

ROTER SCIMITAR

Teaser

Durch den Einbruch der Fukashi-no in Anlage 51 wurden geheime Daten des Blitz-Projektes gestohlen. Die Offiziere folgen der Spur der Daten in den gefährlichen Valbaro-Sektor, wo ein Sultan mit Hilfe der Loxoner eine neue Nation gründet...

Hallo SpielleiterIn!

„Operation Roter Scimitar“ schließt an „Operation Roter Drache“ an: Wenige Wochen später ist in der Anlage 51 das ganze Ausmaß der loxonischen Infiltration offenbar und es gilt nun, den Schaden zu beheben. Hierfür kommt nun wieder die „Blitz“ zum Einsatz. Wir empfehlen, als inhaltliche Vorbereitung für das Abenteuer im NOVA Basisbuch die Allianz und das Valbaro-Rift im Kapitel Kosmos noch einmal nachzulesen.

Einsatzbefehl

An: Sirakhun Teral,
Nezlogrash-Geheimoperationszentrale
Gonshutar II

Von: Xorshatulrag Nagaral,
Raumkontrollstation GonControl

Datum: 1. März 2683

Verschlüsselungsebene Alpha-872

„Nelroth, Bruder-Sirakhun!
Leider ist es laut KGB den niederträchtigen Opal-Agenten gelungen, Projektdaten der Blitz in das Selantis-System zu übermitteln. Der Datenstrom wurde an ein Tiefenraum-Kommunikationsrelais im Orbit von Selantis IV übermittelt.

Über den Gratraum nach Selantis zu reisen würde 3 Wochen beanspruchen, zudem müsste ein Einsatzteam durch den Raum des Protektorats

von Vendar fliegen. Da der KGB schon eine halbe Ewigkeit mit der Entschlüsselung der Übermittlung gebraucht hat, will ich keine weiteren Verzögerungen! Ich habe daher entschieden, dass die Blitz sich dorthin begeben wird. Der Hyperlevelflug wird kaum mehr als 4 Stunden dauern. Zudem wird der Zerstreuungsfeldprojektor gute Dienste bei der Verdeckung der Blitz im Orbit leisten.

Ihre Offiziere werden herausfinden, was mit den Daten geschehen ist, sie finden und diese löschen. Haben unbefugte Personen einen näheren Einblick gewonnen, sollten diese eliminiert werden. Das Große Vaterland und ich erwarten höchste Professionalität und Präzision.



Ihre Offiziere werden nichts Geringeres als ihr Leib und Leben einsetzen, um diese Mission zu einem Erfolg zu führen!

Gute Jagd!

gez. Xorshatulrag Nagaral
Nezlogrash-Kommando Delta

Abschnitt 0: Alltag

Nutzen Sie in diesem optionalen Operationsabschnitt die Zeit vor der Einsatzbesprechung etwas, um die Offiziere im alltäglichen Geschehen in der Anlage 51 zu beobachten:

- ☉ Sind von der vergangenen Operation noch Nachwirkungen, die bearbeitet werden sollten (Verletzungen, die Offiziere haben sich evtl. etwas vorgenommen wie Panasia zu lernen oder ein Experiment durchzuführen)?
- ☉ Geben Sie eine kleine Alltagsaufgabe: Dr. Mencor hat einen Krankheits- oder Verletzungsfall oder bekommt diesen, als ein Sklavenarbeiter bei einem Systemtest der „Blitz“ verletzt wird. Parcix führt mit der Besatzung der Blitz einen Systemtest durch oder einen Probeflug. Hethan hilft bei der Entschlüsselung des Opal-Codes oder erhält von Manuela Goric eine kleine Observationsaufgabe oder soll unbemerkt auf den Minicomputern und Datapads der Blitz-Offiziere ein Infiltrationsprogramm aufspielen.

Telon erhält durch den Kontakt mit einem beta-pictorischen Transportschiff (gleiches Grundmodell wie die Blitz) eine leichte Körperpanzerung (*Kampfrüstung: Gewicht 4kg; Resistenz 160; Schutz 5; X 1; B 3; Behinderung 0 - Ausweichen bleibt also gleich*).

Damit wird das Kontinuum den Anforderungen, die auf den Erfahrungen von „Operation Roter Blitz“ basieren, gerecht.

Eines von Esturals Implantaten hat eine Fehlfunktion, was zu einer gefährlichen Situation führt. Es könnte sein, dass sich dies wiederholt, doch der zuständige Kybernetik-Logistiker wird ihn erst auf Druck von „oben“ oder KGB/Asphonshor auf eine höhere Priorität bezüglich eines Austausches setzen.

- ☉ Die Offiziere sollten sich den neuen Holofilm „Kugrothrash egthro Moghtreth“ [= „Die Tausend und der letzte Befehl“] von Silrai Gernotak ansehen. In diesem neuen wunderbaren Heldenepos, der eine altmetonoidische Sage in die jüngere Vergangenheit der Konföderation



★ FREIHEIT  GLEICHHEIT ★

überträgt – nämlich die Schlacht gegen das Imperium im Mariant-System 2677 - werden natürlich auch Asphonsor sitzen und registrieren, wer das Spektakel der Lieblingsregisseurin von Kriegsherr Patrogg genießt und wie sehr das Publikum bewegt ist.

Teile dieser Handlung können Sie natürlich in andere Operationsabschnitte verlegen, wenn es möglich und sinnvoll erscheint.

Abschnitt 1: Drachenspur

Sirakhun! Der Einsatzbefehl des Xorshatulrag erreicht Sie kurz nach dem Abendappell um 1930 Ortszeit. Rufen Sie Ihre Offiziere zusammen und geben Sie den Einsatzbefehl bekannt.

Übrigens hat sich mittlerweile heraus gestellt, wie die Mang-gon die Anlage unbemerkt infiltrieren konnten. Sie nutzen dazu eine Schwachstelle im Hauptcomputersystem:

Wenn Feueralarm ausgelöst wird (Explosion im Artifiktantenlager) und man sich gleichzeitig mit einer ID falsch anmeldet (Dr. Manuela Gorics ID wurde von den Mang-gon entwendet und benutzt) lässt sich ein bestimmtes Zugangsschott unbemerkt öffnen. Der Systemfehler wurde behoben.

Die Kenntnis über diese unverzeihliche Schwachstelle, die nicht einmal unsere IT-Abteilung – Schande über sie! – kannte, war nur aufzufinden, wenn man über den Aufbau der Anlage und des Computersystems genauestens in Kenntnis gesetzt war und eine langwierige intensive Analyse vornehmen konnte. Es muss den Schmalaugen also schon vor langer Zeit gelungen sein, an eben diese Informationen heranzukommen. Ein abgekartetes Spiel, dass nach einem Verräter in unseren Reihen riecht!

Befehlen Sie den Offizieren, sich schleunigst auf den Weg zu machen! Zuvor soll Ihr Adjutant, **Atusiron Gentoral**, ein Dossier über den Valbaro-Raum zusammenstellen und den Offizieren zukommen lassen (*gib also auf spezielle Anfragen Informationen des Basisbuchs wieder*).

Außerdem gibt es in der Datenbank einige spärliche Informationen über Selantis IV, auch Forman Rock genannt (Kasten Seite 4).

Lassen Sie die Offiziere sich ausrüsten und die Blitz startklar machen! Der Kurs wird berechnen (Akademik/ Mathematik 13+ oder Kognition/ Orientierung 12+) und schon geht es auf zu neuem Ruhm für das Vaterland!

Abschnitt 2: Im Orbit von Forman Rock

Der BP-Antrieb funktioniert einwandfrei, ebenso der Zerstreungsfeldprojektor. So erreicht man den Orbit von Forman Rock.



Datenbankauszug: Forman Rock(Selantis IV)

Selantis war ehemals ahmandischer Planet und während des Ahmandischen Bürgerkrieges Kampfschauplatz. Den Rebellen gelang es jedoch nicht, den Widerstand der Sultan-Getreuen zu brechen, die zunehmend aus dem Untergrund agierten. Man kämpfte hier auch noch nach dem Sieg über Sultan Ahmand für einige Tage, ehe sich die Rebellenallianz vollständig zurückzog. Diese demontierte die Reste der Infrastruktur und nahm Raumschiffe und Fahrzeuge mit, um die Ausbreitung einer Gefahr einzudämmen, die für die junge Republik durch Selantis ausgehen könnte. In der Folgezeit nutzte ein Formorag-Seelenpein-Gitana den Planeten als Heimbasis.

Dadurch erlange Al-Selan in den Datenbanken der Zentralen Sphäre überhaupt erst Bedeutung unter dem Namen „Forman Rock“. 2678 zogen die Formorag ab, da die Welt mittlerweile im Valbaro-Rift lag und Beutezüge mit der Radikalisierung der Valbaro-Gesellschaft unlukrativer und gefährlicher wurden. Nach dem Fortgang des Seelenpein-Clans fiel die weitere Entwicklung des Planeten ins Dunkel, da niemand mehr Daten sammelte oder diese verbreitete.

Durchmesser	6.860 km
Umlaufzeit	374 Tage
Rotationsperiode	32h 13min
Atmosphäre	He, N, O ₂
Schwerkraft	0,8 g

Eine untypische Riftwelt

Doch seltsam: Wider erwarten gibt es im Orbit nicht nur ein paar vereinzelte, alte aber funktionsfähige Satelliten und Relaisstationen.

Auf den Sensoren erscheinen auch zwei Raumschiffe (*Sensoren 14+*): Eines scheint ein leichter, loxonischer Raumfrachter zu sein, der gerade den Planeten verlässt (die *Shinzi Tian*). Ein anderes trägt diplomatische Hoheitszeichen des LOXON-Bundes – es ist die *Yukato*, die Yacht des loxonischen Botschafters in der Konföderation, **Chan-wen Bikun!**

Werden die Sensoren auf die Oberfläche von Forman Rock gerichtet, lassen sich einige zerstörte Strukturen (*Sensoren 14+, Ruinen-Städte*) und einige an einem Ort mit weniger Zerstörung konzentrierte Energiequellen (*Sensoren 12+, Kraftwerke bzw. Generatoren*) ausmachen. Das könnte eine bewohnte Siedlung sein. Da die Blitz (noch) keinen Scanner besitzt, lässt sich keine detailliertere Analyse (Lebenszeichen, Fahrzeuge,...) durchführen.

Für eine Valbaro-Welt handelt es sich um verdächtig einsatzbereite Technologie...
Lenthoroht! [= Achtung, Vorsicht!, Aufpassen!]



Wenn man den Zerstreungsfeldprojekt or nicht auf den Tarnmodus umschaltet (*Technik/Raumschiffstechnik 13+*), riskiert man, von den Satelliten oder Raumschiffen entdeckt zu werden!

Bei Fehlschlag wird die Yukato ein seltsames Signal empfangen, ihren Parkorbit verlassen und sich nähern. Hoffen wir für unsere Offiziere, dass es ihnen im zweiten Anlauf gelingt, die Sensortarnung einzurichten, ehe das Loxonership in Sichtweite kommt.

Der Tiefenraumtransmitter

Mit einer Analyse der Objekte im Orbit (*Sensoren 16+*) findet man das einzige TR-Transmitterrelais. Sämtliche interstellare Kommunikation wird über dieses eine Relais abgewickelt. Es sei denn, ein Schiff mit TR-Relais wäre im Orbit, wie beispielsweise die Yukato.

Man stellt zudem fest, dass ein Sensorsatellit auf das Relais gerichtet ist: Es scheint, als ob jemand das Relais überwache. Der Zerstreungsfeldprojektor schützt weitgehend vor dem Sensorsatellit, dennoch schadet es nichts, auf Nummer sicher zu gehen. Eine Zerstörung des Satelliten würde sofort für Aufmerksamkeit sorgen.

Eine Idee wäre, den Satelliten zu manipulieren. Hier sind Beratungen der Offiziere nötig. Entweder man greift über eine Computerschnittstelle zu (*Technik/Software 13+*) oder aber man nähert sich im Sensorschatten und unternimmt einen Weltraumspaziergang.

Dann klemmt man sich direkt an den Satelliten, greift dort auf die Systeme zu (*Technik/Software 12+*) oder verändert die Ausrichtung der Antennen (*Technik/Astrotechnik 11+*), so dass sie das TR-Relais nicht mehr im Fokus haben.

Der Zugriff auf das Relais erfolgt ebenso entweder von Ferne auf den Computer (*Technik/Software 16+*) oder direkt am Gerät (*Technik/Software 14+*).

Es stellt sich heraus, dass die Daten aus Anlage 51 hier empfangen und auf die Oberfläche zu einem Bodenrelais weitergeleitet wurden. Das Bodenrelais befindet sich augenscheinlich dort, wo man die Energiesignaturen feststellen kann, also in einer Siedlung (Selabad).

Wenn Sie Ihren Offizieren ein wenig Nervenkitzel verschaffen wollen, schicken Sie die Yukato auf einen Vorbeiflug bei dem Relais und Satelliten.

Möglicherweise muss die Blitz kurzfristig verschwinden und unser Weltraumspaziergänger sich hinter dem Satelliten/Relais verstecken.

Abschnitt 3: Selabad

Wenn unsere Offiziere nicht selbst auf die Idee kommen sondern Rücksprache mit Ihnen halten, werden Sie befehlen, auf den Planeten zu landen, den Einfluss der Loxoner auf Forman Rock näher zu untersuchen und die Daten zu sichern!

Zunächst sollte das Ziel sein, herauszufinden, wo das Bodentransmitterrelais sich stationiert ist.

Im Anflug können Sie den Offizieren die Siedlung näherbringen (siehe nächste Seite).



Selabad

Die Siedlung selbst befindet sich auf einem der Plateaus, die anscheinend typisch für das Landschaftsbild Forman Rocks sind und die aus der umgebenden Geröllwüste hervorstechen.

Die Stadt liegt insbesondere in den Außenbezirken, nahe am Rand des Plateaus, noch in Schutt und Asche. Aus der Luft gut zu erkennen sind aber auch ein großer Palast- und Festungsbau (Alhambra) und ein schillerndes Hochhaus (Starcom-Konzerngebäude).

Ein großer Platz bricht die verwinkelten Straßenzüge der Innenstadt auf. Dort scheint sich ein Basar zu befinden. Im Norden reflektieren Titanglaskuppeln von Agrarsphären (Gewächshäuser) die Sonne und am südlichen Stadtrand wurden die Trümmer geräumt, Baukräne überziehen das Gelände. Hier scheint ein großes Industriegebäude zu entstehen. Innenstadtnah sind verschiedene Flugfelder erkennbar, jedoch kein großer, zusammenhängender Raumhafen. Auf einem der Flugfelder ist ein großes Raumschiff gelandet.

Ein Versteck

In einer alten Industrieanlage lässt sich ein intakter Hangar finden, in welchem die Blitz untergebracht werden kann.

Wahlweise gibt es auch außerhalb der Stadt die Möglichkeit, das Schiff in einer Höhle zu verbergen – dann jedoch muss nach noch auf das Plateau

klettern, was durchaus anstrengend und langwierig sein kann.

Gehen Ihre Offiziere korrekterweise nach konföderierter Bilderbuchtaktik vor, werden sie womöglich jemanden zur Bewachung der Blitz zurücklassen wollen – vorzugsweise Telon oder Hethan, die in Selabad durchaus Aufsehen erregen könnten. Beide jedoch sind zur Verteidigung des Schiffes höchst ungeeignet.

Es besteht die Möglichkeit, Telon oder Hethan komplett in Stoff zu „verschleiern“, so würden sie unter den einheimischen Frauen nicht auffallen. Falls Teammitglieder beim Schiff zurückbleiben, werden diese früher oder später von Bandenmitgliedern angegriffen (siehe Abschnitt 5), dann können sie zu den anderen rennen und diese informieren.

Funde in Ruinen

In alten Ruinen der Außenbezirke entdecken sie zwei Dinge:

Die Fontäne eines Geysirs lockt sie an eine Wasserstelle: Der Geysir ist in einen stählernen Brunnen eingefasst. Dort trifft man auf skelettierte Leichen von vollverschleierte Frauen. Woran sie starben, lässt sich kaum noch feststellen. Bei näherer Untersuchung der Skelette entdeckt man Knochenfragmente von Baby-Skeletten (*Vita/Medizin 9+ oder Kognition/Suchen 13+*).

Als Information für Sie: Es sind von Seelenpein-Banden entführte Frauen aus Selabad, die getötet wurden, nachdem sie in Gefangenschaft schwanger wurden. |



n Selabad also wird man von Gräueltaten der Banden im Umland berichten.

Als zweites finden sie die Reste eines Transporters auf einem kleinen Industrie-Landefeld: Das Raumschiff ist neu, wurde aber schon zum Großteil demontiert. An Bord findet man die Leichen von fünf Personen in der Uniform des interstellaren Großkonzerns CARGOSTELLAR.

Sie sind seit ca. drei Tagen tot (*Vita/Medizin 14+*). Sie wurden nebeneinander an ein Schott gestellt, erschossen (Projektilewunden) und weitgehend gefilzt. Das Gesamtbild wirkt aber weniger sauber verglichen mit unseren so geschätzten und präzisen Exekutionskommandos.

Bei sorgfältiger Untersuchung (*Kognition/Suchen 15+ oder mit Scanner Scannen 15+*) entdeckt man bei der Leiche eines Mannes einen implantierten Neurolinkzugang; beim Scan wiederum offenbart sich, dass der Terraner einen Datenspeicher und ein taktisches Auge implantiert hat.

Beispielsweise mit einem Minicomputer kann man sich mit dem Datenspeicher verbinden (*Technik/Software 15+*) und Informationen abrufen:

Die Datenpakete enthalten Namen und Position der CS-Delegation, die mit **Sultan Zuhl Ben Elisr** in Selabad verabredet waren: Josh Umras (Senior Sales Manager/SSM, Terraner), Bea Andarkin (Sales Manager Assistant/SMA, Halb-Xeracorin), Vekat Grey (Senior Financial Counselor/SFC, Terraner-Artifikant von dem kaum noch etwas übrig ist), Segutrai (Transportation Chief, Pilot, ordrulische Metonoidin, ihr Telaktor liegt in der Nähe, anscheinend war er uninteressant), Manuel Garcia Santos (Junior Accounting Manager/JAM, Terraner).

Anhand der Aufzeichnung kann man feststellen, dass die Delegation wohl dem Sultan einen Deal anbieten wollte bezüglich Terraform-Ausrüstung und Waffen. Der Transmissionsaustausch weist darauf, hin, dass man die Delegation in die „Alhambra“, dem Palast des Sultans, eingeladen hat. Offenbar nennen die Einheimischen den Planeten mittlerweile Al-Selan.

Damit erhalten unsere Offiziere eine Tarnidentität auf dem Silbertablett. Sie können das Auffinden der Leichen aber auch „schieben“ und ihnen diese Entdeckung erst zu einem späteren Zeitpunkt oder auch gar nicht machen lassen. Wer die Gruppe so bestialisch hingerichtet hat, bleibt vorerst ein Rätsel.

Selabad: Basar und Innenstadt

Auf dem Basar von Selabad kann man sich gut umhören. Es wird allerdings hauptsächlich Allianz-arabisch gesprochen, der ein oder andere kann auch gebrochen Standard. Man fällt auf, mit konföderierter Uniform natürlich umso mehr. Wir hoffen einmal unsere Offiziere werden ihren roten Verstand frühzeitig einsetzen und etwas dagegen unternehmen, ehe ihre Ankunft die Runde macht.



Man erfährt, dass der Sultan Ben Elisar ein neues Sultanat auf dem Planeten errichten möchte und in den vergangenen Jahren bereits große Fortschritte erzielt hat. Er ist bei der Stadtbevölkerung, rund 50.000 Menschen, sehr beliebt. Die Leute setzen große Hoffnung in den Sultan: Die Armut sinkt bereits, Ordnung ist in der Stadt und Umland eingekehrt. Die Stimmung ist eigentlich gut, wenn sie nicht eingetrübt wird von Berichten über Bandenüberfälle außerhalb des Stadtplateaus. Gerüchteweise sollen sogar Banden neuerdings wieder in den Ruinenfeldern ihr Unwesen treiben.

Die Gläubigen feiern derzeit den Fastenmonat Ramazan. In der Öffentlichkeit gibt es zudem bei den Muslimen weder Alkohol noch dessen synthetischer Ersatz.

Durch die Untersuchung von lokal aufgestellten Kommunikationsterminals (*Technik/Software oder Elektrotechnik 10+*) zeigt sich, dass sämtliche Fernverbindungen interessanterweise nicht bei Starcom zusammenlaufen, sondern im Palast: Dort scheint sich das Bodenrelais zu befinden.

Wenn es gelingt, mit einem Einheimischen „warm“ zu werden (z.B. im Café Burj Selabad oder mit Shenna, siehe Folgeabsätze), weiß dieser, dass der Sultan das Relais des Starcom-Konzerns in die Alhambra hat verlegen lassen, um so besser Kontrolle über die interstellare Kommunikation haben zu können.

Basarhandel

Die Händler nehmen nur Bargeld (Chips), auch Sterntecchips, jedoch keine Credits oder Creditchips.

Die enervierende Leidenschaft für Handel der Alliierten macht sich bemerkbar und muss wohl ausgenutzt werden, wenn man sich nicht das letzte Uniformhemd ausziehen lassen will.

Preise auf dem Basar

Turban	5.000 A
Burka	23.000 A
Niqab	19.000 A
Hijab (Kopftuch)	4.000 A
Gewand	16.000 A
Cargonister (widerstansfähiger Rucksack)	50.000 A
Tee	100 A / 50g
Gewürze	200 A / 50g
Wasserpfeife	30.000 A
Staub/Atemschutzmaske	10.000 A
Parfum	6.000 A

Alle Preise in Amares (1 Credit ca. 1,5 Amares auf dem Basar)



★ FREIHEIT  GLEICHHEIT ★

(Beeinflussen&Verhalten/Handeln 3W+2; verliert man, schafft es ein Händler auch noch Dinge wie Tücher, Ketten, Gürtel, Taschen oder ähnliches für einen höheren Preis an den Mann zu bringen; bei Erfolg erhält man pro Punkt gleich/über dem Ergebnis des Händlers 10% Rabatt).

Einer der Offiziere wird auf ein „Casting“ stoßen: Der Sultan erweitert anscheinend seinen Harem um weitere Ikkal (=Haremsdame, *Akademik/Kultur&Gesellschaft 15+*: *Sie dient dem Sultan für eine Nacht*).

Der valide sultan (= Sultansmutter), **Fatima Neshri**, wird von verschiedenen männlichen „Agenturbesitzern“ Mädchen und Frauen vorgeführt. Ihr zur Seite steht Kizlagas (=“der oberste Schwarzer Eunuch“) **Tyemel**, der das Finanzielle regelt.

Hier würde sich eine Möglichkeit bieten, um einen Offizier in den Harem und damit in die Alhambra zu schleusen. Dr. Mencor könnte ihre chamäleonidischen Eigenschaften für den Erfolg der Operation einsetzen, oder ein anderer weiblicher Offizier erklärt sich bereit – oder es wird ihm befohlen!

Der Preis für die Haremsdamen wird in erster Linie am Aussehen fest gemacht (*Aussehen-Wert x 200.000 Amares*) und hängt vom Handelsgeschick ab (*Tyemel verfügt bei Beeinflussen&Verhalten/Handel über 4W+1. Schlägt man ihn im Vergleich, erhält man pro Punkt gleich/über seinem Ergebnis zusätzlich 50.000 Amares, darunter wird dieser Betrag vom Verkaufspreis abgezogen*).

Café Burj Selabad

Im großen, nur von Männern besuchten Café Burj wird eifrig Wasserpfeife geraucht und es herrscht lautes Stimmengewirr.

Den Offizieren wird eine Gruppe von vier Takerutian (loxonischen Soldaten) auffallen (*Kognition/Orientierung oder Suchen 9+*). Wenn man noch nicht verkleidet ist und die Soldaten die Offiziere bemerken, könnte eine Auseinandersetzung kaum zu vermeiden sein. Wenn man jedoch unbemerkt in der Nähe Platz nehmen kann (*Kognition/Verstecken der Offiziere gegen Kognition 3W+1 der Loxoner*) und gar einheimische Tracht trägt (*+2 Bonus auf Wurf der Offiziere*) lassen sich die Soldaten belauschen.

Man erfährt, dass Al-Selan terraformt werden soll und dass der Sultan wohl den loxonischen Botschafter am Abend in der Alhambra erwartet. Die Loxoner unterstützen den Sultan schon seit geraumer Zeit. Angeblich soll der Sultan loxonische Terraformer angefordert haben samt Ausrüstung, was einer der Soldaten (**Shun-Ying**) wiederum für absurd hält. So wichtig könne Al-Selan kaum sein, dass man diese Kosten investiere. Ein anderer Soldat (**Nimura**) hält dagegen, dass der Sultan aber sehr sicher schien was die Forderung angehe, als ob er etwas in der Hinterhand hielte. Nimura scheint wohl ein Verbindungssoffizier zu sein, er steht in Kontakt mit dem Sultan und hat das Treffen mit Botschafter Chanwen organisiert. Aber was könnte so wertvoll für Guanku sein, was sich im Besitz des Sultans befände?

Ja, Ihre Offiziere vermuten richtig!



Gefangene Rifter

Auf einer Straße wird man einem Trupp gefangener, düsterer Gestalten begegnen: Die Menschen sind fast nackt und an einer langen Kette aneinander gebunden. Sie werden von Sultanswachen mitgezerrt. Die Gefangenen weisen großflächige Tätowierungen auf, anhand derer sie sich als Seelenpein-Formorag identifizieren lassen (*Akademik/Kultur&Gesellschaft 12+*). Die recht durchtrainierten und mit Narben übersäten Piraten werden mit Steinen beworfen und als „Ungläubige“ und „Banditenpack“ beschimpft. Wenn man sie verfolgt, wird man feststellen, dass sie an der Alhambra abgeliefert werden.

Natürlich ist große Aufmerksamkeit zu jedem Zeitpunkt dieser Operation unabdingbar für einen Triumph – doch gerade hier sollte den Offizieren auffallen, dass der Gefangenenzug von einer Frau in Burka verfolgt wird (*Kognition/Suchen 14+*).

Shenna

Shenna ist Anführerin einer Gruppe von Cybernauts und versucht, einen der Gefangenen zu verwanzen, was ihr auch gelingt, ehe diese in den Alhambra-Kerker landen. Sie Seelenpeiner gehören zwar zu einer rivalisierenden Bande, jedoch hofft sie, dass diese zu Angehörigen ihrer Cybernauts gesperrt werden. Diese will sie befreien.

Wird Shenna von den Offizieren angesprochen, wird sie zunächst versuchen, die Flucht zu ergreifen, da sie fürchtet, sie sei entdeckt worden. Veranlassen Sie eine spannende Verfolgungsjagd durch die Innenstadt und den Basar von Al-Selabad (und bedenken Sie, dass es eine heikle Situation sein kann, wenn eine verschleierte Frau von einer Horde Männern verfolgt wird!)

Shenna wird sich am Ende unbemerkt in die Almosark flüchten, wo Sie sie zu ihrer und der Überraschung der Offiziere sie wieder aufeinandertreffen lassen können – und diesmal kann sie unseren treuen Vaterlandsverteidigern nicht entkommen!

Cybernauts & Seelenpein

Bei den marodierenden Banden auf Al-Selan handelt es sich in erster Linie um sesshaft gewordene Seelenpeiner und wenige Mitglieder anderer Formorag-Clans sowie Söldner und vor allem Flüchtlinge aus dem Protektorat von Vendar. Letztere sind oft Kyberneten – teils zwangskybernetisiert – die ihre Gruppierung „Cybernauts“ nennen. Seelenpeiner und Cybernauts sehen sich gegenseitig als erbitterte Konkurrenten.

Beide Gruppierungen leben unfreiwillig außerhalb von Selabad: Viele Muslime haben die Nicht-Muslime verstoßen. Dennoch machen manche Händler in Selabad unter der Hand Geschäfte mit den Banden. Sie kaufen Technik-Fundstücke und verwertbaren Schrott und geben im Gegenzug Nahrungsmittel und Medizin.



★ FREIHEIT



GLEICHHEIT ★

Wenn Sie wollen, lassen Sie Parcix oder einen anderen Offizier allein auf sie treffen, in einem intimen Moment, in dem sie ihren Schleier lüftet und der Offizier ihr makelloses und wunderschönes Gesicht erblickt *[...und sich in sie verliebt, lieber SL – je nachdem ob der Spieler Deiner Einschätzung nach eine Lovestory spielen kann]*.

Sobald sie merkt, dass von den Offizieren keine Gefahr ausgeht – zumindest für sie – wird sie offener sein. Insbesondere wenn sich ein gleiches Ziel aufzeigt: Das Eindringen in die Alhambra. Sie hat zudem eine wertvolle Information: Die Alarmsysteme des Palastes arbeiten nicht sehr zuverlässig...

Gelandete Almosark-Moschee

Über die Verfolgung von Shenna oder auf andere Weise gelangen die Offiziere zu einem großen Raumschiff, welches ein Landefeld beherrscht. Durch Lautsprecheranlagen ruft der Muezzin: Es scheint sich um eine Moschee zu handeln und viele Gläubige sind auf dem Landeplatz im Gebet.

An einer Rampe auf der Rückseite werden Kleidung und Möbelstücke, synthetische Rationen und Kulinatoren

[„Trinktasse“ in welcher synthetische Nahrung aufbereitet wird und aus der man „ißt“) und andere einfache Haushaltsgüter verteilt und von hauptsächlich weiblichem Publikum angenommen. Sultanswachen beaufsichtigen die Ausgabe und werden bei Handgreiflichkeiten unter den Frauen aktiv.

Unter den Helfern sind auch Ärzte und OKES-Mitarbeiter. Ein Terraner, **Dr. Wes Remington**, hat das Sagen. Er beherrscht sogar Nezordrular. Er kämpft gegen Vergiftungserscheinungen in der Bevölkerung. Wenn man ihm hilft (und die durch alte Chemikalien vergiftete Trinkwasserquelle findet, auf die man durch Befragung und Verfolgung kommen kann), zeigt er sich ebenfalls dankbar mit Informationen aus erster Hand:

☉ Er selbst ist quasi Leibarzt des Sultans, da er der beste Mediziner vor Ort ist bzw. der Sultan einheimischen Mediziner nicht traut. Da er jedoch mit der Almosark bald abreisen will, sucht er einen Nachfolger (Mencor)

☉ Der 20jährige Sohn des Sultans **Mahed** weist paramentale Begabung auf und benötigt einen Lehrmeister in den Augen seines Vaters (Hethan)

☉ Die Alarmsysteme der Alhambra sollen überholt werden (Telon)

☉ Der Kommandeur der Sultanswache, **Shaif**, ist auf der Suche nach Ausbildern für die Soldaten, da er mit den trocken-distanzierten Takerutian nicht klar kommt, allen voran dem ihm zur Ausbildung beiseite gestellten Shun-Ying (Estural, Parcix).

Von den Almosark-Dienern bekommt man außerdem Wind davon, dass der Sultan Sachspenden in der Alhambra hat und diese zur Almosark abtransportiert werden sollen. Dafür würden noch Helfer gesucht.



Die Diener freuen sich über den selbstlosen und solidarischen Geist, der jedem Konföderierten innewohnt. In diesem Fall würde die Selbstlosigkeit damit belohnt, dass man Zugang zur Alhambra erhalte.

In der Almosark lassen sich bei einem OKES-Logistiker übrigens auch Credits in Amares umtauschen: für 1 Credit gibt es hier immerhin 2 Amares - besser als der Kurs auf dem Basar!

Abschnitt 4: Die Alhambra von Selabad

Ausgehend vom vorherigen Operationsabschnitt sollten sich verschiedene Möglichkeiten eröffnen haben, wie man in die Alhambra hinein gelangt – und mit den Blitz-Daten wieder hinaus!

Infiltrationswege

Es kann sehr sinnvoll sein, auf verschiedene Arten eine Infiltration anzugehen:

- 🕒 **Harem:** Als Ikbal im Harem des Sultan wird man sich innerhalb des Palastes relativ frei bewegen können. Die valide sultan Fatima Neshri wird jedoch ein Auge auf die Ausbildung unseres Offiziers als Konkubine haben. Der Offizier wird bald auch dem Sultan persönlich vorgestellt und wird von ihm „erprobt“. Sirakhun, lassen Sie diesen Offizier durchaus für das Vaterland leiden! Bedenken Sie auch: Während der Sicherstellung unserer Daten vermögen Haremsdamen den Sultan und die Loxoner abzulenken...
- 🕒 **Gefangene:** Wenn man im Kerker der Alhambra landet (freiwillig oder unfreiwillig), wird man dort auf Cybernauts und Seelenpeiner treffen. Sollte es gelungen sein, nützliche Ausrüstung wie Laserflex o.ä. hinein zu schmuggeln, ist es ein leichtes, zumindest die Gitter zu überwinden – Energiebarrieren

gibt es in dieser erbärmlichen Umgebung nicht. Dann hat man sich natürlich möglichst leise der Wachen zu entledigen.

- 🕒 **Ausbilder:** Als Ausbilder für die Sultanswache wird man sich wohl eher mit Shaif anfreunden, als mit dem Takerutian-Ausbilder Shun-Ying. Shaif wird versuchen, die Ausbilder für die ahmandische Kultur zu begeistern und ist eher bereit, ihnen Zugang zu verschiedenen Palastorten zu gewähren. Man hat hier ähnlichen Bewegungsfreiraum wie Haremsdamen. Sie erhalten die Schichtpläne der Wachen (Ablösungen) und erfahren ihre Stationierung. Tregash! Andererseits freundet man sich womöglich mit Shaif oder anderen Soldaten an – und wird sie dennoch im Ernstfall töten müssen. Wir gehen davon aus, dass Ihre Offiziere professionell genug sind: Gewissensbisse darf es angesichts der großen Aufgabe im Dienste der Kriegsherren nicht geben!

12

★ FREIHEIT



GLEICHHEIT ★

- ① CS-Delegation: Hier erhält man Zugang zu den eigenen Gemächern, zur zentralen Halle der Alhambra und zum Bankettsaal. Wer weiter in die Alhambra eindringen will, muss sich darauf gefasst machen, Schlösser zu knacken und evtl. Alarm damit auszulösen. Man wird hier zu einem Geschäftstermin mit dem Sultan geladen und wird über verschiedenen Waren verhandeln. Da der Sultan gut über das CS-Angebot informiert ist, sollte man sich nicht die Blöße geben und ohne Vorbereitung antreten! Die CS-Delegation tritt als Konkurrent zum Staatskonzern LOXON der Schmalaugen an.
- ① Leibarzt: Dr. Remington wird dem Sultan möglicherweise einen SC als seinen Nachfolger als Leibarzt vorschlagen. Dazu jedoch wird sowohl Remington als auch Sultan Ben Elisr ihn genauestens prüfen. Der Sultan wird schließlich akzeptieren, dass er Remington bei dessen Behandlung seiner chronischen Entzündungen beobachtet.

Das größte Geheimnis des Sultans liegt darin, dass er selber viele Implantate aufweist. Diese machen ihm zu schaffen (lösen im und am Körper Entzündungen aus), da sie schon recht alt sind und kaum gewartet wurden. Man wird dem möglichen Nachfolger Remingtons dies aber erst verraten, wenn dieser das Vertrauen des Sultans gewonnen hat.

- ① Techniker: Als Techniker wird man unter Beobachtung von einer oder zwei Sultanswachen verschiedene Systeme in der Alhambra warten können. Das wichtigste ist der Hauptcomputer. Hier wird dem Techniker aber ein Softwareadministrator beiseite gestellt, der genauestens beobachten wird, was der Offizier hier vornimmt. Eine Manipulation von Computer oder von in der Alhambra verteilten Sensoren des Alarmsystems mag nur gelingen, wenn man die Aufpasser ablenkt. Dabei kann man letztere einfacher manipulieren, denn die Wachen haben von Technik wenig Ahnung.

- ① Paranormik-Lehrmeister: Mahed zeigt sich als wissbegieriger Schüler, aber durchaus aggressive Tendenzen. Durch seine emotionale Instabilität fällt es ihm schwer, seine paranormischen Fähigkeiten sinnvoll zu fokussieren. Sein Grundspezialgebiet ist die Energokinese. Auf seinen neuen Lehrmeister wird er zunächst ablehnend und arrogant reagieren. Er ist von seinem Vater verwöhnt. Jedoch lässt er sich leicht beeindrucken und sobald er Vertrauen gewinnt, öffnet er sein Herz darüber, wie sehr er das von seinem Vater für ihn geplante Leben hasst. Er ist nicht wirklich gläubig und will weg, würde seinen Vater aber nie einen Dolch in den Rücken stoßen. Er hat Zugang zu allen Räumen und wird sogar seinen Lehrmeister in der Flucht unterstützen, wenn er selber mitgenommen wird.



Ein Lehrmeister könnte dagegen auch über die Ereignisse hinaus im Palast bleiben und bei der nächsten Operation eine wichtige Informationsquelle in der Alhambra darstellen.

- 🕒 **Almosark-Helfer:** Man kommt hier vor allem in die Lagerdepots der Alhambra und muss sich sowohl von Kollegen der Almosark als auch von den Sultanswachen geschleichen.
- 🕒 **Der direkte Weg:** Ohne Plan des Geländes und weiterer Informationen, die sich durch Beobachtung, Scans und über Shenna ergattern lassen, sollten unsere Offiziere es gar nicht erst versuchen. Die Alhambra ist in erster Linie einer hohen Mauer, Stacheldraht, Wachen und Sensoren geschützt.

Zugang gibt es nur durch ein Haupttor und ein Nebentor (Liefereingang). Sollte man dies überwinden, wird man sich in der Parkanlage des Palastes befinden und muss in das Hauptgebäude eindringen. Auf dessen Dach befindet sich das Bodenrelais, bzw. in dem Gebäude gibt es die Zentrale, in der Kommunikation, Überwachung und andere für das Sultanat wichtige Daten zusammenlaufen.

Wachen lassen sich nicht bestechen, denn sie glauben an die gerechte Sache des Sultans und sind hoch motiviert.

Machen Sie es Ihren Offizieren schwer! Wenn man auf dem Dach angekommen ist, wird man feststellen, dass das Bodenrelais die Daten an den Hauptcomputer weitergeleitet hat: Es geht kein Weg daran vorbei, in die Zentrale einzudringen, was angesichts des Wachpersonals im Gebäude und der Hochsicherheitstüren eine ziemliche Herausforderung wird.

SULTANSWACHE

Lebensenergie	35
Psi-Grunderschw.	9
Schutz	5,X O,B O
Initiative	3W
Ausweichen	3W+2
Attacke (Pistole)	3W+1
Attacke (Dolch)	3W

Ausrüstung:

Kommunikator; Datapad, Uniform (mit Helm, Schienen)

7,5 FFW II (Pistole):

Grundschaden 4/7,5mm; 10 Schuss im Magazin; Reichweite 80m; Resistenz 60

Hyperstim-Dolch (Stichwaffe):

Grundschaden 4, Absolutschaden 0, Resistenz 20, Wunde siehe Hyperstim-Waffen S.344 NOVA-basisbuch



TAKERUTIAN-SOLDAT

Lebensenergie	40
Psi-Grunderschw.	12
Schutz	8,X 3,B 5
Initiative	3W+1
Ausweichen	3W+1
Attacke (Gewehr)	3W+1

Ausrüstung:

Kommunikator, Datapad, leichte Körperpanzerung, Nachtsichtgerät im Helm integriert (kein Malus durch Dunkelheit)

Yu-Gan-Impulsgewehr (Gewehr):

Grundschaden 4/r.4; 8 Schuss im Magazin; Reichweite 120m; Resistenz 20, überladbar +4, Nachladedauer 12

Wird Alarm ausgelöst, sollte man sich darüber im Klaren sein, dass auch die schlafenden Wachen geweckt werden und sich viele auf die Suche nach den Eindringlingen machen. Möglicherweise muss man fliehen und es später auf eine andere Weise noch mal versuchen.

Die Wachen des Sultans sind mit ein paar Takerutian verstärkt.

Ein konföderierter Metonoid wird übrigens die Aufmerksamkeit auf sich ziehen: Der betreffende Offizier sollte sich als ordnrlischer Metonoid tarnen. Dennoch wird ihn der Sultan oder ein andere Muslim ihn möglicherweise mit einem Gespräch über Religion auf die Probe stellen.

Shenna wird die Offiziere unterstützen, wobei sie sich vermutlich trennen, sobald sie in der Alhambra sind. Sie wird versuchen, ihre Gefangenen zu befreien, was auch gelingt. Die Flucht der rund 5-6 Cybernauts kann für zusätzliche Ablenkung sorgen.

Das Bankett des Sultans

Am späten Abend hat Sultan Ben Elisr zu einem Bankett zu Ehren einer Delegation aus dem schändlichen LOXON-Bund geladen.

Die CS-Delegation, Leibarzt und Lehrmeister erhalten ebenfalls eine Einladung.

Der Botschafter Chan-Wen wird anwesend sein, sein Verbindungsoffizier Nimura (übrigens ein Fukashi-no), ebenso Mahed, Shaif und einige Leute aus Selabad – explizit sind dies einige Leute aus dem einfachen Volk. Beim Bankett zeigt sich auch, dass sie ihren Sultan sehr lieben.

Frauen und Männer sind getrennt bei diesem Anlass: Die Männer sind beim Sultan, um geladene Frauen kümmert sich die valide sultan in einem gesonderten Raum. Einige Haremsdamen haben einen Bauchtanzaufttritt vor dem Herrscher.

Es zeigt sich, dass der Sultan an einer weiteren Ausstattung des eigenen Militärs interessiert ist und der Botschafter bietet ihm weitere Unterstützung an, insbesondere in Ausbildung und Restrukturierung. Der Sultan wird zudem Waffen von CS Arms kaufen wollen.



Gegen später ziehensich der Botschafter und der Sultan zu einem Vier-Augen-Gespräch zurück. Lediglich eine Haremsdame hätte hier Gelegenheit, direkt dabei zu sein. Ansonsten muss man sich eine andere Möglichkeit suchen, dabei zu sein (Abhörwanze, Paranormik, Lüftungsschächte...).

Privatgespräche

Es wird deutlich werden, was sich die Schmalaugen mit der Einflussnahme auf Al-Selabad erhoffen:

Anscheinend haben Sultan und Botschafter bereits erste Vorkehrung zur Eröffnung eines Takerutian-Stützpunktes auf Al-Selan getroffen! Der Loxon-Bund will diese Lücke in seiner Grenzverteidigung geschlossen wissen. Der Sultan wiederum hofft, mit Hilfe der Schmalaugen die Seelenpeiner und die Cybernauts endgültig loszuwerden.

Das sind höchst
beunruhigende
Neuigkeiten!

Aber seien Sie versichert, Sirakhun: Kein Reich der Galaxis kann eine Verteidigung aufbauen, welche unseren Armeen trotzen könnte!

Der Botschafter bittet den Sultan um die Übermittlung der verschlüsselten Daten, die er über den TR-Transmitter von den Mang-gon erhalten haben müsste. Der Sultan will sie allerdings nur gegen eine weitere Lieferung an Terraform-Artifakten herausgeben. Der Botschafter findet den Preis dafür viel zu hoch und spielt die Bedeutung herab. Die beiden streiten sich.

Der Sultan droht schließlich damit, die Daten an den Meistbietenden über das wandler-chamäleonidische Netzwerk zu verkaufen. Ben Elisr hält die Daten für wertvoll, wenn ihn sogar Chan-wen persönlich darum bittet. Noch aber seien sie bei ihm in Sicherheit.

Der Botschafter wird am Ende einlenken, muss jedoch mit der Regierung Rücksprache halten. Eine Übergabe wird noch ausgehandelt.

Nachdem der Botschafter gegangen ist, ist der Sultan allein mit der valide sultan und ein paar Haremsdamen.

Seine Mutter findet, er sei ungehörig mit dem Botschafter umgegangen. Er ist ein wichtiger Verbündeter. Ben Elisr aber wird Fatima mitteilen, dass er die Daten über die Blitz studiert hat und sie diesen Preis auf jeden Fall wert seien – TORONAGH!

Er weiß zuviel!

Wie mag es ihm gelungen sein, die Opal-Verschlüsselung zu umgehen? Wo sind die Daten?

Die Daten

Die Projektdaten der Blitz wurden vom Bodenrelais auf dem Dach des Hauptgebäudes der Alhambra empfangen und zum Hauptcomputer weitergeleitet. Ist es gelungen, in das System einzudringen, kann man herausfinden, dass die Daten im Hauptcomputer gelöscht und in einem Datenkristall gespeichert wurden (*Technik/Software 16+*).

Mit Hilfe von Überwachungskamerabildern oder durch „Verhör“ des Systemadministrators kann man feststellen, dass sie auf einem als Edelstein getarnten Kristall lagern.

Der Sultan hat den Admin persönlich dazu angewiesen, nachdem dieser seinem Herrn mitgeteilt hatte, dass Opal-verschlüsselte Daten eingetroffen sind.

Es gibt ein Bild des Edelsteins: Ein roter Rubin. Möglicherweise erinnert sich einer der Offiziere daran, dass der Sultan diesen als Schmuck an seinem Turban trägt (*Wissen 13+*) – oder ihm fällt der Stein auf einer der zahlreichen Holographien auf, die im Palast hängen (*Kognition/Suchen 14+*).

Man vermag den Turban oder den Edelstein beispielsweise dann zu stehlen, wenn sich der Sultan im Harem aufhält und diesen abgelegt hat, oder wenn er tief und fest in seinen Gemächern schnarcht. Dann jedoch muss man die Leibwache vor seiner Tür und die Türblockade umgehen. Ermöglichen Sie es den Offizieren zunächst nicht, den Sultan zu töten – das heben wir uns für später auf!

Die Flucht aus der Alhambra kann offiziell erfolgen (die CS-Delegation reist ab, Ausbilder, Lehrmeister, Leibärzte oder Techniker gehen in die Stadt), auf leisen Krallen oder mit Gewalt.

Abschnitt 5: Cybernavts

Wir hoffen, Sie müssen Ihre Offiziere nicht zur Eile antreiben und sie machen sich unverzüglich auf den Weg zur Blitz auf. Unterwegs könnten sie auf Shenna treffen, die ihnen einen sichereren Weg aus der Stadt zum Versteck zeigen kann.

Versteck und Abflug

Unglücklicherweise wurde das Versteck unseres stolzen Schiffes mittlerweile von Bandenmitgliedern entdeckt: Cybernavts untersuchen das Schiff. Ehe man es sich versieht, bekommt man unerwartete Hilfe: Sultanswachen stürmen das Versteck und verwickeln die Cybernavts in ein Gefecht. Die Sultanswachen sind entweder den flüchtenden Offizieren gefolgt oder haben sich auf einer Aufklärung befunden.

Im Chaos des Kampfes sind die Offiziere in der Lage, an Bord der Blitz zu gehen. Möglicherweise möchte man Shenna, die verletzt wird, ebenfalls an Bord nehmen.

Die anderen Cybernavts ziehen sich zurück, gefolgt von den Sultanswachen.

Nach dem Start werden die Offiziere eine unliebsame Entdeckung machen: Teile der terranischen Blitz-Komponenten wurden abgeschraubt! Verdammte Diebe! Die meisten Systeme lassen sich überbrücken, aber ein Hauptproblem bleibt: Eine Synchronisationseinheit zwischen Zerstreuungsfeldprojektor und BP-Antrieb fehlt. Dadurch kann man nicht springen. Womöglich fällt das Problem erst im Orbit auf – just dann, als sich die Botschafter-Yacht Yukato nähert. Die Yacht ist schneller und wird das Feuer eröffnen!

Im Frachtraum haben sich zudem drei Cybernavts versteckt. Sollte Shenna nicht vermitteln, droht die Auseinandersetzung mit ihnen blutig zu werden.



Allerdings sind die Cybernauts ungemein wichtig, um eine Verbindung zu der Bande aufzubauen, um letztlich die Teile zurück zu bekommen!

Hoffentlich kommen die Offiziere auf diesen Gedanken, ehe sie die Verbrecher völlig korrekt an die Wand stellen.

Die Cybernauts

Die Cybernauts haben sich in einem in den Geröllebenen abgestürzten Zerstörer aus dem ahmandischen Bürgerkrieg eingerichtet.

Im Kampf wird man hier wohl ehrenvoll sterben, aber nichts erreichen. Die Cybernauts sind aber zu Verhandlungen bereit, insbesondere in Shenna, die die Bande anführt, können sie eine Fürsprecherin finden.

Unter vier Augen wird sie einem Offizier ihres Vertrauens aber deutlich machen, dass sie die Blitz-Komponenten nicht so einfach zurückgeben kann. Man erwartet einen guten „Preis“ dafür.

Andernfalls droht ihre Absetzung, was für sie tödliche Konsequenzen nach sich zieht.

Dr. Mencor kann feststellen, dass die Cybernauts alle an Entzündungen leiden. Diese werden von den Implantaten ausgelöst (*Vita/Medizin 14+*). Die Implantate sind zu alt bzw. nicht gewartet oder wurden nicht korrekt implantiert. Man könnte hier bereits eine Verbindung zum Zustand des Sultans ziehen – es sind die gleichen Symptome und Ursachen.

Die Cybernauts werden dazu schweigen und eher aggressiv, wenn sie darauf angesprochen werden.

Sollte Shenna in einen der Offiziere verliebt sein, dann wird sie diesem mitteilen, dass Ben Elisr einst einer von ihnen war, aber vor knapp 8 Jahren sich von ihnen trennte und in Selabad seine Karriere begann.

Typisch Terranerin! Keine Konföderierte würde nur wegen ein paar Hormonen derart sensible Informationen preisgeben!

Wenn die Konföderation Waffen und neue Implantate liefert und Kybernetiker bereit stellt, kommt man mit den Cybernauts ins Geschäft.

Einer der Offiziere soll bis zum Abschluss des Deals bei den Cybernauts als Unterpfand dienen. Wenn Sie per TR-Transmission angefragt werden, sind Sie laut Xorshatulrag Nagaral befugt, auf das Geschäft einzugehen, Sirakhun.

Fordern Sie Ihre Leute auf, zurück zu kehren und machen Sie deutlich, dass sie nach Al-Selan mit den Waren zurückkehren werden.

So erhält man die Blitz-Teile wieder, muss jedoch einen Offizier zurücklassen.

Abschlussbesprechung

Gute Arbeit, Sirakhun! Die Mang-gon sind endgültig an unseren fähigen Brüdern und Schwestern gescheitert! Sie sollten dies Ihren Gefangenen genüsslich unter die Nase reiben. Xorshatulrag Nagaral wird persönlich bei der Abschlussbesprechung anwesend sein.



Impressum

Autor
Daniel Sclaris

Fassung
19.8.2011

🕒 Wurden die Daten vernichtet, erhält jeder Offizier eine Prämie von 1 Mio Credits und +100 Prestige. Gestatten Sie Ihren Offizieren, sich im Arsenal (NOVAbasisbuch) Ausrüstungsteile bis zu einer Fslk von 45 und einem Wert von 1 Mio Credits heraus zu suchen. Natürlich können die Offiziere den Betrag durch die bisherigen Prämien aufstocken. Auch der auf Al-Selan verbliebene Offizier kann stöbern gehen, man wird ihm die Ausrüstung bei der nächsten Operation aushändigen können.

🕒 Wenn mit den Cybernauts ein Abkommen geschmiedet wurde und diese möglicherweise zu einer Allianz bereit sind, wird dies Xorshatulrag Nagaral sehr wohlwollend aufnehmen (+50 Prestige)

🕒 Sehr wertvoll wird die Information sein, die man beim Bankett aufgeschnappt haben könnte: Wenn man über die Pläne der Loxoner informiert (Stützpunkt, Ausbildung etc.), wird der Schlachtherr begeistert sein:

Al-Selan liefert einen weiteren Grund für eine militärische Intervention! (+100 Prestige).

Während sich Nagaral aufmacht, um zu sehen, wie er aus dieser Situation Profit schlagen kann, werden Sie ihren Offizieren beiseite stehen: Sie werden alles für den Abschluss des Geschäfts mit den Cybernauts in die Wege leiten und Ihren dort verbliebenen Mann heim ins Große Vaterland holen! Und wir werden Sie dabei unterstützen und bereiten alles Nötige in der nächsten Operation vor!

Liebe/r Spielleiter/in

Für dieses Abenteuer kannst Du vermutlich so zwischen 20 und 35 EP vergeben.

