

Einsatzbefehl

An: Sirakhun Teral, Nezlogrash-Geheimoperationszentrale Gonshutar II

Von: Xorshaturag NagaraI, Nezlogrash-Hauptquartier GulreIen (NezrognaI)

Am: 27. Januar 2683
Verschlüsselungsebene Alpha-827

Nelroth, Bruder Sirakhun Teral!

Unser Großes Vaterland ruft Sie zum Dienst! Wieder einmal dürfen Sie beweisen, dass jede Sehne in Ihrem Körper für unser Reich vibriert.

Zu der Aufgabe, die Sie zu meistern haben:

Unsere fähigsten Wissenschaftler machen sich daran, eine glanzvolle Symbiose zwischen konföderierter und beta-pictorischer Technologie zu schmieden um in Zukunft die Vorteile beider zu kombinieren und das schändliche Imperium zu übertrumpfen! Als erstes Ziel gilt es, den Beta-Pictor-Überlichtantrieb (BPA) für Metonoiden und Menschen nutzbar zu machen. So wurde ein beta-pictorischer Transporter mit experimenteller Technologie modifiziert und wartet nun nach anfänglichen Systemtests auf die erste Belastungsprobe mit einem Langstreckentestflug.

Für den Testflug wurden bereits von mir drei feste Offiziere ausgewählt (siehe Personalakten):

- Die ranglose Beta-Pictor-Einheit **Delta-654-142-882TR** kennt sich mit der Technologie seines Volkes und des Prototypen bestens aus und ist daher essentiell
- Atusiron **Nel Parcix** ist einer unserer fähigsten Testpiloten und mit der „Blitz“ bereits vertraut und übernimmt das Kommando
- Aspho-Toran **Dr. Elguna Mencor** von den Asphonshor wird nicht nur die Moral und unerschütterliche Vaterlandsliebe der Missionsteilnehmer prüfen, sondern auch als Arzt die physiologische Wirkung des BPA auf die Besatzungsmitglieder überwachen.

Möglicherweise haben Sie Platz für weitere Offiziere. In diesem Fall schlage ich vor:

- Muksiron **Hethan** ist Offizier des konföderierten Geheimbund-Nachrichtendienstes (KGB) und obwohl manche aus dem Stab sich seiner Loyalität nicht sicher sind, bin ich der Überzeugung, dass Verrat oder Doppelmoral Veganoiden fremd sind. Er wird während des Testflugs verschiedene wissenschaftliche Messungen und Experimente vornehmen und auswerten. Außerdem macht mir der KGB Druck, dass ihnen ein Aspho-Toran allein nicht reicht.
- Insiron **Estural** sollte als Co-Pilot und Sicherheitsoffizier erst bei voller Kapazität ausgewählt werden und Parcix unterstüt-

zen. Ein Krieger wird beim geplanten Operationsablauf zwar kaum notwendig sein, aber es gibt eben Vorschriften, an die wir uns alle gerne und ohne Murren halten! Sollten Sie persönliche Präferenzen an eigenen Offizieren haben, an deren Loyalität kein Zweifel besteht und deren Fähigkeiten die der vorgeschlagenen Offiziere in nichts nachstehen oder gar übertreffen, können Sie auf diese zurückgreifen.

Kriegsherr Patrogg will persönlich von mir direkt über den Verlauf der Mission unterrichtet werden – und seien Sie versichert, dass bei einem Fehlschlag ein Exekutionsskommando vor Ihrer Einsatzzentrale aufmarschieren wird, welches Sie, wenn Sie auch nur einen Funken Anstand und Stolz besitzen, mit Freude empfangen werden. Ein Rat: Wenn Sie klug sind, dann beantworten Sie die Schmach Ihren untergebenen Offizieren und lassen sie an die Wand stellen. Und die Wand an der Zentrale ist bekanntlich lang. Aber ich gehe davon aus, dass Sie wie auch in der Vergangenheit siegreich sein werden!

Gute Jagd!

Xorshaturag NagaraI

Nezlogrash-Kommando Delta



Personalakte

Auf der Personalakte findest Du auf der "Spielwerte"-Seite einige Daten, die wir hier näher beleuchten wollen.

Grundsätzlich gilt: Je mehr WB bei einer Eigenschaft, Kenntnis oder Aktion dem Charakter zur Verfügung stehen, desto besser ist er darin.

Die Eigenschaften beschreiben die wichtigsten Charaktermerkmale.

Die Eigenschaften

Mut

beschreibt die Courage des Charakters und wie sehr er bereit ist, sich in Gefahr zu begeben oder ein Risiko einzugehen. Mutige Charaktere sind bereit, andere zu konfrontieren und haben kaum Ängste.

Intelligenz

beschreibt die Klugheit des Charakters, sein logisches Denken und sein Assoziationsvermögen.

Intelligente Charaktere verstehen schnell und können auch schnell richtige Schlüsse ziehen.

Wissen

beschreibt die Gedächtniskapazität des Charakters und wie hoch sein Wissensschatz ist. Charaktere mit hohem Wissen-Wert haben viele Informationen im Kopf und können sich auch gut erinnern.

Instinkt

beschreibt die Intuition des Charakters, den richtigen Riecher im Umgang mit Menschen und Situationen. Charaktere mit hohem Instinkt können gut einschätzen und spüren oft Gefahren und Doppeldeutigkeit – und reagieren schnell darauf.

Emotionen

beschreibt die Selbstkontrolle des Charakters und seine „Coolness“ und Härte. Charaktere die ihre Emotionen gut unter Kontrolle haben lassen sich durch schreckliche Anblicke und Ereignisse nicht berühren, sind weder cholerisch noch labil.

Kraft

beschreibt die Stärke des Charakters. Je mehr Kraft desto mehr Muskeln und die Fähigkeit, schwere Lasten zu schleppen, Doppeltürhälften auseinander zuziehen oder hart zuzuschlagen.

Körperbeherrschung

beschreibt die Gewandtheit und das Geschick des Charakters, seinen Körper einzusetzen und die Flexibilität der Musku-

latur. Charaktere mit guter Körperbeherrschung sind in der Lage, sich schnell und koordiniert zu wenden und zu bewegen.

Handgeschick

beschreibt das Geschick des Charakters, mit seinen körperlichen Manipulationswerkzeugen (Hände, Füße, Tentakeln, Flossen, Schwanz,...) oft filigrane oder akkurate Arbeiten auszuführen

Sinne

beschreibt die Qualität des Seh-, Geruchs-, Hör-, Tast- und Geschmackssinns eines Charakters. Sinne starke Charaktere hören oder sehen gut oder schmecken Zutaten aus einem Gericht heraus.

Kondition

beschreibt die Konstitution und Ausdauer des Charakters. Charaktere mit hoher Kondition ertragen Durst- und Hungerzustände, haben gute Abwehrkräfte und machen so schnell nicht schlapp.

Ausstrahlung

beschreibt das Charisma eines Charakters.

Charismatische Charaktere können leicht die Aufmerksamkeit auf sich ziehen, wirken als (machtvolle) Persönlichkeiten oder erhalten schnell Freunde oder jagen Angst ein.

Die Kenntnisse

Kenntnisse umschreiben Fähigkeiten von Charakteren in gewissen Themenbereichen. In NOVA gibt es übrigens zudem das Regelmodul „Spezialgebiete“, welche Spieler bei der Charaktererschaffung klarere Unterscheidungen treffen lassen (beispielsweise im Bereich Technik Spezialgebiete wie Kybernetik oder Mechanik).

Vita

beschreibt den Kenntnisstand des Charakters rund um die Gebiete Medizin, Biologie, Chemie, Tier- und Pflanzenkunde sowie Wirkstoffe und deren Anwendung.

Akademik

beschäftigt sich mit Themen wie Sprachen, Jura, Philosophie, Psychologie, Mathematik und Physik, Politik und Gesellschaft, Kultur und Historie.

Technik

betrifft das technische Wissen des Charakters in Gebieten wie der Raumschiffstechnik, Rüstungstechnik, Kybernetik, Software und Hacken, Nanobots und Elektrotechnik sowie Mechanik und der Werkstoff- und Materialkunde – also alles ingenieurwissenschaftliche.

Paranormik

beschreibt für übernatürlich begabte Cha-

raktere das Wissen und Anwenden von paranormalen Fähigkeiten wie Telekinese, Pyro- und Cyrokinese, Telepathie oder das Beeinflussen von Energieströmen. Daneben steht es auch Nicht-Paranormikern zur Verfügung, die damit den Bereich Esoterik, Parapsychologie und Parawissenschaften abdecken sowie ihre Konditionierung gegen übernatürliche Angriffe.

Transportmittel

umfasst die Kenntnisse im Steuern und Kontrollieren von Reittieren, egal ob Pferd, metonoidischer Drache oder Wassergeschöpf, aber auch bei Landfahrzeugen, Speedern, Panzern und natürlich Raum- und Luftfahrzeugen.

Handwerk & Kunst

beschäftigt sich mit handwerklichen und künstlerischen Fähigkeiten wie Holoforming, Geschichten erzählen, Singen, Nahrungsmittel zubereiten, Stimmen imitieren, Malen, Glücksspiele,...

Beeinflussen & Verhalten

betrifft das Vermögen des Charakters, zu kommandieren, einzuschüchtern, zu verführen oder zu verhandeln, zu lügen, etwas zu Schauspielern sowie das Wissen um Etikette oder das Verhalten unter einer Piratencrew.

Kognition

beschreibt die bewussten Wahrnehm-

ungsfähigkeiten eines Charakters, seinen Orientierungssinn und das Einschätzen von Wertgegenständen, das Durchsuchen von Personen und Räumen, der Umgang mit Scannern und Sensoren.

Athletik

hat mit dem gezielten Einsatz des Körpers zu tun, sei es im Schwimmen, Klettern, Ausweichen, akrobatischen Darstellungen, schnellem Rennen oder weiten Sprüngen.

Kampf

beschäftigt sich mit waffenlosem Kampf ebenso wie mit dem Umgang von Nahkampfwaffen als auch mit Schusswaffen, aber auch mit dem legen von Sprengstoff oder dem Bedienen von Bordwaffen.



Regelzusätze

Beidhändige Attacken

Manche Charaktere haben bei Aktionen „beidhändige“ Attacken, sie greifen also z.B. mit zwei Impulspistolen an, oder mit einem Messer zusätzlich zum Schwanz im Nahkampf.

Hierbei wird die beidhändige Attacke-Aktion gewürfelt (also nicht 2 Attackewürfel!). Das Ergebnis gilt für beide Waffen. Der Attackierte muss nur einmal gegen beide Attacken ausweichen. Beim Treffer wird zweimal die Schutzkleidung berücksichtigt. Was übrig bleibt, ergibt den Schaden.

Batterieenergie(BE)

trifft man in Verbindung mit Raumschiffen, Waffen und anderen Energiespeichern wie Esturals implantierte Energiezelle.

Sie können untereinander transferiert werden, Waffen können also BE aus Speichern von Raumschiffen oder Batterien benutzen. Sie werden sofort übertragen und können über externe Stromnetze oder Reaktoren aufgeladen werden.

Die Laderate ist unterschiedlich, je nach Reaktor- oder Netzstärke. Pro Minute kann 1 BE angesetzt werden.

Überladbar

ist eine Besonderheit von Impuls Waffen. Waffen mit dieser optionalen Funktion erhöhen den Schaden. „überladbar +1“ bedeutet, dass die Waffe einen um 1 höheren Grundschaden verursacht. Jeder überladene Schuss, der sich löst, führt zu einem Resistenzverlust der Waffe von 1 und bringt entsprechend höheren Energieverbrauch mit sich. Bei Esturals Perseus kann „überladbar +3“ stufenweise eingestellt werden (also auch +1 oder +2). Dabei steigt der Grundschaden und Energieverbrauch um 3 (bzw. 1 oder 2), der Resistenzverlust auf 3 (1 oder 2).

Taktische Augen/Teleskopvisiere

beispielsweise von Estural und Parcix erhöhen die Entfernungszonen von 10m ausgehend, so dass der Aufschlag auf die Attacke-Schwelle durch Distanz rapide verringert wird.

Anstelle von +10 erhält man auf 100 Metern Entfernung dann bei einem Teleskopvisier mit "+40m" ($10m+40m=50m$) +2.





Paranormik

In NOVA existieren über 35 vielfältige und ausgestaltbare paranormale Aktionen, die manche Charaktere anwenden können. Sie entstammen den sieben Spezialgebieten der Paranormik:

Parapsychologie, Esoterik, Telepathie, Mentalmanipulation, Energieflussmanipulation, Materieflussmanipulation, Lebensflussmanipulation.

Zur Anwendung benötigt man **Paranormalenergie (PNE)**.

Vorraussetzung für eine paranormische Aktion ist Sichtkontakt zum Zielmedium, welches zudem in Aktionsreichweite sein muss.

Die Tests der hier gelisteten Aktionen erfolgen gegen die PSI-Schwelle der Feinde.

Wie alle Paranormiker so besitzt auch Hethan Paranormalenergie (PNE). Mit ihr „bezahlen“ sie ihre paranormalen Hervorufungen.

Die PNE regeneriert 1W6 innerhalb einer mindestens sechstündigen Ruhepause (Schlaf). Bei Fehlschlag von Paranormik-Tests verliert man die Hälfte der PNE.

GEDANKEN LESEN

(Artefakt)

Hethan kann über ihr Artefakt die Gedanken eines Zieles lesen, wenn sie es mit einem kleinen telepathischen Befehl auflöst. Das Artefakt hat 160 Meter Reichweite, der Effekt dauert 16 Sekunden an und das Artefakt würfelt mit 4W gegen die PSI-Schwelle des Zieles.

EMPATHIE

Durch Empathie spürt Hethan, ob jemand lügt, wütend oder erfreut ist. Das ist zwar auch ohne paranormale Begabung möglich – beispielsweise durch „Instinkt“ – aber die Empathie ist zuverlässiger: So kann das Gegenüber selbst dann, wenn es nach außen hin gut „schauspielert“, entlarvt werden, und die tiefsten Gefühle werden Hethan offenbart.

Konzentration	1 sek 1 Kampfrunde
Reichweite	160m
PNE-Kosten	1 PNE
Effektdauer	16 Sekunden

KONTROLLE

Hethan vermag, andere Lebewesen unter ihre mentale Kontrolle zu zwingen um Handlungen auszuführen. Sie kann denjenigen dazu bringen, alles zu tun, wozu

dieser körperlich fähig ist. Allerdings: Moralische Barrieren und Prinzipien (z.B. ist die Person sehr friedfertig und soll nun jemanden umbringen) stellen unüberwindbare Hindernisse dar. Während der Kontrolle muss sie in Reichweite bleiben (Sichtkontakt nicht zwingen notwendig). Eine kontrollierte Person wirkt abwesend.

Konzentration	15 Sekunden
Reichweite	16m
PNE-Kosten	9+1 alle 10 sek.
Effektdauer	max. 8 Minuten

VERSCHMELZUNG

Da Hethan den Geist eines Lebewesens gut kontrollieren kann, vermag sie seit kurzem auch, dessen Geist zu durchforsten. Anders als „Gedanken lesen“, was nur die aktuellen Gedanken berücksichtigt, kann Hethan bei einer Verschmelzung einem Geist sämtliche Erinnerungen entreißen, die dieser besitzt.

Sie muss natürlich diese abfragen und bekommt nicht alles auf einmal übertragen.

Konzentration	1 Minute
Reichweite	berühren
PNE-Kosten	7+1 alle 10 sek.
Effektdauer	max. 8 Minuten

weiter auf der Rückseite

BEWUSSTSEINSANGRIFF

Hethan kann mit einem „Bewusstseinsangriff“ Sensorik und Motorik einer anderen Person blockieren und sie in Bewusstlosigkeit stürzen.

Wenn sie Bewusstseinsangriff im Kampf einsetzt, muss sie sich 3 Kampfrunden konzentrieren und kann erst in der vierten die Aktion durchführen, wobei sie während der Konzentrationsdauer nicht anderweitig handlungsfähig ist (Ausweichen etc.).

Konzentration	10 sek. siehe Text
Reichweite	80m
PNE-Kosten	10 PNE
Effektdauer	16 Minuten

ERINNERUNG VERÄNDERN

Bei einem bewusstlosen oder schlafenden Medium ist Hethan in der Lage, für einige Stunden dessen Erinnerung zu verändern – wenn gewünscht auch nur bruchstückhaft. Die Aktion lässt beispielsweise zu, dass Hethan sich aus dem Gedächtnis streicht oder sie dem Ziel eine falsche Erinnerung an ein Erlebtes einpflanzt, welches gar nicht stattgefunden hat. Erst am Ende des Effekts dämmern die wahren Gedächtnisinhalte herauf.

Konzentration	1 Minute
Reichweite	berühren
PNE-Kosten	15 PNE
Effektdauer	17 Stunden

TESTFLUG

Operation Roter Blitz

Erweiterter Plot

Liebe(r) Spielleiter(in),

Die Erweiterung der Story von "Testflug" ist wie der Haupttext in die gleichen Abschnitte gegliedert. Zusätzlich kommt ein aufwändigerer Abschnitt O hinzu.

Zur Vorbereitung des Abenteuers lies Dir am besten Abschnitt für Abschnitt durch; zunächst immer den Testflug-Haupttext, anschließend die Erweiterung.

Viel Erfolg beim Leiten!
Dein NOVATeam

Auftakt in Anlage 51

Es gibt ein Problem; Heute Morgen erscheint Parcix' Co-Pilot, Insiron **Pacoral Meluwa** nicht bei der Morgengymnastik. Stattdessen sucht dieser Dr. Mencor auf. Sie diagnostiziert (*Vita 12+*) aufgrund dessen Fieber und bläulichen Hautflecken Merkurbrand. Zum Glück nicht ansteckend, aber er wird für drei Wochen das Bett hüten müssen. Merkurbrand ist ein Pilz, der in Minenanlagen synthetische Nahrung befallen kann, wenn die Luftaufbereitung nicht korrekt eingestellt ist. Die verantwortlichen Ingenieure sollten wegen dieser Unachtsamkeit angemessen bestraft werden.

Insiron Estural ist als Ersatz-Co-Pilot eingepplant. Leider kennen sich Parcix und er noch nicht persönlich, auch ist er mit den Kontrollen noch nicht vertraut. Da Meluwa nicht nur Parcix langjähriger Kollege sondern auch Freund ist, könnte es etwas dauern, bis die beiden ein optimales Team formen oder Parcix mögliche Vorurteile abgebaut hat.

Die KGB-Verbindungsoffizierin Hethan ist als letzter Offizier für unseren großen Testlauf auf Gonshutar II eingetroffen. Sie hat die EMAP-Transportbahn zur Versuchsanlage 51 soeben bestiegen.

Wir registrieren eine Annäherung seitens eine terranischen Physikerin, **Dr. Manuela Goric**. Es scheint beinahe so, als ob sie sich für Hethans Arbeit in der Anlage brennend interessiere.

Sie plappert selber munter etwas über Forschung an der Erzeugung von molekül-großen Quasaren.

Die Frau ist merkwürdig neugierig, fast schon penetrant. Eine Disziplinierung wäre angebracht. Hoffen wir, dass Hethan dicht hält.

Nach ihrer Ankunft hat Hethan die Möglichkeit, sich den Prototypen anzuschauen.

Lassen Sie sie von Ihrem Adjutanten **Atu-siron Gentalor** in Empfang nehmen und herumführen.

Möglicherweise trifft Hethan während ihres Rundgangs dann auch schon vorab auf die anderen Offiziere

Vor der Besprechung der Operation, evtl vor oder nach dem Frühsport, ertönt der Gong zum interstellar übertragenen Morgenappell des Kriegsherrn - aufstehen und andächtig Lauschen!



Morgenapell

„Nelroth, meine Brüder und Schwestern! Wieder beginnt für euch ein neuer Arbeitstag, in dem ihr eure Energie zum Wohle der Gemeinschaft einsetzen dürft. Für die Gemeinschaft, die Großes schafft - auch heute wieder.“

Denn heute werden die besten von euch von einer unserer zahllosen Welten aus einen hellen Funken in das All entsenden.

Es wird ein Blitz an den Himmeln unserer Heimat aufleuchten, so hell, dass das All vor seinem Donner zusammenzuckt und seine Macht ungläubig bestaunt.

Eure Geschwister verlassen sich auf euch! Lasst uns gemeinsam in den Sonnenaufgang marschieren und diesen Tag zu einem großen, unvergesslichen Tag machen! Und lasst uns vorbereiten auf den Tag, da die Sonne im ruchlosen Imperium für immer untergeht. Gute Jagd!“

Die Operationsbesprechung

Wenn die Offiziere zu Ihrer Besprechung erscheinen, kommen wir zu einer Beschreibung von Ihnen, Sirakhun (s. Kasten)!

Teilen Sie anhand des Einsatzbefehls die den Offizieren die anstehenden Aufgaben während der Operation mit. Gibt es anschließend noch Fragen von Ihren Offizieren? Gut, lassen Sie sie wegtreten.

Behalten Sie Mencor noch einen Moment alleine zurück und weisen Sie sie darauf hin, die Linientreue von Hethan und Estural besonders im Blick zu halten. Geben Sie ihr unerschwinglich zu verstehen, dass Sie auch den Tod der Offiziere in Kauf nähmen, sollte durch deren Wankelmütigkeit die Operation in bedeutende Gefahr geraten.

Die interne Überwachung bemerkt übrigens, dass die Physikerin Goric sich erneut Hethan nähert. Wir sollten sie beiseitigen...ah, na so was: Sie gibt sich ihr gegenüber als Akrasiron des KGB und seine Vorgesetzte zu erkennen. Nun, dann ist es nicht weiter problematisch. Interessant, Hethan erhält einen Sonderbefehl: Sie soll den Prototypen restlos zerstören falls er droht, in fremde Hände zu fallen. Dazu gibt sie ihr die entsprechenden Kommandocodes für den Hauptcomputer. Sie drückt ihr ein Faust großes, an einen verschlungenen, geringelten Wurm

Sirakhun Teral

Der Sirakhun [=„Jagdmeister“] Teral thront hinter einem mächtigen Schreibtisch aus echtem dunklen metonoidischen Mammutbaumholz. Das Büro und sein Tisch ächzen unter einer großen Sammlung an Erinnerungen aus seinem rund 130jährigen, kampf- und ruhmreichen Leben, welches man dem Sirakhun an vielen Narben auf seiner mittlerweile fahl gewordenen, braunen Schuppenhaut ablesen kann. Da sind Orden, besondere Urkunden, Statuen und Pokale, Holografien die den Metonoiden in verschiedenen Jahrzehnten in unterschiedlichsten Uniformen portraituren, mal alleine, mal die Stirn berührend [=„Hände schütteln“] mit Kriegsherren, mal auf den Rängen einer Siegesparade.

An einer Wand hängt ein traditionelles Dreamor, eine metonoidische Bogenwaffe.

Auch sonst lassen sich im Büro einzelne traditionell-ordrulische Objekte identifizieren: Runenschärpen, verzierte Gefäße, eine Reihe religiöser Ritualwerkzeuge aus metonoidischem, grau-silber glänzendem Eisen.

erinnerndes grünes Metallobjekt in die Hand.

Auch wenn solche Symbole heutzutage im Vaterland von der jungen Generation oft kritisch gesehen werden, es zeigt: Teral hat großes Selbstbewusstsein und gehört zu den traditionellen Konföderierten, welche die Befreiung ihrer Heimatwelt Metanar stark verinnerlicht haben.

Die Uniform des Sirakhun verschwindet an der Brust unter mehrere gestaffelte Reihen Verdienstorden.

Ein veganoidisches Artefakt, welches ein einziges Mal verwendet werden kann. Im Umkreis von 150m wird beim Auslösen das Gedächtnis von Anwesenden komplett löscht, und zwar mindestens die Erinnerung der letzten 4-10 Monate. Hethan kann es verwenden, sollte die Truppe in Gefangenschaft gelangen. Wenn Hethan klug ist, wird sie diese Geheimnisse für sich behalten. Wir werden die andere Offiziere nicht unterrichten: Es war klar, dass sich der KGB auf diese Weise früher oder später bemerkbar macht.

Die Offiziere sollten den Vorschriften folgend die von ihnen genutzten Bordsysteme checken (*Technik-Tests 10+*). Das Team wird bereit sein, ehe die Malerarbeiten im Inneren abgeschlossen sind.

Es bringt zwar Unglück, wenn ein Schiff ohne die Reichsfarben (wenn nicht die Außenhülle, dann wenigstens ein paar Gerätschaften innen) die Lichtgrenze durchbricht, aber die Maler müssen zügig von Bord. Die weiße Kokonhülle wird von Arbeitern abgezogen und im Frachtraum verstaut.

Schließlich hebt sich unser neuer Dolch im Rücken des Imperiums in die Höhe, die Hangardecke öffnet sich und gibt ihn frei in den Weltraum!

Die "Blitz" außen

Mitten im hell erleuchteten Hangar hängt ein weißer, dreißig Meter langer Kokon in einem Gestell. Hunderte Leitungen führen in den Kokon, der die „Blitz“ einerseits vor neugierigen Blicken schützt, andererseits aber auch Scans abprallen lässt. Ein Bataillon an Computerterminals, Artifikanten [=Roboter] umringen das neue Wunderwerk der Konföderation. Ihr könnt durch eine Leiter und einen Zugang im Kokon das Experimentierschiff betreten.

Die "Blitz" innen

Typische beta-pictorische röhrenartige Gänge, gerade einmal 1,70 Meter im Durchmesser, durchziehen das Schiff.

Die Dunkelheit und das wie von Feuchtigkeit glänzende Schwarz der Phoenixmetallwände werden von blauen Neuroenergieströmen durchbrochen.

Die blauen Blitze und pulsierenden Leuchterscheinungen tauchen in den Wänden auf, laufen an ihnen wie in Kanälen entlang, formen teils geometrische Muster und verschwinden wieder. Wie alle beta-pictorischen Schiffe hat der umgebaute Transporter keine Fenster.

Gegenwärtig streichen noch Sklavenarbeiter die terra-nischen Inneneinbauten wie Computerterminals, Rettungskapselschleusen, Sitze, Schlafgestelle und Spinde rot. Es wurden auf der Brücke und an wichtigen Stationen zusätzliche Lichtquellen angebracht.



Abschnitt 2: Ein fremder Planet

Anflug auf die Erde

(Erweiterung platziert vor Text "Der Landeplatz")

Es geht in den holperigen Anflug (*Transportmittel 13+*). Parcix täte gut daran, nach dem Atmosphäreneintritt einen anderen Kurs einzuschlagen, denn die heiße Eintrittsspur kann leicht von den imperialen Scannern erfasst werden.

Die suchen sicherlich nun nach dem von den Sensoren verschwundenen Beta-Pictor-Transporter.

Wenn Sie Ihre Offiziere auf die Probe stellen wollen, dann taucht plötzlich ein Patrouillenjäger hinter ihnen auf und beginnt die Verfolgung. Ein Kampf wäre möglich (*Werte für imperiale Raumjäger siehe im Operationsabschnitt 5, Zielgrößen-Schwelle 12+*) aber unklug im gegenwärtigen Zustand des Schiffes.

Besser, er schüttelt den Verfolger im Tiefflug durch ein Gebirge, laut unseren spärlichen Unterlagen über Terra „Alpen“ genannt, ab. Dabei überlegt der Pilot, welche riskanten Kurven und Schluchten er (durch-)fliegt.

Der „Blitz“-Pilot bestimmt beliebig viele Manövrieren-Tests zwischen 12+ und 18+, je nachdem, was er sich zutraut (*Mut-Test vorweg +5 Punkte ergeben max. wählbare Manövrieren-Schwelle*). Kann der gegnerische Pilot (*Manövrieren 3W+9*) die gleichen Hürden nicht schaffen, so muss er aufgeben, oder an einer Felswand zerschellen.

Abschnitt 3: Alle Wege führen nach Rom

Zur Umgebung des Landeplatzes

Es lässt sich feststellen dass es alte terranische Behausungen sind (*Akademik 10+*), und sie sind sogar von der Architektur und Material her gesehen überraschenderweise sicher über 500 Jahre alt (*wenn Akademik 15+*). Das ist zwar nett, aber unsere Offiziere sind nicht zum Sightseeing hier!

Die Blitz tarnen

(Erweiterung ersetzt den Schluss von Abschnitt 2)

Die Offiziere sollten nicht so dumm sein, und sich auf den bedeckten Himmel und die Nacht zu verlassen. Man sucht nach ihnen.

Wie gut, dass wir darauf bestehen, unsere Schiffe in Reichsrot zu streichen!

Denn es gibt ja noch ein paar Eimer Flexfarbe an Bord, die die Arbeiter zurückgelassen haben. Flexfarbe kann im flüssigen Zustand verschiedene Farben annehmen.

Ein Eimerinhalt hat sich beim Sprung in den Normalraum zwar über die Hälfte der Messinstrumente im Frachtraum verteilt, der andere ist aber noch voll. Die Farbe ist zwar gegenwärtig rot, kann aber durch die Zugabe richtiger Chemikalien in das umgebende braun-gelb der Wüste verwandelt werden. Dr. Mencor könnte dafür eine Portion Medikamente opfern und die Farbe entsprechend beeinflussen (*Vita 12+*).

Das folgende Vorgehen findet sich zwar so in keinem Nezlogrash-Handbuch, aber nun wäre es gut, wenn die Offiziere den Kokon entsprechend in Tarnfarbe bemalen (*Handwerk/Kunst, je höher, desto perfekter; Ergebnis ggf. notieren*).

Einem überfliegenden Raumjäger fällt die „Blitz“ nicht auf – die Tarnung unserer Erregungenschaft scheint vorerst zu funktionieren.

Gute Arbeit soweit! Möglicherweise ist es nun auch eine gute Idee, eine Ration Kenturashom [=„Ahnenkraft“, Synthfood-Riegel der zwei Tage lang Nährstoffe im Körper entlässt] zu verteilen oder ein paar Getränkebeutel mit Triumpfwasser, zur



Stärkung der Moral. Telon oder Hethan werden leider mit beidem nichts anfangen und in den traditionsreichen Genuss unserer großartigen konföderierten Küche kommen können.

Das weitere Vorgehen

Möglicherweise könnten sie die „Blitz“ zerstören, ihre Identität verbergen und versuchen, sich irgendwie in die imperiale Hauptstadt Utopia City mitten im Atlantik durchzuschlagen. Wohlgedenkt: Utopia City ist der einzige Ort, an dem man sich auf Terra offiziell aufhalten darf, der Rest ist seit dem Erdkrieg überwachte Sicherheits- und Quarantänezone, in welches nur speziell zugelassene Forschungsexpeditionen und Legionäre dürfen (*was man mit Wissen 16+ oder Akademie 14+ weiß*).

In Utopia City gäbe es ausreichend KGB-Kontakte. Allerdings bräuchten die Offiziere dann keine Evakuierung mehr, weil man sie korrekterweise gleich vor Ort für ihr Versagen zur Rechenschaft zöge.

Gefahr bei der Grube

(Erweiterung optional verwendbar nach der Entdeckung der Grube und der Reifenspur)

Doch in der Nähe der Grube sind sie nicht alleine: Plötzlich erscheint aus dem Dunkel ein Wüstenkrokodil, ein mutiertes, vier Meter langes mit braungelben Plattenschuppen bewehrtes Ungetüm mit dolcharti-

gen Zähnen.

Das behäbige Äußere täuscht: Die längeren, kräftigen Beine lassen es blitzschnell nach vorne springen und angreifen! Wir sind gespannt, wie Ihre Offiziere diese Prüfung meistern.

Sie können das Krokodil auch zu einem anderen Zeitpunkt oder wiederholt Artgenossen auf den Missionsplan rufen, um Ihre Untergebenen auf die Probe zu stellen.

Da sie jedoch mit hoher Wahrscheinlichkeit noch gegen die Imperiale Legion antreten werden, sollten Sie sie höchstens ärgern und nicht allzu sehr schwächen.

WÜSTENKROKODIL

Lebensenergie	30
Psi-Schwelle	8
Schutz	5,X 3,B 5
Initiative	3W+1
Attacke	2W+2
Ausweichen	2W
Grundschaden	6
Absolutschaden	5

Hethan und Veril

(Erweiterung platziert im Antreffen des imperialen Studenten)

Hethan vermag ihre paranormischen Kräfte an dem imperialen Weichei auszuprobieren, beispielsweise Verschmelzung oder Kontrolle (*Psi-Schwelle von Veril 12+*).

Abschnitt 4: Das Expeditionslager

Weitere Infiltrationsmethoden

Ⓜ Die Sensormasten ausschalten, indem Hethan einen Techniker kontrolliert, der gerade abseits des Lagers laut fluchend den Reifen eines Buggys flickt (*Psi-Schwelle 11+*).

Von ihm lassen sich Computerzugangs-codes sowie einen Sender ergattern. Dieser Sender übermittelt ein OK-Signal an die Sensormasten des Camps, die das Lebenszeichen, von dem das Signal ausgeht, dann nicht als Alarmgrund wahrnehmen.

Die Kommunikatoren der anderen Offiziere lassen sich ebenfalls als Sender modifizieren (*Technik 13+*).



- Ⓜ Hethan kann „Bewusstseinsangriff“ auf einen Legionär anwenden
- Ⓜ Man könnte Veril einschüchtern und damit drohen, dass man den anderen Studenten Leid zufügt, wenn er keine Ablenkung macht oder eine Sabotage durchführt (*Beeinflussen/Verhalten 13+, je höher, umso überzeugter*).
- Ⓜ Man kann sich an Wachen heranschleichen und sie unschädlich machen (*Athletik-gegen Sinne-Tests*).

Im Laborcontainer

(Erweiterung platziert beim Treffen auf die Freiherrin)

Wir nehmen an, dass Hethan seine treue Pflicht erfüllt und die Freiherrin verhört („Verschmelzung“, *Psi-Schwelle 13+*).

Während unsere Offiziere mit der Freiherrin ein intensives Gespräch führen, wird ein Mitarbeiter sich von außen nähern. Es wird für die Freiherrin jedoch kaum möglich, ihn abzuwehren.

Die Offiziere können sich eilig hinter der Trennwand beim Schreibtisch (und darunter, weil sonst reicht womöglich der Platz nicht) verstecken (*Kognitions-Tests*).

Der Assistent des Doktors, **Shakim Al-Merwed**, bringt ihr einen Tagesbericht. Die Freiherrin wird versuchen, auf ihre Lage aufmerksam zu machen – es sei denn Hethan greift rechtzeitig mit „Kontrolle“ auf die Freiherrin ein! Al-Merwed wird sich zwar wundern, aber schließlich gehen. Die Offiziere sollten nichts riskieren und im Zweifel Al-Merwed zu seinem Allah schicken!

Bei der Blitz

(Erweiterung platziert bevor oder während die Charaktere die Blitz erreichen und startklar machen)

Sollte ein Offizier so feige sein und sich durch die Bewachung des „Blitz“ vom ruhmreichen Geschehen am Camp ferngehalten haben – wir hoffen, Sie wissen das zu verhindern, Sirakhun! – können Sie parallel eine Begegnung mit Wüstenkrokodilen einbauen und schließlich die Begegnung mit einem Imperialen Legionär. Dieser hat mit seinem Patrouillenjäger in den Ruinen etwas Seltsames entdeckt, ist gelandet und hat sich auf die Suche gemacht. Wahlweise mag der Scout auch vom Expeditionscamp kommen.

Entweder Sie generieren diese Operationsvariable parallel, oder aber der Scout kommt nach der Flucht der Offiziere vom Camp schließlich zum Landeplatz.

Durch rutschendes Geröll unter seinen Füßen lässt er sich bemerken (*Sinne-Test 13+*), auch ein Scan mag helfen (*Scannen 10+*) um den Soldaten auszumachen.

Der Soldat wird in jedem Fall der Legion berichten, wenn er nicht rechtzeitig neutralisiert wird. Aber man wird auch nach ihm suchen, wenn er sich nicht auf die Rufe seiner Kameraden meldet. Parcx könnte sich den Helm aufsetzen und zumindest versuchen, diese einen Moment lang zu täuschen (*Fremdsprache Standard 12+*).

Abschnitt 5: Das Imperium schlägt zu

Das Raumgefecht

(Erweiterung platzierbar während des Raumkampfes)

Ein guter Einfall wäre, den Zerstreuungsfeldprojektor zu aktivieren, um das gegnerische Zielsystem zu verwirren.

Telon benötigt dafür eine Kampfrundenaktion (*Technik 14+*), die Wirkung entfaltet sich in der nächsten Runde. Genauso verhält es sich mit dem Zurückschalten in den modifizierten BPA-Schutz-Modus, wobei man auch ohne den Schutz einen Sprung durchführen kann.



Die physische Schädigung des BPA ist schließlich eine Langzeitwirkung.

Liebe(r) Spielleiter(in),

abschließend kannst Du zur Belohnung der SCs auch mit der Vergabe von Prestige arbeiten. 100-400 Prestige je nach Ruhm und mediale Aufmerksamkeit sind angemessen.

Impressum

Autor & Projektleitung:

Daniel Sclaris

Illustration:

Nina Morawietz (www.kageko.de)

2D-Artist & Layout:

Sebastian Rupp

(<http://everythingpicture.blogspot.de>)

Dank an die Testspieler:

Roman Brendler, Sven Henseli, Tobias Kallen, Heiko Schulz, Dirk Zimoch, Maximilian Herbert, Robert Schmaude, Roland Fürst, Jeronimo Mitaroff, Steffen Fiedler, Michael Niedecken und andere



SPIELWERTE

Estural

Lebensenergie **64**

Batterieenergie (BE) **40**

Initiative **4W**

EIGENSCHAFTEN

Mut	4W+1	Kraft	4W
Intelligenz	2W+2	Körperbeherrsch.	3W+3
Wissen	2W+2	Handgeschick	3W
Instinkt	4W	Sinne	4W
Emotionen	3W+3	Kondition	3W+3
		Ausstrahlung	2W+2

KENNTNISSE

Vita	2W+2	Handw./Kunst	3W+1
Akademik	2W+2	Beeinflu./Verh.	3W+1
Technik	2W+2	Kognition	4W
Paranormik	4W	Athletik	3W+3
Transportmittel	3W+2	Kampf	4W+1

AKTIONEN

Attacke	Perseus	4W-1
Attacke	2 Perseus (beidhändig)	4W-5
Attacke	Schwanz	4W-1
Attacke	Kirend-Flamme/waffenlos	4W+1
Ausweichen	nur Implantate	3W+1
Ausweichen	Implantate & Kampffrüst.	3W-3

AUSRÜSTUNG

- **Datapad & implantierter Kommunikator**
- **Calesh-Emblem:** weist ihn als Held von Calesh aus und führt zu großer Anerkennung
- **Implantate:** Synthetische Organe, Reaktor, künstliche Hand, Flexor-Muskulatur, Servomotoren, Neuronalleiter, Tank mit Wirkstoffen, Wirkstoffdosierer, Energiespeicher (40 BE), künstliche Haut (Schutz 4). Durch die Implantate erhält er ca. 32kg Zusatzgewicht, was ihn beim Ausweichen behindert.
- **2x Perseus (in Unterarmen implantierte Impulspistolen):** Grundscha-den 5, Brandwunde, Batterie 50BE (10 Schuss), Reichweite 50m, Resistenz 20, wird über implantierten Energiespeicher nachge-laden (1 nicht überladener Schuss kostet 5 BE), überladbar +3
- **60 Dosen MV B2-Sedativum (Wirkstoff im implantierten Wirkstoff-behälter):** automatische Injektion von täglich 6 Dosen über den implantierten Dosierer
- **taktisches Auge Iota T (implantiert):** Entfernungszonen 60m, Videonachrichten im Auge abspielbar, pro Einsatz (z.B. pro Attacke) 1BE Verbrauch
- **Kirend-Flamme (Dolch):** Grundscha-den 6, Kraftscha-den 9
- **Nezlogrash-Kampfkrüstung:** gemeinsam mit künstlicher Haut ergibt sich Schutz 14(=10+4), X 3, B 4; nicht weltraumfest!

ESTURAL IM SPIEL

- Estural ist der kampfstärkste Charakter der Gruppe
- Alpträume über das Erlebte bei den Himmelsraffinerien des Gasriesen Calesh verfolgen ihn
- **Metonoidischer Schwanz:** Metonoiden können ihren Schwanz im Nah-kampf einsetzen, Grundscha-den 4 (Prellung)
- Estural kann mit beiden implantierten Perseus gleichzeitig angreifen (beidhändig)

Personalakte 11.234.993.040: Estural

Spezies konföderierter Metonoid

Geschlecht männlich

Alter 42 Standardjahre

Größe 2,31 m **Gewicht** 153 kg

Operationsposition

Sicherheitsoffizier und Co-Pilot

Rang Insiron (=Lieutenant)

Der Kriegsheld Insiron Estural stammt vom dicht bevölkerten Mond Gemhadac, wo er schon früh in die Dienste des Kriegsherrn Patrogg eintrat. In der ruhmreichen Schlacht von Calesh 2677, in der wir dem Dunklen Imperium eine Niederlage kolossalen Ausmaßes beibrachten, kämpfte er stolz und unbarmherzig in vorderster Front. Nach schwerer Verwundung wurde seine Kybernetisierung angeordnet, so dass wir heute einen noch stärkeren und entschlosseneren Kämpfer in unseren Reihen wissen als zuvor. Um die Überreizung seines Nervensystems aufgrund der Implantate zu mindern, versorgen wir ihn mit MV B2-Sedativum. Er ist mittlerweile – wie erwartet – süchtig nach dem Wirkstoff.

Asphonschor-Offiziere berichten, dass er manchmal aufgrund seiner Verletzung am Sinn seines Einsatzes zweifelt, jedoch gelingt es normalerweise, dies unter richtiger Anleitung von Vorgesetzten in Wut und Rachegefühle auf das Imperium zu fokussieren.

Wie andere Metonoiden der neugeborenen, starken Generation der Konföderation fließt in seinen Adern nicht das schwächliche Blut unserer Ahnen, sondern das "Interplasma", wodurch er Temperaturen zwischen +60°C und -60°C problemlos übersteht.

Zitat

Die Imperialen haben keine Chance!



Estural

SPIELWERTE

Hethan

Lebensenergie 24

Paranormalen. (PNE) 66

Initiative 3W

EIGENSCHAFTEN

Mut	2W+3	Kraft	2W
Intelligenz	3W+3	Körperbeherrsch.	2W
Wissen	2W+3	Handgeschick	3W+1
Instinkt	4W	Sinne	2W+1
Emotionen	4W+1	Kondition	2W+1
		Ausstrahlung	3W

KENNTNISSE

Vita	2W+3	Handw./Kunst	3W+2
Akademik	3W+3	Beeinflu./Verh.	3W+3
Technik	3W+1	Kognition	3W+1
Paranormik	4W+1	Athletik	2W
Transportmittel	2W+3	Kampf	2W+2

AKTIONEN

Fremdsprache	Nezordrular (Konföderat.)	3W-1
Attacke	Magnum	2W+2
Attacke	Kirend-Flamme/waffenlos	2W+2
Ausweichen	Dienstuniform	2W-1
Paranormik	alle Aktionen	4W-2

AUSRÜSTUNG

- **Kommunikator** (zur Schriftkommunikation) & **Minicomputer** zum Durchführen komplizierter Berechnungen, Simulationen und Anwendungen
- **“Gedanken lesen“-Artefakt:** gespeicherte Aktion „Gedanken lesen“ mit Aktionswurf 4W. Es bietet 5 Ladungen und wird von Hethan mittels Telepathie ausgelöst
- **Paranormik-Aktionen:** siehe Regel-Handout “Paranormik”
- **Magnum (Pistole):** Grundscha-den 5, 10 Schuss im Magazin, Reichweite 100m, Resistenz 80, Nachladedauer 4, 2 Magazine
- **Kirend-Flamme (Dolch):** Grundscha-den 6, Kraftschaden 1
- **Angepasste Dienstuniform:** Schutz 5, X 2, B 2
- **“Muttersprache“:** Standard (Imperium)

HETHAN IM SPIEL

- Hethan verlässt sich auf ihre übernatürlichen Fähigkeiten (Paranormik) und ihre Intelligenz – sie ist nicht stark im Kampf.
- Sie verhält sich eher ruhig, hat ihre melancholischen Momente.
- Typische Veganoiden versuchen, zwischen Konfliktpartnern zu vermitteln und Streit zu schlichten, die Einheit zu stärken
- **Kommunikation:** Veganoiden sprechen nicht. Sie teilen sich selbst rein über Telepathie mit („Gedankenübertragung“), ohne dass dies PNE oder eine Aktion in Anspruch nimmt. Sie nehmen andere Spezies aber durch deren gewöhnliche Kommunikationsweg wahr (z.B. Stimme), also nicht zwangsläufig auf übernatürlichem Wege (wie „Gedanken lesen“, dies ist natürlich mit dem Artefakt anwendbar). Hethans Paranormikaktionen und das Artefakt sind bei Maschinen und Beta-Pictor ohne Wirkung – mit ihnen muss sie von ihrer Seite aus „schriftlich“ kommunizieren.
- **Dunkelheit-Immunität:** Keine Nachteile durch Dunkelheit oder Nebel
- **Moles:** Veganoidische Körper produzieren eine milchig-transparente, auf Paranormik reagierende Substanz namens Moles, über die sie Gerätschaften und Artefakte bedienen (sozusagen ihre Hände). Die Form des Moles wird vom Veganoiden beliebig beeinflusst und kann sogar vom Körper abgetrennt und noch in bis zu 3m Entfernung manipuliert werden.

Personalakte 12.508.122.201: Hethan

Spezies Veganoid

Geschlecht weiblich

Alter 14

Größe 1,26 m **Gewicht** 36 kg

Operationsposition

Wissenschafts- und Verhöroffizier

Rang Muksiron (KGB)

(=Fähnrich)

Muksiron Hethan ist eine Rarität in unseren Reihen, schließlich werden Veganoiden eher mit dem intriganten Imperium in Verbindung gebracht und sind zudem eine vom Aussterben bedrohte Spezies. Als Hethan in Hände von tokmardischen Sklavenjägern gelangte und die Sternenlegion Hilfe ablehnte, war die Nezlogrash zur Stelle und befreite die Angehörige des uralten, weisen Paranormiker-Volkes. Aus Dankbarkeit blieb sie und wir konnten sie von der Überlegenheit und Güte unserer großen Nation überzeugen. Ihre Tätigkeit in unserem Nachrichtendienst, dem Konföderierten Geheimbund (KGB) erledigt sie mit Ruhe und Ausgeglichenheit. Dadurch, dass sie als Agent arbeitet, fällt es uns leichter, sie und ihre Loyalität genauer im Auge zu behalten – denn wer weiß schon, was in den unergründlichen Tiefen des veganoidischen paranormal begabten Geist vorgeht.

Vom Veganoiden sehen wir nur den Wirtskörper, das so genannte "Riza". Der amöbenförmige Symbiont und eigentliche Veganoid steuert den Körper über das "Moles", eine transparente, psychoreaktive Substanz.

Veganoiden sind dreigeschlechtlich, wobei diese Ausprägung in den Reihen der Vegnoiden keine Bedeutung hat. Wir konnten beobachten, dass Hethan sich jedoch zunehmend am Verhalten weiblicher Terraner orientiert.

Zitat

Hethan übermittelt manchmal Assoziationsketten (z.B. Wasser, wie es sich anfühlt und abperlt, über Tropfen, über Ozeanwogen zum Geschmack von Salz)

GENEHMIGT



Hethan



Personalakte
Spezies Operationsposition
Geschlecht
Alter Standardjahre
Größe m Gewicht kg Rang

GENEHMIGT

Charakterhintergrund

Bild

Zitat

NAME

Reichsakte 000.002: Terra-Imperium

Für weitere Daten kontaktieren Sie Ihr Netzwerk

An ihrer eigenen Heimatwelt Terra haben die Terraner bewiesen, welchen Vernichtungswillen sie besitzen. Leider gelang es ihnen nicht, sich im Erdkrieg vollends gegenseitig auszulöschen. Stattdessen evakuierten sie ihre verdorbene Rasse auf die anderen Welten des Sol-Systems. Sie brachen den letzten Widerstand der Vernunft in den eigenen Reihen, eine Organisation namens „Das Syndikat“ (der heutige Staat mit gleichem Namen), und setzten nach der Gründung des Imperiums zum Sprung an, das Universum zu unterdrücken.

Dies gelang ihnen nicht nur bei unserem geliebten Metonar, sondern auch bei dutzenden anderen Planeten. Das Beta-Pictor-Kontinuum schien die Rettung für uns und viele andere Völker, aber es führte seine Aufgabe im Großen Krieg nicht zu Ende und so muss das All auch heute noch unter den Ränkespielen des Imperators leiden.

Dabei ist es dieser herrschsüchtige, mittlerweile achte Imperator in Folge, der sein Volk in Ketten legt und absolutistisch führt.

Die Imperialen Senatoren sind nur Marionetten, um einen Puppentanz für die Untertanen aufzuführen, die Prefect-Generals der Legion und Prefect-Admirals der Sternenlegion seine willfähigen Schergen, deren erbärmliche Legionäre den Willen aus dem Imperialen Palast in alle Ecken des Terranerraumes tragen.

Die imperialen Bürger werden allumfassend zu jederzeit überwacht und durch Propaganda vergiftet. Der soziale Aufstieg hängt im Gegensatz zu unserem Großen Vaterland von Herkunft, Lüge, Geld, Doppelmoral und Beziehungen ab - und kaum von persönlicher oder militärischer Leistung!



Terranisches Imperium



IMPERIALE UNTER UNS!

Asphonshor ist auf die Mithilfe der konföderierten Brüder und Schwestern angewiesen, um Schwachstellen unseres Großen Vaterlandes durch das Dunkle Imperium abzuwenden.

Woran erkennen Sie einen Imperialen oder Sympathisanten?

- War die Person schon einmal in der Zentralen Sphäre, in einer imperialen Außenweltkolonie oder möchte einmal dorthin reisen?
- Spricht die Person fließend Standard?
- Ist die Person Terraner? Der Großteil der Imperialen sind Menschen!
- Hat die Person imperiale Verwandtschaft?
- Kümmert die Person sich nicht um die Belange seiner Volksgenossen?
- Ist die Person geldgierig?
- Nimmt die Person Bezahlungen in Sterntex und nicht in Credits vor?
- Mischt sich die Person in die Erziehung seiner Kinder ein?

Treffen 3 der genannten Dinge zu?
Bitte wenden Sie sich an das nächstgelegene Asphonshor-Büro!

Imperium

Vielleicht beginnt das imperiale Volk durch unseren Kampf die Obrigkeitshörigkeit abzuschütteln und wieder zu denken und begreift all die Schandtaten seiner herrschenden Schicht, allen voran des Imperators.

Jedoch, machen wir uns nichts vor: Das Imperium wird die größte Herausforderung unserer Strategen, denn es repräsentiert die Hochtechnologie unter allen terranischen Staaten schlechthin, was andernorts groß ist, ist hier noch größer. Obschon flächenmäßig klein, hallt das Bildnis der Reiches in den Köpfen vieler Terraner fern der Zentralen Sphäre wie ein goldenes Echo, ein strahlender Leuchtturm für arme, Propaganda verseuchte Seelen, die von einem Leben im Imperium träumen.

In ihrer Arroganz beanspruchen die Imperialen trotz anderer mächtiger terranischer Staaten für sich, die Stimme der gesamten Menschheit zu repräsentieren und betrachten sich damit gegenüber anderen Rassen als einzig notwendiger diplomatischer Kontakt. Sie erheben ihre Werte zum Ideal und glauben, diese dem Universum aufdrücken zu müssen.

Aber das Imperium hat Probleme: Es ist hoch verschuldet, im Untergrund des Mars rumort es, die militärische Macht sinkt – und hat uns als würdigen Gegner. Wir sind die einzigen, die das Imperium stoppen können. Nicht mehr und nicht weniger.

In einem sind wir uns mit namhaften Historikern einig: Die Blütezeit des Imperiums ist vorbei.