

Der Porkanoff-Effekt

Traveller ZZ-Abenteuer: Der Porkanoff-Effekt, Steffen Schütte, Thomas Felder (Zeitenwende 21, 1990?)

Nimrod Typ K Safarischiff, 200t, Wolfs Schiff

Safari Ship K-BL12. 200t streamlined, Thrust-1, Jump-2, TL-12, Computer-5/bis. 41t fuel. 5 crew, 6 passengers. 1 hardpoint. 1 air/raft, 1 20-ton launch. 22t cargo, 2x 8t tanks. MCr 71.5

Henri Bouquet Typ A2 Fernhändler, 200t, Subsektor-Flotte, „Henri Louis Bouquet“

Far Trader A2-BS12. 200t streamlined, Thrust-1, Jump-2, TL-12, Computer-5/bis. 41t fuel. 5 crew, 5 passengers, 6 low berths. 64t cargo. MCr 54.24, ~50m lang, ~12m hoch

Melensar III, Melensar-System, Usani-Subsektor, Deneb-Sektor (Startsystem)

Salparn II (Rote Zone) X565500-1: kein Raumhafen, ~10 000km Ø, 0,75g, atembar, 50% Wasser, <1 Mio, steinzeitlich, 10 Stunden Tag, kein Mond, 3 Kontinente: Alpha (vereist), Beta (tot), Gamma (Groffs), Äser, Konki offiziell Porkanoff-Effekt (Kulturschock) rote Zone, Bio-Waffen
William Dorian Captain, Kommandant der **Henri Bouquet**

Elias Markoni Leutnant des Sicherheitsdiensts der Subsektor-Flotte, 1. Offizier

Mateo Wolf Tenessa kantiges Gesicht, weißer Vollbart, ~60, Lederkluft, Hut, Groff-Fell, 10mm Jagdgewehr/Leuchtpunktvisier, Revolver, Freund der Konki, *will Safari reibungslos zu Ende bringen, Konki schützen*

Kenji Tamarov (Kobra) verschlossen, ehrgeizig, Leutnant Subsektor-Sicherheitsdienst, ausgezeichneter Schütze, Tarn-Identität: passionierter Jäger, 10mm Westerland, verdeckte Pistole/Stunner, Granaten, Gifte *will Mission der Bouquet untersuchen, Spuren & Zeugen beseitigen*

Claudia Monroe Kamera-Drohne, Hygiene, leichtes Laser-Gewehr, Tochter StarTours, *will Abenteuer/Spaß & VR-Videos, evtl. Rote Zone beenden, Nachricht veröffentlichen (bietet viel Geld)*

Chris Tsu cholerisch, nutzlos, launenhaft, reich, Ekel, Champagner & Erdbeeren, Lasergewehr Diamantschaft/Platinlauf *will angeben, Extravaganzen statt Langeweile, Affäre mit Monroe*

Maximilien de Partout Baron, Major des ISD (Imperialer Sicherheitsdienst), arrogant, ausgezeichnete Ausrüstung & 10mm Westerland (Schnellfeuer) *will herausfinden was auf Salparn II wirklich vorgeht/vorgegangen ist, Nachricht=internes Druckmittel gegen Subsektor, keine Öffentlichkeit*

Zoltan Kauber Professor für Xeno-Biologie, Stiftung, offen, schießt nur in Notwehr, fröhlich, medizinische Ausrüstung, *will Salparn/Konki untersuchen*

Westerland 10mm mit Rückstoßdämpfer, Infrarot-Leuchtpunktvisier, 5 Schuss Auto

Konki haarige schlanke Humanoide, telepathiebegabt, Groffs=Götterboten, alle Jäger/männliche Erwachsene tragen Groff-Fell, eher sanftmütig, bauen Fallgruben & Speerfallen, erlegen Groffs auf Lichtungen, freundlich zu Wolf, zu anderen Menschen je nach deren Gefühlen, bei Konflikt/Mord entsetzt → Menschen zurück an Bord schicken

Die Welt

5000 Jahre in der Zukunft, 1000e bewohnte Planeten, III. Imperium (Römisches Reich/EU), Flotte ist Rückgrat des Imperiums, aber viele Intrigen lokal/lokal-Zentrale etc, Usani-Subsektor ziemlich am Rand, nicht gesetzlos, aber Zentralregierung kümmert wenig, Überlicht-Raumflug ist langsam (1 Woche), kein Überlicht-Funk, Nachrichten nur per Kurier, keine Cyberpunk/Shadowrun-Dystopie, keine Lichtschwerter, PSI ist selten/offiziell verboten

Traveller (1977)

2w6 → 8+ ist Erfolg, 2w6+Attributs-Mod+Skill-Mod, sehr tödlich außer durch Panzerung etc, Ausrüstung ist sehr wichtig

Charaktere

Offizier, Pilot, Arzt, Ingenieurin, Söldner, Buchhalter/Betrüger, Schmuggler/Hacker

Einleitung

Ihr seid eine Gruppe abgerissener Abenteurer ohne Geld auf einem abgelegenen Raumhafen am Rande des III. Imperiums. Seit Wochen sind all eure Versuche einen einträglichen Job zu finden gescheitert. Da bietet euch ein verwegen aussehender Mann einen sehr lukrativen Auftrag an: ihr sollt eine Großwild-Safari auf exotische Raubtiere für ein paar sehr sehr reiche Touristen begleiten. 20 000 Credits pro Person plus 2000 für Ausrüstung nach Wahl, ein hübsches Sümmchen. Allerdings liegt Salparn II in der Roten Zone und daher ist jeder Anflug illegal. Aber wegen der prominenten Kunden ist ein Eingreifen der Behörden sehr unwahrscheinlich.

Eines morgens auf **Melensar III** findet euch Wolf (60): sucht Gruppe die ein Schiff fliegen und eine Safari begleiten kann, es geht schon morgen früh los, sollte etwa 3 Wochen dauern, bisherige Gruppe nicht von ihrer letzten Safari nach Salparn II zurückgekehrt, will nicht viel Information herausrücken, *„ich kann euch auf dem Flug mehr erzählen“, „ich hab 5 gut zahlende Gäste, das ist ein Hauptgewinn“, „wenn alles gut geht, ist das meine letzte Safari, dann können mich diese reichen Arschlöcher alle mal“, „keine Sorge, ich kenn’ ein oder zwei Leute in der Flotte hier, die haben ein Groff-Fell zuhause liegen“, „Salparn II hat eine etwas geringere Gravitation: 0,8g“, „Gamma hat subtropisches Klima, dichter Wald, viele Sümpfe, jetzt ist dort Sommer“*

Ausrüstung kaufen

Jägerkleidung & Rucksack/Alltag frei, sonst max. 10kg: Gewehr (2-5kg), Pistole/Stunner, Tablet, Drohne, Seil, Säge, Vibromesser, Machete, Kletterhaken, ...

Westerland 10mm mit Rückstoßdämpfer, Infrarot-Leuchtpunktvisier, 5 Schuss Auto

nachfragen

Salparn (II) seit 68 Jahren erforscht, wegen **Konki** seit ca. 50 Jahren Rote Zone,

Groffs (Tiger-artig, Chamäleon-Fell, PSI), früher viel Jagd, jetzt nur noch für VIPs,

Groff-Fell bringt bis zu 1 MCr wenn in Top-Zustand (Kopfschuss, groß, keine Narben),

Wolf ist der Beste, wortkarg, hart aber auch sentimental, verbringt viel Zeit auf Salparn II, ein paar Leute **vermissen** seit Monaten Angehörige (Flotte: Dorian, Narkov),

hier draußen kann man schnell viel Geld machen wenn man abgekocht genug ist,

hier im Usani-Sektor viel **Korruption**, viele **Waffenproduzenten**, schmutzige Industrie,

Subsektor-Flotte: Kontakte zu **Schmuggel** & einflussreichen Geschäftemachern/Kriminellen

Reise

2* 4 Stunden Reise/Tag, zu 50% Begegnung,

bei Rast „vergisst“ Wolf Wachen aufzustellen (Konki kümmern sich)

Begegnungstabelle 2w6

2w6 Tier	Gewicht	Treffer	Schutz	VP & Waffen	Angriff	Schaden
2 3 Aasfresser	6kg	5/3	-	Zähne	A7F6G1	2w6 w6
3 Ereignis						
4 6 Jäger	30kg	14/5	-	9 Krallen	A0F7G1	2w6 w6
5 4 Äser (defensiv)	100kg	20/9	1	10 Hörner	F1A5G1	2w6 w6
6 Ereignis						
7 1 Räuber	100kg	13/2	-	15 Schlagarm	A5F7G1	2w6 2w6
8 1 Schleicher fliegt	12kg	11/6	-	12 Krallen	A0F0G1	2w6 w6
9 4 Hetzer	75kg	12/5	1	8 Zähne	A0F5G1	2w6 2w6
10 Ereignis						
11 2 Fallensteller	25kg	10/5	-	7 Hufe	F5A4G1	2w6 w6
12 1 Intermittent	250kg	28/6	1	15 Zähne	A0F6G0	2w6 2w6
Groff Killer	80kg	18/10	1	15 Krallen/Zähne	A1LF12G3	3w6 3w6

Ereignistabelle w20, bei Wiederholung: → Henri Bouquet

- 1 **Unwetter**, heftiger Regen macht Reise unmöglich, Boden → schlammiger Morast
- 2 **Verlassener Außenposten**, auf Lichtung 2 verfallene Kunststoffbaracken (~50 Jahre alt), auf überwucherter Betonpiste rostet Pinasse, vergammelte Ausrüstungsgegenstände
- 3 **Tierkadaver**, frischer, halb gefressener Äser, bei 2w6 → 8-12 lauert Groff in der Nähe
- 4 **Lichtung mit 8 steinernen Zylindern in Ellipse**, ~4m hoch, Altar mit frischen Früchten, Wolf: Konki-Kultstätte, Tsu will Konki erlegen, Kauber protestiert, Wolf verweigert, Ms. Monroe entsetzt, andere NSC neutral
- 5 Verlassene **Siedlung der Konki**. Beschreibung siehe **Konkidorf**
- 6 **Menschliche Leiche** liegt an Baum, teilweise skelettiert, von Tieren angefressen, seit Wochen oder Monaten tot, Uniformreste mit Namensschild „Leutnant Markoni“, daneben dreckiges Lasergewehr, leergeschossen, Medizin: Nagespuren großes Raubtier
- 7 **Groffjagd**, ihr begegnet einem Farbwechsler (siehe "Groffjagd").
- 8 **Getränkedose**, leider leer, aber nicht verrottet
- 9 **Fata-Morgana-Baum**, SC riecht etwas honigsüßes, halluzinogene Droge, SC sieht in Öffnung im Stamm etwas begehrenswertes, Baum ist fleischfressend, IQ-Probe | kriecht hinein, andere müssen ihn rausholen, ~20 Minuten bis Bewusstsein
- 10 **Sumpfgebiet**, bei 2w6 → 9-12 SC bleibt stecken & Begegnung
- 11 **Ungeziefer**, SC wird während Rast/Nacht von Parasiten befallen (kleine rote 10-Beiner), überall Jucken & Schwellungen, Wolf macht Heilpaste aus Kräutern, 1 Tag keine Reise
- 12 **Äserversammlung**, ~30 Äser stehen auf Lichtung zusammen & geben Laute von sich, Alle werden von starken Gefühlen überwältigt: Gemeinschaft & Freundschaft
- 13 **Groffhöhle**, SC entdeckt größere Höhle, Groffweibchen mit Kind, abgenagte Knochen, kleines, flimmerndes Fellknäuel, verärgerte Groffmutter, telepathisch: Zorn
- 14 **Erdspalte**, quer zum Pfad 10m breite Kluft, >100m tief, irgendwie überbrücken

- 15 Ionensturm**, elektronische Geräte fallen aus
- 16 Bodenmagnetfelder**, sehr starke Magnetfelder durch Eisenerzader, Kompass versagen, metallische Ausrüstung wird schwerer
- 17 Gaswolken** steigen aus Boden, SL: Methan, Knallgas, Lachgas (Stickstoffoxidul), Feuerwaffen? Betäubung?
- 18 Irrlichter** eine Art Funkenflug um euch, hunderte kleiner Insekten (Glühwürmchen), Wolf nennt sie "Feenlichter", wunderbares Schauspiel für wenige Minuten, dann vorbei, Wolf: sehr selten, bringt großes Glück, Kauber begeistert, verrät evtl. Identität
- 19 Energieverlust** morgens sind alle Energiezellen nahezu leer, Energiewaffen unbrauchbar
- 20 Meteoriteneinschlag** hohes, schrilles Pfeifen, größerer ballistischer Flugkörper, Meteorit schlägt wenige hundert Meter weiter ein, 50m Krater, dampfender Boden

Plot

Wenn die SC die letzte Nachricht des Captain finden, sollten sie die Brisanz verstehen: Für das OkRS dürfte es höchst unangenehm werden. Außerdem müsste die Rote Reisezone überprüft werden, da sie ja nicht unbedingt wegen der Konki verhängt worden ist. Man kann aber auch sehr viel Geld mit diesem kleinen Geheimnis verdienen, wenn man skrupellos genug ist ...

Falls die SC niemandem etwas erzählen, wird sich **Tamarov** als ASIR-Agent zu erkennen geben. Und zwar bevor der letzte der Safarigäste seinen Groff getötet hat, da die Gruppe dann den Rückweg antritt, damit er sich der SC nötigenfalls noch entledigen kann. Er versucht zunächst herauszubekommen, wie viel die SC über die tatsächliche Mission der Henri Bouquet wissen.

Er kann ihnen als imperialer Beamter drohen, ihnen Geld versprechen, Straferlass anbieten, sowie eine spezielle Ausbildung anbieten – z.B. an einem PSI-Institut. Übergeben die SCs ihm die Nachricht, so wird er versuchen, sie nach dem Rückflug umzubringen - schließlich werden sie noch als Crew gebraucht. Weigern die SC sich zu kooperieren, wird er ihr Gepäck durchsuchen. Falls er die Nachricht nicht findet, wird er glauben, dass sie nichts wissen. Sollten die SC andeuten die ganze Angelegenheit aufliegen zu lassen, wird er trotz aller Risiken versuchen, sie so schnell und unauffällig wie möglich zu beseitigen. Vielleicht kann Wolf die Nimrod ja auch alleine fliegen. Wissen die Anderen von Tamarovs Identität, versucht er, diese auf seine Seite zu ziehen und die SC baldigst umzubringen, bevor sie mehr ausplaudern können. Das wird er auch tun, falls die SC alle Teilnehmer einweihen und er gegen eine Übermacht steht. **Tsu** wird ihm gehorchen, so dass eine Art Putsch gelingen könnte. Auf Wolf dagegen sind alle angewiesen ...

Wolf würde, falls es zum offenen Kampf in der Gruppe kommt, die **Konki** einschalten. Wenn er umkommt, sollte der SL die Konki ebenfalls eingreifen lassen. Wolf war ihr Freund und die Gruppe kann ohne Wolf ohnehin nur mit Hilfe der Konki überleben: vor vielen Gefahren werden sie nur von Wolf geschützt: fleischfressende Pflanzen, Fallgruben der Konki usw.

Wenn die SC Wolf als einzigen Mitwisser ins Vertrauen ziehen, so wird er einiges klarer sehen: warum seine alte Mannschaft verschwand, was mit den anderen Greifern geschah usw. Er wird die SC um den Beweis bitten und diesen heimlich den Konki übergeben, da er vermutet, dass einer der Safarigäste ein ASIR-Agent ist. So hat er ein Druckmittel in der Hand, Außerdem ist er der Meinung, dass dies die Sache der Konki ist, und dass sie Bescheid wissen sollten. Wenn er die wahre Identität **Tamarovs** als ASIR-Agent erfährt, wird er ihn ebenfalls den Konki übergeben. Zur Not lässt er die gesamte Gruppe von den Konki gefangennehmen.

Tamarov kann verdeckt arbeiten: beschädigte Waffen, angeschnittene Seile, Schlangen im Schlafsack u.ä. können die SC vor größere Probleme stellen. Wer will sie aus dem Weg räumen? Dies kann bis zu einem Kampf an Bord der Nimrod führen. Der SL kann in dieser Situation auch Kletterpartien, Außenbord-Reparaturen, etc einstreuen, die Tamarov für einen Unfall nutzen kann.

Konkidorf

Wenn die Konki die Gruppe gefangen setzen, so werden sie es nachts tun. Ihre Überzahl und ihre Geschicklichkeit als Jäger sollten genügen, um jeden Widerstand im Keim zu ersticken. Die Gruppe wird dann, eskortiert von den Konki, in ihr Dorf ganz in der Nähe gebracht. Dies ist eine Ansammlung von etwa 50 Hütten, die um einen großen Platz angeordnet sind. Das gesamte Dorf ist von einem hohen Palisadenzaun umgeben. Überall sehen die Safarigäste die bunten, schillernden Felle der Groffs. Staunende Frauen mit ihren Babies bilden ein Spalier für die Gruppe, die zu einer großen Hütte neben dem großen Platz geführt wird. Dort werden sie sich selbst überlassen, bis der Ältestenrat des Dorfes sich mit ihnen beschäftigt, wie Wolf ihnen erklärt.

Während der ganzen Zeit haben alle Menschen das Gefühl, die Neugier und die Freundlichkeit, die die Konki ihnen entgegenbringen, beinahe körperlich zu fühlen. Darauf angesprochen, erzählt Wolf von den begrenzten telepathischen Fähigkeiten aller Lebewesen auf Salparn II.

Wenn der SL es den Spielern erleichtern will, kann er Tamarov besonders betroffen reagieren lassen, denn er muß ja seine Enttarnung fürchten, obwohl das natürlich nicht im Bereich der Möglichkeiten der Konki liegt. Da allerdings noch mehr der Safariteilnehmer nicht das sind, wofür sie gehalten werden, können eigentlich alle mehr oder weniger betroffen reagieren. Auch könnte Tsu aus der Haut fahren - er tut das gerne, wenn er sich benachteiligt fühlt.

Wenn die SL das Abenteuer völlig undurchschaubar werden lassen will, dann leben in dem Dorf der Überlebende der Henri Bouquet – Leutnant Markoni vom Sicherheitsdienst. Diese Situation könnte böse für die SC ausgehen, die nun nicht mehr als Mannschaft benötigt werden; das würde Tamarov freie Hand gegen sie lassen.

Was geschieht nun weiter? Die Konki wissen nur, dass sie Wolf vertrauen können. Was er weiß, wissen auch sie. Außerdem können sie als eine Art Relais Gefühle zwischen den SC und den anderen Safarigästen übermitteln (die Kälte Tamarovs, den Zorn Tsus, romantische Gefühle von Claudia Monroe, die Arroganz de Partouts ...). Das ist aber alles nur sehr vage.

Andererseits können alle der Safarigäste Haß entwickeln - auf die Konki, wegen der ganzen Situation, vielleicht auf die Charaktere, weil die Schuld an der ganzen Sache sind... Für die SC könnte es deshalb wichtig sein, das Vertrauen der Konki zu gewinnen. Dies geschieht am einfachsten, wenn die SC einen Groff erlegen. Sie bekommen dazu ihre Waffen zurück und dürfen einen Tag lang das Dorf verlassen. Die anderen Safariteilnehmer sind dann sozusagen Geiseln.

Groffjagd für die Konki

Die Charaktere sollten Glück haben: Der Groff, der sie entdeckt, hat schon lange kein Jagdglück mehr gehabt, so dass selbst sie die gigantische Fressgier des Raubtiers spüren, das durch das Dickicht auf sie zu gestürmt kommt.

Wenn sie schießen (sie entdecken ihn, wenn er ca. 50 m entfernt ist), wird von ihrem Wurf 4 abgezogen, mit Infrarot nur 2. Sobald er angreifen kann, entfallen diese Abzüge Die SL sollte

diese Groffjagd so spannend wie möglich gestalten. Schließlich sehen die Charaktere das auf sie zu stürmende Raubtier erst, wenn es fast zu spät ist, aber sie spüren schon lange vorher das unangenehme Gefühl, dass dieser Groff sie als Mahlzeit betrachtet.

Wenn die SC mit dem Groff-Fell zurück ins Dorf kommen, werden sie wie Stammesmitglieder behandelt. Außerdem haben sie die Achtung der Konki, weil sie die anderen Gefährten nicht im Stich gelassen haben.

Natürlich könnte es auch sein, dass sich die SC in der Wildnis verlaufen und nicht einmal das Dorf wiederfinden. Die SC sollten sich natürlich vorher überlegen, wie sie das anstellen wollen!

Henri Bouquet

Der Baumbestand weicht zurück, und die Gruppe trifft auf das Ufer eines größeren Sees, der recht tief zu sein scheint. Man beschließt, am Ufer zu rasten bzw. das Lager aufzuschlagen, falls die Safari-Gruppe in der Nachmittagsperiode auf den See stößt. Einer der SC findet beim Wasserholen am Ufer ein angeschwemmtes großes Kunststoffteil, das von der Innenverkleidung eines Raumschiffes zu stammen scheint. Wenn die SC den See genauer absuchen oder tauchen, so entdecken sie in der Nähe des Ufers auf dem Grund das Wrack eines Raumschiffes - ein 200 Tonnen großer Typ A2 Fernhändler, dessen Heckdüsen noch etwa 1-2 Meter aus dem Wasser ragen. Bei einer genaueren Inspektion des Wracks ist zu erkennen, dass der hintere Teil mit den Triebwerken völlig ausgebrannt ist; außerdem sind die seitlichen Frachtraumtüren aufgeplatzt. Am Heck des Raumers ist ein großes, gezacktes Loch im Rumpf zu erkennen. Es scheint eine Explosion im Heck gegeben zu haben, durch die der Brand verursacht wurde, der vermutlich den Absturz zur Folge hatte. Das Bugteil scheint ansonsten aber unbeschädigt zu sein. Tatsächlich ist dort sogar noch Luft vorhanden, im Gegensatz zum Frachtraum, der völlig überflutet ist.

Das Problem für die SC ist es nun, durch die 8 Meter unter Wasser liegenden Luftschleusen in die Henri Bouquet zu gelangen. Eine Möglichkeit wäre es, einfach zu tauchen, die äußere Schleusentür mit der Hand zu öffnen und zu hoffen, dass noch genügend Druck in den Sauerstofftanks ist, um das Wasser dann aus der Schleusenkammer herauszudrücken. Der Versuch würde etwa 50 Sekunden dauern, und wenn der Druck nicht reicht, um das Wasser außenbords zu drücken, würde der betreffende SC ertrinken. Der Druck ist allerdings noch stark genug, um die Schleusenkammer ausreichend mit abgestandener Luft zu füllen.

Es ist sehr wichtig, dass die SC das Wrack der Henri Bouquet untersuchen. Gegebenenfalls sollte der SL den Spielern klarmachen, dass ein Raumschiff wasserdicht ist und dass der Rest des Raumers höchstwahrscheinlich noch nicht voll Wasser ist. Falls eine Tauchaktion nach oben beschriebenem Muster den SC zu risikoreich erscheint, sollte der SL ruhig großzügig in der Verwirklichung bizarrer Ideen der Spielergruppe sein; es ist keine leichte Aufgabe, in ein versunkenes Raumschiff zu kommen. Im Notfall muss der SL eben einen typischen "Letzte-Chance-für-das-Abenteuer-Trumpf" — aus dem Ärmel schütteln; Wolf hat dann zufällig „Kunstkiemen“ dabei (siehe Traveller-Grundregeln). Bei einer typischen Spielergruppe hat aber höchstwahrscheinlich einer der SC eine komplette Taucherausrüstung dabei, denn man kann auch als SL nie wissen, was SC so alles dabei haben.

Legende zum Deckplan der Henri Bouquet

<u>A Triebwerke</u>	überflutet, teilweise zerstört
<u>B 30t Zusatztanks</u>	explodiert
<u>C Frachtraum</u>	mit Drohnenhangar
<u>D Labor</u>	abgeriegelt mit Zahlencode & Netzhautscanner Kamera: Desinfektions-Schleusen, Biohazard-Anzüge, Leichen
<u>E Personenschleuse</u>	offen, mit Wasser gefüllt, funktionsfähig
<u>F Messe mit Kombüse</u>	schwache Notbeleuchtung, Sitzgruppe, Bildschirm, Kombüse leer geräumt, 2 Leitern ins Oberdeck, →Labor Biohazard

G Mannschafts-Kabinen aufgeräumt & leer

H Kapitänskabine mumifizierte Leiche, Tablet mit Nachricht

I Brücke weitgehend unversehrt, spezieller Computer & Sensoren

J Aufenthaltsraum

K Passagierkabinen

L Kryotanks zerstört

M Laderaum zerstört

Groffjagd - oder wie man einen Farbwechsler skalpt.

Das Prinzip der Groffjagd ist ganz einfach. Wolf ist während der Safari gerne bereit, es den SC zu erklären, wenn sie ihn fragen. Er wird ihnen etwas von geknickten Grashalmen, Rascheln in Büschen, Wildwechseln u.ä. erzählen - und nichts von alledem ist wahr. Schließlich ist es ein gut gehütetes Berufsgeheimnis. In Wahrheit jagt man einen Groff nämlich, indem man sich von ihm jagen lässt.

Die lärmenden, verlockend riechenden Köder – also die Safarigäste - ziehen früher oder später die Aufmerksamkeit eines "Herrn der Wälder", wie ihn die Konki nennen, auf sich. Ein guter Greifer merkt sofort, wenn ein Groff die Gruppe gewittert hat - ein weniger guter nicht, daher gibt es nur wenige Greifer. Wie alle Tiere Salparns senden nämlich auch die Groffs telepathische Schwingungen aus, und PSI-begabte Menschen (alle Greifer sind PSI-begabt) können diese Schwingungen, wenn sie stark genug sind, spüren. Die unbeherrschte Fressgier eines Beute suchenden Groffs ist stark genug, um sie auf einige Entfernung wahrzunehmen - meistens jedenfalls. Wenn nun ein hungriger Groff die Gruppe entdeckt, dann sendet er diese Schwingungen aus, und der Greifer sie spüren. Wenn der Groff nahe genug herankommt kann man den Groff sogar orten und mit geübtem Auge oder Infrarot-Optik frühzeitig entdecken und abschießen.

Wenn als Ereignis nun »Groffjagd« erwürfelt wird (siehe File-Dokument 0.2 - 7), dann ,wird Wolf plötzlich irgendwie nervös und blickt sich suchend um. Er wird der Gruppe befehlen, stehen zu bleiben und sich still zu verhalten, während er in den Wald zu horchen scheint. Nach einem Augenblick höchster Konzentration, in dem keiner der anderen Safari-Teilnehmer etwas ungewöhnliches wahrnimmt, wird er seinen Rucksack abschnallen und einem der Safarigäste (keinem SC - die haben ja nicht bezahlt und könnten es sich wohl kaum leisten) zuflüstern, dass es soweit sei. Die beiden verschwinden dann mit entscherten Gewehren im Wald, und nach einer Weile sind zwei Schüsse zu hören. Wolf schießt stets als Zweiter, so dass nur er weiß, ob der erste Schuss des Safariteilnehmers traf oder nicht - Wolf trifft immer, und wenn der Safariteilnehmer trifft, schießt Wolf daneben, so dass der Groff immer nur eine Schusswunde hat.

Auf die Frage, woher er denn gewusst habe, dass ein Groff in der Nähe ist, und vor allem, wo der Groff genau ist (schließlich ist der Farbwechsler perfekt getarnt), antwortet Wolf lächelnd, das wäre eines seiner Berufs-Geheimnisse, Nachdem der Groff gehäutet und das Fell getrocknet und gesäubert ist (es ändert immer noch ständig die Farbe - als ob es leben würde), marschiert die Gruppe weiter.

Werte eines Groffs: Killer, 80 kg, 18/10, Leder, 15 Krallen & Zähne, A1LF12G3

William Dorian, Kapitän der „Henri Bouquet“ A2-362219, Usani Subsektor-Flotte

Vor 153 Standardtagen wurde mir von der Subsektor-Flotte das Kommando über die „Henri Bouquet“ übertragen, die ich in streng vertraulicher Mission für biologische Experimente nach Salparn II fliegen sollte. Neben der 3-köpfigen Mannschaft wurden mir mit Leutnant Elias Markoni ein Agent des Sicherheitsdienstes als 1. Offizier und 5 Wissenschaftler als Passagiere zugeteilt. Das Schiff ist mit einem abgeschlossenen Bio-Labor ausgerüstet, dessen Zutritt sogar mir nur im äußersten Notfall erlaubt ist. Wir begaben uns unentdeckt in das Salparn-System und landeten auf dem Beta Kontinent. Dort machten die Wissenschaftler allerlei Untersuchungen und setzten schließlich mittels Spezial-Drohnen einige Proben frei. Offenbar war ihr Experiment jedoch nicht erfolgreich, da innerhalb weniger Stunden die gesamte Fauna im Umfeld des Schiffs verendete. Ich vermutete einen Biokampfstoff-Test und hatte eine heftige Diskussion mit Prof. Richardson, dem Leiter der Forschergruppe. Ich wollte die Mission sofort abbrechen, er insistierte jedoch die Ursache des schrecklichen Fehlschlags gefunden und beseitigt zu haben und mit einem zweiten Test auf Gamma unsere Mission erfolgreich abschließen zu können.

Beim Anflug auf Gamma gab es jedoch eine Explosion im Drohnen-Hangar des Frachtraums. Als Folge schlugen die leeren H2-Zusatztanks im Frachtraum leck und Feuer brach aus, das die Mannschaft sofort unter Kontrolle zu bringen versuchte. Es gelang mir, in einem See notzulanden. Die Wissenschaftler befanden sich im Bio-Labor und wurden dem Kamerabild nach zu urteilen beim Aufprall getötet. Das Schiff lief schnell voll Wasser und die überlebenden Mannschaftsmitglieder im Heck ertranken, nur die Brücken-Crew überlebte: der Eins-O Leutnant Markoni und ich. Fast alle Ausrüstung und Nahrung ging verloren. Wir waren uns sicher, dass es bei einem so heiklen Geheimauftrag in absehbarer Zeit keine Aussicht auf eine Suchaktion gab. Da mein linkes Bein gebrochen war entschied ich trotzdem an Bord zu bleiben, während Markoni versuchen wollte, irgendwie im Urwald zu überleben und hoffentlich mit Hilfe zurückzukehren. Ich sah ihn nie wieder.

Ich schreibe diese Nachricht nachdem meine letzte Ration lange aufgebraucht ist. Die verdammten Sumpfmücken haben mich so zerstoichen, dass ich kaum noch ohne Schmerzen schreiben kann. Mein Fieber ist auch stärker geworden. Das Schiff ist jetzt fast völlig im See versunken. Was für eine elende Art drauf zu gehen.

Möge der Finder dieses Logbuchs das Beste mit dieser Information anfangen.

Änderungen

Nimrod (Typ K Safarischiff, Wolfs Schiff)	← „Trabant“
Bouquet (Typ A2 Fernhändler, „Henri Louis Bouquet“)	← „Gene Roddenberry“
Maximilien de Partout	← Sir Maximilian Robert Nobody
Mateo „Wolf“ Tenessa	← Marvel „Wolf“ Tenessa
Chris Tsu	← Roger Woodgrow
Kenji Tamarov	← Rick Tamarov
Zoltan Kauber	← Ernie McKaber
Oberkommando (der Subsektor-Flotte)	← OkRS
Sicherheitsdienst (der Subsektor- Flotte)	← ASIR
Konki	← Monks

Kampf mit Tieren

Classic Traveller Book 3: Worlds & Adventures → Traveller Supplement 2: Animal Encounters

traveller-srd.com

2w6 Gew.(kg)	Stärke	Geschick	Ausdauer	Schaden
1- 1	1	w6	1	w6
2 3	2	w6	2	w6
3 6	w6	2w6	w6	w6
4 12	w6	2w6	w6	w6
5 25	2w6	3w6	2w6	w6
6 50	2w6	4w6	2w6	w6
7 100	3w6	3w6	3w6	2w6
8 200	3w6	3w6	3w6	2w6
9 400	4w6	2w6	4w6	2w6
10 800	4w6	2w6	4w6	2w6
11 1600	5w6	2w6	5w6	3w6
12 3200	6w6	w6	6w6	3w6
13+ 5000	7w6	w6	7w6	4w6

Stärke	Schaden
1-10	w6
11-20	2w6
21-30	3w6
31-40	4w6
41-50	5w6
51-60	6w6

A7F6G1:

Size A Large/Heavy Intelligence 7 Animal Defense F Moderate Armor Speed 6 Moderate Attacks G Heavy/Multi Hits 1 Low-Moderate Hits

F1A5G1:

F Size Small. 10-100kg 1 Hits 1 hit before the animal is incapacitated/killed A Armor Protects as Cloth Armor. Provides protection value against primitive or small-caliber attacks 5 Skill Melee-1 if cornered G Type herbivore 1 Number Appearing solitary