

ROTE ALLIANZ

Teaser

Das Bündnis des Sultans von Selantis IV mit den Loxonern hat das Räderwerk der konföderierten Machtmaschinerie in Gang gesetzt. Doch die Befehlshaber sind sich uneinig in der Vorgehensweise. Auf Selantis IV wartet derweil ein konföderierter Offizier auf Abholung. Die neu angesetzte, geheime Mission dient allerdings nicht vorrangig seiner Rettung, sondern der Wiederbewaffnung der marodierenden Cybernauts – und dem Ziel, ein gemeinsames Bündnis mit der verfeindeten Seelenpein-Bande zu schmieden...

Hallo SpielleiterIn!

„Operation Rote Allianz“ schließt an „Operation Roter Scimitar“ an. Das Abenteuer beginnt daher zweigeteilt: Die nach Gonshutar II zurück gekehrten Offiziere ärgern sich mit der Verzögerung der Rettung ihres Kameraden herum, während der (oder auch die) zurück gelassenen selbst die pralle Wucht des Valbaro-

Lebens abbekommt: Den Kampf ums Überleben.

Zur Vorbereitung bietet es sich an, Abschnitt O auszubauen und beide Gruppen getrennt zu leiten (die jeweils anderen Spieler aus dem Raum bitten). Das hängt natürlich davon ab, inwiefern und wie lange die Spieler bereit sind, „getrennt“ zu spielen. Man sollte es nicht überstrapazieren. Rein theoretisch aber hättest du sogar die Möglichkeit, zwischen OR Scimitar und OR Allianz für jede Gruppe ein eigenes kleines Abenteuer zu spielen, an getrennten Spielabenden. Wenn Du Dir diese Mühe machst, wird dies sicherlich honoriert. Die Spieler sollten es outtime unterlassen, von den jeweiligen Erfahrungen und Abenteuern bzw. Erlebnissen zu erzählen und dies stattdessen den Charakteren überlassen, wenn sie wieder aufeinander treffen.

Wir empfehlen, als inhaltliche Vorbereitung für das Abenteuer im NOVAbasisbuch die Allianz, das Valbaro-Rift, die Formorag und das Protektorat im Kapitel Kosmos noch einmal nachzulesen. Dadurch lässt sich evtl noch das ein oder andere Element aus den jeweiligen Kulturen ins Spiel integrieren.

Bezüglich Orte und Namen sollte man noch mal OR Scimitar nachlesen.

Der Einsatzbefehl erfolgt diesmal bewusst verzögert.



Abschnitt 0: Eine Entscheidung zu Selantis

Auf Gonshutar II, Anlage 51

In der Anlage 51 findet der Alltag mit Leibesübungen, Appellen, den Arbeiten in den Labors und Projektgruppen statt. Die Blitz erhält einen Scanner des treuen Staatskonzerns KOSMORAN! Damit werden unsere Offiziere in die herausragende Lage versetzt, in das Herz der Werkzeuge unserer Feinde zu blicken!

Nichtsdestotrotz, je mehr Tage verstreichen ohne einen Fortschritt bezüglich der Abholung des Offiziers und der Warenlieferung, desto größer wird die Nervosität und die Sorge unter den Offizieren. Daher vermag dem ein oder anderen Offizier beim Einbau des Scanners und dessen Systemtest Fehler unterlaufen

(Technik/Astrotechnik-Test, Transportmittel/Raumschiffsteuer-Test, Kognition/

Scanner&Sensoren-Test, insgesamt sollte ein Topf mit 42 Punkten abgebaut werden. Wird der Topf nicht erreicht, muss noch mal von vorn getestet werden, was zusätzlich 6h Arbeit in Anspruch nimmt.)

Auf Anfrage der Offiziere bei Ihnen Sirakhun bezüglich einer neuen Mission nach AI-Selan müssen Sie leider mitteilen, dass es bislang kein Status Grün gibt für eine neue Operation mit Waffenlieferungen und Kybernetik samt Kybernetiker. Auf Ihre eigene Anfrage wiederum nach oben hin wird man Sie vom Büro des Xorshatulrag aus wissen lassen, dass Kriegsherr Patrogg selbst eine solche Mission gegenwärtig blockiert. Mehrmals wurde Ihr bitten um ein Termin mit Patrogg verzögert. Sie müssen verstehen, dass ein so wichtiger Mann wie ein Kriegsherr sich nicht um jede kleinen Belange seiner Untergebenen kümmern kann. Vielleicht aber liegt es auch an Ihrem schlechten Ruf als „Traditionalist“ oder Sie sollten daran arbeiten, dem Kriegsherren Ihre volle Inbrunst und Überzeugung für das Große Vaterland zu beweisen!

Raumsciffscanner

Im Gegensatz zu Sensoren, die Energieabstrahlungen, Objekte und deren Form und Bewegung wahrnehmen können, ermöglichen Scanner einen „Röntgenblick“ in das Innere von Raumschiffen, Asteroiden etc. Daher können Scanner Aufschluss über Lebensformen, Atmosphäre, technische Strukturen, Waffensysteme, Energieschilde und -felder, genaue chemische Zusammensetzungen und vieles mehr geben. Die Reichweite der Scanstrahlen ist wesentlich geringer als die von Sensoren, können aber dennoch von niedrigem Orbit bis auf die Planetenoberfläche hinab reichen.



Raumschiffscanner KOSMORAN OCULAR III

Fslk 44; Gewicht 0,8t; GSTPV
2 Erfassung 10+; Reichweite
2.000km; EV 1.000; Resistenz
500;

Auf Al-Selan, Alhambra

Möglicherweise befindet sich einer der Offiziere als Lehrmeister des Sohnes von Sultan Ben Elis, **Mahed**, auf Al-Selan. Hier würde sich empfehlen, durch Kontaktleute der Cybernauts in Selabad ihn in die Handlung der Cybernauts einzubinden. Beispielsweise begegnet der Lehrmeister Cybernauts, die Lebensmittel oder medizinische Vorräte stehlen. Vielleicht kann man ihn zum Aufbruch ins Lager der Cybernauts bewegen. Mahed könnte ihm (heimlich) folgen, denn das Alhambra-Leben ödet ihn an, bzw. er will ja dem Palast und das für ihn geplante Leben gewissermaßen „entkommen“. Mahed könnte die Offiziere daher sogar weiterhin begleiten, man sollte jedoch bedenken, dass der Vater womöglich an eine Entführung seines geliebten Sohnes glaubt und nach ihm suchen lässt.

Auf Al-Selan, Wrack der „Abu Chalem“

In ihrem Wrack-Lager werden die Cybernauts von Hunger und Krankheit geplagt. Sie warten ungeduldig auf die Lieferung der Konföderation und Shenna hat alle Hände voll damit zu tun, ihre Leute dem zurück gelassenen Offizier gegenüber still zu halten. Ihr zur Seite steht noch der über 90jährige und gebrechliche **Aron Goldberg**, ein ehemaliger Davison-Pionier und einst sogar Kolonialleiter auf Wallace (mittlerweile Alpha, die Hauptwelt des Protektorats von Vendar). Er war unter der Gruppe von Cybernauts, die Shenna aus den Kerkern der Alhambra befreite und ist für sie so etwas wie eine Vaterfigur. Shenna muss auch mal einen Mob zurückpfeifen, der sich um diesen scharrt. Es zeigt sich, dass sie zunehmend Schwierigkeiten hat, die Leute unter Kontrolle zu halten. Man (evtl. mit Offizier) entdeckt beim Scouten geheimes Seelenpein-Versteck im weitläufigen Keller einer Fabrikrüine in Selabad. Dort lagern eine Menge Synthfood-Rationen. Es geht also daran, einen Überfall auf das Nahrungsmittellager zu planen.

Sollte sich der Offizier in Shenna verliebt haben, finden Sie sicherlich eine Szene für Liebesgesäusel (z.B. wenn sie ihm gegenüber ihre Sorge äußert, dass man endlich Taten der Konföderation sehen muss oder sie sonst ihre Stellung verliert – oder mehr). Wir hoffen, dass der Offizier durch seine Beziehung nicht blind wird und vergisst, wem seine Loyalität wirklich gilt!

Hinzu kommt natürlich dennoch der Zweifel des Offiziers: Hat man ihn endgültig zurück gelassen? Solange man keinen Zugang zu einem TR-Transmitter hat oder man nicht einen der Kommunikationssatelliten des Sultanats im Orbit nutzen kann, kann man keinen Kontakt zur Konföderation aufnehmen.

Auf Gonshutar II, Ogutralen

Das Blitz-Team und Sie, Sirakhun, haben die Ehre und eine Essenseinladung in der Kommandantur des Schlachtherren in Ogutralen am Abend.



Zuvor jedoch verfolgt man die Tagesbotschaft des Kirend – eine wichtige tägliche Ansprache für alle Konföderierten.

In dem zylindrischen Bau aus Glas und rotem Stahl am Paradeplatz der Stadt

wird man mit Xorshatulrag Nagara, **KGB-Abteilungsleiterin Manuela Goric** und seine **Adjutant Shatulkhun Miranda Kubrai** (Metonoid) dinieren, Sklaven übernehmen die Bedienung.

Der Kirend

Der Kirend ist eine zeremonielle Person, welche die Konföderation repräsentativ vertritt und an den Staatsgründer Rendro Kirend erinnern soll. Er dient dem Volk als eine Leit- und Identifikationsfigur und demonstriert die Einheit der Konföderation nach Außen hin. Das Amt des Kirend wird stets von einem Terraner bekleidet, dessen wahre Identität unbekannt ist. Gerüchteweiser soll sich ein Artifikant dahinter verbergen.

Der Kirend tritt bei öffentlichen Veranstaltungen und in Bildübertragungen mit Ganzkörperrüstung und der Maske des Kirends – einer Nachempfingung des Gesichts des Reichsgründers – auf. Das Amt des Kirend bekleidet ein vom Volk gewählter, 14. Kriegsherr ohne eigenes Protektorat auf Lebenszeit.

Kirend - Tagesbotschaft

(...) Das Große Vaterland ist zutiefst besorgt ob der neuen Schachzüge unseres loxonischen Nachbarn im Valbaro-Sektor. Ich möchte klar verstanden werden: Das Engagement des Loxon-Bundes auf Selantis IV stellt eine unnötige Provokation dar, die nach 7 Jahren des Waffenstillstandes zwischen unseren beiden Nationen unsere guten Beziehungen belastet. An wirtschaftlichen Investitionen in Selantis IV wäre nichts auszusetzen, wohl aber an militärischen. Der Aufbau einer bis an die Zähne bewaffneten Präsenz direkt vor den Türen unseres vendarischen

Bündnispartners werden wir jedoch nicht tatenlos zusehen. Die loxonische Regierung also muss sich fragen, ob sie bereit ist, Verantwortung für die Konsequenzen zu übernehmen, die ihr weiteres Handeln mit sich bringt. Noch einmal deutlich: Wir sind keine Kriegstreiber! Wir haben sogar einen loxonischen Diebstahl wichtiger Daten aus einer unserer Forschungsanlagen verschwiegen, weil uns Friede und Freundschaft mit unserem Nachbarn wichtig ist und um ihren guten Ruf zu wahren. Dieser Diebstahl steht in Zusammenhang mit der loxonischen Intervention auf Selantiv IV, die einen zweiten Schnitt in unser Fleisch darstellt. Bei diesem zweiten Schnitt müssen wir nun aufschreien, und wir werden schützend unsere Hände erheben. Wir werden keinen dritten Schnitt zulassen!



★ FREIHEIT



GLEICHHEIT ★



Zu den obligatorischen, auf der Hauptwelt Kentroggnar (Gonshutar V) gezogenen Dethcrunai („Kraftknollen“) gibt es jedoch auch einige an Exquisiten Beilagen wie Tergatschweinefleisch. Es wird sogar Laudrasil gereicht, was sonst nur den Teshrolrängen im Gonshutar-System vorbehalten ist. Laudrasil ist eine Fingernagel große, wurmartige, silbrig glänzende Lebensform, die in Weltraumnebeln überleben kann.

Xorshatulrag Nagaral und Sie werden während des Essens eifrig diskutieren: Sie, Sirakhun, sind dafür, den Deal mit den Cybernauts durchzuziehen („Ich habe immer zu meinem Wort gestanden“) und dann den Planeten in Ruhe zu lassen. Die Blitz-Daten sind schließlich nicht in feindliche Hände geraten. Der Xorshatulrag dagegen ist der Meinung, man muss die Loxoner nicht nur vertreiben, sondern man sollte die Gelegenheit zur Expansion nutzen und eine Enklave gründen. Es wird deutlich, dass er nichts von der Politik Patrogg, der sich überhaupt nicht einmischen will, hält. Zufällig weiß er, dass das Freie Protektorat von Vendar ebenfalls an Selantis IV interessiert ist. Sie sind gegen eine Präsenz der

Loxoner vor der Haustür. Aber Ihnen beiden sind die Hände gebunden, weil Patrogg die Waffenlieferung und die Kybernetiklieferung nicht billigt. Das Blitz-Team soll und darf sich natürlich an der Diskussion beteiligen. Es ist anzunehmen, dass der Atusiron (Parcix) seinen Mann da wieder rausholen will.

Während des Essens teilt Kubrai mit, dass der loxonische Botschafter Chan-Wen Bikun eine Nachricht an die Konföderation geschickt hat: Guanku wird sich von Selantis IV zurückziehen. Dies wird Ihre Argumentation natürlich eher stützen, Sirakhun, doch Nagaral lässt sich nicht beirren: Er glaubt den schmaläugigen Terranern nicht – wohl zu recht!

Auf Al-Selan, Wrack der „Abu Chalem“

Die Vorbereitungen zum Überfall auf den Lagerkeller sind abgeschlossen, als ein Überraschungsangriff der Seelenpeiniger auf das Wrack erfolgt: In einem Rückzugsgefecht, in dem der Offizier an Shennas Seite kämpft, geht es darum, die Seelenpeiniger so lange zu beschäftigen, bis die Cybernauts in

CYBERNAUT

Lebensenergie	50
Psi-Grunderschw.	11
Schutz	5,X 5,B 5
Initiative	3W+2
Ausweichen	3W
Attacke (Impuls.)	3W-1

Ausrüstung:

Kybernetik-Abstoßungshemmer (Medikament), W6x100 Amares Bargeld, Implantationen nach Wahl (z.B. künstl. Organe, Neuronalleiter, Tech-Operatorhände, Neurlink, Schallrezeptoren, SDSS)
Impulser Pro (Impulspistole): Grundscha den 4; Wunde B; Batterie 20 EE (5 Schuss); Reichweite 40m; Resistenz 30; überladbar +2

die „unteren
D e c k s “
geflüchtet
sind.



Diese haben sich tief in die Erde eingegraben und man hat schon vor längerem von hier aus einen engen Fluchttunnel gegraben, durch den man nun evakuiert und etwa einen Kilometer weiter zurück an die Oberfläche kommt. Es wäre eine gute Idee, diesen Tunnel hinter sich zu schließen.

Während des Gefechts begegnet der Offizier einer Seelenpeinigerin (**Martia**), die ihn gefangen nimmt oder Shenna eine Waffe an die Schläfe hält und ihn dann überrascht, dass sie mit ihm den Planeten verlassen will und bittet um seine Hilfe. Ehe hier mehr herauszufinden ist, wird sie im Gefecht getötet, ihre Leiche (und ihr Datapad) kann zunächst nicht geborgen werden. Auch Aron Goldbaum wird verletzt und liegt im Koma.

SEELENPEINIGER

Lebensenergie	40
Psi-Grunderschw.	8
Schutz	5,X O,B O
Initiative	3W
Ausweichen	3W+3
Angriff (Schrot)	3W
Angriff (Messer)	3W

Ausrüstung:

2W6x100 Amares Bargeld,
Formorag-Entermesser C (Säbel):
Grundscha-den 5; Absolutschaden 1; Resistenz 70; parafefähig +6
C-2 Schrotgewehr:
Grundscha-den 8; 6 Schuss im Magazin; Reichweite 30m; Nachladedauer 15; Reichweite 50m; streuend 10m (alle 10m Entfernung: Schaden -10%, Handhabung +1)

Auf Gonshutar II / Anlage 51

Einer unserer Offiziere (Estural) erhält durch seinen Kybernetiker Muksiron Mictral Shruwan (Metonoid), der ihm ein neues Implantat anbietet und schleimt (der Druck von oben scheint gewirkt zu haben), einen interessanten Tipp. Er steht mit einem hohen Logistikkoffizier des Vendar-Protectorats in Kontakt, der gegenwärtig das Gonshutar-System bereist. Oberst Bjarne Larson-Maltov möchte wohl Waffen und Kybernetik der Vendarische Volksarmee wegen Modernisierung verkaufen. Tregash! Eine Möglichkeit, den Deal mit den Cybernauts durchzuführen... Der Oberst lässt sich zu einem Treffen in Anlage 51 überzeugen, wenn er kontaktiert würde.

Der Oberst erklärt sich bereit, Waffen und Implantate der Anlage 51 zu „Testzwecken“ für 200 Millionen Credits zu verkaufen, wenn gewünscht. Die Offiziere werden damit wohl zu Ihnen kommen, Sie werden den Xorshatulrag hinzuholen. Dieser verfügt nämlich über wesentlich mehr Budget als Sie.



★ FREIHEIT  GLEICHHEIT ★

Der Xorshatulrag kommt zur Anlage und erwartet die Offiziere im Besprechungsraum – ohne Sie, Sirakhun. Das zeugt nicht gerade von Vertrauen – Lenthoroth, Sirakhun! Möglicherweise ist ihr Rücken gefährdet! Er wird peinlich darauf achten, dass keine Asphonshor im Raum sind (Mencor). Da Goric ihn begleitet, wird der KGB jedoch informiert sein. Nagaral hat entschieden, dem Oberst die Ware abzukaufen und teilt den Anwesenden seinen Plan mit.

Er macht deutlich: Diese Operation wird ohne Einwilligung des Kriegsherren stattfinden und hinter dessen Rücken. Es sei jedoch der Wunsch des Kriegsherrenrates und sein eigener, sowie mit Sicherheit auch im Interesse des Sirakhun, der sein Wort halten und einen guten Untergebenen wieder haben will, als auch der Blitz-Besatzung, die ihren Kameraden zurück haben wollen. Dennoch stellt der Xorshatulrag den Offizieren es frei, die Operation durchzuführen oder diese anderen zu überlassen – wozu die neue Truppe natürlich die Blitz verwenden müsste.

Der Sirakhun würde sicherlich andere Aufgaben für die Offiziere finden – etwa im Anlagenwachdienst oder eine Versetzung zum Zwergplaneten Chautha (einem unliebsamen Ort im Gonshtar-System).

Dr. Goric legt den Offizieren eine Foliengravur (=Ausdruck, damit den Offizieren nicht als Datensatz vorhanden) des Einsatzbefehls vor. Der Xorshatulrag und Goric verlassen kurz den Raum, damit die Offiziere sich ungestört unterhalten können – ihr Gespräch wird natürlich über eine KGB-Überwachungssonde aufgezeichnet (*auffindbar mit Scannen 20+*). Ein KGB-Offizier (Hethan) erhält einen Sonderbefehl (*Gib dies dem Spieler möglichst verdeckt! Sollten die anderen Spieler doch etwas merken, keine Worte dazu verlieren – Misstrauen schüren hilft beim Gestalten der konföderierten Atmosphäre*).

Alternative

Wenn es keinen Kyberneten in der Gruppe gibt, kann dieser Prozess auch im Hintergrund ohne das Wissen der Offiziere ablaufen.

In diesem Fall wird man die Offiziere darüber im Dunkeln lassen, dass die Operation hinter dem Rücken des Kriegsherren abläuft. Sie haben schließlich nicht für die „Auslösung“ der Operation gesorgt und verdienen damit weniger Vertrauen. Die Art und Weise jedoch, wie die Missionsbesprechung abläuft – ganz anders als sonst nämlich und kein digitaler Befehl, der zudem direkt vom Nagaral an die Blitz-Offiziere geht und nicht den Umweg über Sie nimmt, Sirakhun – sollte den Verdacht der Offiziere erwecken. Sie werden jedoch nicht weiterhelfen können und Nagaral sperrt sich.



Einsatzbefehl

An:

Rang, SC-Name

Nezlogrash Forschungsanlage 51
(Gonshutar II), Projektgruppe „Blitz“

Von: Xorshatulrag Nagaral, Nezlogrash-
Kommandoquartier Delta, Ogutralen
Datum: 22. März 2683

++CODENAME: OPERATON ALLIANZ++
++Operationsnummer 674239-GTH++

Nelroth!

Teilnehmer der Operation sind:

-Das Projektteam „Blitz“
-Muksiron Mictral Shruwan,
Kybernetiker

Schalten Sie folgende
Abschnitte in den Modus
„grün“:

1.) Sie werden mit dem Raumschiff „Blitz“ heute um 1500 nach Selantis IV aufbrechen, Sie transportieren 5 Frachtkisten* kybernetische Ware unter der Aufsicht von Muksiron Shruwan. Sie werden die Gruppierung mit der Bezeichnung „Cybernavts“ mit der geladenen Kybernetik versorgen und Muksiron Shruwan wird die Implantationen vornehmen.

- Sub 1) Auf Selantis IV werden Sie mit dem verbliebenen Offizier Kontakt aufnehmen und in die Operation eingliedern.

2.) Sie werden die Gruppierung „Seelenpein“ aufsuchen und ein Bündnis zwischen „Seelenpein“ und „Cybernavts“ aushandeln. Falls das Bündnis nicht zustande kommt, werden Sie lediglich die „Cybernavts“ mit Waffen ausrüsten.

3.) Sie werden am 26. März 2683 um 1430 mit der Blitz an den Koordinaten Gamma-3782,6-8867,3-2426,8 eintreffen, dort vom vendarischen Transporter Van Lijden die Lieferung 87-PK-2683-Larson-Maltov entgegennehmen und nach Selantis IV bringen.

Dort werden Sie die Lieferung an die „Cybernavts“ (und „Seelenpein“, wenn alliiert) verteilen.

4.) Warten Sie weitere Befehle von mir ab. Finales Ziel wird die Beseitigung des Sultans und der loxonischen Präsenz auf Selantis IV sein.

*HINWEIS: Um umfangreichen Frachttransport zu ermöglichen, werden sämtliche Messinstrumente aus dem Frachtraum der Blitz temporär entfernt.

Sie unterstehen in dieser Operation direkt mir als Schlachtherrn, Sirakhun Teral ist mit dieser Operation nicht betraut. Ich erwarte nicht weniger als der Jagdmeister. Sie haben dem Großen Vaterland gut gedient und es vertraut darauf, dass sie weiterhin alle Kraft einsetzen. Die Schmalaugen lauern nur darauf, dass Sie Schwäche zeigen. Lassen Sie es niemals dazu kommen!

Gute Jagd!

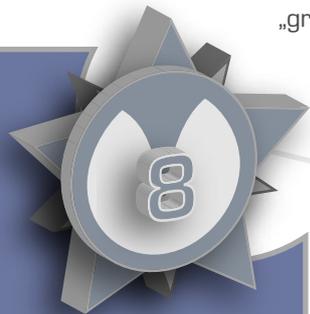
*Gez. Xorshatulrag Nagaral
Nezlogrash-Kommando Delta*

★ FREIHEIT



GLEICHHEIT ★

www.nova-rpg.de



Sondereinsatzbefehl

+KGB-Verschlüsselungsebene A+

An:

Rang, SC-Name

Nezlogrash-Forschungsanlage 51
(Gonshutar II), Projektgruppe „Blitz“

Von: Shotaksiron Dr. Manuela Goric, KGB-
Bezirkszentrale Gonshutar II, Ogutralen
Datum: 22. März 2683

Nelroth!

Als Agent des Konföderierten
Geheimbundes erhalten Sie
Zusatzbefehle zur Operationsnummer
674239-GTH:

1.) Auf Selantis IV befindet sich einer unserer Agenten, Sila Reshtrai (Terraner), zuletzt bekannter Tarnname Martia. Sie hat uns über die Aktivitäten zwischen Sultanat und Guanku seit November 2682 unterrichtet. Versuchen Sie, Kontakt mit ihr aufzunehmen. Laut ihrem letzten Bericht vom 19. Februar war es ihr gelungen, in die Tiefen des Verteidigungssystems der Alhambra von Selabad sowie des globalen Verteidigungsnetzes einzudringen. Seither haben wir nichts mehr von ihr gehört. Versuchen Sie, sie ausfindig zu machen und zu evakuieren. Ihr Wissen kann von hohem Wert für die nächsten Schritte des Reiches bezüglich des Sultanats von Al-Selan sein.

2.) Die Kiste 3 der Lieferung 87-PK-2683-Larson-Maltov enthält eine Handgranate mit der Bezeichnung 726-STE. Diese Granate ist ein Scan geschütztes Behältnis für einen speziellen Signaltransmitter. Sichern Sie die Granate. Sie werden zu gegebenem Zeitpunkt mehr erfahren.

3.) Sie erhalten 2 Obskitos Mk II, unsere neuste Errungenschaft in der Überwachungstechnik. Die Micro-Artifkanten sind als Insekten getarnt und können bis zu 50 Kilometer weit fliegen. Sie sind mit Video- und Audiosensoren ausgestattet und können die Daten bis zu 20 Kilometer Entfernung ohne Satellit drahtlos und verschlüsselt an einen Kommunikator senden. Jeder Obskito kostet den konföderierten Steuerzahler 100 Millionen Credits – geben Sie also bitte darauf Acht.

Blieben Sie wachsam!

*Gez. Shotaksiron Goric
KGB-Abteilungsleiterin Anlage
51 (Gonshutar II)*



Die Folien wird Goric anschließend wieder einsammeln, außer den Sonderbefehl. Wenn die Offiziere mit dem „inoffiziellen“ Status der Operation vertraut sind, ist Goric bereit, die Konsequenzen anzudeuten, wenn Patrogg davon Wind bekäme: Bei einer Disziplinierung würde zwar der Xorshatulrag im vollen Fokus stehen, aber auch die Offiziere werden als Beteiligte eine Strafe erhalten – zwar nicht das Kriegsgericht wie Nagaral, aber eine Konsequenz wird es wohl geben. Da Sirakhun Teral nichts wisse, würde er somit von Nagaral geschützt.

Abschnitt 1: Rückkehr nach Al-Selan

Wir gehen davon aus, dass die Offiziere ihre Ausrüstung zusammenpacken und nach Al-Selan aufbrechen. Sie, Sirakhun, werden sie womöglich im Hangar abpassen und im Geheimen um eine Erklärung bitten, schließlich wurden Sie nur angewiesen, die Blitz samt Projektgruppe für kurze Zeit Ihrem Vorgesetzten zu überlassen. Hier wird sich zeigen, wie loyal Ihre Offiziere Ihnen gegenüber sind – oder ob sie sich nicht dem Vaterland stärker verpflichtet fühlen. Bei allem Respekt, Sirakhun: Wir hoffen auf letzteres.

Ob man im Orbit noch eine Schleichfahrt vorbei an einer Korvette der Takerutian einbauen will, sei Ihnen überlassen. Vom Orbit aus können sie über das Kommunikationsrelais der Blitz den Kommunikator des zurück gebliebenen Offiziers anfunken und von ihm zum neuen Lager der Cybernavts gelotst werden:

Das Lager der Cybernavts

CYBERNAUT-LAGER

Aus einer grauen Geröllebene entwachsen schlanke Plateauberge, um die hundert Meter hohe Pfahle. Ihr nähert euch einem dickeren der „Kamine“. Schließlich sind Zelte und kleine Strukturen darauf zu erkennen, Kisten und Container. Dazwischen huschen Personen umher, die zu euch hinauf blicken. Inmitten des Lagers ist ein freier kleiner Platz zu sehen, auf dem die Leute zusammenlaufen und nach oben blicken.

Die Landung in dem engen Lager ist schwer (*Transportmittel/Raumschiffe 15+*), die Leute verlassen fluchtartig den Platz, wenn man merkt was der Pilot vorhat. Sollte man unterhalb des Plateaus ohne Herausforderung landen, hat man einen halbstündigen Aufstieg auf einem sich windenden Pfad vor sich.

Es gibt ein freudiges Wiedersehen!



Shenna und der alte Aron Goldberg heißen die Neuankömmlinge willkommen. Man wird sich wohl austauschen und die Cybernauts sind dankbar für die neue Kybernetik und erwarten gespannt die Lieferung der Waffen in ein paar Tagen.

Aron wird jedoch die Ware als vendarisch identifizieren. Da man vom Vendar-Protectorat und dessen vorgeblichen Grausamkeiten geflohen ist (viele der Cybernauts behaupten schließlich sogar, sie seien Zwangskybernetisiert worden – dies darf man anzweifeln!), will man sich zunächst nicht helfen lassen. Arme Verblindete!

Da Shenna vermutlich einem unserer Offiziere erlegen ist, sollte man über sie versuchen, die Leute und insbesondere Aro zu überzeugen, was letztlich gelingen wird. Muksiron Shruwan wird dann seine Arbeit aufnehmen. Falls eine Lovestory zwischen Shenna und einem Offizier vorhanden ist, dann sollten Sie dies hier bespielen.

Die Waffenlieferungen werden erst in ein paar Tagen mit einem geheimen vendarischen Artifikanten-Drohnschiff im Selantis-System eintreffen.

SHENNA

Lebensenergie	55
Psi-Grunderschw.	13
Schutz	10,X5,B5
Initiative	4W
Ausweichen	3W+2
Attacke (Impuls.)	4W-1
Attacke (beidh.)	4W-3

Ausrüstung:

Kybernetik-Abstoßungshemmer, 20.000 Amares Bargeld, Datapad, Kommunikator

Implantationen:

künstliche Organe, syntheti. Haut, zwei teilimplantierte Impulspistolen, Energie-speicher (40 EE), Flexoren, Hartplast-Skelett, künstl. Auge CYBRO Sunray (Impulspistole):
Gewicht 1,6kg; Grundschaden 6; Wunde F; Batterie 30 EE (5 Schuss); Reichweite 110m; Resistenz 20; überladbar +2

Die Idee einer Allianz zwischen Cybernauts und Seelenpeiniger trifft bei ersteren auf große Skepsis und teils auch harsche Ablehnung. Eine gute Lüge („Ihr erhaltet noch mehr Unterstützung von der Konföderation – aber nur zusammen mit den Seelenpeinigern“) wäre hilfreich, oder andere Argumente („Alleine werdet ihr gegen den Sultan und die Loxoner nichts ausrichten können!“). Am Ende ist man bereit, zumindest mit dem Konkurrenten zu verhandeln. In Selabad kennt Shenna eine Person, die einen Kontakt herstellen könnte. Shenna wird die Offiziere begleiten. Aron, von seiner Verwundung beim Überfall auf die *Abu Chalem* zunehmend gezeichnet (Entzündung), übernimmt das Kommando im Lager.

Selabad

In Selabad wird man (hoffentlich wieder in richtiger Kleidung) auf die Festivitäten zum Ende des Ramazan treffen. In den Straßen wird gefeiert, die Bevölkerung ist glücklich.



Man lädt die Fremden ein. Möglicherweise treffen sie auf einen NSC aus der letzten Operation, z.B. einen Bazar-Händler. Haremshändler oder den Besitzer des Cafés Burj Selabad.

Es gibt eine Rede des Sultans bei der Grundsteinlegung der Moschee, die Live auf Holoschirmen in der Stadt übertragen wird. Darin blickt der Sultan zurück auf die erfolgreiche bisherige Arbeit der Kolonie und macht die Hoffnung klar, dass Al-Selan ein Beispiel ist, dass man den Mechanismus, das Wachstum der schwärende Wunde des Valbaro-Rifts, durchbrechen kann und den Niedergang einer ganzen Raumregion durch erfolgreiche Politik entgegen treten kann. Die Rede wird mit viel Wohlwollen und Nicken aufgenommen. Ein Jubel, als Sultan Ben Elisar bekannt gibt, beim Zentralbund und der OKES sowie bei allen großen Staaten der

Außenwelt die vertragliche Anerkennung des „Sultanats Al-Selan“

angehen zu wollen. Aufbruchstimmung in Selabad.

Den Offizieren sollte klar werden, dass sie mit ihrer Operation den vermeintlichen Aufbruch, Wohlstand und Frieden des Planeten und der Region torpedieren – darüber kann man zwar diskutieren (und die Asphonshor in den Personalakten vermerken), aber am Sinn der Mission darf kein Zweifel bestehen. Regional glückliche Menschen sind weniger wichtig als interstellares Machtgleichgewicht!

Im Café Burj schließlich trifft man den Kontaktmann, **Moutaz Chalid**, den man mit einer interessanten Ware (z.B. einer guten Waffe, etwas gutes zu Essen/Trinken, weniger Geld) dazu bringen kann, dass er einen Kontakt herstellt. Er wird sie später kontaktieren und schließlich ins Café in der Nacht bestellen.

Chalid wird die Seelenpeiniger kontaktieren und einwilligen, unsere Offiziere in die Falle zu locken – Toronagh!

Man kommt abends wieder.

Vor dem Café stehen zwei Einheimische und rauchen Wasserpfeife. Hierbei handelt es sich um zwei Aufpasser, die unter ihrem Gewand Pistolen verstecken. Wer sie genauer ansieht, könnte die Waffen entdecken (*Kognition/Suchen 16+*).

Chalid lotst unsere treuen Offiziere in eine Ecke, wo ein entsprechend einheimisch gekleideter und vermummter Seelenpeiniger sie erwartet. Er stellt sich als **Rolgan** vor, der 2. Maat. Seine weißen Barthaare deuten auf ein hohes Alter hin. Wer das Café genau beobachtet wird den Besitzer, der bislang immer vor Ort war, nicht entdecken. Der BarBot macht die Arbeit allein. Der Besitzer befindet sich nämlich in der Küche und wird dort von zwei Bandenmitgliedern bewacht. Weiterhin auffallen könnte, dass es für die späte Stunde doch noch verdächtig viele Gäste hat (rund 8).

Das Gespräch mit Rolgan hat kaum begonnen, da erheben sich die Gäste rundherum und zücken ihre Waffen. Hoffentlich erkennen die Offiziere, dass ein heldenhafter Kampf hier wenig Ruhm verspricht!



Sie tragen noch nicht einmal ihre Uniform – nur darin lohnt sich das Sterben!

Man nimmt die Offiziere gefangen und wird ihnen ein Betäubungsmittel verpassen, sollten sie dieses nicht bereits über ihren Tee (von Chalid spendiert) zu sich genommen haben.

Abschnitt 2: Das Seelenpein-Lager

Irgendwann kommen die Offiziere auf der Ladefläche eines alten, rumpelnd fahrenden Kettenvehikels wieder zu sich. Sie sind gefesselt und zwei Bewacher sitzen ebenfalls neben ihnen. Das Fahrzeug ist Teil einer Karawane.

Das Kraterlager

Links und rechts der Fahrspur erheben sich hohe, zerklüftete Felswände. Wie tief die Schlucht tatsächlich ist, lässt sich nicht feststellen, denn tief hängende, weiße Nebelwolken verdecken den Blick in den Himmel. Auch sonst kann man kaum mehr als hundert Meter weit sehen. Die Luft ist feucht, die Felsen zu beiden Seiten glänzen nass. Da taucht aus dem Grau ein Flakgeschützturm auf, doppelt so groß wie ein Mann und die Lafetten in den nebligen Himmel gereckt. Weitere Geschütze erscheinen – dann plötzlich weichen die Felswände links und rechts und geben die Karawane frei.

Sie rollt in einen wohl rund fünf Kilometer durchmessenden Meteoritenkrater, der bis auf einen wenige hundert Meter breiten Uferstreifen mit Wasser gefüllt ist. Der Kratersee kocht und dampft, angeheizt durch irgendeine gewaltige unterirdische Wärmequelle. Der kondensierende Wasserdampf speist tief hängende, dicke Nebelwolken und verbirgt

den Himmel. Schwaden ziehen in verschiedene Schluchtzugänge, die die steilen Kraterwände durchbrechen. Inmitten des Kratersees kann man eine kleine kegelförmige Insel erkennen.

Die Karawane fährt auf eine Siedlung am Ufer zu: Blechhütten sind zu sehen, Behausungen teils aus verrosteten LKW, Wohnmobilen und Bussen oder gar großen Wrackteilen zusammengebunden liegen lose verstreut im Nebel. Auf Leinen hängt Wäsche, qualmende Feuerstellen verbreiten beißenden Geruch. Über einem Feuer werden große Vögel (Ahmand-Falken) an einem Spieß gedreht und gebraten.

Je näher das Ufer rückt, desto schlammiger die Straßen, durch die sich die Fahrzeuge wühlen. Männer und Frauen schauen aus ihren Baracken oder von der Arbeit auf.



Sie werfen finstere oder neugierige Blicke zu. Sie sind oft nur mit wenigen Stoffetzen bekleidet, ihre Körper sind mit Tätowierungen übersät. Ihre primitiven und martialischen Werkzeuge wirken so mittelalterlich wie ihre faltigen, verbrauchten Gesichter. Eine Horde Kinder umringt schreiend die Karawane und begleitet sie in das Zentrum des Lagers. Zum Feuergeruch mischt sich der von Moder und Öl, welcher von Lachen und aus Schlammfurchen emporsteigt. Das Rattern eines alten Stromgenerators wird lauter. Der einzige Hinweis auf moderne Zivilisation.

Die Karawane erreicht einen Platz am Ufer, an dem der Generator und mehrere Öltanks stehen.

Zwei auf leeren Plastikfässern gelagerte Stege reichen in das Blasen werfende Wasser des Sees hinein.

Gegenüber der Stege beherrscht das rostige, kettenlose aber wohl noch stabile Ungetüm eines großen Transportpanzers mit dem korrodierten, aufgepflanzten Halbmond (Emblem des Sultanats Ahmand) den Platz. Mehrere mit buntem Graffiti besprühte Vordächer auf Pfosten bilden eine Veranda darum herum.

Davor suhlen sich nackte Körper in einer Schlammkuhle. Ein paar Männer und mehrere Frauen scheinen sich zu vergnügen.

Wenn er erfährt, dass die Konföderierten den Gegner bewaffnen, wird er sie auch nicht laufen lassen. Dann will er sie als Druckmittel verwenden. Je nachdem wie sie sich verhalten, könnten sie also Gefangene bleiben oder Gäste werden.

Tygran und Shenna scheint außerdem eine gemeinsame Vergangenheit zu verbinden, eine Romanze, die jedoch von Shenna abgebrochen wurde. Der Sultan spielte dabei wohl eine Rolle. Als klar wird, dass er sie gefangen nehmen wird, wird Shenna versuchen, eine Szene zu spielen und ihren Hals zu retten, indem sie ihm Avancen macht. Auf diese Masche fällt der Schakal aber nicht herein. Er überlässt sie seinen Leuten auf der Gefangeneninsel inmitten des Kratersees – und bei der Seelenpein-Kultur heißt dies für sie nichts Gutes...

Schakal Tygran

Shenna und die Offiziere werden dem **Seelenpein-Schakal Tygran** vorgeführt.

Der sticht durch seine Multichrom-Ganzkörper tätowierung und in die Haut eingelassene Schmuckstücke hervor. Er hört sich den Vortrag über eine Allianz an. Wenn es um Waffenlieferungen geht, horcht er auf. An einer Allianz aber ist er nicht weiter interessiert.

Zu einem von Ihnen gewünschten Zeitpunkt kommen auch einige Seelenpeiniger mit erbeuteten Kisten von der Karawane, die das „Lotusquadrat“, das Symbol des LOXON-Bundes tragen, hinzu: Erbeutete Waffen.



★ FREIHEIT  GLEICHHEIT ★

Tygrans Abhängigkeit vom Wohlwollen unserer stolzen Nation ist also nicht so hoch wie gewünscht: „Ihr seht, wir kommen auch ohne euch zurecht!“. Er ist der Meinung, auf Forman Rock (wie die Seelenpeiniger „ihren“ Planeten nennen) haben Konföderation und Guanku nichts zu suchen. Seine Ablehnende Haltung dem Reich gegenüber werden wir uns gut merken!

Rolgan und Martias Erbe

Wenn die Offiziere zum Ufer gebracht werden, um zur Insel überzusetzen, oder wenn sie sich in der Siedlung frei bewegen dürfen, werden sie von Rolgan (und einigen Wachen) begleitet. Man merkt, dass Rolgan vielleicht so etwas wie ein schlechtes Gewissen hat, dass er die Offiziere in die Falle gelockt hat. Jedenfalls weicht er ihnen oder ihren Blicken aus.

Man kommt an einem Gräberfeld vorbei. Obwohl Formorag ihre Toten normalerweise im All „begraben“, haben sie hier auf eine alte Erdtradition zurückgegriffen. Die neusten Gräber haben Hüllenwrackteile (*Technik/Astrotechnik oder Mechanik & Materialbearbeitung 12+*; von der

Abu Chalem) anstelle von Steinen. Es sind diejenigen, die beim Überfall auf das Wrack der *Abu Chalem* gestorben sind. Am vordersten Grab fällt dem KGB-Agenten (Hethan) der Schriftzug „Martia“ auf (*Kognition/Suchen 12+*).

Rolgan wird hier einen Moment verharren und einen Schluck aus seiner Flasche nehmen und weitere Flüssigkeit über das Grab schütten – 40%tiger carolischer Grünwein. Beim Clan Seelenpein ist es Brauch, dass enge Freunde eines Verstorbenen eine Zeit lang einer seiner Neigungen frönen. Die bittere Erkenntnis: Es ist nur noch eine Flasche Grünwein nach all den Jahren, seitdem die Seelenpein-Gitana abgezogen ist, übrig. Martia sei so gesehen zum rechten Zeitpunkt gestorben, ehe ihr Lieblingsgetränk ausgegangen sei.

Wenn man mit Rolgan näher ins Gespräch kommt (evtl. auch im folgenden Abschnitt), indem man ihm z.B. bei der Instandsetzung seines Hüttendachs oder bei einer Auseinandersetzung mit anderen Seelenpeinigern hilft, oder sonst wie zu ihm „vordringen“ kann, wird ersichtlich:

Rolgan ist der Meinung, dass man die barbarische Lebensweise der Seelenpeiniger endgültig ablegen müsse. Sie habe keine Zukunft auf Al-Selan. Man werde aber auch vom Sultanat wohl nie anerkannt werden. Es sei an der Zeit, eine eigene Kolonie auf Forman Rock zu errichten, mit eigenen Regeln und ohne Berührungspunkte mit den Nachbarn. Dazu brauche man Technologie, Agrarwirtschaft etc., um sich autark machen zu können. Viele Seelenpeiniger stünden wohl auf seiner Seite.

Die wenigen Besitztümer Martias sind in seiner Obhut. Kleidung, ein paar persönliche Gegenstände und das Datapad. Es wurde leicht verschlüsselt (*Technik/Software 12+*) bzw. ist mit einer KGB-Authentifizierung (Hethan) zu übergehen und man kann u.a. folgende Daten und Log-Einträge darauf finden:



🕒 Diverse Berichte loxonischer Aktivitäten und das Auftauchen der Takerutian in Selabad. Die Beobachtungen reichen zurück bis November 2682.

🕒 Als „Neuzugang“ war es für sie zunächst schwer, das Vertrauen der Seelenpeiniger zu erhalten. Rolgan half bei ihrer Integration und Akzeptanz.

🕒 Ein KGB-Auftrag vom Januar 2683: Sie sollte taktische Daten über das Verteidigungssystem (Orbitalabwehr, Truppenstärke, Bewaffnung, Kampffartifikanten, loxonische Verbündete etc.) des Sultanats aus dem Hauptcomputer der Alhambra beziehen. Sie war darin erfolgreich, konnte die Daten aber noch nicht an die Konföderation übermitteln.

🕒 Ein KGB-Auftrag vom 25. Februar 83:
Ein KGB-

Dechiffrierungscode und Anweisungen, damit die Opal-verschlüsselten Blitz-Daten zu entschlüsseln. Um an die Daten zu kommen, sollte sie sich bei einem einfachen Hackerangriff aus dem Harem heraus von Sultanswachen erwischen lassen. Wie geplant erkannte der Sultan ihre Fähigkeiten und ließ sie wie abgemacht laufen, nachdem sie im Gegenzug die Blitz-Daten entschlüsselte.

🕒 Sie fragte sich, wer hinter dem Decknamen RUBIN (Deckname von Manuela Goric) steckte, von dem der heikle KGB-Auftrag im Februar stammte. Sie hatte den Befehl mehrmals authentifizieren lassen, da es schließlich darum ging, einem Fremden quasi ein Geschenk in die Hand zu drücken. Einem Fremden, der mit dem Feind kooperierte.

🕒 Sie erfuhr von einer Verbindung zwischen Cybernauts und der Konföderation über Rolgan

🕒 Sie erfuhr am 14.3.83 aus den Logistikdaten, die einer von den Seelenpeinigern gestohlenen

loxonischen Medikamentenlieferung beilagen, dass eine Flotte der Loxoner im Selantis-System ist. Flaggschiff ist der Kreuzer *Tsedong*, begleitet wird er von 5 Fregatten und 10 Zerstörern sowie Korvetten, Transport- und Järgbegleitschiffe, Tanker und mehrere Jäger/ Bombergeschwader

🕒 Sie entschied sich, den Überfall auf die *Abu Chalem* zu nutzen, um ihre Information an die Konföderation weiterzugeben.

Rolgan versucht, Zugriff auf die Datapads oder Minicomputer der Offiziere Zugriff zu erhalten. Als Gefangene des Schakals ist es für ihn ein leichtes, sich an den konfiszierten Waren zu bedienen. Wenn nicht, wird er entweder über eine Ausrede versuchen, ein Gerät in die Hände zu bekommen, oder aber er versucht es zu stehlen und anschließend wieder zurück zu legen. Wird er dabei erwischt: Die Offiziere befinden sich nun mal unter Formorag – über Diebstahl sollte man sich nicht wundern, und es sind schließlich mehr Seelenpeiniger als Konföderierte vor Ort...



ROLGAN

Rolgan, ein humanoider Artifikant mit entsprechender Scantarnnhaut, war bis Anfang März in der Gestalt des loxonischen Verbindungsoffiziers **Nimura** im Palast von Selabad. Er arbeitet als Fukashi-no für den Opal. Seine Mission bestand darin, eine konföderierte Agentin namens **Sila Reshtrai** (Martia bei den Seelenpeinigern) zu enttarnen. Die KGBlerin hatte schon Ende 2682 den KGB über das loxonische Engagement im Selantis-System informiert.

Nimura wurde nach Shennas Überfall (bzw dem der Offiziere) auf die Alhambra von den Vorgesetzten abgezogen und mit neuem Hautüberzug in einen Seelenpeiniger verwandelt, nämlich Rolgan. Seine zahlreichen Tätowierungen auf der Haut muten loxonisch an (Drachen, Orchideenblüten, verschlungene Schriftzeichen, die an Panasia erinnern können), was einem genauen Beobachter auffallen könnte (*erst Kognition/Suchen, dann Akademik/Kultur&Gesellschaft*

oder Handwerk&Kunst/Bildkunst zusammen 28+) und einen Hinweis gibt.

Nimura konnte den echten Rolgan im Kerker der Alhambra verhören und war somit über dessen Leben informiert. Der echte Rolgan schaffte es während Shennas Gefangenenbefreiung nicht aus dem Kerker und starb.

Lebensenergie	80
Psi-Grunderschw.	Artifikant
Schutz	5,X 3,B 5
Initiative	3W+3
Ausweichen	3W+1
Angriff (Gewehr)	3W+2

Ausrüstung:

Meteorkarabiner (Gewehr):
Gewicht 3kg; Grundschaen 7 / 14mm; Munition 10 Schuss; Reichweite 800m; Nachladedauer 12; Resistenz 50;

ROLGAN & DER OPAL

Bereits schon vor zwei Jahren erhielt der Opal Pläne zum Computersystem von Anlage 51 (von Doppelagent Manuela Goric) und durchleuchtete sie daraufhin nach Schwachstellen – und fand sie im Feualarmsystem.

Als Professor Aikira überlief, schien ein passender Moment gefunden, einen Einbruch zu unternehmen. Er ließ sich leider aufgrund der knappen Zeit nicht gut planen, denn die Gefahr bestand, dass Aikira sensible Informationen Preis geben würde. 1. Ziel war also das Ausschalten des Verräters, 2. Ziel war, Forschungsdaten zu kopieren. Goric half wieder, indem sie den Mang-gon ihre ID übergab.

Die Mang-gon erfuhren während des Einbruchs durch Hacken des Computersystems der Anlage 51 vom Blitz-Projekt.



Sie schickten die Daten, mit Opal-Chiffrierung, an ein TR-Relais in Reichweite, dass zumindest einem Verbündeten gehörte: Nach Selantis IV.

Leider reagierten die Verteidiger der Anlage 51 besser und schneller als gewünscht und es konnten keine weiteren Daten kopiert werden. Aufgrund der knappen Zeit konnte man auch keine TR-Datentransmission direkt in den LOXON-Bund vornehmen.

Der Botschafter Chan-Wen versuchte nun über den Sultan an die Daten heranzukommen, was letztlich misslang, da sie auch dem Sultan abhanden gekommen waren. Schlimmer noch: Der Sultan hatte die Daten lesen können und hatte, wie sich herausstellte, eine KGB-Entschlüsselung verwendet.

Es wurde dem Opal klar, dass die Blitz-Daten nicht nur verloren s c h i e n e n , sondern dass

man plötzlich auch interstellar-politisch in einem Zwischenfall verwickelt war: Die ganze Affäre hat den Loxon-Bund auf Selantis IV in ein schlechtes Licht gerückt und gefährdet den Plan des Bundes, mit dem Selantis-System ein Schlupfloch zu schließen, über das feindliche Kräfte in ihr Reich eintreten könnten. Man begriff, dass man einem ausgetüftelten Plan der Gegenseite aufgesessen war: Letztlich hatte die Konföderation genau darauf abgezielt, den Einfluss der Loxoner in Selantis zu schwächen.

Als die loxonische Führung von Goric erfährt, dass der Xorshatulrag eine Flotte nach Selantis vorbereitet, um die vom Kirend überbrachte Warnung der Konföderation im Zweifel durchzusetzen, setzt sie eine eigene Flotte in Bewegung. Die Loxoner wissen, dass sich die Konföderation von ihrem Expansionsvorhaben kaum auf diplomatischen Wegen abbringen lassen werden. Man muss also die Initiative ergreifen. Dazu wird man die Unterstützung des Sultanats forcieren.

Eine starke Militärpräsenz soll dem roten Feind demonstrieren, dass er Selantis nur für einen hohen Blutzoll erhalten wird. Wenn den Teshrol dies bewusst würde, brächte man sie vermutlich an den Verhandlungstisch. Falls nicht: Man wird einen großen Teil der Flotte im Selantis-System verstecken.

Der Opal beschäftigt sich nun damit, den Urheber des Plans auszumachen, um Falschinformation zu streuen. Nimura konnte zunächst Martia als Urheberin der Entschlüsselung identifizieren. Nimura sorgte dafür, dass Martia in einer gestohlenen Medikamentenlieferung der Loxoner einer Liste mit geplanten Medikamentenzuteilungen auf verschiedene Schiffe in die Hände bekam. Dadurch würde die Gegenseite die Stärke der loxonischen Flotte viel zu gering einschätzen. Außerdem hoffte Nimura, dass man an Martias Auftraggeber herantreten könnte. Von Martia und der Gerüchteküche erfuhr er, dass ein konföderierter Offizier bei den Cybernauts sein soll.



Der Opal hatte bereits gemutmaßt, dass der Rote Riese sich die Banden für seine Pläne zu Nutze machen könnte. Nimura wurde angewiesen, beim Schakal hintergründig einen Überfall der Seelenpeiner auf die Cybernavts anzuregen, um beide Banden zu schwächen – was zunächst gelang. Unglücklicherweise starb Martia bei dem Überfall auf die *Abu Chalem*, vermutlich ehe sie ihre Daten weitergeben konnte. Rolgan sieht nun in den konföderierten Offizieren eine neue Möglichkeit, die Falschinformation zu streuen und möglicherweise mehr über die Pläne der Konföderation herauszufinden, ehe eine weitere Falle der Roten zuschnappt.

Zudem hat Nimura/Rolgan nun die Takerutian über das Lager der Seelenpeiner informiert. Die Bekämpfung der Banden ist eine Bedingung, damit der Sultan auf ein festes militärisches Protektionsbündnis mit Guanku eingeht.

Sultan Ben Elisr selbst würde nämlich den loxonischen Einfluss lieber zurückdrängen, weil er selbst erkennt, in welches interstellar-politische Minenfeld er damit seinen jungen Staat manövriert. Doch die Banden würden das Sultanat stets gefährden.

Rolgan erfährt vermutlich nichts vom Auftrag, der ja auf Folie graviert war, aber womöglich, wer von den Offizieren dem KGB angehört und kann die Offiziere in Verbindung mit der Blitz bringen – damit wird er sie nicht mehr aus den Augen lassen wollen.

Andererseits würde Rolgan auch eine List anwenden und sich selbst als KGB-Offizier ausgeben. Um ihn zu verifizieren, benötigt man jedoch eine TR-Transmission zum Abgleich mit der KGB-Datenbank. Eine Antwort, die ihn als Lügner enttarnt, wird einige Stunden benötigen. Außerdem muss man es wagen, dazu an einen Sultanat-Satelliten zu senden. Der TR-Transmitter der Blitz ist die sichere Variante – dazu muss man aber zunächst zum Schiff zurück.

Die Kraterinsel

Shenna (und die Offiziere, falls Gefangene) und Rolgan setzen mit einigen Wachen in einem Ruderboot über das 70-80°C heiße, kochende Wasser des Sees über und erreichen nach ca. 2 Kilometern die Insel in der Mitte.

Sind die Offiziere auf der Insel gefangen, wird Rolgan (komplett verummmt) heimlich einen von ihnen befreien und ihnen auch eine grobe Karte geben, mit der sie aus dem verwinkelten Schluchtsystem, in dem der Krater liegt, finden.

Sind die Offiziere dagegen frei, wird man hoffentlich versuchen, Shenna zu befreien. Dazu sollte ein Plan entwickelt werden: Man muss ein Boot klauen, um überzusetzen. Dabei sind Ruder leiser als Bootsmotoren. Vom Schwimmen ist abzuraten.



Die Kraterinsel

Aus dem dumpfen, feuchten Wolkenmeer sind plötzlich Rufe zu hören. Unwirklich, wie geisterhafte Echos, scheinen sie von weit her getragen zu werden. Dann ein Schrei, der sich unter das Blubbern und Gluckern des kochenden Sees mischt. Wieder ein Schrei. Sie werden lauter. Aus dem Nebel erhebt sich mit einem Mal ein grauer, kegelförmiger Schemen. Ein Anlegesteg erleichtert das Anlanden am zerklüfteten Ufer der Kraterinsel.

Vom Steg aus führen mehreren gewundene Pfade durch Geröll bis zur Kuppe. Die Pfade werden von Eisenstelen und großen Käfigen flankiert, teils mit menschlichen Skeletten darin und daran. An weiteren Gestängen sind noch lebendige Sklaven und Gefangene gekettet, die meisten nackt. Ihre

Gesichtszüge sind arabisch, viele sind Frauen.

Zwei Seelenpeiniger werfen gerade einen leblosen Körper in eine Grube, aus der es bestialisch stinkt. Hinter einem Felsen, halb verborgen, vergeht sich einer der Piraten an einem gefangenen Opfer.

Plötzlich zieht sich eine erbärmliche, nackte Kreatur aus einem Geröllfeld auf den Pfad. Er blickt flehend auf, Eingefallene Wangen und tief liegende Augen. Am Körper sind Verbrennungen zu sehen. Er röchelt und bringt nur ein keuchendes Flüstern heraus (Allianzarabisch: „Helft mir!“).

Auf der Insel selbst wird man mit Seelenpeinigern konfrontiert sein, die natürlich Gefangene nicht entkommen lassen wollen. Möglicherweise werden die Offiziere und Shenna nach erfolgreicher Befreiung auch in einem spannenden Bootsrennen verfolgt. Ein Bootskampf auf dem kochenden Wasser kann für jede Menge Nervenkitzel sorgen.

Sollte plötzlich in einem der Offiziere überbordendes Mitgefühl für andere Gefangene entwickeln: Die Boote sind für 8 Personen ausgelegt.

Rolgan wird peinlich darauf achten, dass keiner der Seelenpeiniger ihn erkennt, solange er den Offizieren bei der Flucht hilft.

Rolgan schämt sich für das, was auf der Insel geschieht. Dies sei eine pervertierte Version der Seelenpeinkultur, die mit dem Schrecken und Elend des Valbaro-Rifts gewürzt sei. Seelenpeiniger seien eher Genussmenschen. Schmerz und Lust spielten natürlich eine Rolle im erotischen Sinne, aber hier, im Rift, gehe es rein um das Überleben des Stärkeren. „Es gibt nicht den Luxus des Genusses.“

Sicherlich ist eine sinnvolle Idee, Rolgan davon zu überzeugen, zu meutern – schließlich eine formoragisch korrekte Tradition. So etwas Unzivilisiertes kommt in unseren Reihen nicht vor! Sollte er das Heft an sich reißen, rückt der Deal mit der Konföderation und die Allianz mit den Cybernauts in greifbare Nähe. Rolgan aber ist (noch) nicht bereit, das Richtige zu tun.

20

★ FREIHEIT



★ GLEICHHEIT

SCHAKAL TYGRAN

Schakal Tygran war während der Blütezeit der Formorag auf Forman Rock einer der Liebhaber und rechte Hand der Gitanera Godilis. Er war bei den Seelenpeinigern sehr beliebt und Godilis empfand ihn zunehmend als Gefahr. Heimlich ließ sie ihn gefangen nehmen und gefesselt auf der Kraterinsel zurück (ohne dass er wusste wer dahinter steckte), als die Gitana abzog. Ein Einheimischer, Zuhl Ben Elisr, befreite ihn und die auf Selantis IV zurück gebliebenen Seelenpeiniger scharten sich schnell um den tot Geglauten und akzeptierten ihn als ihren Schakal. Der ehemalige Architekt Ben Elisr gab den Seelenpeinigern die nötigen Hinweise, um Selabad zu überfallen. Dabei wurden auch letzte Widerstandsnester der alliierten Rebellen ausgeräuchert – wie von Ben Elisr beabsichtigt. Als er die Affäre zwischen Tygran und seiner ersten Frau Shenna bemerkte, verriet er die Seelenpeiniger und „befreite“ als strahlender Held mit Getreuen des Sultans von Ahmand die Stadt.

Die Bevölkerung weiß nichts vom doppelten Spiel Ben Elisrs. Tygran konnte die Schmach einigermaßen überwinden, weil er Shenna gewonnen hatte. Jedoch trennte sich Shenna bald von ihm und verschwand erst einmal von der Bildfläche.

Lebensenergie	60
Psi-Grunderschw.	12
Schutz	10,X2,B5
Initiative	4W
Ausweichen	4W-3
Angriff (Axt)	4W-3
Angriff (Pistole)	4W-1

Ausrüstung:

Formor.-Widerhakenaxt (Hiebwappe):
Grundschaden 9, Absolutschaden 4;
Resistenz 120, parafähig +2
Peklinger E (Pistole):
Werte siehe Basisbuch S. 326

Abschnitt 3: Die Flucht und die Lieferung

Rolgan wird die Flüchtlinge noch bis zum Schluchteingang begleiten und noch den Weg weisen. Dann kehrt er zurück zu seinen Leuten, lenkt evtl. noch ein paar Verfolger ab.

Wir nehmen an, die Offiziere wollen Richtung Cybernauts fliehen. Deren Lager ist 100 Kilometer entfernt. Man wird rund zwei Tage unterwegs sein. Das erste Drittel der Strecke geht durch das Schluchtsystem, in dem der Krater liegt, danach wandeln sich die Schluchten in gebirgiges, schließlich hügeliges Land. Das letzte Drittel sind Ebenen mit Plateaubergen. Es ist sicherlich eine gute Idee, die zahlreichen Höhlen in der Schlucht als Versteck zu nutzen und bei Nacht zu laufen.

Während der Flucht können Sie folgende Begebenheiten einbauen und gerne weitere hinzuerfinden:



🕒 Man muss eine Felswand überwinden (*Athletik/Klettern-Tests*). Man könnte hier Proviant bzw. Wasser verlieren: Ohne dies wird man sich nach rund 8h von Hunger und Durst geplagt (*Konditions-Tests folgen*).

🕒 Sie werden von nistenden Ahmand-Falken (*Vita/Tierkunde 14+; Flügelspannweite 1,5m*) angegriffen, die ihre Jungen verteidigen (*LE 17, Initiative 3W, Attacke 3W+2, Ausweichen 3W, Objektgröße 10, Grundscha-den (F): 2*). Der alte Sultan hatte sie auf Al-Selan eingeschleppt.

🕒 Man wird Zeuge von einer fahrenden Streitmacht der Takerutian (von Rolgan zum Seelenpeinlager gelotst). Sie sind Beweis, dass der Botschafter sein Wort nicht hält und sogar richtig aufrüstet:

🕒 Anti-Infanteriepanzer, Schützenpanzer und andere Fahrzeuge. Sie fahren mit Fahnenstandarten, die auf die Anwesenheit von Samurai hindeuten. Mit Teleskopvisier kann sogar einige Samurai in beeindruckenden, 3 Meter großen Kybernetikexoskeletten sehen, die vorweg rennen. Man kann auf den Flaggen und auf ihren Rüstungen ein loxonisches Symbol sehen, das man wieder erkennen könnte (*Wissen 14+*). Der Mang-gon Tazuke Haruto trug es ebenfalls. Es ist der Samurai-Orden des „Shinto-Maru“, der derzeit den Shogun stellt (*Akademik/Kultur&Gesellschaft 15+*).

🕒 Man läuft beinahe in eine Gruppe Späher der Seelenpeiniger und muss sich an ihnen vorbei schleichen oder sie beseitigen.

🕒 In den Ebenen kommt ein Sturm auf. Shenna und Rolgan wissen, dass die Stürme auf Al-Selan so stark werden, dass der mitgeführte Sand wie ein Sandstrahlgebläse wirkt. Man muss rechtzeitig einen Unterschlupf finden.

Zurück bei den Cybernauts werden sie freudig begrüßt. Man ist den treuen Vertretern unseres Vaterlands äußerst dankbar für die Rettung von Shenna. Aron Goldbergs Zustand hat sich stabilisiert. Muksiron Shruwan hat bereits große Teile der Cybernauts unter seinem Messer gehabt.

Die Waffenlieferung

Nun muss man sich damit beeilen, die Waffenlieferung abzuholen. Denn das automatisierte Transportschiff Van Lijden des Protektorats ist vermutlich schon am Rendezvous-Punkt eingetroffen.

Nach dem Start mit der Blitz sind die Treffpunktkoordinaten im Orbit des Gasriesen Selantis VI nur 3 Milliarden Kilometer oder eine Zehntel Sekunde Sprungdauer entfernt. Die Sprungprogrammierung erfordert also höchste Präzision (*entweder Akademik/Physik-Test oder Kognition/Orientierung-Test 15+, bei Fehlschlag weicht man pro Punkt 10.000 Kilometer von den Koordinaten ab, bei Ergebnis 5 oder weniger wirft man 1WG: bei 1 springt man in die Atmosphäre des Gasriesen*).



Direkt vor den Offizieren füllt ein in tiefem Grün leuchtender Gasriese den Großteil des Himmels. Ein glitzernder, prächtiger Ring umgibt die Welt. Der Treffpunkt mit der *Van Lijden* liegt mitten in diesem Meer rotierender Steinfragmente und Staub. Der Pilot hat daher einiges an Können unter Beweis zu stellen (*Manövrieren-Tests*), ehe der siebzig Meter lange Raumfrachter, der an eine Zigarre mit vielen nach vorn gerichteten Antennen erinnert, auftaucht.

Es gibt ein Grund, warum man den Treffpunkt hier wählte: Das Schiff ist zwischen den Ringtrümmern mit heruntergefahrterer Leistung kaum zu entdecken. Im Orbit von AI-Selan würden Sensorsatelliten den Frachter sofort bemerken.

Eine Kommunikationsverbindung ist innerhalb des Rings aufgrund des Metall haltigen Staubs und der Fragmente nur auf 1.000 Kilometer möglich. Der Frachter hat 80 Tonnen Fracht an Bord, die Blitz kann 10 Tonnen transportieren. Sieben Flüge mit jeweils andocken, umladen, springen, landen, ausladen, starten, springen muss man durchführen.

VAN LIJDEN

Der leichte Raumfrachter der alten Protogiant-Klasse stammt noch aus der Zeit, als die Terraner den betapictorischen Antrieb nutzten – ehe man die tödliche Langzeitwirkung von dessen Omega-Strahlung kannte, gegen die bis heute keine Abschirmung gefunden wurde. Eine KI steuert und kontrolliert alle Schiffssysteme.

Schiffsgröße	7
Panzerung	50
Rumpfpunkte	3.000
Schildenergie	6.000
Initiative	3W+2
Attacke (Lafetten)	3W+7
Ausweichen	3W+3

Bewaffnung:

4x drehbare Impulslafetten:
*Grundschaden 70, Schaden 1,
 18km Reichweite, Resistenz 240,
 überladbar +20*

Eine Schweiß treibende Arbeit, aber wir erwarten, dass die Offiziere sich über diese wunderbare Gelegenheit zur körperlichen Ertüchtigung freuen. Einfach daran denken: Jede getragene Frachtkiste bildet eine Muskelfaser gegen den Feind aus!

Feindkontakt

Beim zweiten Anflug auf die Van Lijden könnte auf den Sensoren etwas erscheinen (*Sensoren 18+*): Ein Felsfragment in der Nähe des Frachters bewegt sich viel zu schnell und auf unregelmäßigen Bahnen – ein Raumjäger der Polaris-Klasse. Toronagh - ein Aufklärer der Takerutian! Vermutlich wurde beim ersten Anflug die Blitz bemerkt. Aber was macht ein Ioxonischer Raumjäger so tief im All? Von Selantis IV kann er kaum gekommen sein, die Reichweite ist zu gering (*Transportmittel/Raumschiffe 10+*). Es muss hier irgendwo ein Trägerschiff geben.

Was also tun?
 Vernichten,
 oder ihm
 folgen?



anfallen, abgebaut werden können. Ein Transportvorgang dauert 40min. Wenn man über 100 Punkte wirft. Wird von der Transportdauer pro Punkt 1 Minute abgezogen, maximal 20 Minuten. Es könnte also sein, dass mehr als 3 Flüge gemacht werden können.

Ein Transportflug wird in folgende Handlungen und Tests untergliedert: Je von und nach AI-Selan Kurs programmieren *(eine Person: 2x entweder Akademik/Physik-Test oder Kognition/Orientierung-Test; mindestens 15+, bei geringerem Ergebnis werden die fehlenden Punkte vervierfacht und auf den Punktetopf addiert; der Astrogator kann nicht beim Aus- und Beladen helfen)*, auf AI-Selan landen *(eine Person Transportmittel/ Raumschiffe-Test)*, von AI-Selan starten *(eine Person Transportmittel/ Raumschiffe-Test)*, Fracht durch Schleuse einladen *(maximal 3 Personen, je einen Kraft-Test und einen Kondition-Test)*, Fracht durch Rampe ausladen *(wie einladen, maximal 5 Personen, Ergebnis wird durch 5 geteilt; du kannst einen Stresslevel von 14 während des Transports ansetzen)*.

Nähern sich die Loxoner, wäre es sicherlich sinnvoll, die *Van Lijden* zu zerstören – am besten natürlich, indem man das Schiff in den Gasriesen stürzen lässt, dann bleiben auch keine Wrackteile, die der Gegner untersuchen könnte.

Abschnitt 4: Machtwechsel

Während die Waffenlieferung noch bei den Cybernauts sortiert und verzeichnet wird, melden Späher sich nähernde Seelenpeiniger.

Es sind um die 100 bewaffneten Formorag, die rund um das Plateau Stellung beziehen.

Die Takerutian haben im Krater angegriffen und Männer, Frauen und Kinder getötet. Die Seelenpeiniger sind in verschiedene Verstecke geflüchtet. Dank Scanschutzdecken und Dunkelheit habe man sie nicht entdeckt.

Tygran glaubt, unsere Offiziere hätten die Loxoner angelockt und fordert deren Herausgabe, sonst werde man die Cybernauts angreifen.

Shenna und Goldberg verhalten sich so, wie wir es von treuen Bündnispartnern erwarten: Sie lehnen eine Auslieferung ab. Tygran befiehlt den Angriff, aber Rolgan stellt sich ihm in den Weg. Der Schakal wischt seinen Maat beiseite und die Attacke beginnt.

Doch die Cybernauts befinden sich nicht nur in einer besseren Verteidigungsposition, sondern haben nun auch bessere Waffen – und natürlich unsere erfahrenen Offiziere an ihrer Seite. Doch die Seelenpeiniger sind hartnäckig und insbesondere Tygran wütet wie ein Berserker. Er wird jedoch von Rolgan hinterrücks niedergestochen und geht verletzt zu Boden. Rolgan übernimmt das Kommando und bittet um eine Feuerpause.



Mit Rolgan wird man sich letztlich auf eine Allianz einigen können. Die Gespräche zwischen Shenna und Rolgan werden sicherlich einige Zeit in Anspruch nehmen.

Eine seltsame Begebenheit gibt es dennoch: Aron Goldberg glaubt Rolgan zu erkennen. Goldberg war ebenfalls im Kerker der Alhambra gefallen und behauptet, beobachtet zu haben wie Rolgan getötet wurde. Dieser tut dies als Hirngespinnst ab.

Am nächsten Morgen ist Goldberg tot: Er ist in der Nacht an Altersschwäche und infolge seiner alten Verletzungen gestorben (*Vita/Medizin 12+*). Wenn man ihn genau untersucht (*Kognition/Suchen 14+*), entdeckt man eine kleine Rötung am Hals, wie von einem Ausschlag. Es könnte aber auch ein aufgetragenes Kontaktgift gewesen sein (*Vita/Wirkstoffkunde oder Medizin 13+*).

Rolgan hat den alten Mann mit dem schwer nachzuweisenden „Opalstaub“ hingerichtet (*Scannen 24+, Vita/Chemie, Wirkstoffkunde oder Medizin 15+*).

Doch ehe man die Spur weiterverfolgen kann, wird der Schlachtherr die Blitz-Besatzung kontaktieren und zur Anlage 51 zurückbeordern. Muksiron Shruwan soll die Verteilung der Waffen beaufsichtigen und als Kontaktmann zurück bleiben.

Abschlussbesprechung

ESTUGOTAR, Sirakhun!
Wieder einmal haben wir dem Vaterland einen glorreichen Sieg beschert! Xorshatulrag Nagaral erwartet die Offiziere zur Abschlussbesprechung! Der Schlachtherr wird die Offiziere zuvor noch mal auf ihre Schweigepflicht Ihnen gegenüber hinweisen.

Dass Sie zum ersten Mal nicht in einer Abschlussbesprechung dabei sind, wird Ihnen sorgen machen. Sicherlich werden Sie versuchen, den Offizieren Informationen zu entlocken und

ihnen deutlich machen, dass Ihnen das Übergehen der Kommandokette sorgen bereitet – aber dass Sie hoffen, dass die Offiziere wissen was sie tun.

- 🕒 Wurde die Allianz mit den Cybernauts geschmiedet, gibt es eine Prämie von 2 Mio Credits pro Offizier und den Zugang, vergünstigt (20%) Privatfahrzeuge aus älteren militärischen Beständen zu kaufen (z.B. EMAP-Speeder aber auch Zweiradfahrzeuge oder Raumjäger), sowie 50 Prestige pro Offizier.
- 🕒 Je mehr Waffen geliefert wurden, desto besser (30 Prestige pro 10 Tonnen pro Offizier)!
- 🕒 Hat man die Flotte des Loxon-Bundes entdeckt bzw. den Umstand, dass sie viel größer ist, erhält der Entdecker 100 Prestige
- 🕒 Wurde der Orden der Shinto-Maru identifiziert, können Strategen nun ihre Taktik besser anpassen, erhält der Entdecker 100 Prestige. Nagaral wird sehr besorgt sein: Der Großmeister der Shinto-Maru ist der derzeitige Shogun.



Und das bedeutet, dass die Samurai die Operation der Takerutian gutheißen und unterstützen, was wiederum auf breiten Rückhalt in der Ioxonischen Regierung und im Opal schließen lässt! Allein diese Information ist eine Kriegsherrenratsitzung wert.

- 🕒 Hat ein KGB-Offizier den Verbleib von Sila Reshtraï geklärt, erhält dieser 50 Prestige. Gelang es, ihr Datapad zu bergen mitsamt den Daten zum Verteidigungssystem von AI-Selan, wird sich Goric besonders erfreut (200 Prestige) und erkenntlich zeigen: 10 Millionen Credits Prämie!

Wir hoffen, Ihre Offiziere werden auch bei der nächsten Operation wieder antreten – denn dann werden wir Selantis IV ein rotes Finale bescheren, welches unserem Reich würdig ist!

Lieber SL

für dieses Abenteuer kannst Du zwischen 20 und 40 EP vergeben.

Impressum

Autor
Daniel Sclaris

korrigierte Fassung
14.12.2011

