

ROTER DRACHE

Teaser

Während der Stapellauf-Zeremonie der „Ecatref“ erhalten die Offiziere davon Kenntnis, dass ein loxonischer Agent, der sich in den Reihen der geladenen Delegation aus Guanku befindet, überlaufen möchte...

Operation-Rot-Reihe

Diese Abenteuerreihe stellt eine Military-SciFi/Agenten-Kampagne für NOVA dar. Die Charaktere sind Agenten, Soldaten oder anderweitige Staatsfunktionäre der Konföderation, oder gehören zu einem verbündeten Staat (z.B. Protektorat von Vendar). Die Charaktere sind mehr oder weniger überzeugte Patrioten und treten inneren und äußeren Feinden des „Großen Vaterlandes“ entgegen. Dabei klettern sie Schritt für Schritt die Karriereleiter aufwärts und gewinnen an Macht und Einfluss.

Die Charaktere werden wohl typisches konföderiertes Vorgehen an den Tag legen:

Hart zu sich selbst und zu anderen, nach oben buckeln, nach unten hin treten und darauf lauern, dass ein anderer einen Fehler macht, um eine Intrige für den eigenen Erfolg auszunutzen. Sie stellen sich und ihr Leben in den Dienst der Nation, die keine Schwäche duldet.

Die Konföderation und ihre Bürger sind kühl und gnadenlos. Alles wird dem Sieg untergeordnet.

Spieler sollen und dürfen hier in „Operation Rot“ nationalistisch spielen. Dies sollte natürlich im Vorfeld geklärt werden, denn nicht jedem Spieler sollte dies leicht fallen, insbesondere in Anbetracht deutscher Vergangenheit. Aber: Es ist ein nur ein Spiel in dem es erlaubt ist, einmal dunkle Seiten zu zeigen und vielleicht auch grausame Entscheidungen zu fällen.

Dies darf durchaus in der Gruppe zu Kontroversen (und gegenseitiger Denunziation) führen.

Wenn hart gespielt wird - und den Spielern dies bewusst ist und sie einverstanden sind - ist Verrat und Bestrafung innerhalb der Gruppe (z.B. eines scheinbar illoyalen Spielers) durchaus denkbar.

Hallo SpielleiterIn!

„Testflug: Operation Roter Blitz“ eröffnet die „Operation Rot“-Reihe und sollte vor „Roter Drache“ gespielt werden. Es ist zwar kein Muss, aber wir setzen hier das Wissen aus „Roter Blitz“ voraus. Für „Operation Roter Drache“ empfiehlt es sich, im NOVAbasisbuch noch einmal Guanku nachzulesen, denn es wird um die „schmaläugigen Terraner“ gehen.



Einsatzbefehl

An: Sirakhun Teral, Nezlogrash-
Geheimoperationszentrale Gonshutar II

Von: Xorshatulrag Nagara, Nezlogrash-
Raumwerften Gonshutar-II-3

Datum: 11. Februar 2683
Verschlüsselungsebene Alpha-872

„Nelroth, Bruder-Sirakhun!
Entspannen Sie sich: Das ist eine
Einladung, kein Befehl! Ich erwarte aber,
dass Sie die Einladung zum Stapellauf
der „Ectaref“ annehmen. Der schwere
Kreuzer wird ein neues Schwert in der
Hand unseres Großen Vaterlandes
sein - und mein neues Flaggschiff! Ich
möchte, dass Sie mich begleiten und
nehmen Sie ein paar Ihrer besten
Offiziere mit. Eine Delegation der
schmaläugigen Terraner aus
dem Loxon-Bund habe
ich ebenso geladen.“

Ich will den Loxonern vor Augen führen,
dass wir dem gegenwärtigen Frieden
zwischen unseren beiden Nationen
nicht blind vertrauen. Daneben wird es
aber vor allem darum gehen, dass ich
mit dem loxonischen Botschafter über
einige Geschäfte sprechen möchte.
Mit Sicherheit wird es von Opal-Agenten
innerhalb der Schmalaugen-Delegation
nur so wimmeln. Das ist der eigentliche
Grund warum ich Sie dabei haben will;
Halten Sie die Augen offen! Nun die
Terminetails:

Ort: Raumwerft Gonshutar-II-3
Wann: 21 Uhr Standardzeit
Kleidervorschrift: Galauniform

gez. Xorshatulrag Nagara
Nezlogrash-Kommando Delta

Abschnitt 0: Ein neues Schwert für das Vaterland

Die Offiziere versammeln sich
hoffentlich pünktlich auf Landefeld Süd
der Versuchsanlage 51. Dort werden
Sie sie erwarten.

Kontrollieren Sie den Sitz der Uniformen
*(jeder Offizier wirft Sinne 12+ um
korrektes Äußeres zu erlangen; Sie
haben Sinne 4W zur Kontrolle)!*

Wenn Sie eine Unachtsamkeit
entdecken, machen Sie dem Offizier klar
dass er dem Schlachtherr begegnen
wird – Nachlässigkeiten können zu
unwiderruflichen Beeinträchtigungen
der Karriere führen. Zumal ein
konföderierter Held stets Makellosigkeit
und Selbstsicherheit ausstrahlen
muss!

Auf dem Empfang werden jede
Menge Fallstricke aufgrund der
unterschiedlichen Kulturen von Guanku
und Konföderation lauern – machen Sie
ihren Offizieren klar, dass man möglichst
einen Faux Pas vermeiden sollte.



★ FREIHEIT  GLEICHHEIT ★

Raumwerft Gonshutar II-3

Vor dem Sternenhimmel hebt sich die große Werftanlage ab, die ein wenig wie mehrere miteinander verbundene Rohre aussieht.

In den Docks sind große Kampfschiffe in verschiedenen Phasen der Fertigstellung zu sehen, angefangen vom Gerippe bis zum fast vollständigen Schiff. Letzteres muss die *Ecatref* sein, denn rote Banner und Bänder umspannen festlich die Rumpfhülle von Nagarals neuem Flaggschiff.

Lichter strahlen den Kreuzer an, in dessen glänzender, kratzerlosen Außenhaut noch viele Mulden und Löcher zu sehen sind. Dort wird weitere Ausstattung ihren Platz finden, wie Waffentürme oder Sensoren.

Viele kleine Shuttles umschwirren das Dock und eine große Yacht, welches mit einer verschlungenen Drachenillustration verziert ist, hat ebenfalls festgemacht. Die *Yukato* ist das Schiff des Botschafters.

Im Übrigen wird Dr. Mencor (oder ein andere Politoffizier) die Ehre haben, die Taufzeremonie durchzuführen (siehe Text „Stapellauf-Zeremonie“).

Der Empfang findet in einer großen Lounge mit Blick auf die *Ecatref* statt. Es wurde den loxonischen Gästen zu Ehren eine niedrige Tafel aufgestellt, außerdem serviert eine weiß geschminkte Frau im Kimono (*Akademik/Kultur und Gesellschaft 13+*: eine Geisha) Tee.

So wie Sie haben auch andere Metonoiden im Raum beim Tee mit Magenverstimmung und Übelkeit zu rechnen, aber vielleicht hat Dr. Mencor ja ein probates Mittelchen dabei, welches man noch rechtzeitig schlucken kann.

Wichtige anwesenden Personen sind bei den Loxonern **Botschafter Chan-Wen Bikun** und der **Xenologe Prof. Dr. Li Wang Aikira**. Unter unseren stolzen Rotuniformierten sind nicht nur **Xorshatulrag Nagaral** (Metonoid) anwesend, sondern auch seine Adjutant **Shatulkhun Miranda Kubrai** (Metonoid), außerdem **Atu-siron Kelkotar** (Metonoid), ein frisch ausgezeichnete Held der Konföderation.

Er hat ein Formorag-Piratenschiff im Alleingang erobert, nachdem seine Einheit von den Piraten ausgelöscht worden war.

Sie haben zudem Dr. Manuela Goric in Ihren Reihen – denn sie kann Ihnen und Ihren Offizieren (zumindest Hethan und Mencor) verraten, wer alles im Raum zum KGB gehört. Dem Opal dienen übrigens der Xenologe und die Geisha (**Tazuke Ori**) sowie drei weitere Loxoner, die Drachenstickereien am Anzugsrevers tragen (**Tazuke Haruto, Lan Bate, Zun Ning**). Goric hat bei letzteren vier die Vermutung, dass es sich um Fukashi-no (Opal-Agenten) handelt. Sie liegt garnicht so falsch: In Opalkreisen heißen die vier sogar **Man-gon**, einem altterranischem Begriff für „Drache“. Tazuke ist gar Samurai.

Es sind auch einige Medienvertreter zugegen, die fleißig heroische Holos schießen für die Nachrichten.



Unsere Offiziere können die Gelegenheit nutzen und sich mit den wichtigsten Personen ablichten lassen, möglichst natürlich „zufällig“ *(mit Beeinflussen/Verhalten/Schauspielern 13+ geraten sie unbemerkt auf die Bilder; auf einem Holo gemeinsam mit Kelkotar oder Nagaral gibt es je +70 Prestige, bei Kubrai +50)*.

Das kann einfacher sein, wenn sie sowieso mit den Leuten ins Gespräch kommen. Sie, Sirakhun, können Ihre Offiziere den einzelnen Leuten vorstellen. Die Offiziere dürften insbesondere auf ein Gespräch mit Nagaral interessiert sein, dem das Projekt „Blitz“ am Herzen liegt und der sich für die Mannschaft auch interessiert.

Den Empfang können Sie dazu nutzen, Ihre Beziehung zu den Offizieren zu vertiefen und Anekdoten aus Ihrem langen und ruhmreichen Leben im Dienste des Vaterlandes erzählen.

Leider wird der ein oder andere Gast mal wieder auf Ihren traditionellen Ansichten herumreiten, beispielsweise warum Sie immernoch metonoidische Erbstücke besitzen. Sie zeugen aber hier von großen Selbstbewusstsein und haben auch kein Problem damit, ein Risiko einzugehen.

Irgendwann begibt man sich auf die Brücke der Ecatref um die Taufe vorzunehmen.

Abschnitt 1: Der Abtrünnige

Auf dem Rückweg von der Brücke zur Lounge wird Li Wang Aikira versuchen, einen Offizier eine Botschaft zukommen zu lassen: Er bietet sich als Überläufer an, da er Angst vor dem Opal hat. Nun sollten Ihre Offiziere einen standfesten Plan entwickeln, wie sie ihm zur Flucht verhelfen – und ihn zunächst in Anlage 51 unterbringen können.

Ideenbeispiele folgen auf der nächsten Seite.

Stapellauf-Zeremonie

Bei der konföderierten Schiffs- taufe übernimmt ein Angehöriger der Asphonshor, der Kirend oder ein Offizier der Teshrol-Ränge den Hauptteil. Er hält auf der Brücke eine den Anlass würdigende Rede. Anschließend wird er rote altmetonoidische Schriftzeichen auf dem Brückenboden aufmalen, die dem Schiff Glück bringen. Er bedient sich dabei dem „Roten Blut des Kirend“. Abschließend spricht er die auch bei Geburten übliche Formel „Ptergorath Shen Metonargroth“, was etwa bedeutet: „Erwache, um Metonar zu befreien!“ und nennt dann den Taufnamen des Schiffes.

Danach werden die Andockklammern gelöst und das Schiff fliegt aus dem Dock und wird in einen Ausrüstungsortorbit gebracht.



- ① Man kann im Schnelldresserraum, der sich in der Nähe der Lounge befindet, die Schnelldresser-Kabinen verwenden, um eigene Aktionen vor den Augen der Agenten zu verbergen.
- ① Mencor könnte sich in Li Wang wandeln, einen Zusammenbruch simulieren (möglicherweise eine akute Form von hochansteckendem Merkurbrand...) und sich in die Krankenstation der Werft bringen lassen. Dadurch hat sie die Aufmerksamkeit und man könnte den Professor wegschmuggeln.
- ① Man könnte einen Unfall inszenieren, der mit dem „Tod“ des Professors endet. Wobei man dann ein gutes Argument braucht, warum die Loxoner ihn nicht zu einer traditionellen Bestattung mitnehmen.
- ① Wenn man sich Zugang zur Yukato verschafft, ließe sich die Rettungskapselspernung überbrücken. Der Xenologe könnte sie kurz nach dem Start verwenden und auf Gonshutar II landen, wo man ihn einsammelt.

Wie auch immer man vorgeht, die Loxoner sollten bestenfalls erst Verdacht schöpfen, wenn sie abgedockt haben. Ein diplomatischer Zwischenfall in der Lounge ist zu vermeiden, andernfalls könnte dies zu einem unschönen Karriereknick führen!

Abschnitt 2: In Anlage 51

In Anlage 51 wird Professor Li Wang einem (vergleichsweise freundlichen) Verhör durch Manuela Goric unterzogen. Hethan oder Mencor können sie unterstützen (*Psi-Grunderschwernis 18+*). Er ist ein abtrünniger Agent des Weißen Opal, was er zu verbergen versucht. Dringt man dennoch zu dieser Identitätsseite vor, wird er anbieten, einige Agenten zu enttarnen. Ansonsten wird man ihn für einen Wissenschaftler halten, der Angst hat, seine Forschung an veganoidischen Artefakten könnten missbraucht werden. Er fühlt sich durch den Opal bedroht.

In seinem Körper befindet sich jedoch ein Scan geschützter Peilsender von dem er nichts weiß.

Die Schmalaugen-Terraner glauben bereits nämlich schon seit längerem, dass Li Wang versucht, unterzutauchen. Der Sender, der in unregelmäßigen Abständen ein verdecktes Peilsignal absetzt, kann mit einem guten Scan (*Scannen 23+*) gefunden werden. Doch dann dürften die Fukashi-no schon wissen, wo er sich befindet.

Infiltration

Agrund dieses Hinweises werden die Mang-gon die Anlage 51 infiltrieren: Sie bemächtigen sich der ID von Goric, die in ihrer Privatwohnung in der nahen Stadt Ogutralen auf Gonshutar II von Zun mit Betäubungsmittel außer Gefecht gesetzt wird.

Die Mang-gon wussten, dass Goric zum KGB gehört. Das kommt davon, wenn man den KGB nicht in die Schranken weist und man deren Agenten dort logieren lässt, wo sie wollen (und nicht in den Kasernen), Sirakhun!



Die Fukashi-no dringen durch Lüftungsschächte mit Scan schützenden Anzügen in die Anlage ein.

Ablenkung

Eine von Lan inszenierte Explosion in einem Artifikantenlager sorgt für Ablenkung, das Computersystem wird durch Ori gehackt, um den Standort des Professors ausfindig zu machen. Spätestens durch die Explosion werden auch die Offiziere wachgerufen. Die Anlage geht auf Alarmstufe Rot!

Es deutet zunächst auf einen Artifikantenfehler hin. Ehe sich Manipulation herausstellt (*Technik 15+*) sind die Infiltratoren schon längst beim Professor – und Ihnen, Sirakhun!

Sie haben sich nämlich mit Li Wang unterhalten, um sich selbst ein Bild zu machen. Gleichzeitig mit der Explosion springen Haruto und Zun aus einem Lüftungsschacht und nehmen sich den Professor vor.

Sie werden höflich gebeten, Abstand zu nehmen und sich nicht zu rühren. Da sie Haruto als Samurai identifizieren, halten Sie sich an den Ratschlag – feige aber vernünftig.

Konfrontation

Die Offiziere könnten durch die Manipulation oder das Auffinden zusätzlicher Sprengsätze (*Kognition/Suchen 13+*) auf die Idee kommen, dass jemand in der Anlage ist. Auch am Computersystem wurde herum gespielt: Man hat nach Li Wang gesucht (*Technik/Software 14+*!).

Wenn die Offiziere Sie erreichen, führen Hurato und Ning gerade Seppuku bei Li Wang durch: Das Köpfen ist die traditionelle Strafe für einen Verräter. Die Mang-gon werden von sich aus keine Gewalt gegen die Konföderierten ausüben. Sie werden sich sogar eher höflich verbeugen und die mutige Tat der Offiziere ehren, dass man Li Wang zur Flucht verholfen habe. Und so müsse man nun auch ihre Tat ehren, schließlich habe das Eindringen in Anlage 51 ebenfalls hohen Mut erfordert, für den man nun Anerkennung einfordert und freies Geleit.

Vermutlich werden Ihre Offiziere es anders sehen.

Sollten sie Gewalt ausüben wollen oder Anstalten dazu machen, wird die Katanaklinge von Hurato sich an Ihrem Hals, Sirakhun, befinden – Sie werden als Geisel verschleppt.

In keinem Fall werden die Fukashi-no sich gefangen nehmen lassen und zur Not kämpfen, auch wenn sie dies „defensiv“ angehen. Möglicherweise gibt Haruto als Samurai eine kleine Geschmacksprobe seiner eindrucksvollen Fähigkeiten. Er ist nicht auf Töten aus, aber ein Angriff sollte genügen, den Offizieren Respekt zu lehren.

Wir gehen davon aus, dass die Mang-gon abziehen können – mit oder ohne Sie als Geisel.



Mang-gon

Tazuke Haruto

Der Samurai-Meister ist Anführer der Mang-gon. Er gilt als weise und gerecht und zähmt die aggressiven Ausfälle seiner Frau Ori. Sein Problem jedoch ist die Eifersucht, und er schreitet vehement ein, wenn jemand die Aufgaben seiner Frau als Geisha missversteht. Seine Spezialität liegt im Nahkampf mit dem Molekülkatana, außerdem wurde er als Raumpilot der Takerutian ausgebildet und versteht sich auch auf Raumschiffstechnik. Haruto ist innerhalb seines Samuraiordens hoch respektiert und ihm werden Ambitionen zum Titel des Shogun nachgesagt. Er achtet streng auf die Iloxonischen Traditionen und meditiert mehrmals täglich.

Tazuke Ori

Die Geisha ist Ehefrau von Haruto versteht sich in den Künsten der Gesellschaftsdame. Hinter den Dermopartikeln, die sie auf eine weiße Gesichtsfarbe schalten kann, verbirgt sich eine Meister-Assasine. Als Diebin geriet sie in konföderierte Gefangenschaft.

Während dieser wurde sie misshandelt und ihr wurde die Zunge heraus geschnitten. Seither ist sie stumm.

Sie ist die Software-Expertin der Mang-gon und kommt überall hinein und heraus. Ihr Fächer ist eine getarnte Hyperstim-Waffe. Außerdem hat sie in der Innenseite ihres Kimono ein dutzend kleiner, vergifteter (Wurf-)Messer versteckt. An ihre Opfer schleicht sie sich tänzelnd heran und massakriert sie äußerst brutal.

Lan Bate

Der dunkelhäutige Asiate ist Sprengstoffexperte und Verhörspezialist. Dadurch gehört er zum Blauen Opal, was aber nicht einmal die übrigen Mang-gon wissen. Bate wirkt eher schüchtern, beinahe ängstlich. Doch dieser erste Schein trügt: Bate ist neugierig und Haruto nennt ihn „das fröhliche Kind“, da er sich von technischen Spielereien und Kleinigkeiten schnell begeistern lässt und viel lacht. Als Paranormiker ist er im Bereich der Telepathie, der Materieflussmanipulation und der Mentalmanipulation ausgebildet. Darüber hinaus kennt er sich gut mit fremden Kulturen aus und spricht Imperial und Nezordrular fließend.

Zun Ning

Als Mann fürs Grobe in der Gruppe ist Zun ein echter Kraftprotz – auch dank seiner diversen Implantate. Er kennt sich zudem mit Wirkstoffen aus und wurde als Scharfschütze und an schweren Waffen ausgebildet.

Ning ist Zyniker mit Leib und Seele und in seinem Leben vom Schicksal schwer geprüft. Die Implantationen waren Folge eines Unfalles. Es scheint als habe er das Unglück gepachtet und mehr als einmal hätte er bereits seinem Dasein selbst ein Ende gesetzt. Haruto hat ihn jedesmal davor bewahrt und der Samurai arbeitet beständig an Nings Selbstachtung und Motivation. Bevor es mit Ning bergab ging, rettete er Haruto einst das Leben, so dass dieser nun Verantwortung für den breitschultrigen Mann übernommen hat. Vor einem Jahr erkrankte Zun an Genkrebs, was er den anderen Mang-gon verschweigt. Er wartet darauf, in einer heroischen Kamikaze-Aktion sich für die anderen opfern zu können.



Abschnitt 3: Drachenjagd

Die Infiltratoren machen sich auf den Rückzug durch die Anlage. Egal ob Sie als Geisel dabei sind oder nicht: Die Fukashi-no dürfen mit ihrem dreisten Angriff nicht ungeschoren davon kommen! Xorshatulrag Nagaral wird sich mit den Offizieren in Verbindung setzen und diese auffordern, die Agenten gefangen zu nehmen. Lebende Fukashi-no sind besser als tote!

Sie, Sirakhun, zu befreien, ist leider erst zweites Ziel.

Sie haben ebenfalls einen KGB-Peilsender implantiert – bei Teshrol-Rängen fast Standard. Asphonshor- und KGBler haben Zugang zur Frequenz und somit sind Sie zu orten.

Unsere treuen Offiziere werden die ruchlosen Agenten aufhalten!

Diese könnten, wenn Sie nicht als Geisel genommen wurden, sich einer anderen Person bemächtigen (evtl. ein den Charakteren bereits bekannter NSC). Die teuflische Bande wird sich natürlich nicht an dem erstbesten Wachposten vergreifen sondern wird versuchen, zumindest einen Wissenschaftler oder hochrangigen Soldaten in die Hände zu bekommen.

Außerdem teilen sie sich auf: Haruto geht mit der Geisel, die anderen Mang-gon nehmen einen eigenen Weg.

Die Taktiken der Offiziere

Folgende Ideen kann man angehen:

- 🕒 Man könnte Gelpad- oder ATMOS-Projektile verwenden, um eine Gefangennahme vorzubereiten. Die Arsenalkammern stehen den Offizieren offen.
- 🕒 Hinterhalte lassen sich an verschiedenen Stellen einrichten. Letztlich ist dies hier Ihr Terrain, nicht das der Fukashi-no. Es lassen sich beliebig Energiefelder aktivieren und Durckschotts schließen.

- 🕒 Solange die Fukashi-no eine Geisel haben, sind sie kaum angreifbar.
- 🕒 Betäubungsgas funktioniert nicht: die schwarzen Einsatzanzüge der Opal-Agenten verfügen über Gasmasken
- 🕒 Aufgrund der Scanschutzanzüge sind die internen Sensoren nutzlos bei der Jagd. Man muss sich auf die Meldungen von Wachposten verlassen oder nachverfolgen, an welchen Terminals Ori Eingriffe vornimmt, um z.b. Türblockaden zu umgehen etc.
- 🕒 Paranormik-Aktionen sind sicherlich auch sinnvoll

Die folgenden Teile lassen sich in beliebiger Reihenfolge in den Operationsverlauf einbauen (und gerne weitere hinzuerfinden). Es lässt sich irgendwann feststellen, dass die Mang-gon sich einen Weg zu den Startkatapulten bahnen.



Turbolift: Sprengfalle

Lan Bate hat vorgesorgt und in eine Sprengladung in dem Lift untergebracht, den die Verfolger nehmen würden. Der Sprengsatz löst aus, wenn der Lift betreten wurde und bereits 10 Sekunden fährt.

Den Offizieren kann auffallen (*Kognition 13+*) dass eine Wandverkleidung des Lifts nicht an korrekter Stelle ist. Man kann den Sprengsatz entdecken und womöglich die letzten Sekunden herunter zählen sehen. Man könnte den korrekten Draht geistesgegenwärtig herausreißen (*Instinkt und Kampf/Sprengstoffe gemeinsam 30+*) oder sich auf den Boden werfen. Am Boden oder anderweitig geschützt verursacht der Sprengsatz nur 2W6 Punkte Schaden. Explodiert die Falle unbemerkt, sind es 4W6.

Anschließend verkeilt sich die Liftkabine im Schacht – und droht, abzustürzen. Machen Sie daraus eine spannende Szene, in der die Offiziere aus der Kabine klettern müssen!

Artifikantendepot: Falsche Fährte

Haben die Mang-gon eine Geisel dabei, werden sie versuchen, eine falsche Fährte zu legen. Sie müssen davon ausgehen, dass man die Geisel anhand von Scans, einem Peilsender oder anderweitig verfolgen kann. Daher fesseln sie sie und laden sie auf einen Artifikanten, der von Ori programmiert wird, möglichst in eine andere Richtung zu fahren als die Fukashi-no fliehen. Wenn die Offiziere schnell sind, können sie den Artifikanten stoppen und anhand der Protokolldateien feststellen, wo er manipuliert wurde. Dann gilt es, dorthin Verstärkung zu schicken und selbst sich in die Sektion der Anlage 51 aufzumachen.

Mannschaftsunterkünfte: Leichen Pflastern ihren Weg

In den Unterkünften der Mannschaften richten die Mang-gon ein Blutbad an, als unsere unerfahrene Crew auf die Iloxonischen Tötungsmaschinen trifft. Nach einem Hilferuf aus den Unterkünften werden unsere Offiziere anschließend nur noch niedergemetzelte Volksgenossen vorfinden. Dafür werden diese schmaläugigen Bastarde bezahlen!

Verletzte berichten unter Schock von dem Tsunami der hier gewütet hat

Holographisches Labor: Die Geisha

Im holographischen Labor macht sich Ori daran, auf verschiedene Daten in Anlage 51 zuzugreifen – sie nutzt die Gelegenheit, ein wenig „Kasse zu machen“.

Dabei wird sie von unseren tapferen Offizieren unterbrochen und startet ein experimentelles Programm: Überall im Raum erscheinen reflektierende Hologramme: Eine Art Spiegelkabinett entsteht – auch wenn man durch die holographischen Spiegel hindurchlaufen kann. Man kann nun jeden einzelnen Projektor zerstören, aber das dauert. Um das Programm zu deaktivieren muss man ihre Blockade überbrücken (*Technik/Software 13+, bei 15+ erfährt man, dass sie Projektdaten kopiert hat – auch die der „Blitz“*).



Sie wird versuchen, aus dem Labor zu entkommen und ist auch bereit, ihre tödlichen Fähigkeiten gegen die Offiziere einzusetzen. Dabei versucht sie, sich anzuschleichen und möglichst aus dem Hinterhalt zu arbeiten.

Transporttunnel: Beinahzugriff

In den großen Frachttransportröhren, in denen Waren vom Zentrallager an verschiedenste Stellen der Anlage befördert werden, gelingt es beinahe, ein paar Flüchtende Mang-gon zu sellen, möglicherweise sogar mit Geisel!

Sie versuchen, davon zu rennen, aber wer weiß ob unseren Offiziere schneller sind (*vergleichende Athletik-Tests, die Mang-gon haben 4W6 in Athletik*). Beide Seiten könnten sich auch Transportplattformen bemächtigen und ein „Lorenrennen“ veranstalten (*Transportmitteltests*).

Wenn man sie beinahe erreicht hat, gelingt es den Fukashi-no, durch ein sich schließendes Schott hindurch zu schlüpfen.

TAZUKE ORI

Lebensenergie	55
Psi-Grunderschw.	13
Schutz	8,X 3,B 8
Initiative	4W
Ausweichen	4W
Attacke (Fächer)	4W
Attacke (Messer)	3W+3

Ausrüstung:

Kommunikator, Minicomputer, Opal-Scanschutzanzug, Kimono, Hyperstim-Fächer (Hiebwaffe): *Grundschad. 5, Absolutschaden 2*
5 vergiftete Messer (Stich- und Wurfwaffe): *Grundschaden 3, Absolutschaden 5, Wunde F, bei Verletzung wird Gift [konzentriertes Altairtoxin] freigesetzt, was in den folgenden 8 Minuten nach dem Treffer 1 Punkt Schaden pro Minute verursacht - pro Treffer.*

Tanklager: Der Paranormiker

In der Lagerhalle, in der sich die unterschiedlichsten Tanks aneinanderreihen (mit Gasen und Flüssigkeiten) gelingt es, Lan Bate in die Enge zu treiben. Der wird die vielen dunklen Ecken des Lagers zu nutzen versuchen. Er legt Sprengsätze, die er an Tanks befestigt, auf die die Offiziere stoßen. Zusätzlich verwendet er seine paranormischen Fähigkeiten, um zu entkommen (z.b. Gruppenhalluzination). Mit „Levitation“ wird er versuchen, sich vor Zugriffen zu schützen. Die Sprengsätze müssen von den Offizieren entschärft werden oder können auch wahlweise für Chaos sorgen.

Startkatapult-Bucht 7: Übergabe

In der Startkatapultbucht wollen die Mang-gon mit einem Dragonref-Raumbomber (Basisbuch Seite 434) flüchten.

Zun Ning hat mit seinem Scharfschützengewehr Stellung bezogen und überwacht den etwa Fußballfeld großen Bereich. Er gibt Haruto Deckung (egal ob mit oder ohne Geisel).



LAN BATE

Lebensenergie	45
Übersinnlichk.en.	60
Psi-Grunderschw.	16
Schutz	8,X 3,B 8
Initiative	4W
Ausweichen	4W-2
Attacke (AFFW)	3W+2
Paranor.-Aktionen	4W

Ausrüstung:

Kommunikator, Datapad, Opal-Scanschutzanzug, AFFW-3.2 (Maschinenpistole):
Grundscha den 4, Magazin 16, Reichweite 70m, Nachladedauer 10, Resist. 50, vollautomatisch 1
XM-1 (Sprengstoff) :
Grundscha den 25, Wunde F, Explosionsradius 0,5m
Paranormik-Aktionen:
Gedanken lesen, zentrierte Wanderung, Gruppenhalluzination, Verschmelzung, Erinnerung verändern, Levitation, Deformation

ZUN NING

Lebensenergie	75
Psi-Grunderschw.	13
Schutz	9,X 5,B 9
Initiative	4W
Ausweichen	4W-2
Attacke (Caleida)	4W-1

Ausrüstung:

Kommunikator, Datapad, Hand-Scanner, Opal-Scanschutzanzug
Caleida T (Sturmge wehr):
Grundscha den 4, Magazin 80, Reichweite 600m, Nachladedauer 14, Resist. 40, vollautomatisch 2
wichtige Implantate:
Taktisches Auge, Hartplastskelett, synthetische Organe, Servomotor-komplexe, Kunsthaut, Jet-Propulsoren (4 x Ausweichen mit 4W+2)

Haben sie eine Geisel, werden sie den Bomber anfordern als Fluchtfahrzeug, ansonsten werden sie einen Wartungs-techniker dazu zwingen, ihnen Zugang zu verschaffen.

Eine mögliche Geiselübergabe würden sie ebenfalls hier in der Katapult-Bucht vornehmen wollen. Dazu wird Zun Ning die Geisel mit einer Injektion vergiften und die Mang-gon werden den Offizieren erst mitteilen, wo das Gegengift in der Bucht versteckt ist, wenn man den Orbit erreicht hat. Natürlich kann man auch eine großangelegte Suchaktion durchführen – und ist womöglich dazu gezwungen, wenn man die Mang-gon ausschaltet.

Zumindest Zun Ning wird alles daran setzen, dass Haruto fliehen kann und ist bereit, sich selbst zu opfern -auch gegen den Willen Harutos, der selbst einen sterbenden Ning noch mit an Bord der Dragonref zieht und der das Opfer seines Freundes nicht versteht.



Im Orbit wartet ein schnelles Opal-Agentenschiff darauf, die Fukashi-No an Bord zu nehmen.

TAZUKE HARUTO

Lebensenergie	60
Psi-Grunderschw.	14
Schutz	8,X 3,B 8
Initiative	4W
Ausweichen	4W+1
Attacke (Katana)	4W

Ausrüstung:

Kommunikator, Datapad, Opal-Scanschutzanzug, Shindo-Molekülkatana (Hiebwaffe):
Grunds. 11, Absolutschaden 6 Wunde F, Resistenz 30, parade-fähig +5

Während möglicher Verhandlungen bei den Startkatapulten – oder wenn man bereits vorher schon herausgefunden hat, wo sie ihr Weg hin führt – haben unsere Offiziere die Möglichkeit, Vorkehrungen zur Geiselübergabe und zur Flucht zu treffen (z.B. Sabotage der Dragonref).

Hier könnten die Fukashi-no bereits gestoppt werden. Die Operation ließe sich noch durch einen optionalen Abschnitt verlängern:

Optionaler Abschnitt 4: Drachenflug

Gelangen die Fukashi-no oder Haruto zuletzt in den Orbit und an Bord des Agentenschiffes, scheint seiner Flucht Erfolg beschieden zu sein – denn keines unserer Schiffe kann das schnelle Agentenschiff einholen. Keines der unseren mag stimmen – aber wir haben noch die glorreiche „Blitz“ in unserer Hand!

Dank ihres Überlichtantriebes sollte es möglich sein, Haruto einzuholen.

Impressum

Autor

Daniel Sclaris

Dank an

Irene Martin, Marcel Durer, Christof Schwab, Fabian Schaub

Der wird versuchen, über einen temporären Gratpunkt, von dem der Opal vor längerem Kenntnis erhalten hat, zu springen. Zunächst muss also festgestellt werden, wohin er unterwegs ist. Sensorsonden der Nezlogrash und geheime Gratraumdaten des KGB helfen hier weiter.

Die „Blitz“ wird das Fukashi-no-Schiff nach einem präzisen Sprung (*Transportmittel/Raumschiff steuern 15+*) schließlich am Gratpunkt erwarten und nach einem kurzen Gefecht lässt es sich entern. Das Schiff wird von unseren Offizieren gestürmt und eine mögliche Geisel befreit. Es gelingt, den letzten Mang-gon zu stellen. Als Samurai wird er nicht aufgeben, daher muss man ihn betäuben.



★ FREIHEIT



GLEICHHEIT ★

Abschlussbesprechung

Estugotar, Sirakhun! Die schändlichen Loxoner wurden hoffentlich wieder einmal in die Knie gezwungen – für einen Samurai eine besondere Schande! Hoffentlich haben wir ein paar Fukushima in unserer Gewalt, die wir nun nach belieben auseinander nehmen können um an jedes Fünkchen Information zu kommen, welches sich in deren kranken Gehirnwindungen versteckt!

Es sollte herausgefunden werden, ob es ihnen gelungen ist, Projektdaten der Anlage 51 (insbesondere über das Projekt „Blitz“) an den Opal zu übermitteln. Ein Verhör durch den KGB (hier kann Hethan durchaus helfen) wäre angebracht!
Am Ende wird sich herausstellen, dass ein Teil der „Blitz“-Daten übermittelt werden konnten. Doch die Details bleiben im Dunkeln.

Rufen Sie Ihre tapferen Offiziere (und möglichen Retter) zu sich für die Belohnung:

- ☉ Man erhält dauerhaft Zugang zum Munitionsarsenal: Ab sofort stehen ihnen für zukünftige Operationen alle Arten an Munitionstypen offen, auch unsere wertvolle ATMOS-Munition. Atusion Parcix bzw. der Kommandeur des „Blitz“-Projektes kann ab sofort selbst Genehmigungen zur Nutzung spezieller Munition erteilen, langwierige Autorisationsprozesse fallen damit weg.
- ☉ Pro festgenommenen Mangon erhält man +80 Prestige und 500.000 Credits Prämie, für Haruto sogar +150 Prestige und 1.000.000 C Prämie. Denn die Gefangennahme wird mit Sicherheit eine heroische Meldung für die Hologovisionkanäle sein! Man wird ihnen den „Vaterländischen Jadeorden“ ans Revers heften, der speziell für Heldentaten gegen den LOXON-Bund vergeben wird.
- ☉ Wurden Sie aus den Fängen des Opal gerettet, werden sie den Offizieren zu hohem Dank verpflichtet sein und dies wird Ihre Bande stärken.

Machen Sie deutlich, dass es für Sie viel bedeutet, sich auf die Offiziere sogar mit dem eigenen Leben verlassen zu können. Für die Karriere beider Seiten kann dies nur nützlich sein. Vielleicht können Sie ein persönliches Geschenk erübrigen: Traditionelle Glücksrunen aus metonoidischem Eisen oder Zähne einer Terexa-Echse aus Ihrem Erbschatz – wenn Sie glauben, diese Geschenke kommen gut an. Ansonsten fällt Ihnen vielleicht noch anderes ein (original altairischer Blauscotch, eine Einladung bei einem nicht-synthetischen Essen,...)

Wir freuen uns darauf, bei der nächsten Operation Sie und Ihre Offiziere wieder losschicken zu können – für den Glanz und Fortschritt unserer Großen Konföderation!

Lieber SpielleiterIn,

Für das Abenteuer kannst du zwischen ca. 20 und 25 EP verteilen.

