eis bedeckt aber noch vollkommen in Takt nur der Stromgenerator ist größtenteils eingefroren und deswegen auf Energiesparmodus was auch zur folge hat dass die Lichter in den meisten Räumen aus sind. Die Treppen führen in die U1: Untere Lobby des Unteren Fracht Decks und weisen keine Türen auf, weshalb der kalte Wind auch einfach nach oben strömt. Die Tür am Ende des Raumes führt in die M11: Flug Systeme sie ist jedoch zu gefroren. Um sie zu öffnen, muss ein Charakter einen erfolgreichen Wurf auf ein passendes *Handels Talent* (z.B. Kraft) absolvieren. Dieser wird für jeden anderen Charakter der dem Charakter der den Wurf durchführt beim aufdrücken der Tür hilft um Fünf Erleichtert, ein Charakter kann beim Helfen auch das *Altmodische Feuerzeug* aus dem M5: Captains Büro oder die Laser Klinge aus dem M8: Operationssaal verwenden in dem Fall wird der Wurf jeweils nicht um Fünf sondern um Zwanzig Erleichtert.

In den Ecken dieses Raumes neben der Tür zu den Flugsystemen befinden sich jeweils zwei Sanitär-Kabinen mit jeweils einer Toilette und offener Dusche auf engstem Raum.

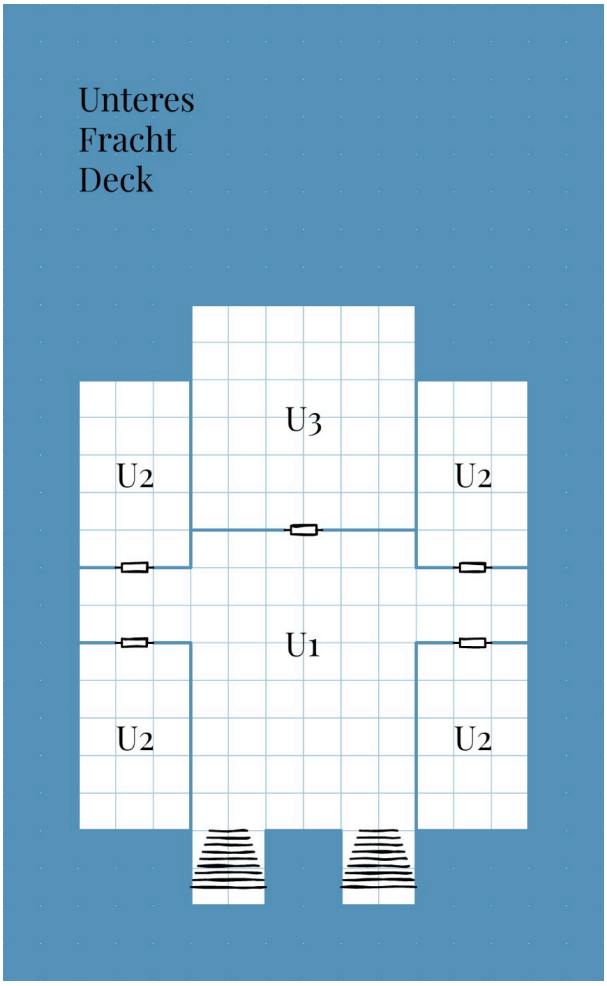
M11: Flug Systeme

Wenn die Charaktere die Tür zu diesem Raum in M10: Lebenserhaltungssysteme aufbrechen und in zum erstenmal betreten Ließ oder Paraphrasiere folgendes:

Mit einem Knacken und Brechen könnt ihr die Vereiste Tür langsam aufbrechen euch schwallt Kalte Luft entgegen und ihr blickt in einen Kleinen Raum der eigentlich komplett vom Triebwerk und Motor des Schiffes eingenommen wird der Ganze Raum ist bedeckt von Eis das Triebwerk ist komplett eingefroren und der Motor ebenfalls.

Der Raum ist verloren er ist komplett eingefroren und die Flug Systeme sind nicht mehr zu retten, EA5s Eis ist hier auch bei weitem zu dick und zu tief in den Flug Systemen drin um es noch irgendwie entfernen zu können selbst wenn EA5 getötet wird sind die Flug Systeme bereits zu beschädigt um gerettet zu werden.

Unteres Fracht Deck:



Karte vom Unteren Fracht Deck

Durch die Treppen in den M10: Lebenserhaltungssystemen gelangen die Helden vom Mittleren Forschungs Deck ins Untere Fracht Deck das kleinste Deck mit Nur Sechs Räumen den Vier kleineren U2: Lagerräumen, der U1: Unteren Lobby sowie dem U3: Hauptlager. Typischerweise ist das Untere Fracht Deck das letzte Deck das die Charaktere durchsuchen bevor sie das Abenteuer beenden es ist am Weitesten vom Startpunkt in der O1: Schleuse entfernt und hier befindet sich EA5 der als Auslöser des Ganzen Abenteuers auch als Finaler Gegner gesehen werden kann, gleichzeitig ist dieses Deck das Kälteste der Decks und fast komplett Vereist das sich EA5 hier am Weitesten Ausgebreitet hat. Die Charaktere treffen in der U1: Unteren Lobby direkt nach betreten des Unteren Fracht Decks auf den Captain Rex Miller der zu einem Verletzt aber auch hier festgesetzt ist da sein Bein eingefroren ist von diesem können sie die genauen Geschehnisse die zum abenteuer führten erfahren sie werden von ihm zudem Gebeten sich EA5 zu stellen solange sie gut genug bewaffnet sind, während die Neben U2: Lagerräume nichts relevantes Enthalten so befinden sich im U3: Hauptlager nicht nur die Restlichen unentdeckten EAs und der zerstörte Behälter von EA2 sondern auch EA5 selbst der von hier aus seinen Tentakel artigen Frost ausgestreckt hat, Sollten die Charaktere es schaffen diesen zu besiegen so verschwindet der Frost auf der EIS7 und sie können so gut wie Problemlos wenn man EA2 außer acht lässt mit Captain Rex Miller, sowie möglichen Weiteren Überlebenden Namentlich Shalla Bal und FKR143 fliehen.

U1: Untere Lobby

Wenn die Charaktere eine der Treppen im M10: Lebenserhaltungssystem zum ersten mal herunter gehen egal welche ließ oder Paraphrasiere folgendes:

Ihr tretet die Eisige Metall Treppe hinab und mit jedem Schritt wird es kälter, bis ihr das Ende der Treppe erreicht habt und in den weiten Raum vor euch guckt. Decke Boden und Wände sind von einer Dichten Eisschicht bedeckt die das Rot der Flackernden Lampen über der Euch Gegenüberliegenden Mechanischen Doppeltür und des daneben hängenden Kontrollbild Schirmes wie ein Dunkles Omen reflektiert auf beiden Seiten der Tür scheinen weitere Gänge im Eis zu verschwinden. als euer Blick abschweift seht ihr an der Wand Links von euch jemanden Lehnen er sitzt gebeugt dagegen er hat eine Glatze und trägt eine hochrangige Uniform die im Bauch bereich blutgetränkt zu sein scheint neben ihm liegt eine kleine Energie Pistole die er offensichtlich fallen gelassen hat ihr könnt seinen Atem Dank der Kälte klar sehen abgehackt und kurz während er mit mühe Versucht zu euch hoch zu schauen sein Linkes Bein steckt in einem Stück eis am Boden.

Die Tür gegenüber der Charaktere führt offensichtlich in das U3: Hauptlager und kann durch das Kontrollfeld oder das Aufstemmen der Tür selbst geöffnet werden um die Tür durch das Kontrollfeld zu öffnen muss ein Charakter einen Wurf auf ein passendes *Wissens Talent* (z.B. Elektronik) absolvieren, um den kaputten Bildschirm abschrauben und die Tür kurz zu schließen, um sie aufzu stemmen, muss ein Charakter dabei einen Wurf auf ein passendes *Handels Talent* (z.B. Kraft) absolvieren, wobei wieder gilt, dass, wenn ein anderer Charakter diesem hilft, für jeden, der ihm hilft, der Wurf um Zehn erleichtert wird. Die Gänge Links und Rechts von der Tür führen zu jeweils zwei U2: Lagerräumen. Die Person die dort sitzt ist der Captain Rex Miller der von EA5 verletzt wurde als er versucht hatte heraus zu finden was mit den Flug Systemen passiert war als diese ausfielen er ist schwer Verletzt durch eine Bauchwunde und hat deswegen auch nur noch einen Bruchteil seiner Lebenspunkte neben ihm liegt seine Kleine *Energie Pistole* die Drei w10 plus Vier Schaden macht (3w10+4), sein Bein wurde von EA5s Eis an den Boden Gefesselt die Spieler sind nicht in der lage dieses Eis einfach so zu Entfernen sollten sie versuchen sein Bein auf irgendeine weise zu amputieren erhält Captain Rex Miller zwei w10 plus 10 Schaden (2w10+10) und stirbt oder überlebt nur knapp es sei denn die Charaktere heilen in durch ein Spritze *Adrenalin Puscher*, das Eis kann jedoch entfernt werden wenn die Charaktere das *Altmodische Feuerzeug* aus dem M5: Captains Büro oder die *Laser Klinge* aus dem M8: Operationssaal haben und damit das Eis schmelzen sollte dies Jedoch passieren merkt das EA5 und bricht aus dem U3: Hauptlager aus und attackiert die Charaktere und Captain Rex Miller.

U2: Lagerräume

Durch die Seitengänge, die von der U1: Unteren Lobby wegführen, gelangen die Charaktere zu diesen Vier Lagerräumen. Sie alle enthalten Kisten mit Forschungsmitteln, Proviant und Ähnlichem. Sie sind zudem extrem kalt und fast komplett von Eis bedeckt und zugefroren, die Charaktere können hier nichts finden, das ihnen weiterhilft.

U3: Hauptlager

Wenn die Charaktere die Mechanische Doppeltür in der U1: Unteren Lobby zu diesem Raum zum ersten mal öffnen lies oder Paraphrasiere folgendes:

Ein Krachen und Brechen ist zu vernehmen als die Tür erschwert sich öffnet eine Eiskalte Luft die eure Knie Zittern lässt Schwappt euch Entgegen und ihr blickt in den Komplett Weißen von Eis umrahmten Raum der eher einer schneehöhle als einem Lagerraum gleicht die Lagerkästen blicken aus dem Schnee und Eis hervor, die das Rote Licht der Lampen über der Tür reflektiert. In der Mitte des Raumes an langen Tentakel artigen Eis bögen die von den Wänden der Decke und des Bodens sich in der Mitte treffen dort im Eis seht ihr einen Gerade Faustgroßen Stein der leicht Lila und Blau leuchtet und leicht zu pulsieren scheint. Die Eisbögen scheinen sich zu bewegen und zu drehen und auch der Stein scheint im Eis umher zu gleiten.

in diesem Raum wurden die EAs aufbewahrt, unter dem Eis das zu EA5 gehört befinden sich noch die Zerstörten Behälter dieses und EA2s sowie mehrere Andere EA behälter die stein, Schnee, Eis oder Wasser proben enthielten und nun zerstört sind. Der Faustgroße Stein inmitten der Eisbögen ist der Kern von EA5

und die Eisbögen gehören zu seinem Körper, EA5 greift die Charaktere an, sobald er sie sieht. Sollten die Charaktere es schaffen, ihn zu besiegen, verschwindet der gesamte Frost und das Eis auf dem Schiff, trotzdem sind die Sachen in diesem Raum zerstört und bleiben unbrauchbar.

NPCs:

Die Charaktere treffen während des Abenteuers auf verschiedene andere Personen, mit denen sie sich unterhalten und verständigen können oder gegen die sie kämpfen oder vor denen sie fliehen müssen. Darunter sind die Letzten Überlebenden Crewmitglieder und einzigen Menschen auf dem Schiff die Forscherin Shalla Bal und der Schiffs Captain Rex Miller, die beiden Roboter [[#BR75|BR75}} oder Botschafts Roboter 75, und FKR143 oder Forschungs Kontroll Roboter 143, und zu letzt die als Europa Anomalien oder EAs Betitelten Kreaturen EA2 und EA5.

Menschen:

Von der Menschlichen Crew der EIS7 haben nur zwei Personen überlebt Shalla Bal die sich in der M7: Kryo Kammer auf dem Mittleren Forschungs Deck vor EA2 versteckt hält, und der Captain Rex Miller der zwar von EA2 verschont wurde jedoch von EA5 attackiert verletzt und durch einen Vereistes Bein gefesselt wurde und nun schwer Verletzt in der U1: Unteren Lobby auf dem Unteren Fracht Deck liegt, beide sind bereit den Charakteren zu helfen zudem muss beiden Geholfen werden um das Abenteuer abzuschließen.

Shalla Bal

Aufenthaltsort: Mittleres Forschungs Deck, M7: Kryo Kammer
Info: Shalla Bal ist eine Forscherin und Mitglied der Crew sie trägt einen Weißen Laborkittel mit einer Typischen Hellblauen Uniform darunter sie hat weißes Haar das in einem Zopf zusammen Gebunden sind sie trägt eine Kleine *Energie Pistole* bei sich die Drei w10 plus Vier Schaden macht (3w10+4). Sie war auf dem M2: Mittleren Gang als EA2 angriff und sie vor ihm in die M7: Kryo Kammer flüchtete, sie war nachdem die Flug Systeme ausgefallen waren und Captain Rex Miller bereits nach denen sehen wollte aber nicht zurückkam ihm gefolgt dann aber von EA2 überrascht worden. Sie hat zwar Angst vor EA2, ist sich aber auch sicher, dass esmit genug Feuerkraft getötet werden kann, sie ist auch bereit den Charakteren zu helfen, da sie sich sorgt, dass neben den Flug Systemen noch weitere der Lebenserhaltungssysteme ausfallen könnten.
Infos: Die Crew hatte auf dem Mond Europa das sogenannte EA2 gefangen, das sie in einem Behälter im Unteren Fracht Deck im U3: Hauptlager hielten. Während sie auf der M3: Kommandobrücke war stoppte das Schiff plötzlich und der Captain Rex Miller machte sich auf den Weg danach zu sehen als er nicht zurück kam ging sie ihm nach wurde dann von EA2 fast angefallen und konnte sich noch retten, sie ist davon überzeugt dass Captain Rex Miller als der Erfahrene Militär Mann der er ist noch am Leben ist.
Werte: 100 LP
Inventar: *Energie Pistole* (3w10+4 Schaden), 1 Spritze *Adrenalin Puscher* (1w10 + 5 LP+)

Handeln: 9		**Wissen: 22**		**Soziales: 7**	
Geistesblitzpunkte: 1		**Geistesblitzpunkte: 2**		**Geistesblitzpunkte: 1**	
Rennen	40 + 9 = **49**	Flora & Fauna	60 + 22 = **82**	Beruhigen	40 + 7 = **47**
Schießen	20 + 9 = **29**	Wahrnehmung	50 + 22 = **72**	Menschenkenntnis	30 + 7 = **37**
Mechanik	30 + 9 = **39**	Mathematik	60 + 22 = **82**		
		Lesen/Schreiben	50 + 22 = **72**		

Captain Rex Miller

Aufenthaltsort: Unteres Fracht Deck, U1: Untere Lobby
Info: Rex Miller ist der Captain der EIS7 er trägt eine Dunkelblau Uniform mit goldenen Schulterplatten und mehreren Orden dran, er hat eine Glatze ist groß und Muskulös gebaut und strahlt alles in allem klare Autorität aus, wenn die Charaktere ihn finden liegt er jedoch in der U1: Unteren Lobby und ist schwer verletzt mit einer großen Wunde am Bauch und einem Bein das am boden festgefroren ist dies Müssen die Charaktere erstmal lösen in dem sie sein Bein Amputieren wobei dies ihm zwei w10 plus Zehn Schaden (2w10+10) machen würde, das Eis durch das *Altmodische Feuerzeug* aus dem M5: Captains Büro, oder der *Laser Klinge* aus dem M8: Operationssaal Schmelzen, oder EA5 töten wodurch das Eis verschwindet. Rex Miller hat sich größtenteils mit seiner Situation abgefunden er ist ein eher Mürrischer ehemaliger Soldat der dies hinnimmt auch wenn er sich damit abgefunden hat dort sterben zu können bittet er doch die Charaktere ihm zu helfen wenn er sie sieht erkundigt sich aber zuerst um das Wohlergehen seiner Crew und ist auch bereit sich selbst auf zu geben wenn er damit Shalla Bal oder die Charaktere retten kann.
Infos: Nachdem die Flugsysteme Stoppten ist er zu den M11: Flug Systemen gegangen wo er sie komplett Vereist vorfand, er folgt dann dem Eisigen Wind und dem Eis zum U3: Hauptlabor wo er auf EA5 traf das sich gerade ausbreitete es als Kreatur klar erkannt dann von ihm attackiert wurde und floh als er in der U1: Unteren Lobby wegen seiner Wunde zusammen brach wobei er noch sah wie sich das Eis komplett ausbreitete wobei sein Bein davon opfer wurde und sah wie EA2 das durch EA5s ausbreitung aus seinem Behälter entkommen konnte vor dem Eis in das Mittlere Forschungs Deck floh.
Werte: 20 von 100 LP
Inventar: *Energie Pistole* (3w10+4 Schaden)

Handeln: 20		**Wissen: 10**		**Soziales: 8**	
Geistesblitzpunkte: 2		**Geistesblitzpunkte: 1**		**Geistesblitzpunkte: 1**	
Kraft	70 + 20 = **90**	Stellares-Urbanes Wissen	60 + 10 = **70**	Autorität	80 + 8 = **88**
Schlagen	60 + 20 = **80**	Lesen/Schreiben	40 + 10 = **50**		
Schießen	70 + 20 = **90**				

Roboter:

Die Charaktere können auf zwei Roboter treffen den Botschafter Roboter 75 oder kurz BR75 der sie mit der KALT298 zur EIS7 am Anfang des Abenteuers hinfliegt und sich danach mit der genannten Einheit in der O1: Schleuse auf dem Oberen Quartier Deck befindet bis die Charaktere mit den Überlebenden zurückkehren und er sie dann wieder zurück zur ARKTIS31 fliegt wobei das Abenteuer da endet, und den Forschungs Kontroll Roboter 143 oder kurz BR75 den sie im O5: Medbay ebenfalls auf dem Oberen Quartier Deck finden können, da er beim versuch EA2 auf dem Mond Europa zu fangen von diesem beschädigt wurde und im O5: Medbay wieder repariert wurde wobei seine Beine noch immer Defekt sind.

BR75

Aufenthaltsort: Anfang des Abenteuers, Oberes Quartier Deck, O1: Schleuse
Info: Der Botschafter Roboter 75 fährt auf Vier Rollen ist ungefähr einen Halben Meter hoch und hat neben seinem Rechteckigen leicht Rautenförmigen Körper zwei Arme und einen Sechseckigen Kopf der einen Bildschirm hat auf dem einstrich läuft der sich bewegt wenn der Roboter spricht, der Roboter steuert die KALT298 und hat die Aufgabe die Charaktere hin und zurück von der EIS7 zu bringen und ihnen ihre Anweisungen zu übermittlen er ist auf Falsche Höflichkeit und Strenge Programmiert was er denn Charakteren gegenüber auch zeigt. BR75 bleibt währenddes gesamten Abenteuers in der KALT298 also in der O1: Schleuse und verweigert jegliche Aufforderung diese zu verlassen.
Infos: Die EIS7 ein Forschungsschiff vom Mond Europa hat ein Notruf entsand die Flugsysteme sind

ausgefallen die Charaktere sollen dort drauf gehen heraus finden was mit den Flugsystemen los ist und die Crew bei notwendigkeit Evakuieren.
Werte: 60 LP, eingebauter *Elektrischer Taser* (2w10+3 Schaden)

Handeln: 10		**Wissen: 10**		**Soziales: 10**	
Geistesblitzpunkte: 1		**Geistesblitzpunkte: 1**		**Geistesblitzpunkte: 1**	
Tasern	60 + 10 = **70**	Geschichte	30 + 10 = **40**	Autorität	80 + 10 = **90**
Fliehen	40 + 10 = **50**	Propaganda	70 + 10 = **80**	Menschenkenntnis	20 + 10 = **30**

FKR143
Aufenthaltsort: Oberes Quartier Deck, O5: Medbay
Info: Der Forschungs Kontroll Roboter 143 hatte eigentlich die Aufgabe Forschungsarbeit zu übernehmen die für die Normalen Menschen der Crew zu gefährlich waren als der Einzige Roboter an Bord, eine dieser Aufgaben war das Fangen von EA2 wobei er das zwar schaffte aber dabei stark beschädigt wurde wonach er im O5: Medbay behandelt wurde und erst wieder aufwacht als die Charaktere diesen betreten. Der Roboter ist knapp 2,5 Meter groß hat lange stöckige Gliedmaßen an einem Ovalen Kleinen Körper und einen Runden Kopf nach seiner Beschädigung fehlen jedoch seine Beine, FKR143 ist auf gute Gesellschaft und eine Positive Einstellung programmiert er sieht sich selbst als Teil der Crew und diese als sein Familie und bittet die Spieler diese zu retten.
Infos: Auf dem Mond Europa hatten die Wissenschaftler eine Blaue Kugel im Wasser unter der Eisschicht entdeckt und er war entsandt worden diese einzusammeln als er dies jedoch tun wollte klappte die Kugel plötzlich auf und ein langer Arm mit einer Kralle am ende schnellte heraus die ihm die sicht nahm er hat dann mit dieser Kreatur gekämpft, geschwächt und sie an Land gezerrt wo nach er ausging, bei dieser Kreatur handelte es sich um EA2.
Werte: 140 LP, Verstärkte Fäuste (1w10+10 Schaden)

Handeln: 20		**Wissen: 4**		**Soziales: 10**	
Geistesblitzpunkte: 2		**Geistesblitzpunkte: 0**		**Geistesblitzpunkte: 1**	
Schlagen	60 + 20 = **80**	Flora/Fauna	10 + 4 = **14**	Einschüchtern	80 + 10 = **90**
Klettern	40 + 20 = **60**	Wahrnehmung	30 + 4 = **34**	Beruhigen	20 + 10 = **30**
Kraft	60 + 20 = **80**				
Mechanik	40 + 20 = **60**				

Kreaturen:

Die Crew hat vom Mond Europa mehrere sogenannte Europa Anomalien mitgenommen, darunter Gesteins, Wasser und Eisproben, aber auch zwei Lebewesen, die Europa Anomalie 2 oder EA2 und die Europa Anomalie 5 oder EA5. Die EA5 ist dabei eine Art lebendiger Frost und hat sich vom U3: Hauptlager im Unteren Fracht Deck aus über fast das ganze Schiff ausgebreitet und dabei die Flugsysteme lahm geleckt und EA2 aus seinem behältnis befreit das nun durch das Mittlere Forschungs Deck streift und sich im M4: Hauptlabor aufhält nach dem es die Meisten der Crewmitglieder getötet und gefressen hat.

EA2
Aufenthaltsort: Mittleres Forschungs Deck, M4: Hauptlabor
Info: Die Europa Anomalie 2 ist eine Kreatur die auf dem Mond Europa Lebte bis die Wissenschaftler der EIS7 mit der Hilfe von FKR143 es einfangen konnten und im U3: Hauptlager ein lagerten, als EA5 frei brach und damit auch EA2s behälter aufgebrochen wurde floh es vor der Kälte von EA5 in das Mittlere Forschungs Deck wo Shalla Bal ihm zwar Entkam er jedoch in die M3: Kommandobrücke ein dringen und

so gut wie alle dort Töten und aufessen konnte nur Markus Trunt konnte Schwer Verletzt fliehen verstarb dann jedoch im O8: Captains Quartier, danach wütete EA2 im M6: Navigier Raum wo er eines der Crewmitglieder das auf ihn mit einem Energie Gewehr schoss mit einem Tisch erschlug, zuletzt brach EA2 in M4: Hauptlabor ein und bleibt auch dort es sei denn er hört die Charaktere auf dem M2: Mittleren Gang. Sobald er die Charaktere entdeckt wird er sie verfolgen und kann nur durch die Sicherheitstür zum O2: Oberen Gang im Oberen Quartier Deck direkt aufgehalten werden jedoch hat EA2 Angst vor EA5 und folgt den Charakteren deswegen nicht wenn sie in die M10: Lebenserhaltungssysteme gehen sonder streift nur davor herum.
Werte: 100 LP
Angriffe: Jede Runde 2x Klauenangriff (4w10+3 Schaden)

Handeln: 20		**Wissen: 0**		**Soziales: 8**	
Geistesblitzpunkte: 2		**Geistesblitzpunkte: 0**		**Geistesblitzpunkte: 1**	
Klauen	40 + 20 = **60**			Einschüchtern	80 + 8 = **88**
Rennen	60 + 20 = **80**				
Springen	60 + 20 = **80**				
Greifen	40 + 20 = **60**				

EA5
Aufenthaltsort: Unteres Fracht Deck, U3: Hauptlager
Info: Die Europa Anomalie 5 wurde von den Wissenschaftlern der EIS7 für einen einfachen Stein gehalten da sein Lila, Blauer Faustgroßer Kern schnell für einen gehalten werden kann und von ihnen mit in das Schiff genommen und im U3: Hauptlager auf bewahrt jedoch ist EA5 kein einfacher Stein sondern ein Lebender Frost vergleichbar mit einem Pilz der sich immer weiter ausbreitet und als einziges Ziel hat zu wachsen, da sie dies nicht wussten war der Behälter in den EA5 getan wurde nicht anständig Gesichert und zerbrach schnell als er sich begann aus zubereiten. EA5 konnte sich so unbemerkt über das gesamte Untere Fracht Deck und die Treppe hoch ins Mittlere Forschungs Deck ausbreiten wo es die M11: Flug Systeme einfror und sie so lahm legte als Captain Rex Miller dann auf der suche nach der Ursache von dem Ausfall in das U3: Hauptlager trat erkannte EA5 ihn als Gefahr und griff ihn mit Tentakelartigen Eisbögen die EA5 frei kontrollieren kann und verletzte ihn sowie schlug ihn in die Flucht danach breitete sich EA5 nach weiter und fester aus wobei er nicht nur Captain Rex Miller in der U1: Unteren Lobby Festsetzte sondern auch den Behälter von EA2 zerschmetterte welcher vor ihm in das Mittlere Quartier Deck floh. Sobald die Charaktere sich in Sichtweite mit dem Kern befinden werden sie von ihm und seinen Eisbögen attackiert der Kern kann sich dabei nicht von der Stelle Bewegen sollte der Kern zerstört werden welcher auch der Einzige Teil des ganzen ist gegen denn angriffe etwas bringen so verschwindet der gesamte Frost der von ihm ausging und schmilzt im sekunden Takt.
Werte: 120 LP, erhält Doppelten Schaden durch das *Altmodische Feuerzeug* und die *Laser Klinge*
Angriffe: Jede Runde 2x Eisschlag Angriff durch die Eisbogen (4w10+5 Schaden) und ein Eiswurf angriff (6w10+10 Schaden)

Handeln: 10		**Wissen: 0**		**Soziales: 0**	
Geistesblitzpunkte: 1		**Geistesblitzpunkte: 0**		**Geistesblitzpunkte: 0**	
Eisschlag	60 + 10 = **70**				
Eiswurf	40 + 10 = **50**				

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 11. Oktober 2026 automatisch aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki (howtobeahero.de) zusammengestellt. Die Texte stammen von der Wiki-Community und stehen unter der Lizenz **Creative Commons Namensnennung – Nicht-kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0** (CC BY-NC-SA 4.0). Du darfst das Buch teilen und verändern, solange du die Quelle nennst, es nicht kommerziell nutzt und Bearbeitungen unter derselben Lizenz weitergibst.

Die Autorinnen und Autoren jeder Seite findest du in der Versionsgeschichte im Wiki. Aktuelle Fassungen, Diskussionen und Korrekturen gibt es dort ebenfalls, dieses PDF ist eine Momentaufnahme.

How to be a Hero e. V., `https://howtobeahero.de`

Enthaltene Seiten

1. Erfriert – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Erfriert&oldid=36267`