

OLD ONE 1



ORKENSPATER TV



Impressum

Basierend auf der Lets Play Kampagne
von Orkenspalter TV

Setting verbrauchen von:

Nicolas Mendrek
Mháire Stritter

Texte:

Mháire Stritter

"Layout"

Nicolas Mendrek

Plots geleitet von:

Mháire Stritter

Stories von:

Nicolas Mendrek
Mháire Stritter

Artwork:

Raumstation von Mháire Stritter
Sonstiges Artwork von Videoblocks
Soweit wir wissen, ist sämtliches Artwork KI-frei

Old One I wird im Stream zum Leben erweckt von:

Eevie Demirtel, Meister Umbreon, Bananepic, DerrWalker, Haselnuuus, Patricia Lürmann
und der Community von Orkenspalter TV

tv.orkenspalter.de / patreon.com/orkenspaltertv / youtube.com/@orkenspaltertv
youtube.com/@orkenspaltertvspielt / twitch.tv/orkenspaltertv

Danke an die Patrons von DSTV, Besonders an Ursus.



Wir schreiben das Jahr 3000

Jedenfalls so ungefähr. Keiner weiß es so genau. Manche verbinden diese Ziffer mit antiken Religionen, aber für die meisten ist es nichts weiter als eine Zahl. Der Sieg der Menschheit über die **Großen Alten** und andere monströse Gottheiten des Universums wäre sicher ein guter Zeitpunkt gewesen, eine neue neue Zeitrechnung zu starten, aber irgendwie hat das keiner gemacht.

Die Erde ist die Heimat der Menschheit, aber inzwischen hat sie Kolonien auf zahlreichen Exoplaneten und eine unüberschaubare Anzahl an Asteroiden-Siedlungen und Raumstationen. Die größten und beeindruckendsten davon sind (oder besser waren, die Wartung lässt zu wünschen übrig) die Reihe der "Old Ones". Gefängnisse, in denen Große Alte gefangen gehalten werden und wo man auch andere, gefährliche Leute wegsperrt.

Das funktioniert gut. So gut, dass die militärische Notfallregierung von Zanshan (seit einigen Jahrhunderten durch vorübergehende Gesetze an der Macht) kaum noch Ressourcen und Aufmerksamkeit für die Old Ones übrig hat. Der andauernde Krieg gegen die Mi-Go (insektoide Pilzwesen, die

im Vakuum leben können) und die chronische Unterwanderung durch die Shan (insektoide intelligente Parasiten, die sich in die Gehirne von Menschen setzen) sind akut eben doch wichtiger.

Zum Glück gibt es sehr, sehr viele Menschen, aus denen man Armeen rekrutieren kann. Dann bleiben immer noch genug übrig für alle anderen Jobs. Kassierer, Friseure, Investmentbanker und Putzkräfte. Und in manchen Fällen professionelle Okkultisten.

Okkultismus war früher mal eine reizvolle Profession. Man bezahlt zwar mit seiner geistigen und körperlichen Gesundheit für magische Kräfte, aber diese waren im Krieg gegen die Großen Alten dringend nötig. Seit dieser Krieg gewonnen wurde, (keiner weiß mehr, wie genau) wollen immer weniger Leute ihr Gehirn aus den Ohren fließen sehen, wenn man mit einem Bolzenschussgerät oder Laserstrahler viel effektiver wäre.

Nur auf den Old Ones braucht man noch professionelle Okkultisten. Die dann gleichzeitig Gefängniswärter sind. Und manchmal Putzkräfte.

Und wie schlimm kann die Arbeit auf so einer Station sein? Ja, die zehrt an den Nerven und man kriegt auch eine Menge Strahlung ab, so nah an einem Schwarzen Loch hilft auch all die dicke Isolation nicht immer. Aber man muss ja nur ein Jahr bleiben. Und dafür werden Schulden erlassen, Strafen gestrichen, guter Lohn gezahlt und man kriegt auch so einen netten kleinen Silberpin.


Ihr wisst aber nicht so recht, was euch auf der Station erwartet. Es ist ein Job. Ihr werdet im Cryoschlaf dort hin gebracht. Alles weitere werdet ihr erst vor Ort erfahren

und die Leute im Rekrutierungsbüro haben gesagt, bisher hat das immer so funktioniert. Wenn ihr ein Jahr durchhaltet, bekommt ihr eure "Belohnung". Ja, sie haben Air Quotes benutzt.

Was soll das hier?

Old One 1 ist eine Raumstation - und der Name der Pen and Paper-Kampagne, die an Bord dieser Station spielt. Wir haben sie bei Orkenspalter TV über ungefähr zwei Jahre immer wieder besucht, wenn wir eine neue bizarre Idee hatten, um einen Abend mit Story zu füllen. Das Spielsystem ist dabei egal, aber Cthulhu passt. Vorbilder für Old One 1 sind Serien wie "Deep Space 9", "Per Anhalter durch die Galaxis" und "The Office" - und im Kern ist es Horror mit Großen Alten und Schrecken aus den Tiefen des Alls.





Jede Folge sollte für sich stehen (so wie in den Neunzigern noch eine Fernsehserie den Einstieg bei jeder Episode ermöglichen sollte) aber dabei durchaus auch immer wieder neue Geheimnisse über das Universum der Kampagne, die Charaktere und die Station aufdecken. Dabei konnten wild Wissenschaft, Mythos und Magie gemischt werden und Dinge durften - nein **sollten** sogar - unerklärlich und bizarr wirken.

Unsere Crew mit einer erfrischend wilden Mischung an Figuren hat mit großem Enthusiasmus zu dem spleenigen Tonfall des Settings beigetragen. Gemischt mit hervorragendem Würfelglück oder -pech haben sich denkwürdige Szenen von Scharfschützenwundern und übelst misslungenen Ritualen ergeben, Probleme wurden durch Meerschweinchen- und Menschenopfer, spontane Gallenblasen-OPs, Weihnachtsdeko und Kreistänze gelöst. Und auch der Tod einzelner oder aller Figuren musste nicht zum Ende der Geschichte führen. Continuity ist in direkter Nachbarschaft von einem oder gar mehreren Großen Alten nur eine Frage der Launen des kosmischen Grauens.

In diesem Heft

Dieses Heft soll es ermöglichen, die gleiche Kampagne oder auch eigene, selbstgeschriebene kleine Kapitel des Wahnsinns auf der Raumstation Old One I zu leiten. Dafür


liefern wir eine hoffentlich hilfreiche Beschreibung des Settings, Vorlagen für Charakter-Archetypen und ein Skript für eine Pilotfolge. Die zum Zeitpunkt des Schreibens schon gelaufenen Folgen und weitere Ideen liefern wir nach, Vielleicht...

Möglicherweise ist dieses Buch aber auch aus einer anderen Realität. Mit am wichtigsten sind aber die **Zufallstabellen** für alle möglichen und unmöglichen Dinge, die auf der Station vorkommen, umkommen und zu Besuch kommen können.

Zeit und Welt der Old Ones

Wir befinden uns etwa im Jahr 3000 nach neuer Zeitrechnung. Die Old One I ist eine Raumstation, die in Form einer Gitter-Hohlkugel angelegt ist. Verbindungsröhren und Habitate sowie sehr große Lagerbereiche sind scheinbar planlos zusammen mit Emittlern, Spiegeln und magisch geladenen, bizarr geformten Bauteilen aneinander geschweißt worden, um ein Gefängnis für eine Wesenheit im Inneren dieser Kugelkonstruktion zu bilden. Gleichzeitig dienen weite Teile der Anlage als normales Gefängnis für weitere, weniger gefährliche Kreaturen und Personen.

Die Old One I bewegt sich mit ihren Schwesterstationen in einem Orbit um ein Schwarzes Loch. Das heißt, dass an Bord die Zeit anders vergeht als in den meisten Teilen



des restlichen Universums. Draußen können Jahre vergehen, während die Crew nur Tage und Wochen erlebt. Wie genau das Verhältnis ist, weiß niemand so genau, und vermutlich ist das auch besser so.

Mit der Nähe zu einem Schwarzen Loch kommen noch weitere Schwierigkeiten hinzu ... wie die alltägliche Gefahr, bei instabilem Orbit über Kurz oder Lang in Spaghettifäden verwandelt zu werden, die in die Singularität stürzen. Und natürlich die Strahlung. Sicher, die Station ist abgeschirmt und die Crew bleibt ohnehin immer nur ein Jahr (nach Bordzählung) im Dienst, aber trotzdem sind weite Teile der Station mittlerweile mit einer sehr überzeugenden Warnung vor extremer Strahlung abgeriegelt worden.

Die Strahlung ist auch einer der Gründe, warum die Technologie an Bord der Old One 1 anachronistisch wirken mag. Röhrenmonitore, einfache Computer, fest an der Bar installierte Roboter - alles könnte vom Look und der Leistung her direkt aus den 1980ern importiert worden sein. Oder eher aus einem Film der 1980er, denn sowohl der Roboter an der Bar als auch der Bordcomputer sind sehr viel charakterstärker und intelligenter, als sie sonst sein dürften.


Der andere Grund für die eher rustikale Technologie ist die Anwesenheit des Großen Alten. Viele unglückliche Zwischenfälle haben gezeigt, dass komplexere Systeme unnötig

anfällig für den Einfluss von Mythosmagie sind.

Welcher Großer Alte hier eingesperrt ist, weiß von der Crew zunächst niemand. Die relevanten Aufzeichnungen sind entweder absichtlich gesperrt, um Interaktionen zu erschweren, oder einfach verloren gegangen. Es ist allerdings allgemein bekannt, dass die Entitäten umso gefährlicher sind, je höher die Zahl der Station ist.

Leider ist man sich etwas unsicher, ob die gigantische 1 über dem Hangartor immer schon alleine war oder die Rostflecken daneben auf eine verloren gegangene zweite Ziffer hinweisen und die Old One 1 am Ende nicht doch vielleicht die Old One 19 ist.

Grundlegendes Briefing

- Raumstation = Käfig für Großen Alten
 - Jahr: 3000 (ca.)
 - Name: Old One 1. (Evtl Old One 19, die 9 ist abgeblättert)
 - Technik: Stand der 80er, weil weniger anfällig für Einfluss von Magie
 - Zellentrakt: viele andere Zellen für seltsame Monster
 - Großer Alter Kern der Station: Unbekannt. Es ist unklar, welches Wesen es ist.
 - Teile der Station sind abgeriegelt. (Geheime Teile der Station enthalten Cryokammern)
- 

Vorgeschichte

Zwischen "heute" und dem Zeitpunkt des Spiels sind folgende Dinge passiert, um zur Existenz der Old One-Stationen zu führen:

- Die Menschheit hat offen Krieg gegen Große Alte und Götter geführt und kämpft bis heute gegen Außerirdische wie Mi-Go und Shan. Dabei hat sie horrenden Opferzahlen hinnehmen müssen und auf der Erde hat sich einiges verändert.

- Die Großen Alten (oder wenigstens einer) wurden besiegt und in den Old One-Stationen gefangen gesetzt.

- Es wurde ein Programm eingerichtet, um immer eine Besetzung auf den Stationen zu haben. Dafür wird diverses (un)geschultes Personal gebraucht, von einfachen Reparaturen über Meerschweinchenzucht bis hin zu Ritualmagie müssen tagtäglich die verschiedensten Aufgaben erledigt werden.

- Ein System in der Nähe des Schwarzen Lochs wurde als Versorgungsstation eingerichtet, von dort bricht jedes Jahr ein Shuttle auf, um neue Gefangene und neue Besatzungsmitglieder zur Old One I zu bringen und die alte Besetzung nach Hause zu holen.

- Mit der Zeit wurde dieser erst sehr ehrenvolle Posten immer unbeliebter. Heute scheint die Auswahl nicht mehr nach Qualität, sondern nach reiner Verfügbarkeit zu gehen und manche Leute haben ihre Posten sogar als Praktikum in einem Preisausschreiben gewonnen.


- Die andauernden neuen Kriege gegen Aliens beschäftigen die Menschheit weit mehr als die rostigen Gefängnisse irgendwo in der hinterletzten Ecke des Alls.

- Der Vorrat an Silberpins, die man als Zeichen der abgelegten Dienstzeit erhält, geht zur Neige.

Layout der Station

Die Station ist ein Irrgarten von Gängen, Abkürzungen, Lüftungs-, Abwärme-, Aufzugs- und Müllschächten. Dazwischen befinden sich nutzbare Räume, aber wie man von einem zum anderen kommt ist oft rätselhaft und es gibt keine nutzbare Markierung, keine Karte und keine praktischen bunten Linien an Wand oder Boden, um sich zu orientieren (zumindest nicht im Part, den Menschen benutzen).

Will jemand von einem Raum zu einem anderen gehen, wird eine Probe auf Orientierung fällig. Diese kann nur in Momenten dringlicher Plot-Eile weggelassen werden.



Bei einer misslungenen Probe findet man zwar irgendwann den richtigen Ort, wandert aber aus Versehen zwischenzeitlich an einen der Verlorenen Räume. Dafür ist die Tabelle am Ende dieses Abschnitts da.

Die allgemein bekannten und benutzten Räume sind:

Brücke

Auf der Brücke befindet sich das Hauptterminal für den Bordcomputer und eine Reihe von Bildschirmen, die vermutlich Live-Übertragungen aus unterschiedlichen Teilen der Station und ringsum zeigen. Ganz sicher sind sowohl Gleichzeitigkeit als auch Position dieser Kameras nicht. Meistens aber kommt es ganz gut hin. Hier können wichtige Dinge getan werden, wie auf Bildschirme zeigen und dabei reden. Man kann allerdings auch Hangartore fernsteuern und einige wichtige Systeme neu starten, wenn sie drohen, die Station in den Untergang zu stürzen. Leider sind die Neustartknöpfe für die wirklich, wirklich wichtigen Systeme an anderen Orten versteckt.

Hangar

Hier kommen die Shuttles an, die neue Gefangene bringen und die Crew abholen, wenn ihre Dienstzeit vorbei ist. Soweit die Crew informiert ist, ist sie auch so an Bord gekommen, wenn auch in Cryostase.

Messe

Hier wird Essen serviert, das sicher auch irgendwo hergestellt wird. Ist ein Koch in der Crew, gibt es sogar eine kleine Küche, ansonsten erscheinen die Mahlzeiten einfach in einer mechanischen Durchreiche und die Zutaten sind mysteriös.

Quartiere


Die Wohnräume sind simpel und klein. Die meisten haben Anspruch auf eine winzige Nasszelle mit Klo, ein in die Wand eingelassenes hartes Bett und einen Klapp Tisch. Wer das Kommando hat, darf sich über ein paar Quadratmeter mehr freuen und einen nicht-klappbaren Tisch benutzen. Wer nur im Rahmen eines Praktikums an Bord ist, wohnt in einem Abstellräumchen zusammen mit mehreren großen Säcken Sondermüll.

Bar

Die Bar ist vermutlich der gemütlichste Ort an Bord der Old One I mit gepolsterten Stühlen, ein paar Tischen und einem fest an seiner Bar installierten Roboter, der freundlich Drinks serviert und finstere Andeutungen macht. Die Drinks sind okay.

Traumlandedeck

Entweder hat irgendwann jemand beschlossen, dass die Crew Zerstreuung braucht, oder das Wesen auf dem Traumlandedeck



hat sich einfach so eingeschlichen. Es manifestiert sich meist als ein Teil einer moosigen, grünen Fläche, aus der es einen halbwegs humanoiden Körper erzeugt. Es hat keinen Namen, lässt sich aber gerne einen geben, und kann nahezu alles erschaffen, um eine Wunschumgebung zu erzeugen. Einem Strandurlaub, Stadtbesuch oder interaktiven Abenteuer in einem James Bond-Film steht nichts im Weg. Außer der Tatsache, dass die Wesenheit für aufwendigere Produktionen Opfer verlangt, gerne Tiere, lieber Mensch.

Zellen

Die Zellen für Gefangene an Bord der Station sind schmucklose Würfel, die an ein automatisches System für Reinigung, Abfallbeseitigung und Nahrungszuteilung angeschlossen sind. Sie werden immer von Roboterarmeen in Dreierpacks aus der Lagerung geholt, wenn man mit einem Wesen interagieren will, und verfügen über sehr sichere Energiebarrieren, die Befragende von Befragten trennen. In den Zellen befinden sich Kultangehörige, Mi-Go, von Shan Besessene und ein freiwillig einsitzender Hohepriester des Großen Alten im Kern der Station.

Zelle des Großen Alten

Die gesamte Station ist die Zelle des Großen Alten. Er ist von keinem Punkt aus direkt

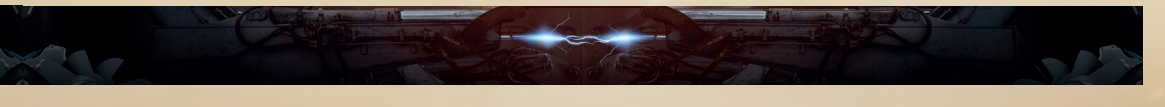
sichtbar, aber es gibt ein paar Stellen, die einen Blick auf Spiegel bieten. Diese Spiegel können rein theoretisch so ausgerichtet werden, dass sie dann den Anblick der Wesenheit reflektieren. Aber warum sollte man das wollen? Was man sehen würde, wäre ohnehin vernichtend für einen menschlichen Verstand.

Maschinenraum

Die wichtigsten Anlagen für den Betrieb der Station sind hier untergebracht und angemessen wuchtig, heiß und mit dampfenden Ventilen versehen worden. Luftaufbereitung, Abwasserklärung, Temperatursteuerung, zentrale Elektrizität und Kühlung des Computerkerns sind hier zugänglich und können an- sowie ausgeschaltet oder repariert werden.

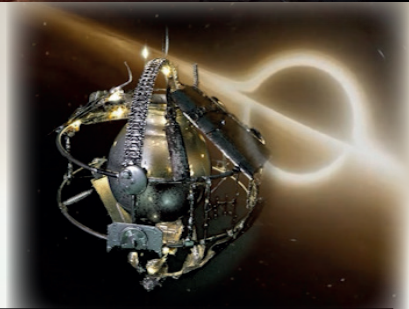
Observationsdeck

Dieser Raum bietet eine große Fensterfront. Das mag unsinnig wirken für eine Station, die magischer und physikalischer harter Strahlung ausgesetzt ist, aber Menschen wollen gerne Dinge sehen. Es ist nicht empfehlenswert, den Großen Alten oder das Schwarze Loch direkt zu beobachten, daher gibt es Spiegel, die eine Reflektion zeigen können. Vor allem aber kann man von hier den glücklicheren Teil des Universums außerhalb der Einflusszone des Schwarzen Loches sehen.



Räume für Verirrte

Wer eine Orientierungs-Probe nicht schafft, findet sich auf einem Umweg in einem der folgenden Räume wieder, die per Würfelwurf oder nach Lust und Laune ausgewählt werden können.

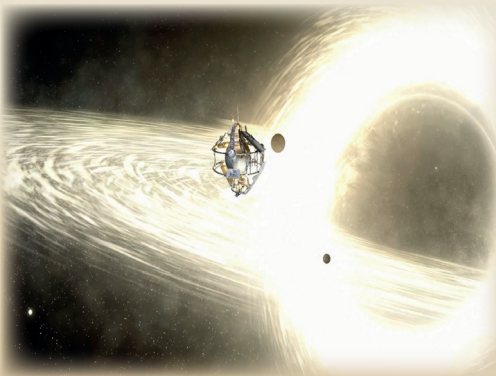


1	Das Traumlandedeck, falls man dies nicht gesucht hat.
2	Ein Raum voller säuberlich entfleischter Meerschweinchenschädel.
3	Ein Raum mit dem Namensschild des verirrten Charakters, nur mit vertauschten Anfangsbuchstaben. Aus Jack Snyder wird zum Beispiel Snack Jyder. Diese andere Version scheint ein viel glücklicheres, erfolgreicherer Leben zu führen.
4	Ein Gang mit Bildern an den Wänden, die eine andere Figur aus der Besatzung zeigen. Jedes ist mit einem anderen Namen und Daten versehen und die Person trägt in jedem Bild eine andere alberne Verkleidung wie angeklebte Schnurrbärte, falsche Narben oder eine Augenklappe.
5	Ein Raum mit einer winzigen Gerichtsszene: Zwei Meerschweinchen in roten Pullis stehen in einem Spotlicht, auf dunklen Rängen ringsum beobachten sie ernst wirkende andere Schweinchen. Drei Meerschweine in Roben beraten sich und hantieren mit kleinen Richterhämmern. Alle sind von den Eindringlingen genervt, warten aber höflich, bis sie wieder gehen. Eine Erklärung können sie nicht geben: Es sind Meerschweinchen.
6	Ein kleines Kino. Es läuft ein Film in einem altmodischen, surrenden Projektor. Er zeigt wechselnde Standbilder von Bäumen in Sepiatönen. Hin und wieder intoniert eine sonore Stimme die Spezies des projizierten Baumes. Ein einziges der Bilder bewegt sich und greift mit kleinen, schwarzen Händen nach der Projektionsfläche, bevor es von einem Kampferbaum ersetzt wird.
7	Der Gang wird kurz breiter, um Raum zu machen für ein Loch im Boden, das mit Wasser und sich windenden, schwarzen Aalen gefüllt ist.
8	Ein Lagerraum voll Tischfeuerzeug mit Neujahrswünschen aus aller Welt.
9	Ein Raum voller Origami-Figuren verschiedenster Tiere, liebevoll auf kleinen Tischen angerichtet. Egal was die verirrte Person tut, sie wird hinterher irgendwo in einer Tasche ein Origami-Tier finden und noch des öfteren Hinweise auf dieses Tier in unzusammenhängenden Szenen.

10	Ein Raum mit einer einzelnen Schachtel, in der sich drei Weihnachtsdeko-Gegenstände befinden: Eine Glaskugel, ein Kerzenhalter, ein Zweig ...
11	Eine Bibliothek mit escherhaft verdrehten Treppen zwischen Ebenen.
12	Alle Parkdecks des Frankfurter Flughafens. Teils mit Autos belegt. Es gibt kein Entkommen!
13	Eine Dachterrasse mit einer Glaskuppel und einem Infinity-Pool. Wer ins Wasser des Pools geht, stellt fest, dass es tatsächlich unendlich ist, trotz scheinbar begrenzter Fläche, und man leicht von er Strömung auf einen endlosen Ozean hinausgezogen wird.
14	Eine leere Mall in freundlich gedämpften mint- und pink-Farbtönen. Es läuft Fahrstuhlmusik. Im Foodcourt stehen freundliche Zombies für verschiedene Zubereitungsformen von Gehirn an, ansonsten befindet sich niemand in den vielen Läden für Markenschuhe und Billigschmuck. Niemand hat Beine, auch die verirrte Person nicht, alle inklusive der Zombies schweben einfach dahin. Erst mit Verlassen der Mall kommen die Beine zurück (und es sind vermutlich sogar die richtigen).
15	Ein Backstagebereich mit Kameras und Spiegelwand, durch die man die normalen Schauplätze der Station sieht. Auf Platten liegen Lachs-Sandwiches vom Vortag, die sicher noch gut sind. Hinter einer verschlossenen Tür mit der Aufschrift "Stunt-Doubles" läuft laut Musik.
16	Ein schalldicht isolierter Raum mit einem Mikrophon und einem Kopfhörer, die an einem Stehtisch im Zentrum montiert sind. Aus den Kopfhörern dringt nur eine Mischung aus Zischen, Rauschen und regelmäßig an- und abschwelldem Wummern. Sagt man etwas ins Mikrophon, erklingt kurz "Nachricht empfangen".
17	Ein leeres Büro mit vielen einfachen Arbeitstischen und Schreibmaschinen darauf. An einer Pinnwand finden sich Illustrationen mit dazu gepinnten Titel-Vorschlägen. Eine Illustration zeigt eine Raumstation und den Titel "Old One 19?".
18	Ein langer Gang mit mehreren Cryostase-Kapseln, in denen jeweils eine Kopie der verirrten Person liegt. Der Raum kann niemals wiedergefunden werden. Wird dieses Ergebnis erneut erwürfelt, ist es ein langer Gang mit lauter "dieses Exponat ist auf Leihgabe"-Schildern.
19	Eine Toilette mit allem technischem Schnickschnack, beheiztem Sitz, eingebautem Bidet, Musikbeschallung nach Wunsch und sanft-warmem Fön zum Trocknen der Genitalien. Auch dieser Raum kann niemals wiedergefunden werden. Wird das Ergebnis erneut erwürfelt, finden man nur einen Raum voll dreieckigem Putzzeug und einer faustgroßen, unangenehm intelligent wirkenden Spinne in der Ecke.
20	Ein Raum voller Getränkeautomaten mit ikonischen oder sogar Trademark-geschützten Erfrischungen aus verschiedensten Franchises, von Piratenmalzbier bis zu nuklear verstrahlter Kolanuss-Brause. Alle verlangen Zahlungsmittel, die der Figur unbekannt sind.

Der Bordcomputer

An von der SL festgelegten Stellen auf der Station befinden sich Zugangsterminals zum je nach Laune mit Basic2.0 oder auf Windows 95 laufenden Bordcomputer. Der "BC" ist theoretisch in der Lage, viele Systeme der Station zu steuern und Zugriff auf Sensoren und Kommunikationswege zu bieten. Sofern diese Systeme nicht gerade gestört sind, der BC dazu Lust hat oder er nicht 200 Jahre braucht, um das Ergebnis zu berechnen. Wenn es dem BC gerade passt, "funktioniert" seine Spracherkennung (und er bestellt 40 Stiegen Senf bei Amazon, weil er glaubt, das gehört zu haben) oder eben nicht. Der BC ist nicht der Feind der SCs, aber beständiges Ärgernis und ein Joker für die SL, um Spannung zu erzeugen oder die SCs zu retten.




Was wissen die Charaktere?

Die Charaktere sind mit der Überzeugung angetreten, einen wichtigen, wenn auch inzwischen etwas angestaubten und zur Routine verkommenen Job zu übernehmen. Sie wissen, dass ein Großes Alter, ein außerirdisches und unverständliches, magisches Wesen im Herzen der Station lebt. Sie wissen auch, dass sie dafür zuständig sind, diesen Gefangenen gefangen zu halten.

Dafür ist es nötig, die Station am Laufen zu halten und gegen verschiedenste Gefahren zu verteidigen, wobei Verfall und Wahnsinn die offensichtlichsten sind. Eine weitere Pflicht ist die Versorgung der sterblichen Gefangenen und das Eindämmen möglicher Ausbruchsversuche. Da durchaus Leute die Station besuchen dürfen, sollten sie entschlossen genug sein, besteht auch die Möglichkeit, Gäste beherbergen und von Unsinn abhalten zu müssen.

All das kann von ganz normalen Leuten erledigt werden, die mit Mop, Schraubzange, Geigerzähler und Pistole umgehen können. Für die letzte große Pflicht der Besatzung braucht es allerdings jemanden mit Kenntnissen in Okkultismus und Ritualmagie. Mindestens einmal im Jahr, bei ungünstigen Umständen auch öfter, muss ein magisches Siegel erneuert werden. Die Okkultismus-



Fachkraft ist daher auch der eine Posten, der über Backup verfügt, das für Notfälle in Cryostase verbleibt und von der Station aufgetaut werden kann. Die Crew weiß, dass diese Option besteht, aber nicht, wo der Ersatz eingefroren ist.

Die Crew weiß auch, dass weite Teile der Station wegen Strahlungslecks inzwischen unbrauchbar sind, die dorthin führenden Sicherheitschotts sind dementsprechend markiert.

All das wird aber nach einem Jahr hoffentlich Geschichte sein: Dann kommt das Shuttle und holt die Crew heim ins restliche Universum, auch wenn dort deutlich mehr Zeit vergangen sein mag.

Ansonsten können die Spielenden gerne viel über die Welt der Menschen um das Jahr 3000 setzen. Kriege untereinander, gegen Große Alte und Außerirdische haben einiges verändert und hinzu kommt die Synthese von Technik und Mythosmagie. Die Menschheit wird seit Jahrhunderten von der Notfallregierung Zanshan geleitet, deren Notfall - die Existenz von Göttern und Aliens - bislang noch nicht vorbei ist. Es gibt die Erde mit stark veränderten Grenzen (Westkorea hat eine Mittelmeerküste) und zahlreiche Kolonien auf anderen Welten.

Die Charaktere können auch gerne zu unterschiedlichen Zeiten aufgebrochen sein, um ihren Dienst anzutreten. Diese Unstimmigkeiten sind sogar "sinnig" für die Teile des Settings, die den Spielenden und ihren Figuren anfangs verborgen bleiben.

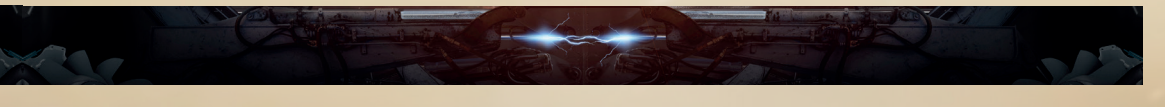
Egal, wo die Figuren herkommen und ob sie vom Hintergrund her eher interstellares Mondportugiesisch, Pfeifsprache oder Neu-Xhosa sprechen, sie können sich über die der Menschheit allgemeine Sprache **Desperanto** miteinander verständigen. Diese Form der Kommunikation leiht sich Aspekte aus allen anderen menschlichen Sprachen, klingt aber immer etwas niedergeschlagen und passiv-aggressiv. Sarkasmus ist in ihr noch schwerer zu erkennen als sonst.

Was wissen die Charaktere nicht?

Die Station ist nicht die Old One 1, sondern hat eine deutlich höhere Zahl.

Die in ihr gefangene Entität ist Nyarlathotep, der noch viele aktive Kultisten im Universum hat.

Die abgeriegelten Teile der Station sind nicht verstrahlt, sondern riesige Lager voll Crewmitgliedern in Cryostase.



Es ist nicht um das Jahr 3000, sondern viel später.

Die Crew lag selbst lange im Cryoschlaf, bevor sie für ihren Dienst aufgetaut wurde.

Die wenigsten verlassen die Station lebend.

Es gibt eine zweite, geheime Crew aus intelligenten Meerschweinchen (vielleicht ist das aber auch nur ein Traum).

Einer der menschlichen Gefangenen auf der Station ist **Hohepriester Nyarlathoteps** - weil er den letzten Priester getötet hat - und freiwillig hinter Gittern. Er ist bereit, der Crew zu helfen und will den Gott, dessen unfreiwilliger Vertreter er ist, gefangen halten. Stirbt er, geht das Amt der Hohepriester-schaft auf die Person über, die ihn tötete.

Nyarlatotep verfügt auch in Gefangenschaft über genug Macht, um die Realität zu erschüttern, und dreht zur Not die Zeit zurück oder wechselt in ein neben an liegendes Universum, sollte die Station vernichtet werden.

Droht die Havarie einer Station, sabotiert diese ihren Orbit und stürzt in das Schwarze Loch.

Das Schwarze Loch ist Azathoth, der geistlose Urgott im Herzen des Universums. Der Tanz der Stationen um ihn hält ihn im Schlaf. Würde er erwachen, hätte das das Ende aller Existenz zufolge. Auch die der Großen Alten und anderen Monster in den Stationen.



Die Technologie des Jahrs 3000

...ist ziemlich ernüchternd. Autos gibt es noch und sie fliegen nicht, sie fahren, weil man nicht will, dass Leute in der Rush Hour gleich drei Dimensionen terrorisieren können. Es gibt Terraforming und interstellare Reisen, aber ersteres produziert meist immer noch unbequeme Welten mit vielen Allergieproblemen und zweiteres braucht Jahre, weswegen man auf dem Flug in Cryoschlaf versetzt wird.

Die meisten Computer, vor allem auf den Old Ones, sind sehr simpel und arbeiten mit Magnetbändern. Komplexere Technologie ist zu leicht durch magische Effekte zu beeinflussen und anfällig für Unterwanderung durch abstrakte Monstren wie intelligente Memes. Es gibt allerdings so etwas wie Künstliche Intelligenz, die aber von einer geheimniskrämerischen Gilde produziert wird, die

einfach fertige Intellekt-Module an Roboter-Manufakturen liefert. Wie intelligent und sich ihrer selbst bewusst diese Module dann sind, ist und bleibt eine Streitfrage. Und ob sie eine Seele haben, ebenfalls. Die meisten gehen davon aus, dass dem nicht so ist - was einen Vorteil darstellt, weil KIs somit gegen den Schrecken übernatürlicher Wesenheiten immun sind. Da sie aber auch keine Magie wirken können, braucht es am Ende immer noch Menschen auf Stationen wie Old One I, die ihre weichen Fleischhirne benutzen, um mit Blut und Knochenmehl okkulte Zeichen mit Kraft zu erfüllen und Bannzauber zu erneuern.

Social Media ist übrigens verboten, seit es sich als Haupt-Infiltrationsweg für die Diener Hasturs erwiesen hat. Persönliche Blogs sind erlaubt, aber nur mit Lizenz der Notfallregierung.

Random Gadgets (2W6)

1	Aufblasbare/r aber giftige/r	1	RobOtter (und bester Freund)
2	Schlimme KI "Kunst" produzierende/r	2	Toaster-Fön-Reisedusche-Hybrid
3	Nach der Anwendung explodierende/r	3	Antike Strahlenkanone (aus Blei mit Rädern)
4	Hyperintelligenter aber nervige/r	4	Vollpanzermechaschutzanzug (kariert)
5	Die Schwerkraft umdrehende/r	5	Taschenmesser mit 1000 Funktionen
6	Aus Spiegeluniversum stammende/r	6	Kot

Wie spielt man das?

Old One 1 hat sich zu einem bei Spielenden, Spielleitung und auch Zuschauenden extrem beliebten Format entwickelt. Oder besser gesagt: Es war das von Start weg (nur nicht für die, die keine Science Fiction vertrauen und bei denen schon die Existenz eines Raumschiffes für Ausschlag sorgt). Dass es so gut funktioniert, liegt an X entscheidenden Faktoren, die wir zum Spielen auch allen anderen anschlagende, offenliegende Herz legen wollen.

1.

Die Spielenden müssen sich darauf einlassen wollen. Die Old One 1 ist voll von bizarren Dingen, albernen Zufällen, Büro-Klüngel, Ungerechtigkeiten - und zuweilen zerbricht die Realität und man spielt eine Szene, die das Geschehene in der Szene davor zurückdreht. Oder die Leute tauschen die Körper. Nur wenn alle Beteiligten darauf Lust haben und enthusiastisch bei allem Unsinn mitmachen, gutmütig auch die zwanzigste Probe auf Orientierung verhaun und selbst auf abstruse Problemlösungen kommen, macht das allen Spaß. Spielt so etwas nur mit Leuten, die Lust darauf haben, wissen, worauf sie sich einlassen, und die sich zu hundert Prozent in noch so bizarre Ideen hineinwerfen und sie soweit ernst nehmen, dass niemand den Spaß der anderen blockiert.

2.

Ihr müsst Lust auf Improvisation haben. Ein wichtiges Tool für jede Runde Old One 1 ist die **Zufallstabelle für Zauberkomponenten aus dem Grand Grimoire der Mythos-Magie für Cthulhu** - jedes Ritual und jeder improvisierte magische Effekt wird mit bis zu drei Komponenten daraus versehen, die nötig sind. Wie die Gruppe diese Komponenten bekommt oder den Anforderungen entspricht - ein Ergebnis kann schlicht "Nacktheit" sein - ist daher nicht vorab planbar. Hier ist es wichtig, zu allem JA zu sagen und dann zu überlegen, wie man eine Herausforderung damit verbindet. Wo sind die letzten, wertvollen Weihnachtsdekorationen versteckt (es gibt einen Mangel im Universum), die den nötigen Mistelzweig enthalten? Dürfen spontan operativ entfernte Gallensteine als "schwarze Perlen" verwendet werden? Kann das Traumlandewesen einen Menhir erzeugen, wenn man es dafür mit einer Leiche füttert? Sobald all das unter etwas Zeitdruck und technischen Hindernissen erledigt werden muss, entsteht das kreative Chaos fast von allein.

3.

Die Station ist auch ein Charakter und ein Hindernis und manchmal sogar hilfreich. In den Streaming-Runden wurde der Bordcomputer mit seinen teils unzusammenhän-

genden, oft sarkastischen Infos und Kommentaren von Leuten aus der Community gefüttert und in wichtigen Momenten direkt aus der Regie gesteuert. Eine ähnliche technische Spielerei wie ein Gruppenchat ist da sicher hilfreich, aber nicht nötig. Vor allem aber können die Charaktere mit der Station interagieren, Informationen bekommen und unterstützt werden, aber gleichzeitig auch in die Irre geführt, wenn das lustiger ist.

4.

Ladet den Zufall ein. Eine "Folge" Old One 1 sollte aus einem groben Plan bestehen, der ein Problem, hinderliche Kräfte und Eskalationen enthält und alles weitere ergibt sich. Nutzt **Zufallstabellen, aus dieser Spielhilfe** aber auch andere, die euch zusagen. Geht auf ungewöhnliche und kreative Ideen voll ein. Strickt Plots um hanebüchene Ideen. Und lasst die Leute Fehler machen und sich verirren und auch mal die Welt untergehen lassen. Da der Große Alte zur Not die Realität verändern oder die Zeit zurückdrehen kann, heißt das in keinem Fall das Ende der Story, selbst wenn ihr in der Sackgasse landen solltet.

Charakterkonzepte

Die Besetzung der Old One 1 kann aus einer sehr wilden Mischung von Figuren bestehen. Da - wenn auch zunächst ohne Wissen der Figuren - die Crew von einem alten und exzentrischen System aus einem großen Pool von tiefgefrorenen Leuten zusammengestellt wird, kann dabei durchaus auch mal was gedoppelt werden oder unsinnige Berufe auftauchen. Für unsere Gruppe haben wir aber empfohlen, eine Art funktionale Zusammenstellung zu wählen, bestehend aus einer Person mit Kommando-Erfahrung, jemand mit guten Kampffähigkeiten, jemand für große und kleine Reparaturen, medizinisches Personal und Okkultismus-Fachkraft. Zuletzt gibt es noch immer die Optionen einen, wilden Allrounder auf "Praktikum" zu spielen.

"Ihr habt alle einen Grund, warum ihr ein Jahr auf Old One 1 arbeiten wollt. Um Schulden erlassen zu bekommen, um mal Ruhe vor dem Rest der Menschheit zu haben, um eine Vorstrafe gestrichen zu bekommen oder weil ihr bei einem Preisausschreiben mit einem sehr dubiosen Hauptgewinn mitgemacht habt."

Commander

Wer diese Rolle übernimmt, muss bereit sein, Entscheidungen zu treffen und anderen Anweisungen zu geben. Das sollte vorher mit allen in der Gruppe abgesprochen sein und nicht für Unmut sorgen. Commander sollen und dürfen aber auch dumme Befehle geben, ignoriert werden oder bizarre Methoden zur Entscheidungsfindung nutzen. Die Figur sollte dennoch charismatisch sein und Leute entweder durch Charme oder Bedrohlichkeit beeinflussen können. Eine gewissen Waffenkenntnis kann auch nicht schaden.

Security

Wer die Security übernimmt, sollte sich irgendwie im Kampf behaupten können. Aber Konzentrationsfähigkeit, ein bisschen zwischenmenschlicher Umgang und die Bereitschaft, auf Gefahr zuzulaufen (ob nun aus Dummheit, Mut oder Opferbereitschaft) sind zu empfehlen.

Hausmeisterei

... hält die Station am Laufen, kann die richtigen Klemmen, Schellen und Muffen installieren, ein Klo von Verstopfung befreien und mit Schmieröl und Klebeband alles lose oder fest machen. Mechanische und Reparaturfähigkeiten sind sinnig plus ein paar ungewöhnliche Hobbies, die sich aber dann überraschend im Beruf niederschlagen können.

Doktor

Das medizinische Personal sollte sich mit Medizin auskennen. Ob sie das dann erfolgreich umsetzen können ist zweitrangig, vermutlich werden sie ohnehin vor allem bizarre Noteingriffe vornehmen, jemanden spontan schlafen schicken oder ein Alien abduzieren müssen anstatt normale Wehwehchen zu handhaben.

Okkultomaniac

Wer sich mit Okkultismus beschäftigt, wird in der Regel etwas seltsam. Dies sollte die einzige Person im Team sein (es sei denn es gibt eine Doppelbesetzung), die Magie beherrscht. Okkultismus-Fachpersonal auf den Old Ones beherrscht grundlegende Ritualkunde, hat einen Opferdolch und mindestens ein schweres psychisches Problem. Außerdem hat die Person eine Lizenz zur Menschenblutanwendung und kann die Lebensenergie anderer als magische Kraft einsetzen. Die beherrschten Zauber sollten antimagisch sein und Kreaturen austreiben können. Spielt ihr mit Cthulhu-Regeln, empfehlen wir Austreibung der Shan, Glocke des Tezchapl, Graue Siegel, Herrschaft der Blutigen Zunge und Prinns Crux Ansata. Dazu vielleicht noch einen aggressiven Zauber, aber in der Regel ist eine Pistole sinnvoller im Kampf.

Praktikumsopfer

Diese Rolle ist die Wildcard, die sich in einem dutzend Jobs halbwegs auskennt, weil man ja mal ein unbezahltes Praktikum da gemacht hat. Wir würden sogar empfehlen, bei dieser Figur eine ganze Reihe an Punkten nicht vorab, sondern sie dann bei "haben

wir jemanden mit Ahnung von Schwerem Gerät?" spontan zu verteilen und zu erzählen, dass man mal in dieser Traktorfabrik gearbeitet hat und dort die Reifen mit dem Gabelstapler fahren musste. Dafür hat man als Praktikumsopfer nichts zu sagen und den miesesten Schlafplatz.

	Relevante und zufällige NSCs auf der Old One I
1	Der Barkeeperdroide. Ort: Bar. Agenda: Alles über die Charaktere erfahren (um es im Zweifel gegen sie benutzen zu können).
2	Der gefangene Nyarlathorep-Hohepriester weiß, wie man die Rituale durchführt. Ort: Zellen. Agenda: Nyarlathotep gefangen halten, sein Wissen weitergeben. Warum: Er weiß, dass Schlimmes passiert, sollte N. freikommen.
3	Die Meerschweinchen-Crew. Ort: In den Zwischenwänden. Agenda: Sie glauben fest daran, dass sie eigentlich diese Station am Laufen halten, und verfügen über mächtige Magie
4	Der Gestaltwandler und Kultist von Azathoth. Ort: In den Schächten. Agenda: Die Rituale stören und den Großen Alten so aus seinem Käfig befreien, dass auch A. freikommt. Zu diesem Zweck tarnt sich der Gestaltwandler auch als der Therapeut der Crew (der offenbar immer schon da war) und manipuliert sie.
5	Shuttle-Pilot Durt mit Weihnachtsdeko. Ort: Taucht im Hangar auf. Agenda: Keine. Transportiert einfach "wichtige" Ware auf die Station. "Der Weihnachtsdekoherstellungsplanet Wichtelonia IV ist endlich zurückerobert worden (vor Jahren). Knappheit an Weihnachtsdeko vorüber. Menschheit soll feiern, Heftiger Schlag für die Mi Go!"
6	Ein zeitreisender Akademiker, der immer mal wieder auftaucht und alles beobachtet. Ort: Beliebig. Agenda: Unklar
7	Ein Journalist, der bei einer Besichtigung auf der Station vergessen wurde. Ort: Die Bar. Agenda: Bittet die SCs ständig um Interviews, technische oder grammatikalische Hilfe.
8	Der Geist des allerersten Kommandanten der Station von vor vielen Hundert Jahren. Ort: Maschinenraum. Agenda: Bei einem grausigen Unfall kam der Kommandant ums Leben, gibt seinem Ingenieur die Schuld und möchte sich rächen. Zur Not an den Nachkommen des Täters. Könnten die SCs das sein?

Folge I: Das Auftauen

Diese erste Folge oder Session soll vor allem die Station vorstellen und das Team miteinander bekannt machen. Wie idealerweise alle Folgen besteht sie aus einer einleitenden Szene, einer sich entwickelnden Bedrohung, Eskalation und einer vorgeschlagenen Lösung ... sowie vielen Zufällen.

Einleitungsszene:

Die Charaktere erwachen alle in einem Raum aus dem Cryoschlaf, erst noch etwas groggy. Sie können bereitliegenden Uniformen und Ausrüstung an sich nehmen und ihre Namen austauschen. Dann betritt ein Mann in der Uniform der Station den Raum, stellt sich gut gelaunt als Johnny Cassidy vor und nimmt die Gruppe auf einen Rundgang mit. Er vermittelt noch einmal die wichtigsten Basis-Infos. Die SCs haben ein Jahr Dienst vor sich und dürfen den Großen Alten nicht entkommen lassen. Die anderen Häftlinge natürlich idealerweise auch nicht.

"Die schicken nicht jedes Jahr ein Shuttle, weil die Zeit hier ja schneller vergeht. Oder so. Mein Vorgänger hatte auch etwas länger gewartet. Es kann aber auch schneller gehen...". Die Charaktere sollen glauben, sie seien selbst gerade erst mit einem Shuttle angekommen, Tatsächlich wurden sie vom BC aus der Cryostase geholt, in der sie wer weiß wie lange gelegen haben.


So werden alle Räume vorgestellt, noch ohne Orientierungs-Würfe, weil Johnny sich gut auskennt. Er erklärt, dass alle anderen von seiner Besatzung bis auf ihn tot sind, geht aber auf die Umstände nicht näher ein. Er freut sich sehr auf das Ende seiner Schicht und auf die Ankunft des Versorgungsshuttles, das ihn mitnehmen und neue Gefangene bringen wird.

Er zeigt den SCs auch die Bar, wo sie den spleenigen Barkeeper-Roboter kennen lernen, und das Traumlande-Deck "zur Entspannung". Dabei sieht er aber immer wieder nervös auf seine Uhr.

Zuletzt betont Johnny, dass ein neues Stabilisierungsritual nötig wird, um die Station im Orbit zu halten und den Großen Alten zu beschwichtigen, aber das würden die SCs schon hinkriegen.

Beginn der Konfliktsituation:

Das Shuttle kommt an, Johnny geht an Bord (ob Johnny tatsächlich hier gearbeitet hat oder ob er ein entflohener Insasse ist, wer weiß?) und eine Wache bringt einen Gefangenen auf die Station. Der Gefangene ist geknebelt und versucht die ganze Zeit, auf sich aufmerksam zu machen. Das Shuttle legt sofort wieder ab. Niemand bekommt mit, was mit der Wache geschehen ist.



Der Gefangene ist die eigentliche Wache und die Wache ein Gestaltwandler, der sich so frei an Bord der Station geschmuggelt hat. Sobald dies auffliegt oder ansonsten nachdem er den falschen Gefangenen in die Zellen gebracht hat, klettert der wie Schleim oder Gummi dehnbare Gestaltwandler in die vielen Luftschächte der Station.

Eskalation:

Der Gestaltwandler wird als Anhänger Azathoths alles tun, um das nötige Ritual zu stören. Dieses muss unter Zeitdruck stattfinden, die drei nötigen Zutaten werden zufallsbestimmt und müssen u.U. substituiert werden.

Jeder Gang von einem Ort zum anderen erfordert ab nun auch eine Probe auf Orientierung, was zu ständigen Verzögerungen führt. Der Gestaltwandler kann und wird andere Mitglieder der Crew imitieren (nur mit guter Menschenkenntnis durchschaubar), Gefangene Monster freilassen und Überraschungsangriffe aus den Luftschächten starten.

Je näher das nötige Ritual rückt, desto instabiler wird die Station, es erklingen unheimliche Gesänge, Geistergestalten ziehen umher und Blut läuft über die Bildschirme des Computers, was alles nur noch anstrengender macht.

Vorgeschlagene Lösung:

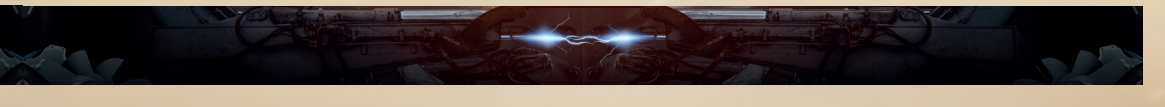
Die Umsetzung des Rituals, mit den nötigen Zutaten und einer passenden Probe z.B. auf Okkultismus und Mana, wenn mit Cthulhu gespielt wird, fällt in den Aufgabenbereich von Okkultomaniacs. Alle anderen kümmern sich um Beschaffung der Zutaten, Abwehr von Angriffen und dem Zusammenhalten der Gruppe trotz ständigen Verlaufsens.

Sobald das Ritual erfolgreich beendet wurde, stabilisiert sich die Lage und auch der Gestaltwandler zieht sich in die Luftschächte zurück, falls er noch lebt.

Misslingt das Ritual, wird die Realität zurückgesetzt und die Gruppe sitzt an der Bar beim Roboter, der sich rebootet und dann allen "das Übliche" anbietet. Alle sind überzeugt, schon seit zwei Wochen an Bord zu sein und dass es keinerlei Zwischenfälle gab.

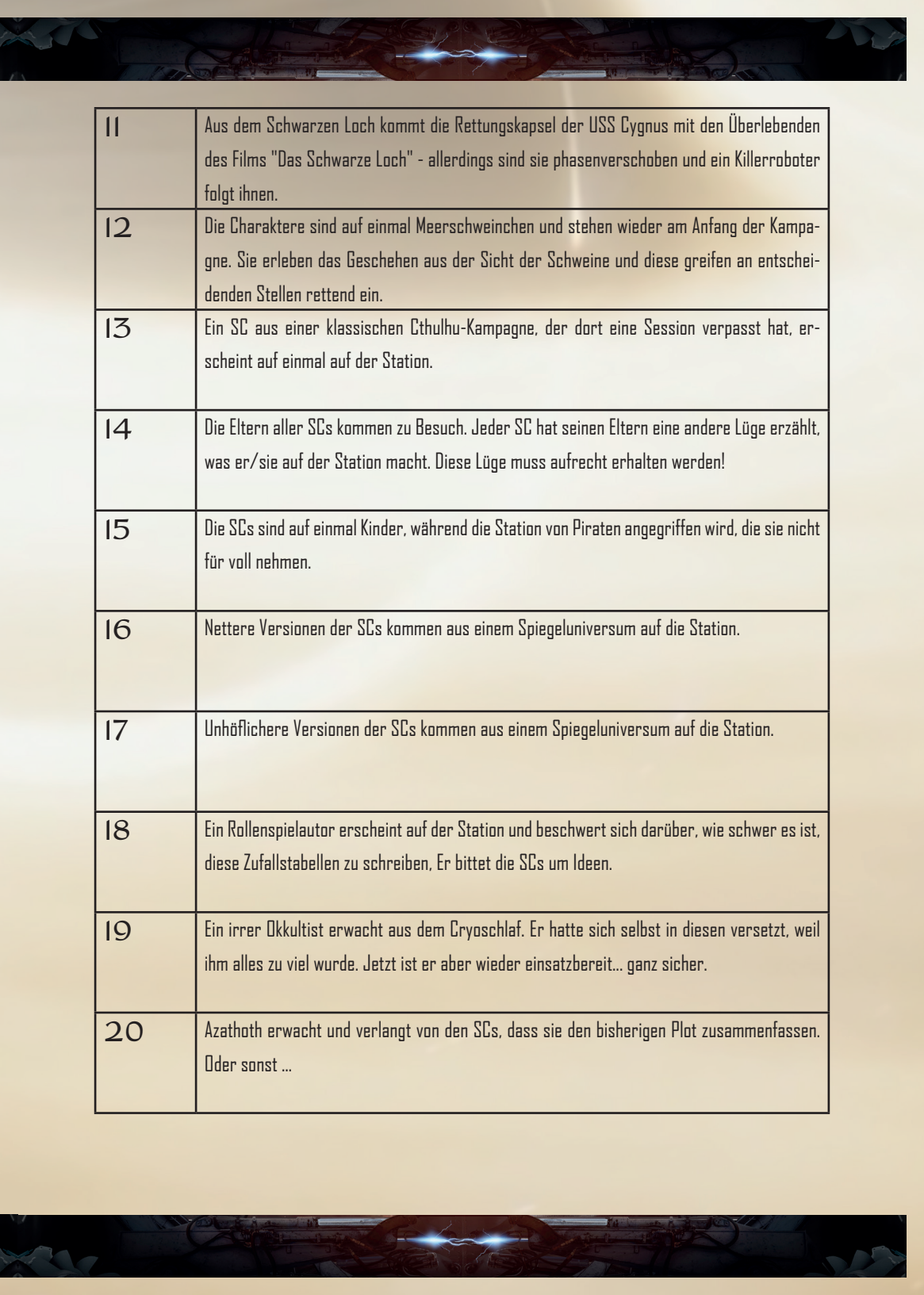
Weitere Folgen

Jede Folge dieser "Serie" darf eigenständig funktionieren und muss auch keinen stringenten Sinn ergeben. Trotzdem muss man irgendwo anfangen. Wir hoffen, weitere Folgen in Zukunft noch auszuarbeiten, aber für diese Veröffentlichung beschränken wir uns auf die Pilotfolge.



Dumme Ideen für Szenen und Plots (teils aus den restlichen Folgen)

1	Nachdem ein Charakter oder NSC ums Leben gekommen ist, ordert der Bordcomputer Nachschub und den SCs kann klar werden, dass Tausende Personen aus diversen Epochen auf der Station in Cryoschlaf lagern.
2	Ein Shuttle mit Touristen nähert sich. Sie haben eine Besichtigung dieser "antiken Raumstation" gebucht. Es sind Pilger, die alle OO-Stationen abklappern. In Wahrheit sind es Kultisten, die den Großen Alten befreien wollen.
3	Die Nachbarstation trudelt. Wird sie ins Loch fallen? Aber lange, schwarze "Arme" kommen aus der Station heraus und packen die Station der Charaktere, wollen sie mit ins Loch reißen. Recherche ergibt, dass auf dieser Station ein Großer Alter lebt, der zu Weihnachten aktiv ist. Eine Ladung mit Weihnachtsdeko muss abgefeuert werden, um den Großen Alten der anderen Station zu besänftigen.
4	Eine der Nachbarstationen stürzt ins schwarze Loch. Dieses schwillt an und die Charaktere haben Visionen von Azathoth.
5	Die SCs bekommen Besuch von einem Beamten, der sich verplappert und offenbart, dass der Notfallplan für das Freikommen eines Großen Alten ist, dass die Station ins Schwarze Loch geworfen wird. Die Azathoth-Kultisten gehen aber davon aus, dass ihr Gott freikommt, sollten alle Stationen dort landen.
6	Die Station wird langsam näher zum Loch gesogen und die Zeitdilatation wird immer schlimmer. Es kommen also Leute aus der ganzen Galaxis alle paar Tage hier an.
7	Nach einer Therapiesession haben alle SCs mit den anderen die Körper getauscht. Nebenwirkungen eines Rituals, mit dem der Gestaltwandler an die Erinnerungen der SCs gelangen will.
8	Die Station hat ein technisches Problem und nur ihr Erbauer kann es lösen. Die SCs müssen zurück ins Jahr 2030 reisen, um den Designer, den Regisseur Joe Johnston, zu befragen.
9	Die Spielenden spielen sich selbst. Sie werden angeheuert, eine PnP-Runde für einen exzentrischen Millionär zu spielen, der mehr über die Old One One wissen will. Sind sie real?
10	Der Millionär entpuppt sich als Ythianer, der eine Mythos-Wesenheit jagt, die die SCs nun unschädlich machen sollen. Die PnP-Runde der Gruppe lockt das Wesen an, in Wahrheit sind die Spielenden Vorfahren ihrer OOI-Charaktere und der Ythianer kennt diese.



11	Aus dem Schwarzen Loch kommt die Rettungskapsel der USS Cygnus mit den Überlebenden des Films "Das Schwarze Loch" - allerdings sind sie phasenverschoben und ein Killerroboter folgt ihnen.
12	Die Charaktere sind auf einmal Meerschweinchen und stehen wieder am Anfang der Kampagne. Sie erleben das Geschehen aus der Sicht der Schweine und diese greifen an entscheidenden Stellen rettend ein.
13	Ein SC aus einer klassischen Cthulhu-Kampagne, der dort eine Session verpasst hat, erscheint auf einmal auf der Station.
14	Die Eltern aller SCs kommen zu Besuch. Jeder SC hat seinen Eltern eine andere Lüge erzählt, was er/sie auf der Station macht. Diese Lüge muss aufrecht erhalten werden!
15	Die SCs sind auf einmal Kinder, während die Station von Piraten angegriffen wird, die sie nicht für voll nehmen.
16	Nettere Versionen der SCs kommen aus einem Spiegeluniversum auf die Station.
17	Unhöflichere Versionen der SCs kommen aus einem Spiegeluniversum auf die Station.
18	Ein Rollenspielautor erscheint auf der Station und beschwert sich darüber, wie schwer es ist, diese Zufallstabellen zu schreiben. Er bittet die SCs um Ideen.
19	Ein irrer Okkultist erwacht aus dem Cryoschlaf. Er hatte sich selbst in diesen versetzt, weil ihm alles zu viel wurde. Jetzt ist er aber wieder einsatzbereit... ganz sicher.
20	Azathoth erwacht und verlangt von den SCs, dass sie den bisherigen Plot zusammenfassen. Oder sonst ...



OLD ONE 1

Wir schreiben das Jahr 3000.

Jedenfalls so ungefähr. Keiner weiß es so genau. Der Sieg der Menschheit über die **Großen Alten** und andere monströse Gottheiten des Universums, die heute in gigantischen Raumstation-Gefängnissen um ein Schwarzes Loch kreisen, wäre sicher ein guter Zeitpunkt gewesen, eine neue neue Zeitrechnung zu starten. Aber irgendwie hat das keiner gemacht.