

# MISSION 2GO

1-4 5-8 9-12 13-16 17-20



Dieses Abenteuer ist der erste Teil einer Kampagne. Das besondere an dieser ist, dass sie nicht am Stück gespielt werden muss. Es können andere Abenteuer dazwischen gespielt werden und sollte auch so gemacht werden. Passend nach Teil 1 ist zum Beispiel die Tarnara-Kampagne von Constantin Hoppe beginnend mit "**Her-rin der Käfer**". Zwischen Teil 1 und Teil 6 von N.A.N.C.I. sollten mehrere "Ingame"-Wochen vergangen sein. Die Charaktere werden im ersten Teil unsanft auf Tarnara (oder einen anderem felsigen Planeten) via Rettungskapseln landen. In den weiteren Teilen erhalten sie immer mehr entscheidende Hinweise über den Verbleib ihres abgestürzten Schiffes, bis sie es schließlich im Finale wiederfinden.

## Hintergrund

Das Bergbauschiff Star Miner 83-D4 ist auf dem Weg nach Tarnara um dort eine neue Bergbaukolonie in Auftrag eines Minenkonsortium aus der Liga der Freien Welten zu errichten. Das Schiff ist mit einer relativ kleinen Crew besetzt. Der Aufbau der Kolonie soll hauptsächlich über eine Mannschaft von Robotern und großen Cargo-Bots erfolgen. Die Abläufe auf dem Schiff sowie später in der Kolonie werden durch die künstliche Intelligenz N.A.N.C.I. überwacht und koordiniert. Die Spielercharaktere sind ebenfalls mit an Bord. Sie können dort Teil der Wachmannschaft, für den Bergbau tätige Wissenschaftler, Schiffstechniker oder sogar der Pilot sein.

## Der Ablauf des Abenteuers

Die Crew wird morgens in ihrem **Quartier** von N.A.N.C.I. geweckt mit dem Hinweis, dass es Zeit für Frühstück in der Mensa ist. Anschließend bittet Commander Cooper die Spielercharaktere in den Besprechungsraum. Bis auf Pilotin Frena Silberpelz und Commander Cooper findet sich die Crew in der **Mensa** ein.

Das Frühstück verläuft zunächst wie jeden Morgen:

- Susan Halway beschwert sich über das Essen und ihr Schlafquartier.

- Techniker Malik Swaby und Ingenieur Jacques Lemaire fachsimpeln über das Schiff und die zukünftige Kolonie.

- Pilotin Frena hat nur kurz ihr Frühstück verschlungen und hat die Mensa sofort wieder verlassen.

Die Crew wird von einem Uni-Bot bedient, den N.A.N.C.I. für den Küchendienst eingeteilt hat. Nachdem etwa die Hälfte Leute am Tisch ihre Mahlzeit erhalten hat, bricht der Uni-Bot zusammen. N.A.N.C.I. kann sich das nicht erklären. Eine **Probe auf GEI+GE+Mechatronik** eröffnet, dass dem Bot die Energie ausgegangen ist.

Werden in der **Garage** die Bot-Ladestationen untersucht, in dem man die Wartungsabdeckung abschraubt, entdeckt man hier eine Reihe durchtrennter Kabel. Ebenfalls mit einer **Probe auf GEI+GE+Mechatronik** kann man den Schaden aber wieder beheben.

Haben die Charaktere die sabotierten Ladestationen entdeckt, verriegeln sich kurz darauf die Tore zum Garagensektor. Die Charaktere sind gefangen! Und einer der Cargo-Bots greift plötzlich an. Wurde dieser ausgeschaltet, meldet sich eine besorgte N.A.N.C.I. wieder und entriegelt die Tür. Laut ihrer Aussage hat sie weder etwas mit dem Cargo-Bot noch den verriegelten Türen zu tun.

Da nun feststeht, dass es sich um Sabotage handelt, bittet N.A.N.C.I. die Charaktere darum, den Täter zu finden. Denn dieser muss sich ja so kurz vor Ankunft auf Tarnara noch auf dem Schiff befinden.

Im **Besprechungsraum** berichtet Commander Cooper, wie es nach der Landung auf Tarnara weiter gehen soll:

- Ermittlung eines geeigneten Standorts für die Bergbaukolonie mittels Bodenproben und Probebohrungen.

- Signal an die restliche Kolonisierungsflotte mit dem Flottensignalgeber

- Umwandlung des Schiffes zur Basis und erster Verarbeitungsstätte

- Anwerbung weiterer Arbeitskräfte bei der hiesigen Bevölkerung

All dies soll möglichst ohne großes Aufsehen erfolgen, da inoffiziell ein Minenkonsortium aus der Imperialen Hegemonie

Tarnara in der Hand hat. Man möchte auf lange Sicht das Imperium aus dem Geschäft drängen, ohne kriegerische Auseinandersetzungen zu provozieren.

Wird er auf die Sabotageakte angesprochen, bittet er ebenfalls die Charaktere, sich darum zu kümmern. Er selbst muss sich weiter um die Planung der Kolonie kümmern. Der Commander ist aber sehr verwundert, wie das passieren konnte, ohne das N.A.N.C.I. es bemerkt. Er teilt N.A.N.C.I. mit, dass die Spielercharaktere alle Befugnisse erhalten, die sie benötigen, um die Sabotage aufzuklären.

Eine neue Frage, die noch zu klären ist. Die Charaktere sollten darauf kommen, dass möglicherweise N.A.N.C.I.s Software manipuliert wurde. Dies kann man am **KI-Zentralrechner** überprüfen.


Wenn man N.A.N.C.I. um Freigabe ihres Quellcodes bittet, kann man hier mit einer **GEI+VE+Programmierer-Probe -2** ein Verschleierungsprogramm entdecken. Das Programm hat die Manipulation ihres Quellcodes vor N.A.N.C.I. verborgen und außerdem einige Kameraaufnahmen gelöscht. Außerdem scheint es auch einige Statusmeldungen wie z. B. den Ladestand des Küchenbots an N.A.N.C.I. zu blockieren. Da das Verschleierungsprogramm Teile von N.A.N.C.I.s Code überschrieben hat, lässt es sich nicht ohne weiteres entfernen.

Untersucht man den Flottensignalgeber bei einer erfolgreichen **GEI+VE+Programmierer-Probe**, so kann man erkennen, dass hier ein Signal mit der Signatur des Schiffes verschickt wurde. Gelingt auch noch eine **GEI+VE+Sternennavigator-Probe**, so erfährt man, dass das Signal in den Sektor der Imperialen Hegemonie gerichtet wurde.

Sollten die Charaktere die Pilotin Frena Silberpelz in der **Pilotenkanzel** besuchen, kann sich folgende Szene ereignen: Ein Jäger imperialer Bauart fliegt neben dem Bergbauschiff her und bittet über Funk, sich auszuweisen. Frena antwortet darauf: "Hier ist das imperiale Bergbauschiff Azurov Delta-8DIGG. Wir erbitten um Landeerlaubnis auf Tarnara. Hier un-

sere Schiffsidentifikation." Dann flüstert Frena zu den Charakteren: "Mal sehen, ob sie diese Daten schlucken... hehe..." Der Jäger funkt zurück: "Bestätigt! Willkommen auf Tarnara!" Der Jäger dreht anschließend wieder ab.

Kommen die Charaktere auf die Idee, die **Quartiere** nach Hinweisen zu durchsuchen, können sie mit einer **GEI+VE+Wahrnehmung-Probe** eine Dose mit noch 2 Dinjaq-Wurzel in Jacques Lemaire's Habseligkeiten finden. Dies ist ein starker Hinweis darauf, dass dieser ein Pionier ist.

 Egal ob die Charaktere den Saboteur entlarven oder nicht, etwa zur Mittagszeit, kurz vor dem Landeanflug auf Tarnara wird das Schiff von einer Staffel Jäger umzingelt und beschossen. Ist ein Charakter Pilot, kann er sich noch ein kurzes Scharmützel mit den Jägern liefern, muss aber erkennen, dass sein Schiff einer solchen Übermacht unterlegen ist. Nach kurzer Zeit meldet N.A.N.C.I. Eindringlinge in der Schleuse! Soldaten entern das Schiff und verteilen sich in den Gängen. Sie treffen schubweise auf die Charaktere. Das erste Gefecht mögen sie vielleicht noch gewinnen. Jedoch strömen mit der Zeit immer mehr Soldaten über die Schleuse ins Schiff und später auch über einen zerstörten Geschützturm und dessen Leiter. N.A.N.C.I. bittet die Crew, sich schleunigst in die Rettungskapseln zu begeben. Die Charaktere müssen sich also den Weg dorthin frei kämpfen. Je nachdem, wo sie sich zum Zeitpunkt des Überfalls befinden, können sie auf die anderen Crew-Mitglieder treffen, wie z. B. den Techniker Malik, der auf der Suche nach Susan Halway war, sie aber nicht finden konnte. Es liegt an den Charakteren die restliche Crew zu evakuieren oder ihren eigenen Hintern zu retten.

Wenn die Rettungskapseln schließlich ablegen, verabschiedet sich N.A.N.C.I. von den Insassen mit einem traurigen "Lebt wohl...". Die Charaktere können nur noch mit ansehen, wie das Bergbauschiff abgeschossen wird und auf Tarnara abstürzt. In Wirklichkeit hat N.A.N.C.I. den Absturz initiiert. Nach einer holprigen Landung ihrer Kapsel auf Tarnara, stellen sie fest, dass das Raumschiff weit außerhalb der Scanner-Reichweiten auf dem Planeten aufgeschlagen sein muss. Sie benötigen aber den Flottensignalgeber, wenn sie irgendwann von der Liga wieder abgeholt werden wollen.

### **Fortsetzung folgt...**

Dieses Abenteuer ist an dieser Stelle beendet. Wie es auf Tarnara weitergeht, werden die Nachfolgeabenteuer der N.A.N.C.I.-Kampagne zeigen. Außerdem können weitere Abenteuer eingeschoben werden, bis sich die Charaktere auf die Suche nach ihrem Schiff machen. Für dieses Abenteuer jedenfalls, haben sich die Charaktere Erfahrungspunkte verdient:

#### **Erfahrung**

- am Abenteuer teilgenommen **2 EP**
- Abenteuer erfolgreich abgeschlossen **2 EP**
- gute Ideen und Lösungen **1 EP**
- **1 EP** für jedes gerettete Crewmitglied
- Jacques als Verräter entlarvt **5 EP**

Konnten die Charaktere Jacques Lemaire nicht als Verräter identifizieren und festsetzen, kann der Spielleiter das Kurzzenario "Den Verräter stellen" in seine Kampagne mit einbauen. So haben die Charaktere doch noch Gelegenheit, die Rechnung zu begleichen.

## **Das Bergbauschiff**

Nachfolgend werden alle interessanten Örtlichkeiten auf dem Schiff beschrieben. Zusätzlich markiert das rote Ausrufezeichen besondere Ereignisse während des Überfalls.

#### **Quartiere:**


Betten und Sanitäreanlagen für die Crew. Hier startet für die Spielercharaktere das Abenteuer.

#### **Pilotenkanzel:**

Hier sitzt fast den ganzen Tag über der Pilotin Frena Silberpelz. Fliegt sie gerade mal nicht das Schiff, vertritt sie ein Uni-Bot.

#### **LzG (Leiter zu Geschütz):**

Eine Leiter die zu einem 360°-Geschütz auf der Oberseite des Schiffes führt. Ein solches Geschütz befindet sich in der Nähe der Pilotenkanzel und zentral in der Nähe des Psikerns.

 Im späteren Verlauf des Überfalls wird ein Geschütz zerstört. Ein feindlicher Transporter dockt an der entstandenen Öffnung an und bringt so weitere Soldaten an Bord.

#### **Mensa, Küche, Botanische Station:**

Hier nehmen die Crew-Mitglieder ihre Mahlzeiten ein. Ein Uni-Bot kocht und serviert das Essen. Außerdem kümmert er sich um das angebaute Gemüse in der botanischen Station.

#### **Besprechungsraum:**

Gibt es etwas zu besprechen, beordert Commander Cedric Cooper die Crew hierher. Auch außerhalb von Besprechungen hält er sich die meiste Zeit hier auf und arbeitet an seinem Laptop.

#### **KI-Zentralrechner:**

Hier läuft N.A.N.C.I.s Software. Der Raum ist speziell abgeschirmt, so dass sich bei ihr während eines Pisisprungs keine PSI-Che bilden kann. Hier hat auch Ingenieur Jacques Lemaire mit Hilfe des durch Psi willenlos gemachten Commanders das Verschleiерungsprogramm eingeschleust und N.A.N.C.I.s Erinnerungen manipuliert.

Wenn man N.A.N.C.I. um Freigabe ihres Quellcodes bittet, kann man hier mit einer

**GEI+VE+Programmierer-Probe -2** das Verschleiерungsprogramm entdecken. So erfährt man, dass jemand sich der Entdeckung durch N.A.N.C.I. entziehen wollte.

#### **Flottensignalgeber:**

Von hier aus sollte eigentlich das Signal an die Kolonisierungsflotte abgegeben werden, sobald das Bergbauschiff eine geeignete Stelle auf Tarnara gefunden und sich erfolgreich niedergelassen hat. Dazu kommt es aber nie.

#### **Rettungskapseln 1 und 2:**

Die Crew sollte sich über die Rettungskapseln in Sicherheit bringen, wenn die Imperialen Soldaten die Oberhand gewinnen.

#### **Psi-Kern, Psiliumtank:**


Der Psi-Kern versorgt das Schiff und später auch die Bergbaukolonie mit Energie. Er zieht sich das benötigte Psilium aus dem Tank. Vor dem Tank befindet sich eine Konsole zur Regulierung. Außerdem befindet sich hier ein Wartungsschacht.

#### **Lagerraum:**

Allerlei Dinge des täglichen Lebens an Bord werden hier gelagert.


#### **Medizinische Station:**

Hier befindet sich ein Krankenbett und allerlei medizinische Ausrüstung. Normalerweise würde einer der Uni-Bots etwaige Patienten hier versorgen. Redet man N.A.N.C.I. gut zu (**Probe auf GEI+AU+Charmant+Schlitzohr**), kann man hier pro Person 2 S.T.I.L.L. abgreifen.

 Während des Überfalls kann man die S.T.I.L.L.s auch so erbeuten.

#### **Schleuse:**

Hier kann ein anderes Schiff andocken.

 Kommt es zum Überfall, betreten von hier aus die ersten feindlichen Soldaten das Schiff.

#### **Garage:**

An der Wand stehen Ladestationen für die Uni-Bots und für Roboter der Spieler. Außerdem stehen hier zwei gewaltige Cargo-Bots.

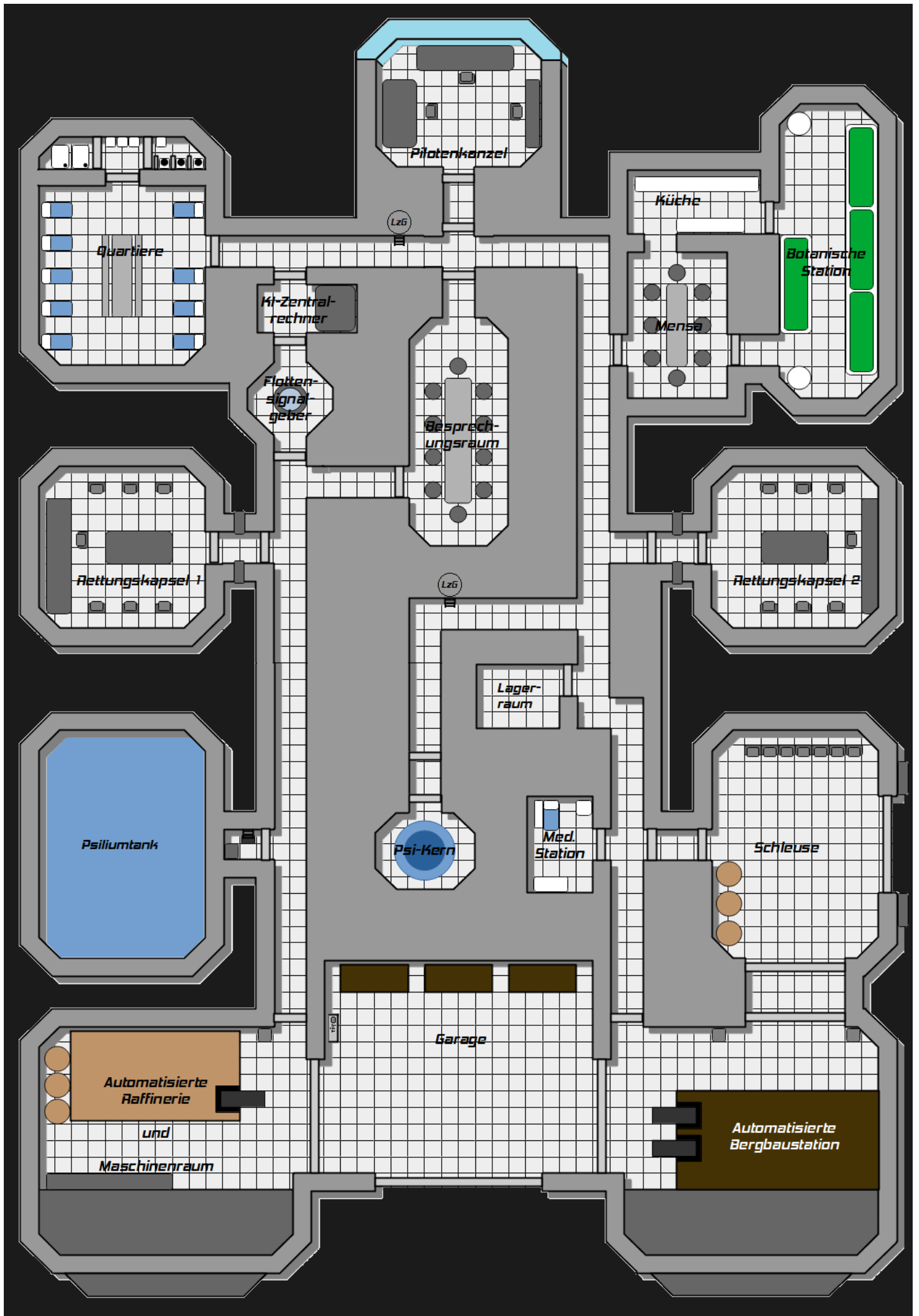
Außerdem befindet sich hier eine Werkbank. Dort liegt auch ein Werkzeugkoffer (Mechatronik +1, Laufen -0,5m).

#### **Automatisierte Bergbaustation:**

Sobald der Bergbau beginnen würde, ist es angedacht, dass die Cargo-Bots das eingesammelte Gestein hier auf den Förderbändern abliefern. In der automatischen Station werden dann Erze daraus extrahiert.

#### **Automatisierte Raffinerie und Maschinenraum:**

In der Raffinerie können gewonnene Erze und Mineralien weiter verarbeitet werden. Hier befindet sich außerdem die Bedienkonsole für die Maschinen.



# Die Personen

In diesem Abschnitt werden die Personen an Bord des Schiffes beschrieben. Nach dem roten Ausrufezeichen folgt noch eine Beschreibung des Verhaltens der einzelnen NPCs während des Überfalls durch das Imperium.

## N.A.N.C.I.

Numerous-Artificially-Neo-Controll-Intelligence  
Die schiffseigene KI kann durch Kameras und Mikrophone in jedem Bereich des Schiffes mit der Crew interagieren. Die Crew-Mitglieder können mit N.A.N.C.I. sprechen und ihr Befehle erteilen, in dem sie sie direkt mit 'Nancy' ansprechen und dann ihre Bitte vortragen. Die KI gibt sich sehr freundlich und fürsorglich und versucht jeden Befehl nach Wunsch auszuführen, solange dieser nicht das Schiff, die Mission, Crew-Mitglieder oder wichtige Abläufe gefährdet.

Um das Schiff zu verteidigen, setzt sie die Uni-Bots ein und stellt sich so den Imperialen Soldaten entgegen. Sobald die Rettungskapseln genügend Abstand zum Schiff haben, überlädt sie eines der Triebwerke und lässt das Schiff abstürzen, damit es nicht in die Hände des Feindes fällt.

## Commander Cedric Cooper

### Herkunft: Liberty

Aus reichem Haus stammend hat Cedric durch Beziehungen schon früh einen hohen Posten in der Star Mining Corp ergattert. Nun ist er mit seinen jungen 24 Jahren Commander des Bergbauschißes und hat die volle Verantwortung für diese Mission. Er versucht gegenüber der Crew seine völlige Überforderung zu überspielen. Die meiste Zeit sitzt er vor seinem Laptop und geht die Planung der Kolonie immer und immer wieder durch.

Während des Überfalls versucht er sich schleunigst zu einer der Rettungskapseln durchzuschlagen.

Commander Cedric Cooper					
22	12	8	5	10	12
Nahkampfwaffe				GA	Waffeneig.
Waffenlos			+0	+5	- -
Fernkampfwaffe					GA   Waffeneig.
Pistole			+2	-	-3 +1 - -

## Ingenieur Jacques Lemaire

### Herkunft: Liberty

Der erfahrene Ingenieur soll die Errichtung der Bergbaukolonie koordinieren und mit den Uni- und Cargo-Bots umsetzen. Als Überläufer zum Imperium sabotiert er das Schiff und offenbart mit Hilfe des Flottensignalgebers dem Imperium heimlich die wahre Identität des Bergbauschißes.

Durch seine psionische Begabung konnte er Commander Cedric kurzzeitig kontrollieren und so das Verschleierungsprogramm in N.A.N.C.I.s Code installieren.

Sobald das Imperium das Schiff stürmt, begibt sich Jacques direkt zur Rettungskapsel 1. Bevor sie auf Tarnara landet, wird er versuchen weitere Insassen dieser Kapsel bei passender Gelegenheit zu erschießen.

Hinweis: Jacques hat bereits seine psionische Kraft verbraucht und kann seine telepathischen Fähigkeiten die nächste Zeit nicht einsetzen. Daher werden sie hier nicht mehr weiter erwähnt.

Ingenieur Jacques Lemaire					
KÖR:	6	AGI:	6	GEI:	8
ST:	1	BE:	0	VE:	5
HÄ:	2	GE:	4	AU:	7
18	8+1	6	4	7	10
Nahkampfwaffen				GA	Waffeneig.
Waffenlos			+0	+5	- -
Fernkampfwaffen					GA   Waffeneig.
Pistole			+2	-	-3 +1 - -
Panzerung				TYP	
-			-	-	- -
Schutzweste			+1	L	- -
-			-	-	- -
<b>Beute</b>					
1000 Bits, STA (Daten über Bergbaukolonie)					

## Techniker Malik Swaby

### Herkunft: Fender

Der ständig rauchende Reggae-Jünger Malik ist der Schiffstechniker. Er zelebriert ein lockeres Lebensgefühl und geht stets gut gelaunt seiner Arbeit nach. Obwohl er den Commander respektiert, nennt er ihn konsequent Triple-C statt bei seinem richtigen Namen.

Malik wird während des Überfalls aktiv auf die Charaktere zugehen und ihnen mitteilen, dass er Susan nicht finden konnte und sich dann zu einer Rettungskapsel begeben.

Techniker Malik Swaby					
19	9	8	4	11	8
Nahkampfwaffe				GA	Waffeneig.
Schraubenschlüssel			+1	-	- -
Fernkampfwaffe					GA   Waffeneig.
-			-	-	- -

## Pilotin Frena Silberpelz

### Herkunft: Serenissima

Die ehemalige Militärpilotin und Vitari Frena verbringt die meiste Zeit des Fluges in der Pilotenkanzel.

Ist ein Spielercharakter Pilot, kann dieser Frena ersetzen.

Auch während des Überfalls bleibt sie am Steuer. In ihrem Hass auf das Imperium versucht sie möglichst viele Imperiale Raumjäger abzuschießen. Nur durch eine Probe auf **GEI+AU+Charmant+Schlitzohr -4** kann sie überzeugt werden, sich in einer Rettungskapsel in Sicherheit zu bringen.

Pilotin Frena Silberpelz					
21	11	8	5	10	12
Nahkampfwaffe				GA	Waffeneig.
Waffenlos			+0	+5	- -
Fernkampfwaffe					GA   Waffeneig.
Pistole			+2	-	-3 +1 - -

## Susan Halway

### Herkunft: Evenport

Die reiche und hochnäsige Geschäftsfrau nutzt das Bergbauschiß als Reisemöglichkeit nach Tarnara. Mit der Mission hat sie nichts zu tun, hält sich aus den Belangen der Crew heraus und gibt sich auch sonst verschlossen. Wenn sie sich zu Wort meldet, dann um sich über die Crew oder Unannehmlichkeiten zu beschweren, da sie sonst anderes gewöhnt ist. Das sie in den Quartieren der Crew untergebracht ist, ist ihr hochgradig unangenehm.

Befragt man Commander Cooper über sie, so erfährt man, dass sie für eine Firma arbeitet, die sich auf künstliche Intelligenzen spezialisiert hat und sie sich sehr für N.A.N.C.I. interessiert. Diese Information kann sie für die Spieler zur Hauptverdächtigen in den Sabotagefällen machen. Allerdings ist sie tatsächlich unschuldig.

Susan versteckt sich während des Überfalls im Toiletten-Raum der Quartiere.

Susan Halway					
18	8	8	5	7	9
Nahkampfwaffe				GA	Waffeneig.
Waffenlos			+0	+5	- -
Fernkampfwaffe					GA   Waffeneig.
-			-	-	- -

## Cargo-Bot

Der Cargo-Bot in der Garage. Er wird aktiviert, wenn die Charaktere dort eingesperrt werden. Zwar ist er sehr langsam, kann jedoch eine ernsthafte Gefahr werden, wenn die Charaktere in die Enge getrieben werden und seinen Greifarmen zu nahe kommen.

Cargo-Bot					
KÖR: 15	AGI: 4	GEI: 1			
ST: 10	BE: 0	VE: 0			
HÄ: 5	GE: 0	AU: -			
33	20+3	4	3	25	4
Nahkampfwaffen			GA		Waffeneig.
Greifarme		+3	-3	-	-
Fernkampfwaffen				GA	
-	-	-	-	-	-
Panzerung			TYP		
-	-	-	-	-	-
Gepanzertes Torso		+2	L		-
Gepanzerte Beine		+1	L		-
<b>Beute</b>					
-					

## Uni-Bots

Diese Roboter sind die "Hände" von N.A.N.C.I.. Mit ihnen bedient sie die Maschinen an Bord. Später sollen sie die Kolonie mit aufbauen. Das Schiff beherbergt 12 dieser Bots.

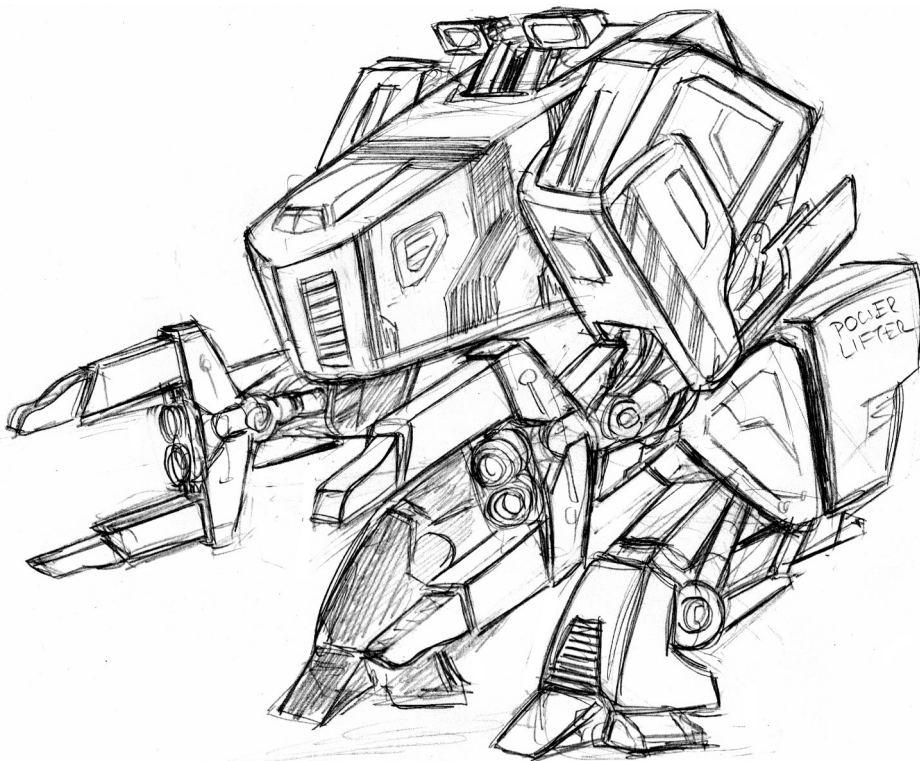
N.A.N.C.I. benutzt die Uni-Bots als Streitkräfte gegen die Imperialen Soldaten.

Uni-Bot					
KÖR: 8	AGI: 8	GEI: 4			
ST: 4	BE: 1	VE: 1			
HÄ: 4	GE: 4	AU: -			
22	12+2	9	5	12	12
Nahkampfwaffen			GA		Waffeneig.
Waffenlos		+0	+5	-	-
Fernkampfwaffen				GA	
Schneidlasen		+1	-2	-	-
Panzerung			TYP		
-	-	-	-	-	-
Gepanzertes Torso		+2	L		-
-		-	L		-
<b>Beute</b>					
-					

## Feindliche Soldaten

Die Soldaten des imperiumtreuen Minenkonsortiums betreten das Bergbauschiff über die Schleuse. Sie wollen zunächst versuchen, die Pilotenkanzel zu erreichen, um das Schiff ohne größere Schäden zu entern. Die Imperialen Streitkräfte sind der Crew an Bord der Starminer zahlenmäßig weit überlegen.

Feindliche Soldat					
KÖR: 8	AGI: 7	GEI: 5			
ST: 3	BE: 0	VE: 1			
HÄ: 3	GE: 3	AU: 0			
21	11+4	7	5	11	10
Nahkampfwaffen			GA		Waffeneig.
Messer		+1	-	-	-
Fernkampfwaffen				GA	
Sturmgewehr		+4	-3	-4	-1
Panzerung			TYP		
Helm		+1	L		-1
Leichter Brustpanzer		+2	L		-
Arm- & Beinprotektoren		+1	L		-
<b>Beute</b>					
2W20 Bits					



Danke an Akulex für die Zeichnung des Laderoboters.



Dieses Fanwerk basiert auf Starslayers © Christian Kennig und Fabian Mauruschat. Veröffentlicht unter der Creative Commons Lizenz BY-NC-SA 4.0 Deutschland (Namensnennung - Keine kommerzielle Nutzung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen)