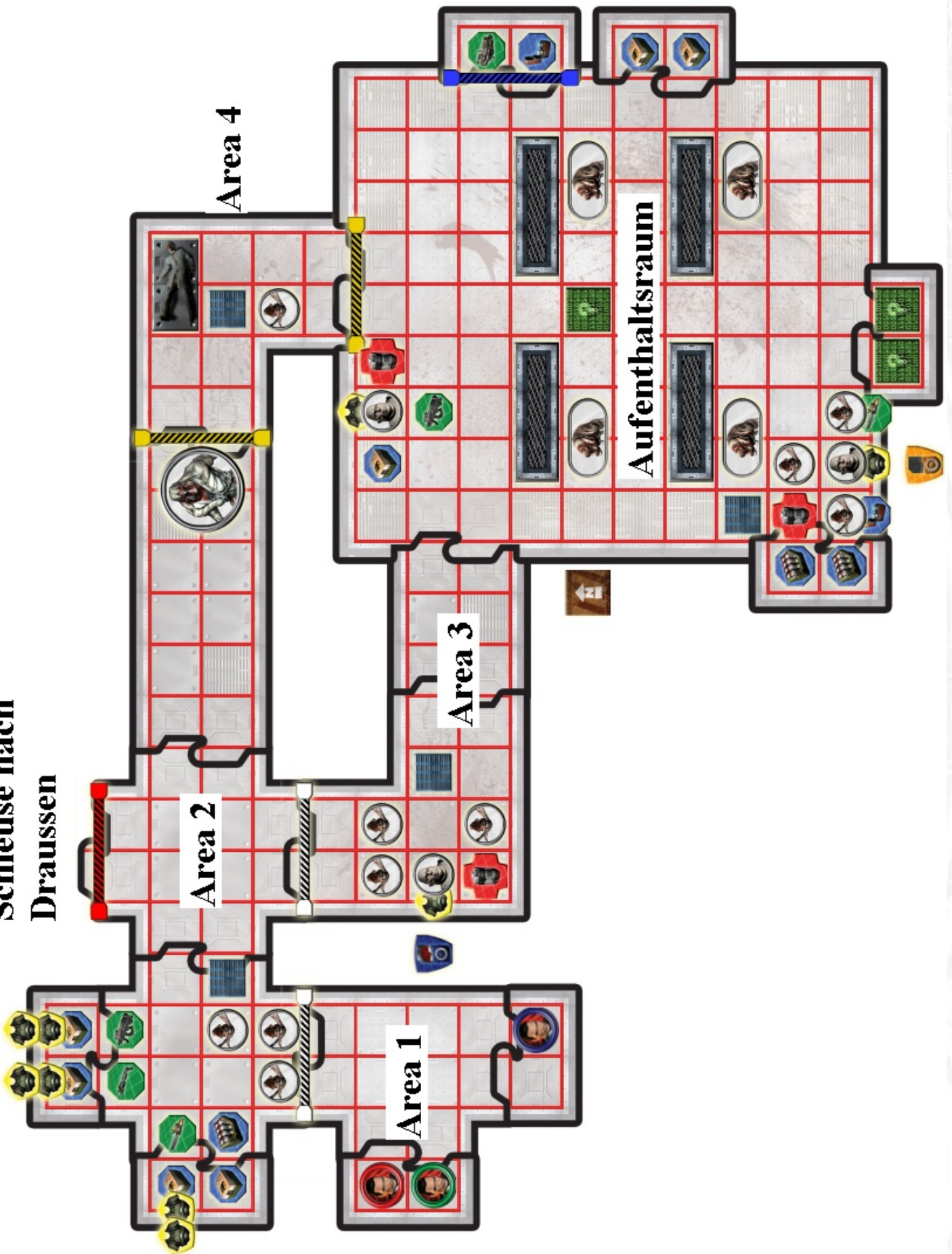


Schleuse nach
Draussen



Area 4

Aufenthaltsraum

Area 3

Area 2

Area 1

Spinnenfrass

By Heidelberger Spieleverlag

Scenario Background

Nach einem durchwachsenen Marsch zur Bergbaukolonie "Hope" auf dem Mars, habt ihr endlich einen der Wohnbunker der Station erreicht. Sgt. Ramirez, eure scharfe aber abgebrühte Kommandantin hat euch 10 Stunden durchmarschieren lassen und ihr seid verdammt froh euren verschwitzten Raumanzug auszuziehen. Der Bunker ist verlassen, denn nach diesem Störfall in der Forschungsstation wurden vorerst alle zivilen Einrichtungen auf dem Mars evakuiert. Eure Einheit soll checken, ob auch niemand zurückgeblieben ist, ein Scheiß-Job. Sgt. Ramirez befiehlt eine Ruhepause und teilt die Wachen ein. Ihr seid heilfroh, dass es Winters, Brubaker und Gruber erwischt und ihr euch für 4 Stunden hinhalten könnt. Doch schon nach einer Stunde erwacht ihr von einem markerschütterndem Schrei aus dem Aufenthaltsbereich. Keine der Wachen ist anwesend und auch Ramirez ist verschwunden. Mit einer Scheiß-Laune rafft ihr euch auf, nehmt eure Pistole und das eine Magazin in eurer Tasche und seht nach, was zum Teufel da wieder los ist.

Mission Goals

Das Terrain ist eng, es ist schwierig sich hier Feinde vom Hals zu halten. Stellt euch auf "Körperkontakt" ein und seht zu, dass ihr eure Kameraden, Winters, Brubaker, Gruber und Sgt. Ramirez findet. Sollte es Feindkontakt geben, kann es nur 2 Lösungen für euren Sieg geben. Entweder mit dem ID-Chip von Ramirez aus dem Bunker durch die Schleuse abzuhaufen oder das Stations-Relais im Südtteil des Komplexes zu erreichen und die internen Verteidigungsanlagen der Station zu aktivieren. In jedem Fall müsst ihr herausfinden, was in diesem Bunker vor sich geht und alles erledigen, was nicht menschlich ist. Die Eindringlinge gewinnen, sobald der Eindringlings-Spieler seinen 4. Kill vorweisen kann.

Area 1

Das ist ein Standard-Schlafraum, wie man ihn von billig gebauten Kolonieprojekten kennt. Die Ventliation quietscht ziemlich und die Beleuchtung kommt von einer matten roten Neonröhre an der Decke. 4 Mann können hier halbwegs bequem in Pritschen schlafen. Es gibt jedoch keine Schränke oder sowas, wo man sein Equipment ablagern könnte deshalb habt ihr euren Kram in einem Schrank im Flur verstaut. Das einzig nennenswerte in diesem Raum sind die kunstvollen Kerben, die gelangweilte Arbeiter mit ihrem Messer an der Wand hinterlassen haben. An der Tür, die zum Gang führt, scheint irgendetwas Kratzgeräusche zu verursachen.

Es gibt hier nichts zu holen weder für die Marines noch für Dich. Dies wird sich aber hinter der Tür zum Gang ändern...

Area 2

Der Hell Knight in diesem Raum wird erstmal nicht platziert. Erst wenn ein Marine sich am blauen Gitter vorbei bewegt, wird der Demon auf die Marines aufmerksam und kann seinerseits im schummrigen Flackerlicht gesehen werden. Die Rüstung der Marines ist individuell, es kann also nur jeder Marine 2 Armor nehmen!

Dies ist ein Teil des Hauptganges, der zum Aufenthaltsraum, zum Vorratsraum und zur Schleuse nach Draussen führt. Die Beleuchtung scheint defekt zu sein, denn die Neonröhren flackern wie wild und fallen gelegentlich aus. In der Luft ist ein Hauch von verschmortem Eisen und verdobenem Essen, ein Geruch, der bei eurer Ankunft noch nicht da war und euch den leeren Magen umdreht. Die Schränke mit eurer Ausrüstung sind direkt vor euch. Als ihr instinktiv einen Schritt darauf zu macht, bemerkt ihr jedoch auch, dass 3 hüfthohe arachnide Kreaturen aus einem Ventilationsgitter gekrochen kommen. Ihr hört wie ganz in der Nähe etwas schweres unnachgiebig auf Metall geschlagen wird.

Nachdem alle 3 Trites erledigt wurden:

Nachdem ihr die Spinnenkreaturen erledigt habt, könnt ihr euch erstmal anschauen, was zum Henker das überhaupt für Viecher sind. Ihr Blut ist sehr schleimig und stinkt wie die Pest, ihr habt noch nie einen vergleichbaren Parasiten gesehen. Sie scheinen sehr harte Bißwerkzeuge zu haben und eine Drüse am Hinterleib aus der eine Flüssigkeit tropft, die den Stahl auf dem sie liegt angreift. Sollten die Geschichten über de Unfall in der UAC Basis Marsstaion doch wahr sein. Wurde dort ein Dimensionsportal geöffnet, durch das solche Kreaturen in unsere Dimension eindringen konnten?

Important: Wenn der Hellknight eliminiert wurde:

Diese Kreatur scheint aus Dantes Alpträumen entstanden zu sein. Eine riesiges Etwas bestehend aus Muskeln und gigantischen Klauen. Es scheint die Tür am Ende des Ganges derart verformt zu haben, dass man sie mit menschlichen Kräften nicht mehr öffnen kann!

Area 3

Als ihr die Tür zum nächsten Gang öffnet, bietet sich euch ein furchtbares Bild. Der Körper von Winters liegt am Boden, übersät von diesen gräßlichen Spinnenwesen, die an seinen Innereien nagen. Die Spinnenwesen reagieren sofort und stürzen auf euch zu. Ihr könnt noch sehen, dass sich Winters noch zu bewegen scheint, etwas was anhand seiner Verletzungen unmöglich sein sollte. Irgendwas stimmt hier ganz und gar nicht. Wie sind diese ganzen Viecher bloß hier reingekommen? jetzt gibt es eigentlich nur noch den Aufenthaltsraum und den Vorratsraum im Nordosten, die noch nicht gesichert sind.

Aufenthaltsraum

Dieser Raum ist der Aufenthaltsraum der Wohneinheit. Statt der seichten Musik aus der Musikbox kommt euch jedoch nur ein unheimliches Knurren entgegen. Hinter einigen umgestürzten Tischen könnt ihr im flackernden Neonlicht die rotglühenden Augen hundeähnlicher Kreaturen ausmachen. Sicherlich haben sie euch auch bemerkt. Direkt neben dem Eingang befindet sich der Leichnam von Gruber, der ebenso übel zugerichtet ist, wie Winters. Und wieder eine Hundemarke mehr, die ihr mitnehmen müßt. Jedoch scheint auch Gruber sich nicht einfach davon trennen zu wollen. Weiter hinten im Raum glaubt ihr auch, einen weiteren Körper erkannt zu haben. Auch in der Mitte des Raums macht ihr ein merkwürdiges fast radioaktives Glühen aus. Zeit sich die Hände schmutzig zu machen!

**Important: Sobald der Leichnam von Brubaker im Süden des Raumes getötet wurde:
Übergabe des gelben Schlüssels an die Marines!**

Important: Sobald ein Marine das Fragezeichenfeld in der Mitte des Raumes betritt:

Hier scheint der Boden förmlich zu glühen. Irgendwas hat hier gewaltige Energie freigesetzt. So viel, dass es auf jeden Fall zerstört wurde - hoffentlich! Irgendwie scheint das mit all diesen Mistviechern zusammenzuhängen. Was ist hier nur los verdammt! Naja, immerhin sind die Waffenschränke noch intakt. Endlich lohnen sich die stählernen Verschlüsse mal, es scheint, dass die Monster bisher keinen beschädigt haben.

Important: Sobald ein Marine eines der Fragezeichenfelder an der Südwand betritt:

Dies scheint das Computerteminal zu sein, an dem man das interne Verteidigungssystem in Gang setzen kann. Es kostets jedoch einiges an Aufmerksamkeit, sich dem Aktivieren der Dekontermination zu widmen. Danach sollten die Marines schleunigst in einen sicheren Raum flüchten, bevor die Station mit ätzendem Gas geflutet wird, ansonsten naja. Ihr seid sicher, dass Ltd. Ramirez ebenso gehandelt hätte.

Ein Marine muss dafür eine Ready-Action ansagen und den Befehl dafür opfern, das System zu aktivieren. Danach bleiben den Marines genau 2 Runden (jeder Marine darf noch 2 Züge machen), um in einen der Schränke zu gelangen, bevor der Raum dekonterminiert wird. Die Marines, die das nicht schaffen, sterben in dem Gewissen, dass sie ihre Pflicht erfüllt haben. Invader dürfen keinen der Schränke betreten!

Area 4

Dies ist der Vorratsraum des Bunkers. Doch wo sich sonst die berühmten Marsbohnen stapeln, ist jetzt alles nur noch ein Chaos aus Blut und zerfetztem Gehirn. Es sieht so aus, als hätte sich Ltd. Ramirez hier rein retten können, aber die an ihrem Hirn saugende Trite spricht Bände. Rund um Ramirez Körper liegen zwar dutzende tote Trites, aber die Tatsache, dass sie ihre Pistole mit dem Griff nach vorne in der erstarrten Hand hält sagt euch, dass sie keine Munition mehr hatte. Sie starb wie ein Marine!

Nachdem die Trite im Raum erledigt wurde und ihr Ltd. Ramirez zerfetzten Körper geborgen habt:

Sobald ihr Ltd. Ramirez gefunden habt und ihre Hundemarke geborgen habt, ist das Szenario geschafft. Ihr könnt euch jetzt zur Luftschleuse durchschlagen und mit ihrer Chipkarte abhauen. Ihr gewährt eurem Ltd. noch einen Salut bevor ihr mit grimmigem Gesicht den Weg nach draußen einschlagt.