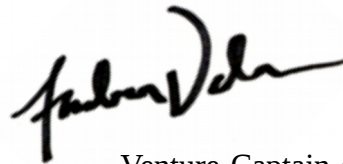


Spieler-Handout #1

Müßige Pathfinder sind Pathfinder, die Arbeit brauchen. Ein wenig Auszeit zu haben ist kein Grund, herumzusitzen und seine Fähigkeiten verkommen zu lassen! Also habe ich mir eine Übungsaufgabe für Euch und ein paar Andere ausgedacht, die in der Grand Lodge herumsitzen und auf Arbeit warten. Ich bin mir sicher, Ihr seid mit dem Red Redoubt vertraut? Wenn nicht, schämt euch! Es ist ein wichtiger Teil Absalums Geschichte. Ihr solltet euch ein paar Minuten darüber informieren, bevor ihr aufbrecht. Es ist zwar prinzipiell eine „gesäuberte“ Ruine, aber es ist der perfekte Ort, um eure Fähigkeiten zu testen.

Ein anderes Team hat die letzten Tage damit verbracht, ihre Fähigkeiten der Kerkerkunde durch das Einrichten eines Hinderniskurses in den oberen Ebenen des Redoubts zu verbessern. Jetzt ist es an Euch zu überprüfen, wie gut sie gearbeitet haben. Der Kurs folgt einem gewissen Pfad – wenn euch ein Symbol von drei Kreisen in einem Dreieck begegnet, dann bedeutet das „Nicht Betreten“. Wandert nicht herum – ich will nicht ein *drittes* Team senden um euch zu suchen, falls ihr euch verläuft. Abgesehen davon obliegt die Antwort auf diese Herausforderung ganz bei euch. Bringt eure eigene Ausrüstung, macht eure eigenen Pläne, löst die Rätsel und umgeht die Fallen. Ihr werdet es wissen, wenn ihr die Ziellinie erreicht. Ich würde euch viel Glück wünschen, aber geübte Pathfinder brauchen kein Glück.

Ich verlasse mich darauf, dass Ihr uns beeindruckt.



Venture-Captain Ambrus Valsin

A3. Rätsel

„Die Muschel hält die See und ist doch nichts als Luft. Schlüssel und Klinge sind Euer“

A5. Zettel in der Truhe

„Herzlichen Glückwunsch, ihr habt den Test bestanden! Dieses Amulett ist euer Preis; zeigt es Venture-Captain Valsin als Beweis eures Erfolges!“

Handout #2

WARNUNG

Aufmarschkarussell steht in Zwischenposition

Karussell muss ausgerichtet werden, um Ausgänge der Sicherheits-Unterebene zu erreichen

Manuelle Ausrichtungssysteme: Offline
Holografische Kontrollen: Funktional

Holografischer Schnittstellenapparat nicht in der Nähe erkannt

Letzter Protokolleintrag des holografischen
Schnittstellenapparates: Zugriff auf die Atmosphärenkontrolle im
Kontrollraum zur Aufhebung der Atmosphäre

B5. Notiz im Lagerraum

„The Kommandant wird die nächste Wache umbringen, die er dabei erwischt eine Notiz zu benutzen, um sich den den Aufzugscode zu merken. Benutzt einfach das hier, wenn ihr es braucht.“

B6. Warnung im Aufzug

„Warnung: Geringe Atmosphäre erkannt. Möchten Sie fortfahren? Öffnungsknopf zum Bestätigen zwei mal drücken.“