

ROTER SICHELMOND

Teaser

Das Aufrüsten der Loxoner im Selantis-System zwingt die Konföderation zum Handeln - und die Konföderation kenn vornehmlich *ein* Werkzeug dazu: Krieg! Uns so werden unsere Offiziere in ein großangelegtes Unterfangen der Streitkräfte eingebunden, um auf Selantis IV ein für alle mal Klarheit zu schaffen. Jetzt zeigt das Rote Reich sein wahres Gesicht...

Hallo SpielleiterIn!

OR Sichelmond schließt an OR Allianz an. Die Operation ist größer in der Beschreibung gehalten als die letzten und mag sich über mehrere Spielabende hinziehen, je nachdem wie intensiv Du die Operation ausgestalten möchtest.

In diesem Abenteuer liegt der Fokus ganz klar auf Kampf und Militär, weniger auf das Agenten-Dasein der Gruppe. Endlich können Deine Spieler also an einer epischen und durchaus NOVA-typischen Schlacht teilnehmen.

Es liegt aber insbesondere an Deiner Spielleitung, diese Schlachten weiter auszugestalten.

Vorbereitend zum Abenteuer solltest Du Dir im Basisbuch die Geschichte Ordruls, also der Metonoiden, sowie noch einmal die Geschichte der Konföderation zu Gemüt führen. Hierbei geht es insbesondere um den Lehrgang in Abschnitt O. Aus konföderierter Sichtweise schreibt sich die Geschichte natürlich ein wenig anders und stellt das Imperium als unbarmherzigen Aggressor dar. Eine Auffrischung zum Thema Gratraum schadet auch nicht.

Da die Blitz für dieses Abenteuer mit Gefechtsköpfen ausgestattet wird, solltest Du die Regelungen dazu im Raumschiff-Unterkapitel im Basisbuch noch einmal nachschlagen.

Das folgende „Strategische Schlachten“-Modul kann in diesem Abenteuer gut verwendet werden. Das bleibt natürlich Dir als SL überlassen.

Im Anhang findest Du die Kampfeinheiten, die für dieses Abenteuer und das Modul relevant wären.

Viel Spaß!



Modul: Strategische Schlachten

Dieses Strategie-Regelmodul kann für die Auseinandersetzung zwischen Streitkräften verwendet werden. Zwei (oder mehr) Parteien nehmen an einer Schlacht mit Einheiten (Raumschiffen, Truppenteilen, Panzern, Infanterietrupps etc.) teil.

Dieses Modul eignet sich dann, wenn mehr als eine Kampfeinheit pro Seite auf dem Feld ist. Wenn nur eine Einheit kämpft, kann man mit den tatsächlichen Werten (z.B. Raumschiffswerte) arbeiten.

Der Strategiekampf besteht aus Schlachtrunden, die in einer Zielfindungsrunde und einer Auswertungsrunde unterteilt sind.

Die Einheit

Jede Seite verfügt über Einheiten auf dem Schlachtfeld und jede Einheit hat eine Stufe (von 1-5),

Lebensenergie (LE, unterschiedlich hoch; „o“ heißt organisch, also z.B. Soldaten, „m“ mechanisch, z.B. Kampfroboter, und „x“ beides wie Fahrzeuge, die von einer organischen Crew gesteuert wird) und verursacht Schaden (in der Regel W6 abhängig oder fest).

Weitere Einheitenwerte sind ebenfalls möglich (Reichweite, Geschwindigkeit) – dann wäre jedoch ein Tabletop-Ansatz notwendig, den wir hier zunächst nicht weiterverfolgen.

Zielfindungsrunde

Der SL legt fest, wie viele Zielfindungsrunden es geben soll, mindestens aber gibt es 2. Um die Dauer der Aufstellung der Armeen nicht zu überstrapazieren, sollte man nicht mehr als 5 oder 6 Zielrunden anberaumen.

Initiative

Welcher Kommandeur (ein NSC, ein SC, eine Stab,...) eine Zielfindungsrunde beginnt, also die Initiative hat, legt ein Vergleichswurf von Kampf/Taktik&Strategie fest, auf den ein Aufklärungsbonus addiert werden kann.

Das höhere Wurfresultat beginnt. Wird gleich hoch geworfen, gibt es ein Stechen über einen Initiative-Wurf beider Kommandeure, der möglicherweise wiederholt wird, falls auch hier ein gleiches Ergebnis erwürfelt wird.

Aufklärung

Der Aufklärungsbonus liegt vor jeder Schlachtrunde zwischen 0 und +4 (0 = gar keine Aufklärung, +1 = schlecht, +2 = mittelmäßig, +3 = gut, +4 = ausgezeichnet).

Für die nächste Schlachtrunde kann sich die Aufklärung ändern.

Die Aufklärung besagt auch, was ein Kommandeur über die gegnerische Flotte weiß (bzw. was er als Spieler den SL oder gegnerischen Spieler fragen darf und worüber er Antwort erhält): Bei 0 weiß er nichts über die gegnerische Armee. Bei +1 weiß er die Zahl und die Typen der Einheiten (mit Ausnahme getarnter Einheiten). Mit +2 kennt er ihre LE, mit +3 die Bewaffnung (Schaden) und mit +4 die Stufe.



Einheiten und ihre Ziele

Die Anzahl der eigenen Einheiten wird durch die Anzahl der Zielfindungsrunden geteilt. Dadurch erhält ein Kommandeur die Anzahl der Einheiten, für die er pro Runde ein Ziel festlegen kann. Welche Einheiten dies sein sollen, ist ihm überlassen.

Z.B weist er den Fregatten in einer Runde Ziele an, und in der nächsten Zielfindungsrunde sind Zerstörer dran, oder er mischt.

Nachdem der Kommandeur mit seinen Einheiten fertig ist, ist der andere Kommandeur an der Reihe.

Einheiten, die der gegnerische Kommandeur vor ihm als Ziele ausgewählt hat, können keine Ziele angewiesen werden: Ihr Kampfpartner für die Auswertungsrunde steht fest. Er kann dem Kampf aber verstärkende Einheiten zuweisen.

Wenn alle Kommandeure (bei mehr als 2 Kontrahenten) dran waren, geht es in die nächste Zielfindungsrunde.

BEISPIEL:

Seite A hat 3 Einheiten (Stufe 2, Stufe 3 und Stufe 4), Seite B 5 (Stufe 1, 1, 2, 2 und 3).

Kommandeur A hat vor dem Kampf mit +2 aufgeklärt, Kommandeur B mit +3). Es gibt 2 Zielfindungsrunden. Kommandeur A wirft bei der ersten Runde 14 im Test, erhält also 16. Kommandeur B wirft auch 14 und erhält 17, kann also in der ersten Zielfindungsrunde seine Einheiten setzen.

5 Einheiten geteilt durch 2 Runden ergeben gerundet 3 Einheiten pro Runde, die er setzen kann. Er zielt mit beiden Stufe 1-Einheiten auf die Stufe 2-Einheit des Gegners. Anschließend setzt er seine Stufe 3 gegen die Stufe 3 des Gegners.

Nun ist Kommandeur A an der Reihe, der nur noch seine Stufe 4-Einheit setzen kann. Er greift eine Stufe 2-Einheit von B an. In der zweiten Zielfindungsrunde erhält A nun die Initiative, kann aber keine Einheiten mehr setzen. Daher setzt nun B seine verbliebene Stufe 2 zusätzlich gegen die Stufe 3 von A.

Es ergeben sich also folgende Kämpfe: für diese Schlachtrunde:

*1. Kampf:
2x Stufe 1 von B gegen Stufe 2 von A*

*2. Kampf:
Stufe 3 + Stufe 2 von B gegen Stufe 3 von A*

*3. Kampf:
Stufe 2 von B gegen Stufe 4 von A*

Auswertungsrunde

Nachdem die letzte Zielfindungsrunde abgeschlossen wird, begeben sich die Einheiten in den Kampf, der über einen W6-Wurf ausgewertet wird. Je nachdem also, wie viele Einheiten auf dem Schlachtfeld sind und wie viele Ziele bzw. Kampfpartner ausgemacht wurden, gibt es entsprechend viele W6-Würfe.

Die Auswertung ermittelt einen Sieg oder eine Niederlage wie folgt:
Angreiferstufe – Verteidigerstufe + 3
Das Ergebnis ist die Augenzahl, bis zu welchem Wurf Ergebnis der Angreifer Erfolge verbucht, siehe Beispiel.



Greifen mehrere Einheiten eine (oder mehrere Einheiten) an (also mit einer einzigen W6-Auswertung, wie etwa Beispielkampf 1 und 2), dann verändern sich die Stufen wie folgt: Die Stufen der Einheiten der beiden Parteien werden zu einer jeweiligen Gesamtstufe aufaddiert. Die höhere Gesamtstufe wird durch die geringere geteilt. Es wird 1 abgezogen. Das Ergebnis ist der Bonus, der auf die gemittelte Stufe der Partei mit der höheren Gesamtstufe addiert wird. Siehe Beispiel.

Zunächst ermitteln wir die neuen Stufen der Kontrahenten:

1. Kampf:

B hat 2x Stufe 1=2, A hat Stufe 2; $2:2=1 \rightarrow 1-1=0 \rightarrow$ gemittelte Stufe von B wäre $(1+1):2=1$. Da jedoch die Gesamtstufen beider Parteien gleich hoch sind, gibt es sowieso keinen Bonus: Die gemittelte Stufe von B, 1, zählt

2. Kampf:

B hat Stufe 3+ Stufe 2=5, A hat Stufe 3; $5:2=2,5 \rightarrow 2,5-1=1,5 \rightarrow$ gemittelte Stufe von B ist $(3+2):2=2,5$. Die neue Stufe für B ist $2,5+1,5=4$. Wäre das Ergebnis eine Kommazahl, würde nun erst gerundet.

Kommandeur As Einheiten seien nun Angreifer; die von Kommandeur B Verteidiger:

1. Kampf:

Angreifer Stufe 2 – Verteidiger gem. Stufe 1 +3 = 4 \rightarrow Erfolg für A bei Augenzahlen 1 bis 4 auf W6-Wurf.

2. Kampf:

Angreifer Stufe 3 – Verteidiger gem. Stufe 4 +3 = 2 \rightarrow Erfolg für A bei 1 und 2 auf W6-Wurf

3. Kampf:

Angreifer Stufe 4 – Verteidiger Stufe 2 + 3 = 5 \rightarrow Erfolg für A bei 1 bis 5 auf W6-Wurf

Es ist übrigens gleichgültig, wer der Kampfparteien als Angreifer oder Verteidiger gewertet wird, die Wahrscheinlichkeit der Niederlage bzw. des Sieges ist immer die selbe. Für Beispielkampf 3 hier mal die umgekehrte Festlegung:

Kommandeur Bs Einheiten seien nun die Angreifer:

Angreifer 2 – Verteidiger 4 +3 = 1 \rightarrow Erfolg für B bei 1 auf W6 Wurf und Niederlage bei 1 bis 5, also genau dem Ergebnis, welches oben zuvor A als Erfolg zugewiesen wurde.

Schaden

Diejenigen Einheiten, die einen Sieg verbuchen, verursachen gemäß ihrer Schadensangabe Schaden, der von der LE der gegnerischen Einheit abgezogen wird. Sinkt die LE einer Einheit auf 0 oder darunter, scheidet sie aus dem Kampf aus. Bei LE 0 kann eine Einheit „wiederbelebt“ werden, bei negativer LE ist sie nicht wieder herstellbar.

Steht bei der Schadensangabe 1/3 W6, so gilt beim Wurf Ergebnis 1-3 ein Schaden von 1, bei 4-6 ein Schaden von 2.

Bei mehreren Einheiten mit einer Auswertung (Kampfbeispiele 1 und 2) kann der Sieger der Auswertung festlegen, welches seiner Einheiten auf welche gegnerische Einheit feuert. Eine Einheit kann innerhalb einer Auswertung nur auf eine Einheit feuern und dort Schaden verursachen (wenn nicht anders angegeben)!



1. Kampf:

A ist siegreich. Er verursacht 1/2W Schaden, wirft 5, was Schaden 3 Ergibt. Eine der Stufe 1-Einheiten (die beide nur 1 LE haben) wird vernichtet.

2. Kampf:

B ist siegreich. Insgesamt verursachen beide Einheiten 8 Schaden. Die Stufe 3-Einheit hat LE 4 und wird zerstört.

3. Kampf:

A ist siegreich. Er verursacht mit 1W+1 4 Schaden und richtet das feuert auf die Stufe 3-Einheit, deren LE auf 0 sinkt und damit reparabel ausscheidet. Die Stufe 2-Einheit bleibt unbeschädigt.

Beschreiben!

Jeder Auswertungswurf sollte natürlich schön beschrieben werden, um der Schlacht Atmosphäre zu verleihen: „In unmittelbarer Nähe sieht man, wie eine Gruppe WarBots einen der Flakpanzer auf einer Anhöhe angreift. Das Panzerfahrzeug wird von den Impulswaffen der Artifikanten durchsiebt, scheint aber noch zu funktionieren. (...) Der Panzer richtet seine Kanonen nun auf die Artifikanten...“

Besondere Einheiten

Einheiten mit Tarnung (markiert mit „*“), bzw. „verdeckte Einheiten“, können ihr Ziel selber wählen, haben also immer Initiative. Der Gegner kann sie nicht als Ziel wählen. Es ist sicherlich spannend und klug, diese Einheiten am Schluss der Zielfindungsphase zu offenbaren.

Regenerationseinheiten (markiert mit „^“) können normalerweise keinen Schaden zufügen, ihr Stufenwert und LE ist aber wichtig, falls sie in einen Kampf verwickelt werden und heil aus diesem wieder herauskommen wollen. Der Gegner erhält bei einer Niederlage keinen Schaden.

Regenerationseinheiten können pro Auswertung 1 LE-Punkte bei einer Einheit wieder herstellen (und sie damit auch wiederbeleben, wenn LE 0). Sie heilen „organisch/o“ (z.B. Ärzte) und/oder „mechanisch/m“ (z.B. Wartungstrupps). Organische Heiler können Einheiten mit „x“ maximal 1 LE zuführen (für die Crew). Einheiten x oder o, die 0 LE haben, können nur von einem organischen Heiler wiederbelebt werden.

Moraleinheiten (markiert mit „o“) können pro Auswertung eine andere Einheit (x oder o) bis Stufe 3 mit +1 auf Stufe versehen (Moralbonus), so dass die Zieleinheit in der Auswertungsrunde eine höhere Stufe erhält.



Abschnitt 0: Alltag

Nelroth, Sirkahun Teral!
Schön, Sie wieder zu sehen. Unsere stolze Nation braucht Sie erneut!

Der Lehrgang

Um ihr Wissen über unser geliebtes Reich zu prüfen und zu erweitern, werden unsere Offiziere an einem Vaterlandskunde-Lehrgang teilnehmen. Ein solcher ist in regelmäßigen Abständen Pflicht für alle Konföderierten, und immer ein besonderer Grund zur Vorfreude!

Thema des aktuellen Lehrgangs ist „Metonar-Geschichte“: Die verheerende Invasion des Dunklen Imperiums und das Aufwiegeln der Metonoiden nach dem Sieg gegen die Syndikatler untereinander und die durch das Imperium erzwungene Aufspaltung der Rasse, nachdem man einige wenige auf die eigene Seite ziehen konnte.

So konnte das Imperium sein eigentliches Ziel des II. Interplanetaren Krieges, die Eroberung Metonars, doch noch durchsetzen. Die Imperialen und deren metonoidischen Bücklinge verfolgten die Wahrhaftigen Kinder Metonars, folterten sie und mordeten sie auch noch nach Kriegsende.

In seiner Gnade und Weisheit verschonte unser geliebte Reichsgründer Kirend die Separatisten und akzeptierte nach außen hin die Schande der Verbannung, um seine Anhänger fern der Heimat wieder erstarren zu lassen und diese zu befreien. Er kam damit geheimen Plänen des Imperiums zuvor, die **Ausrottung der unwilligen Metonoiden** vorsahen.

Die Lehrgangsteilnehmer sollten sich die wertvollen Kursinformationen gut merken (*Wissens-Test, Ergebnis notieren*), denn wie immer gibt es auch eine Abschlussprüfung - morgen.

Ausrüstung für die Blitz

Um mit der Blitz weitere terranische Systeme zu testen, wird ein Schleppstrahlprojektor eingebaut.

Schleppstrahlprojektor

Schleppstrahlprojektoren bauen in bis auf wenige hundert Meter Entfernung ein Energiefeld um ein Einzelobjekt (Frachtkisten, Raumschiffe, Asteroiden...) auf, welches sie anschließend mit einem Gegenfeld beeinflussen. Derjenige, der den Projektor bedient, kann das umhüllte Objekt bewegen, wenn der Strahl stark genug ist („Schleppplast“).

Schleppstrahlen können von Energieschilden blockiert werden. Durch eigene Energieschilde dringen Schleppstrahlen dagegen hindurch, weil sie - wie Impuls Waffen auch - auf die Schildfrequenz abgestimmt werden. Gravitationsfelder (Einsatz auf Planeten) verringern die Schleppplast um 90%. Objekte lassen sich dort nur noch kurz stoßen oder ziehen.



Schiff-Schleppstrahlprojektor KOSMORAN ATRAKTOR II

Fslk 49, Gewicht 5 t, Handhabung
-1, Schleppplasz 70t, EV 500,
GSTPV 8, Resistenz 800

Wieder einmal haben sich die exzellenten Ingenieure unseres starken KOSMORAN-Konzern ins Zeug gelegt und ein Gerät bereit gestellt. Der Blitz-Chefingenieur sollte den Einbau vornehmen, die restliche Crew das System testen (*Technik/Astrotechnik-Test + Transportmittel/Raumschiff steuern-Test + Kampf/Bordwaffen-Test gemeinsam 40 Punkte*).

Während des Tests schauen Sie, Sirakhun, bei der Blitz vorbei. Gemeinsam mit der Crew und Wissenschaftlern diskutiert er die Frage: Soll man Pläne angehen, einen Schildgenerator einzubauen, oder doch einen Gratraumantrieb? Ingenieure sehen große Schwierigkeiten bei beiden Systemen, insbesondere die beim Gratraumantrieb, da sich Neuroenergie im Gratraum auflöst.

Noch während der Gesprächsrunde werden die SCs zu einer Einsatzbesprechung gerufen – zu **Xorshatulrag Nagaral**. Das sollte Sie alarmieren, Sirakhun!

Einsatzbesprechung

Anwesend sind neben Nagaral auch KGB-Abteilungsleiterin **Manuela Goric** und die **AdjutantIn Shatulkun Miranda Kubrai**.

Der Schlachtherr übergibt die offiziellen Einsatzbefehle (*Seite 9, die Spieler nun lesen lassen*).

Die Flotte ist kleiner wenn man sie aufgrund von Agentin Martias Informationen falsch einschätzt und die Offiziere die im Orbit von Selantis VI versteckte Takerutian-Flotte nicht entdeckt hat.

Wird die starke Präsenz aber klar, dann hat das Freie Protektorat von Vendar auf einen Schlag gedrängt. Auch **Oberst Bjarne Larson-Maltov** (nun offizieller Verbindungsoffizier der Vendarischen Volksarmee) ist dann bei der Besprechung anwesend und man wird die Nezlogrash-Einsatzflotte aufgestockt haben (wenn mit dem Strategie-Modul gespielt wird sind

dann die im Anhang zu findenden Einheitszahlen in Klammern gültig).

Man hat in diesem Fall das alte Schlachtschiff **Tulgathref** reaktiviert und auch noch weitere Schiffe in Windeseile herangezogen. Die **Ecatref** ist noch nicht 100% einsatzbereit, sie musste das Ausrüstungsdock früher als geplant verlassen.

Durch die Takerutian-Flotte ist der Handlungsdruck gestiegen. Ihre Anwesenheit legitimiert in den Augen des Kriegsherrenrates – und all derjenigen, die klaren Verstandes sind – unser beherztes Einschreiten!

Der Kriegsherrenrat hat daher gegen die Stimme von **Kriegsherrn Patrogg** dem Unternehmen zugestimmt. Letztlich soll die Iloxonische Präsenz im Selantis-System entfernt werden – was danach mit dem System geschieht, darüber gibt



es bislang noch keine Einigung. Der Schlachtherr macht deutlich, dass er ja für die Erweiterung des Protektorates von Gonshutar auf diese Enklave wäre. Patrogg ist gegen eine Eingliederung des Selantis-Systems in sein Protektorat.

Mitten in die Besprechung platzen Sie hinein. Natürlich sind Sie sehr wütend darüber ist, dass man Sie außen vor lässt! Sie bestehen darauf, dass die Blitz ein Forschungsprojekt ist, welches Ihnen untersteht. Lentoroth, Sirakhun! Eine offene Konfrontation zwischen Ihnen und Ihrem Vorgesetzten ist unvermeidlich und Sie tragen Sie aus. Der Schlachtherr macht Ihnen aber klar, dass letztlich er die Entscheidung hat, was mit den ihm Untergebenen „Ressourcen“ geschieht. Sie geben bekannt, dass sie offiziell bei Patrogg eine Beschwerde einlegen werden.

Die Flotte wird die Verteidigung auch ohne einen erfolgreichen Einsatz der Blitz überwinden können, aber mit höheren Verlusten. Die Offiziere sollten sich hüten, eine Niederlage einzufahren! Die konföderierten Brüder und Schwestern und die vendarischen Bundesgenossen erwarten einen überragenden Sieg!

Wie nähert man sich der Gratpunktkontrollstation, ohne entdeckt zu werden? Laut Goric und dem letzten KGB-Bericht gibt es dort einige Schiffstrümmer von einer misslungenen Vendarischen Volksflottenoperation von vor 9 Monaten. Diese lassen sich als Deckung nutzen zum „Anpirschen“. Gemeinsam mit dem Zerstreungsfeld sollte man recht nah heran kommen. Das letzte Stück ist heikel, eine Ablenkung wäre gut. Wenn man sich anschließend von unterhalb der Station nähert, ist man im Sensorschatten.

Da es nicht auszuschließen ist, dass die Blitz in Kampfhandlungen verwickelt wird, hat der Schlachtherr veranlasst, sie mit einer adaptionsfähigen Gefechtskopframpe zu versehen um den Feinden unserer glorreichen Nation Paroli zu bieten.

Im Frachtraum wird ein Raketen- und Torpedomagazin (10t Volumen) eingerichtet. Gefechtsköpfe nach Wahl der SCs können sie beim zuständigen Arsenaloffizier erhalten (*bis Fslk 50*).

Sie, Sirakhun, werden angesichts der Militarisierung des Experimentalschiffs schwer mit der Selbstbeherrschung zu kämpfen haben.



Einsatzbefehl

An:

Rang, SC-Name

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

Von: Xorshatulrag Nagaral, Nezlogrash-
Kommandoquartier Delta, Ogutralen
Datum: 30. März 2683

+++++++CODENAME: OPERATION
SICHELMOND+++++++
++++Operationsnr. 792615-MMA++++

Nelroth!

Es ist soweit: Der Kriegsherrnrat
hat einer Intervention auf Selantis IV
zugestimmt.

Eine Einsatzflotte unter der Führung
unseres neuen Kreuzers Ecatref unter
dem Kommando von Sirakhun Julia
Gilgora wurde über das Gebiet unseres
Verbündeten, dem Freien Protektorat
von Vendar, zusammengezogen und
versammelt sich nun im vendarischen
M42-System, um von dort den
Gratpunkt M42-Selantis zu nutzen.

Sie begeben sich morgen, den
31.3.2683 um 1030 an Bord der Blitz
und fliegen zum Gratpunkt Selantis-
M42 im Selantis-System.

Schalten Sie folgende Ziele auf grün:

1.) Die Gratpunktverteidigung am
Gratpunkt Selantis-M42 muss beseitigt
werden, um unserer Flotte ein möglichst
gefährloses Eindringen in das Selantis-
System zu ermöglichen. Laut KGB gibt
es zwei bewaffnete Verteidigungsmech
anismen:

a) 15 Geschützsatelliten: Sie sind um
den Gratpunkt verteilt und müssen
einzeln deaktiviert werden. Dies kann
z.B. über das Einschleusen eines
Viruses oder Manipulation des Satelliten
direkt erfolgen.

b) Die Gratpunktkontrollstation: Diese
müssen Sie infiltrieren. Anschließend
sind die Verteidigungseinrichtungen der
Station zu deaktivieren.

2.) Die geringe Besatzung der Station
darf nicht in der Lage sein, mögliche
Takerutian-Kräfte im System zu warnen.
Unterbinden Sie die Kommunikation,
indem Sie das Kommunikationssystem
sabotieren oder anderweitig zerstören,
ehe eine Warnung abgesetzt werden
kann.

3.) Warten Sie nach Eintreffen der
Flotte weitere Befehle ab.

Der Zeitfaktor ist eine kritische
Komponente in dieser Operation. Die
Flotte wird am 1.4. um 0030 das
Selantis-System über den Gratpunkt
Selantis-M42 betreten und etwaige noch
nicht deaktivierte Verteidigungsanlagen
ausschalten. Anschließend begibt
sich die Flotte nach Selantis IV.
Zeitgleich wird Kriegsherr Patrogg den
loxonischen Botschafter Chan-Wen
Bikun einberufen um ein Ultimatum zu
überreichen, welches den Takerutian
20h Zeit gibt, die Kräfte abzuziehen.

Da eine TR-Transmission Ihrerseits an
die Flotte über Erfolg oder Misserfolg
Ihrer Ziele zu lange brauchen würde
und eine Gratraum-Nachrichtensonde
unweigerlich von der Station bemerkt
würde, wahren wir Funkstille.

Gute Jagd!

Gez. Xorshatulrag
Nagaral
Nezlogrash-
Kommando
Delta



Vorbereitungen

Während die Vorbereitungen und Einbauten an der Blitz laufen, wird Goric einem KGB-Offizier eine Infiltrationssoftware zur Verfügung stellen, die über die Vendarer bezogen wurde (*Systeminject 3, Hersteller Kombinat M, Fslk 52, Software-Infiltration 13*).

Dieses Programm kann dem Agenten eine zweite Chance beim System-Hack von Geschützsatelliten oder von Stationscomputern geben. Außerdem wird sie wissen wollen, ob der KGB-Offizier die Spezialgranate aus der Van Lijden-Fracht dabei hat.

Außerdem wird noch vor Abflug die Lehrgangsprüfung abgehalten (*bestanden mit Wissen-Test 7+; jeder Punkt darüber wird mit 5 multipliziert und ergibt die Anzahl an Prestige für jeden Prüfling*) – wir erwarten

überdurchschnittliche
E r g e b n i s s e
(*Durchschnitt Wissen 10*).

Abschnitt 1: Die Gratpunktverteidigung

Arbeiten Sie in diesem Abschnitt besonders mit Zeitdruck (*Schaden: 1 PE pro 20min*) um herauszufinden, wie viel der Verteidigung die Offiziere ausschalten können.

4 Stunden vor dem Sprung der Flotte erreicht man den Gratpunkt Selantis-M42 – und stolpert in eine unangenehme Überraschung!

Annäherung: Das Minenfeld

Toronagh! Man entdeckt in der Nähe der Kontrollstation ein Minenfeld: Die Minen sind an den Trümmern des vendarischen Drohnenkreuzers angebracht. Die Blitz wird beinahe beschädigt bzw. man darf auf keinen Fall eine Detonation auslösen, will man unbemerkt bleiben!

Es handelt sich um klassische Haftminen (*Grundschaden 500*), die beim Aufprall detonieren, wenn ein Schiff nicht den korrekten ID-Code (Takerutian oder Sultanat Al-Selan) aussendet.

Das Minenfeld kann zentral von der Kontrollstation aus deaktiviert werden, ebenso die Geschützsatelliten.

Es besteht aber auch die Möglichkeit, die Geschützsatelliten einzeln aus zu schalten. Dazu muss man sich einem Satelliten verdeckt nähern und ausschalten, z.B. über einen Hack (*auf 1 km nähern: Aktion Manövrieren 16+, Technik/Software 13+*) oder entsprechende Leitungen des Satelliten zerstören (*quasi Andocken: Aktion: Manövrieren 18+, Technik/Elektrotechnik oder Astrotechnik 11+*). Pro Versuch, einen Satelliten auszuschalten, benötigen sie 15 Minuten (*jeder Punkt der beiden Tests „Annähern“ und „Ausschalten“ über der Grunderschwernis verringert die Zeit um 1 Minute, jeder Punkt darunter erhöht sie um 1 Minute. Minimum benötigt man 5 Minuten pro Satellit*). Bei einem fehlgeschlagenen Versuch droht die Entdeckung und Alarmierung der Station (*z.B. bei 1 auf einem WG-Wurf*).

Was übrigens verwundern sollte: Man begegnet im All auch einigen verbrannten Leichen von Vierbeinern und einem metonoidischem Reptil (Abfall eines Wissenschaftlers an Bord der Station).



TAKERUTIAN FANGHU 82 - SATELLIT

Schiffsgröße	13
Panzerung	100
Rumpfpunkte	500
Schildenergie	800
Initiative	3W+2
Attacke (Turm)	3W+8
Ausweichen	-

Ausrüstung:

Austerlitz 1 - Tripellafette (Turm):
Grundscha den 270 Impuls,
Resistenz 600, überladbar +30,
Reichweite 8km

An Bord der Gratpunktstation

Haben unsere loyalen Offiziere sich erfolgreich an die Station herangeschlichen und angedockt (*Transportmittel/Raumschiffe 14+*), wird man an Bord schleichen können – aber Lentoroth! Interne Sensoren und ab und zu ein Besatzungsmitglied kreuzen ihren Weg.

Die Besatzung der Station besteht aus 6 „strafversetzten“ Takerutian-Soldaten, 4 Sultanswachen und 6 Technikern sowie einem „gestrandeten“ Wissenschaftler, **Prof. Dr. Seal Tacanto** (ein Halb-Novat), plus dessen diverse Versuchstiere.

Es ist sicherlich eine gute Idee, gleich zu Beginn das Kommunikationssystem zu sabotieren (Dauer 10 Minuten über Computersystemhack, 20 Minuten über Beschädigung entsprechender Leitungen und System). Ein Fehlschlag hierbei droht, einen Stationsalarm auszulösen, der dann natürlich weitergemeldet werden kann. Ist das Kommunikationssystem außer Funktion, kann ein Alarm zumindest niemanden mehr außerhalb der Station erreichen.

Die Techniker werden versuchen, bei einem Kampfausbruch mit den Rettungskapseln die Station zu verlassen. Achtung: Die Kapseln funken automatische Notsignale!

Prof. Tacantos Labor

Der Halb-Novat Prof. Tacanto macht Experimente mit einer Chemikalie. Er findet den „Umsturz“ an Bord eher interessant und wird helfen, die Wachen zu beseitigen, wenn man ihm anschließend die Station überlässt und sie zudem in den Orbit von Selantis III schleppt, dessen Schwefelseen ihn faszinieren.

Wird man ihm feindlich begegnen, so löst er die Chemikalie aus – sie verbrennt die obersten Hautschichten und macht sie zudem steinhart, so dass man sich nicht mehr bewegen kann. Er möchte eigentlich eine Art „Steinhaut“ erforschen.



Während sie sich mit dem Wissenschaftler beratschlagen, schauen einige Takerutian vorbei und wollen wissen, wie die Forschungen laufen. Der Wissenschaftler versteckt die Charaktere an diversen Orten im Labor (Schrank, Kühlkammer, Kadaversammler, Chemikaliertank, Versuchstierkäfige). Unsere Offiziere müssen im stinkenden Kadaversammler ruhig bleiben, im Chemikaliertank trotz Verätzungen Schmerzen unterdrücken, in der Kühlkammer große Kälte aushalten oder im Käfig ein Tier beruhigen. Die Begegnung mit Dr. Tacanto dauert etwa 10 Minuten.

Im Kontrollzentrum der Station

30 Minuten nach Andocken erreicht man das Kontrollzentrum. Von hier aus kann man das Minenfeld deaktivieren, was jedoch eine Weile dauert, bis man Zugang zum System hat (*Technik/Software 16+*). Jeder Versuch dauert 5 Minuten.

Wer sich Dr. Tacanto zum Freund gemacht hat und weiß, wie intelligent Halb-Novat sind, kann ihn um Hilfe bitten. Er benötigt nur einen Versuch. Jeder Satellit muss einzeln ausgeschaltet werden (*Technik/Software 14+*), jeder Versuch dauert 1 Minute. Wenn es nicht klappt, könnte man noch mit den Stationsgeschützen auf einige schießen.

Eintreffen der Flotte

Schließlich trifft die Flotte ein. Je nachdem, ob und was noch von der Verteidigung aktiv ist, kommt es zum Kampf.

Die Nezlgrash-Flottespringt in folgender Reihenfolge in das System (in Klammern die Anzahl der Geschützsatelliten, die sich auf sie richten): Kreuzer (je 3), Tulgathref (2), Fregatten (je 2), Zerstörer (je 1), Korvetten, Ecatref, Geschwader (werden sozusagen erst dann aus Hangars ausgeschleust), Truppentransporter, Lazarettenschiff. Die Gratpunktstation richtet ihre Feuerkraft entweder gegen die Tulgathref (1-3 auf *WG-Wurf*) oder gegen die Ecatref (4-6).

Wenn das Minenfeld nicht deaktiviert wurde, werden unsere Schiffe unschöne Begegnungen erleben (*Gegen jede Einheit mit Ausnahme von Geschwadern wird einmal 1WG geworfen. Fällt eine 1, erhält die Einheit beschädigt / Strategie-Modul: 1 Schadenspunkt*).

Neue Befehle

Von **Sirakhun Julia Gilgora** (*Kampf/Taktik&Strategie 4W, Initiative 4W+2*), Befehlshaberin der Flotte auf dem Flaggschiff Ecatref, wird mit den Offizieren Kontakt aufgenommen. An Bord der Ecatref erhalten sie neue Befehle:

1.) Es gilt, die Verbündeten Cybernauts und Seelenpeiniger auf Selantis VI zu kontaktieren und sie auf die Invasion vorzubereiten: Sie sollen AI-Selan angreifen, wenn der konföderierte Angriff beginnt. Deren Ziel sollte insbesondere mögliche Luft- und Orbitalverteidigung sein, damit unsere Truppen erfolgreich landen können.



2.) Als zweites Missionsziel sollen sie herausfinden, wo sich die loxonische Flotte befindet! Zunächst soll die Blitz den Orbit von Selantis IV aufklären, denn die Flotte wird sich unverzüglich dorthin begeben und in etwa 20h dort eintreffen. Anschließend sollte man weiter suchen. Hat man in der letzten Operation im Orbit von Selantis VI die Takerutian ausgemacht, ist dies sicherlich auch ein Aufklärungsziel.

3.) Der kommandieren Offizier erhält einen Geheimbefehl, der erst zu öffnen ist, wenn die Invasion beginnt.

DerKGB-AgentunterdenOffizierenerhält eine verschlüsselte Befehlstransmission von einem Spezialagenten mit dem Decknamen Rubin. Er soll die genaue Aufenthaltsorte der Seelenpeiniger ermitteln und diese Rubin mitteilen. Möglicherweise erinnert sich der Agent (*Wissen 11+*) an die letzte Operation und an den Eintrag in Martias Datenpad über ihren Kontakt mit Rubin.

Auf der Ecatref können die Offiziere sich beim Arsenaloffizier nochmals ausrüsten bzw. Gefechtsköpfe für die Blitz laden.

Abschnitt 2: Die Raumschlacht von Selantis

Selantis VI: Aufklärung

Wird die Blitz durch Takerutian-Aufklärer im Orbit von Selantis VI entdeckt, werden Polaris-Jäger sie angreifen.

Sind die Loxoner durch die Gratpunktkontrolle gewarnt worden, dann wird der Befehlshaber **Chu-Jo (Vizeadmiral) Zen Kijenako** (*Kampf/Taktik&Strategie 4W+1, Initiative 4W+1*) die Flotte in den Orbit von Selantis IV beordern und vor den Konföderierten eintreffen.

Dann haben die Angreifer das Problem, dass sie die Truppen nicht landen können und müssen Einheiten zum Schutz der Transporter bereit stellen, die sonst bereits in das Kampfgeschehen eingreifen könnten.

Falls keine Warnung erfolgt ist und die Takerutian erst über den Botschafter informiert werden, wird die Konföderation bei Selantis IV eintreffen und bereits mit der Landung der Truppen beginnen können, ehe die Loxoner angreifen.

Selantis IV: Treffen mit den Verbündeten

Möglichst unerkannt sollte man in die Atmosphäre von Selantis IV eindringen. Schließlich gibt es ein freudiges Widersehen mit den Cybernauts und Shenna. Die Seelenpeiniger haben sich in Höhlen in der Nähe niedergelassen. Ihr neuer Anführer Rolgan kommt hinzu und gemeinsam überlegt man das Vorgehen gegen Selabad.

Kundschafter beider Gruppen haben unangenehme Neuigkeiten: Eine Abteilung des Ordens der Shinto-Maru mit einem Ordensmeister, **Yan Shizao**, sind in der Stadt. Die Takerutian haben schweres Kriegsgerät in den letzten Wochen herbringen lassen. Auch die Sultanswache ist sehr alarmiert und hält in den Geröllebenen um Selabad und in den zerstörten Außenbezirken der Stadt Manöver ab. Cybernauts und Seelenpeiniger können sich nicht mehr in der Stadt bewegen, viele wurden Gefangen genommen:



Es scheint so, als habe ihre rote Allianz die Runde gemacht.

Schafft man es dennoch, die Verbündeten dazu zu bewegen, wieder einige Späher loszuschicken oder man klärt mit der Blitz via Scan Selabad erneut auf, dann wird man auch Luftverteidigung feststellen: Man kann bis zu 8 Flakpanzer entdecken!

Das Bündnis zwischen den Alliierten scheint insbesondere über die beiden Anführer zu funktionieren, noch immer misstrauen sich Cybernauts und Seelenpeiniger. Shenna wird sich natürlich freuen, ihr rotes Liebchen wiederzusehen, falls sie eines hat. Lassen wir ihr das Vergnügen und hoffen, dass es die Kampfmoral unseres Offiziers hebt!

Der KGB-Offizier sollte die Gelegenheit nutzen, den Standort der Seelenpeiniger genau zu ermitteln (z.B. vorsichtiges Ausfragen oder aber mit Hilfe von Obskitos oder Wanzen).

Selantis IV:

Luftabwehr ausschalten

Sicherlich ist es eine gute Idee, zu versuchen, die Flakpanzer zu zerstören, ehe sie Schaden anrichten können. Wir hoffen, unsere klugen Offiziere kommen von selbst auf die Idee – und versuchen es auch nicht unbedingt allein mit der Blitz vom Himmel aus, die natürlich ein erstklassiges Übungsziel für Takerutian abgibt! Nein, vielmehr sollte man die Verbündeten motivieren und sich selbst nach Selabad begeben um selber Hand anzulegen. Aber: Viel Zeit hat man nicht, die Ecatref wartet auf Rückmeldung und Rückkehr der Blitz!

Im Orbit von Selantis IV

Man wird zügig zur Nezlogrash-Flotte zurückbeordert und erhält möglicherweise noch während des Abfluges Kontakt mit der Takerutian-Flotte, falls diese vor unserem Schlag gewarnt wurde. In diesem Fall könnte es zu einer brenzligen Situation im Orbit kommen, wenn mehrere Zerstörer den Weg der Blitz verstellen. Doch zum Glück haben wir ja einen grandiosen Antrieb!

TAKERUTIAN TAKI - FLAKPANZER

Objektgröße	2
Panzerung	50
Rumpfpunkte	500
Max. Geschw.	130km/h
Initiative	3W+2
Attacke (Turm)	3W+9
Ausweichen	1W6+2

Ausrüstung:

4x Ares-Projektikanonen auf Phaeton-Geschützturm
Grundschaden 200, Reichweite 2km, vollautomatisch 3

14

★ FREIHEIT



GLEICHHEIT ★

Die Raumschlacht beginnt

Nach Ankunft der Nezogrash oder der Takerutian im Orbit wird eine Raumschlacht sich nicht vermeiden lassen: Sirakhun Gilgora wird eine letzte Aufforderung zum Rückzug über die Kommunikationskanäle senden, die Takerutian ihrerseits verlangen einen Abzug unserer Schiffe – Undenkbar! Folgerichtig werden wir nicht weichen und Raketen- und Impulswaffenfeuer erleuchtet das All über Al-Selan.

Das gegnerische Flaggschiff **Tsedong** und die Ecatref werden das Feuer aufeinander richten. Die Takerutian werden versuchen, mit Jägern, Bombern und Korvetten gegen unsere Truppentransporter vorzugehen. Daher muss Gilgora wiederum Jäger abstellen, um diese zu schützen.

EMP-Schlag

Die Tsedong (oder ein anderes Schiff) macht Sirakhun Gilgora große Schwierigkeiten, was auch unsere Offiziere mit ansehen können. **Ecatref-Chefingenieur Bestoral** hat die Idee, durch eine mit Feldantrieb ausgestattete Sonde eine EMP-Schockwelle zu erzeugen um ein oder mehrere Schiffe

zu beschädigen oder auszuschalten. Während der Schlacht könnte die Blitz eine waghalsigen Sprung hinter die feindliche Flotte wagen und dort die EMP-Sonde absetzen, die den Gegner schwer trifft – aber auch die Blitz oder eigene Schiffe in Mitleidenschaft ziehen könnte!

MODUL

1W6 Einheiten werden getroffen, darunter das Hauptziel. Bei einer 6 ist auch eine eigene Einheit betroffen. Schiffe erhalten 1/3W6+3 Schaden bis zur Hälfte der LE – die Schilde sind sozusagen weg. Haben Schiffe halbe LE oder weniger, gibt es durch Systemausfall in der nächsten Runde einen Malus von -2 auf die Stufe.

Die Fregatte „Xian“

Weitere Kopfschmerzen verursacht die Fregatte Xian, die mit einer Tarnvorrichtung ausgestattet ist und unwillkürlich hier und da erscheint und andere Schiffe unter Feuer nimmt, um sich anschließend wieder zu tarnen.

Mit den Scannern ist es aufgrund einer Vielzahl von Plasmaspuren auch kaum möglich, die Antriebsspur der Xian zu identifizieren um damit ihre Flugbahn zu ermitteln. Unsere Offiziere können durch Beobachtung und Analyse ein Bewegungsmuster finden. So könnte man sie beim nächsten Auftauchen abfangen und den Tarngenerator, der am Schildemitter angebracht ist, unter Beschuss nehmen und ausschalten – nachdem eine Korvette, die einen Quantendiffuser in ihrer Bewaffnung hat, ein Loch in das Schild projiziert hat. Es gibt hier nur einen Versuch, denn danach wird die Xian ihr Bewegungsverhalten ändern.

(Im Schlachtenmodul erhält die Xian dennoch eine runde Auswertung als „getarnte Einheit“, in den Folgerunden nicht mehr, wenn der Angriff gelungen ist).



Kamikaze

Mit einem großen Schock werden unsere Kriegshelden daran erinnert, mit wem sie es zu tun haben, als ein schwer beschädigter Iloxonischer Zerstörer sich in eine unserer Fregatten bohrt: Die Takerutian werden im Angesicht ihres Todes zu Kamikaze-Angriffen übergehen. Insbesondere Raumjäger und Bomber wenden diese finale Taktik an, aber auch größere Schiffe verwandeln sich, obschon brennend, Trümmer streuend und auseinander berstend, in tödliche Geschosse. Leider ist es unseren besten Propagandaexperten bislang nicht gelungen, eine solche Aufopferungsbereitschaft unter unseren Brüdern und Schwestern zu wecken.

Invasion

Sind die Konföderierten vor den Takerutian im Orbit, können 2W6 Truppentransporter schon im Anflug auf Selabad sein. Ein Jägergeschwader ist Eskorte.

MODUL

Takerutian-Schiffe werden zu Kamikaze übergehen, wenn Sie nur noch 1 LE haben. Bei 0 LE gelingt es einer Einheit, bei einer 1 auf einem W6-Wurf die Triebwerke noch zu starten und einen Kamikazeangriff durchzuführen. Der Kamikaze-Schaden ist so hoch wie die LE, wenn unbeschädigt (ein Takerutian-Kreuzer würde also 8 Schadenspunkte verursachen).

Würde Sirakhun Gilgora von unseren Offizieren vor Luftabwehr gewarnt, wird sie zusätzliche Jäger-/Bombergeschwader schicken, um die Flakpanzer zu zerstören. Man würde die Sirakhun aber sehr entlasten (die auf jedes Geschwader im Orbitalgefecht angewiesen ist), sollten die Cybernauts, Seelenpeiniger oder die Blitz sich um die Luftabwehr kümmern.

MODUL

Erste Invasionsschlachtrunde:
Sind die Konföderierten zuerst da, gibt es eine Schlachtauswertung zwischen Flakpanzern und angreifenden Jägern oder Cybernauts/Seelenpeinigern. Die ausgewürfelten Truppentransporter sind ebenfalls Teil der Auswertung und Flakpanzer nehmen sie als Primärziel. Truppentransporter, die diese Invasionsauswertung überleben, sind erfolgreich gelandet.

Erste Raumschlachtrunde:
Es erfolgt davon gesondert eine Auswertung der Raumschlacht für Abschnitt 2. Sind die Konföderierten nicht zuerst da, befinden sich die Truppentransporter nicht im Anflug und werden in der Raumschlacht mit ausgewertet. Anschließend wird eine neue Auswertungsrunde für die Raumschlacht in Abschnitt 3 vorbereitet. Die überlebenden Transporter sind nun aber bei der Landung und nicht mehr Teil der Raumschlacht.



Abschnitt 3: Kampf um Selabad

MODUL

Zweite Invasionsschlachtrunde:
Sollten noch Flakpanzer vorhanden sein, richten diese ihr Feuer gegen die verbliebenen oder jetzt erst landenden Truppentransporter, die die Raumschlacht überstanden haben.

Aus den in den Ruinen der Außenbezirke von Selabad gelandeten Truppentransporter strömen unsere unschlagbaren Krieger! Doch sowohl die Sultanswachen als auch die Schmalaugenbrut wehren sich verbissen. Es entwickeln sich Häuserkämpfe, aber wir rücken vor! Mit dabei sind unsere Verbündeten und natürlich unsere Offiziere. Befehlshaber der Nezkengrak ist **Sirakhun Thulreggar** (*Kampf/Taktik&Strategie 4W, Initiative 4W*), ein polternder, dicklicher Metonoide, der seine Taktik starrsinnig durchführt.

Sein Gegenspieler ist **Tai-Sa (Oberst) Haneda Kong** (*Kampf/Taktik&Strategie 4W+2, Initiative 3W*), dem der Sultan Ben Elisr auch seine Truppen anvertraut hat.

Der Geheimbefehl

Der Blitz-Kommandant muss nun den gravierten Geheimbefehl öffnen, der direkt von Xorshatulrag Nagaral stammt. Das Ziel ist einfach und eindeutig: Der Sultan muss von ihnen getötet werden, bzw. jeder, der die Blitz-Daten gesehen hat. Die Folie wird nach wenigen Minuten brüchig und zerfällt zu Staub.

Häuserkampf

So wie anderer Truppenteile auch werden unsere Offiziere in Häuser- und Straßenkämpfe verwickelt. Sie müssen sich durch die umkämpfte Stadt zum Palast vorarbeiten.

Sirakhun Thulreggar erhält vom KGB (möglicherweise über den SC) die „große Bitte“ – ein Befehl dürfte ihm nur der Schlachtherr erteilen – die Seelenpeiniger und Cybernavts möglichst an vorderste Front zu stellen. Die Bitte kommt von Rubin.

Thulreggar ist alles andere als erfreut dass sich die „verdammten Geheimniskrämer“ in seine Aufgabe einmischen, was er den SC auch wissen lässt. Er wird natürlich schauen, dass er Nezkengrak-Einheiten schont, aber wenn es seine Strategie erfordert, wird er Shenna und Rolgan anweisen, Leute an gewissen Stellen zu positionieren oder andere Aufgaben zu erfüllen. Rubin wird über die Widerspenstigkeit des Kommandeurs nur müde lächeln. Es wird sich im späteren Verlauf zeigen, dass sich der Sirakhun dem Druck beugt.

Die Agrarsphären

Eine Kampfsituation ergibt sich bei den Agrarsphären (große Kuppeln, unter denen auf Feldern und Terrassen in optimalen Umweltbedingungen Nahrungsmittel gezogen werden), wo Takerutian eine **Strassenblockade** errichtet haben.



Shenna und Rolgan beratschlagen sich und es ergibt sich die Möglichkeit, den Gegner durch die Agrarsphären hindurch zu umgehen (zumindest Infanterie, Panzerfahrzeuge müssen durch die Straßen fahren), bzw. in den Rücken zu fallen.

In den Agrarsphären jedoch stößt man auf Personenminen – und just als man bemerkt, dass man mitten in einem Minenfeld steht, wird man von einem gegnerischen Scharfschützen unter Feuer genommen. Ein Nezkengrak-Soldat wäre in der Lage, von seiner Position aus den Scharfschützen zu erledigen, erleidet aber einen Nervenzusammenbruch und rennt davon. Ist das Kampfgebiet geräumt, wird sich ein Asphonshor-Offizier (möglicherweise einer der Blitz-Offiziere oder dieser kommt hinzu) um den weinerlichen Feigling kümmern. Er wird standrechtlich erschossen.

Die Almosark

Unsere Offiziere werden alsbald beobachten können, wie Seelenpeiniger und auch vereinzelt Cybernauts auf die Zivilbevölkerung losgehen. Man erwischt eine Gruppe Seelenpeiniger dabei, wie sie sich über einige Frauen hermachen. Ein älterer Mann, der Vater wohl, wurden in der Nähe gefesselt. Das ist nicht im Sinne konföderierter Kriegsführung! Es entwickelt sich eine hitzige Konfrontation, die erst beruhigt werden kann, wenn Rolgan hinzugezogen wird. Man wird die Frauen hoffentlich befreien, und die Menschen flüchten:

Aufgrund des Kriegszustandes in Selabad strömen die Bewohner auf das Landefeld der Almosark, um mit dem Schiff zu fliehen.

Sirakhun Thulregar gibt den Befehl, dies zu verhindern, da er fürchtet, dass der Sultan fliehen könnten oder andere wichtige Dinge weggeschafft würden. Die OKES-Mitarbeiter der Almosark sollen unverletzt bleiben, doch die Seelenpeiniger/Cybernauts gehen auch gegen diese vor, so dass man erneut einschreiten muss.

Die Geysire

Man stellt an den Geysirbrunnen fest, dass die Geysire von Al-Selan in eine sehr aktive Phase getreten sind. Shenna kommt auf die Idee, dass man diese in die Kanalisation umleiten könnte, um dann mit Hilfe der Kanalisationssteuerung an bestimmten Stellen eingegrabene gegnerische Truppen mit einer kochend heißen Dusche zu überraschen. Es wird jedoch sicherlich zivile Opfer geben – das müssen wir leider in Kauf nehmen für den Sieg!

Die Umweltkontrolle ist am besten über die Kanalisation selbst zu erreichen. Dorthin haben sich auch zivile Flüchtlinge begeben: Mehrere dutzend Menschen sind völlig verängstigt und Drängen sich aus Angst in eine Ecke, wo, Shenna einen Durchbruch zur Umweltkontrolle mit Sprengstoff für möglich hält. Die Leute räumen den Bereich, als man plötzlich Nezkengrak-Wachen mit aufgeschlitzten Kehlen findet, die man zuvor abgestellt hat. Eine der voll verschleierte Frauen ist eine Assassine des Sultans und wird schließlich versuchen, einen unserer tapferen Offiziere aus dem Hinterhalt zu töten (in erster Linie denjenigen, der



Sprengstoff legt). Sollte dieser sie nicht bemerken, schreitet Rolgan ein und rettet dem Offizier das Leben. Einige Worte der Dankbarkeit sollten nicht fehlen!

Möglicherweise kommt es auch zu einer Panik unter den Zivilisten, wenn Schüsse fallen, und weitere Zivilisten sterben.

Es gelingt schließlich, in die Umweltkontrolle einzudringen und das System zu übernehmen. Sprengt man Geysirkanäle an bestimmten Stellen ergießt sich das heiße Wasser in die Rohre der Kanalisation und der steigende Druck kann über Kanalöffnungen abgelassen werden.

(Strategische-Schlachten-Modul: Bei Erfolg erhalten 1/3W6+2 gegnerische Infanterietruppen durch Geysire 1 Punkt Schaden.)

Die Moschee

Die Moschee-Baustelle ist ein weiterer Anziehungspunkt für die Zivilbevölkerung, die hier zum Beten zusammenkommt, anstelle die Beine in die Hand zu nehmen. Da die Moschee im Zentrum nahe der Alhambra liegt, werden unsere Streitkräfte sie früher oder später einkesseln.

MODUL

Zweite Raumschlachtrunde:

Der Kampf im Orbit geht weiter.

Erste Bodenschlachtrunde:

Die Beschreibung und der Verlauf sollten mit den Aktionen der SCs in Einklang gebracht werden, möglicherweise also parallel Stück für Stück auswerten.

Es ist zu vermuten, dass sich Gegner unter die Betenden mischen, um einen Angriff im Rücken unserer Truppen zu starten, wenn diese die Alhambra erreichen.

Eine schwierige Situation, die noch komplizierter wird, als ein Imam – es ist der Vater aus vorheriger Situation mit den Frauen – auf das Grundgerüst des Minarettes steigt und zu predigen beginnt. Der Mann scheint voller Hass gegen unsere Truppen und seine Predigt wird über Lautsprecher und Kommunikatoren in ganz Selabad übertragen. Dadurch angestachelt rotten sich Zivilisten zusammen und greifen nach den Waffen von Gefallenen, gleich welcher Seite.

Wenn der Imam weiter fort fährt mit seiner Predigt, wird er die Menschen zum Heiligen Krieg/Jihad gegen die Invasoren aufrufen – das sollte unbedingt durch unsere Offiziere verhindert werden!

MODUL

Für 5 in der ersten Bodenschlacht-auswertung gefallene Infanterietruppen erhebt sich ein Zivilistentrupp (LE 1, Stufe 1, Schaden 1) für die zweite Runde. Hat man bei der Vergewaltigung der Frauen durch die Seelenpeiniger nicht eingegriffen, wird der Imam diese Geschichte erzählen, was weitere Gläubige in Rage versetzt. Für 4 gefallene Infanterietruppen erhebt sich dann ein Zivilistentrupp. Gelingt es dem Imam gar, zum Jihad aufzurufen, erhöht sich die Stufe der Zivilisten von 1 auf 2 durch Moralbonus.



Meister der Samurai

Ist das Kräfteverhältnis zwischen beiden Parteien ausgeglichen, bietet **Samurai-Meister Yan Shizao** an, dass die Takerutian sich ergeben werden, wenn sich ihm im Zweikampf (Nahkampf) stellt und gewinnen sollte. Bei einer Niederlage der Konföderation müsse diese sich zurückziehen.

Sollte sich tatsächlich jemand für diesen Wahnsinn finden lassen, so treffen sich die Duellanten auf dem verwaisten Bazar unter den Augen von Kommandeuren und wichtigen Personen beider Seiten. Die Samurai treten mit Gefolge (die einige Banner der Shinto-Maru von kleinen Holoprojektoren in der Luft erzeugen) auf, welches dem Meister auch sein kybernetisches Exoskelett abnimmt – im Duell reicht sein Kamishimo.

Falls der konföderierte Kämpfer keine passende Nahkampfwaffe hat (der Kirend-Dolch ist leider nicht ganz so tödlich wie ein Samurai-Katana), wird ein Samurai der Shinto Maru mit seiner Waffe aushelfen. Loxoner sind wirklich seltsam!

Während des Duells schickt Sirakhun Thulregar unsere Offiziere oder Scharfschützen in angrenzende Häuser, um einen Hinterhalt zu legen: Verliert der konföderierte Duellant, wird man dennoch das Feuer eröffnen. Das wird vermutlich ein ziemliches Gemetzel.

Gewinnt der konföderierte Kämpfer wider Erwarten, gewährt der Sirakhun einen kampfflosen Abzug aller Takerutian. Die Sultanstruppen dagegen werden die Waffen nicht strecken.

Die Takerutian nehmen ihre Kampfhandlung wieder auf, falls man sich nicht an das ehrbare Abkommen hält und Schüsse gegen sie fallen.

YAN SHIZAO

Lebensenergie	65
Psi-Grunderschw.	16
Schutz	3,X 1,B 1
Initiative	4W+2
Ausweichen	4W+2
Angriff (Katana)	4W+2

Ausrüstung:

Kamishimo (Samurai-Gewand), Kommunikator, Datapad, Shindo-Molekülkatana (Hiebwappe): *Grunds. 11, Absolutschaden 6 Wunde F, Resistenz 30, parade-fähig +5*

MODUL

Bei einem Erfolg im Duell sind in der zweiten Bodenschlachtrunde die Takerutian nicht mehr dabei.

★ FREIHEIT



GLEICHHEIT ★

20

Abschnitt 4: Im Palast

Zwietracht vor dem Sturm

Sirakhun Thulregar weist Shenna und Rolgan an, den Palast zu stürmen. Doch aus den Reihen des Seelenpeinigern und der Cybernauts rührt sich Widerstand: Sie haben mittlerweile bemerkt, dass Thulregar sie in die erste Reihe stellt schickt. Rolgan und Shenna erscheinen machtlos, obschon letztere argumentiert, im Kerker seien noch Freunde gefangen.

Der Protest der Untergebenen gegen die Vorgesetzten ist ungeheuerlich und unverzeihlich! Wir dulden ein solches Verhalten nicht – und zeigen es auch offen, denn auf dem Bazar werden wir just in diesem Moment einige Feiglinge und Dissidenten aus den eigenen Reihen durch die Asphonshor aburteilen lassen und bei schwerwiegenden Fällen exekutieren.

Vielleicht gelingt es, die Verbündeten zu neuer Kampfmoral zu bringen, wenn man sie der Zeremonie beiwohnen lässt. Unsere Offiziere müssen auf jeden Fall sich etwas zur Motivation überlegen, beispielsweise eine

Kopfprämie für getötete Gegner. Große Reden helfen bei unseren Leuten, sind bei Seelenpeinigern und Cybernauts aber eher wirkungslos. So kurz vor dem Sieg aufgeben kommt auf keinen Fall in Frage!

In die Alhambra

Wir gehen davon aus, dass es gelingt, die Verbündeten für diesen letzten Angriff zu mobilisieren! Das Haupttor wird gesprengt. Rolgan wird im Park der Alhambra und in der Außenanlage mit Gegnern kurzen Prozess machen, während Shenna und die Offiziere in das Hauptgebäude eindringen. Im Palast wird die Sultanswache verbissen jeden Gang verteidigen. Man hat es hier in erster Linie mit der Palastbrigade in ihren Kampfkrüstungen zu tun.

Im Kerker

Shenna will zunächst den Kerker der Alhambra aufsuchen, um Leute zu befreien. Das würde auch ihre Chancen verbessern, den Palast einzunehmen. Die Kerkerwachen sind nicht allzu gut bewaffnet. Der Kampf wird eher kurz sein, ehe sich die Wachen angesichts einer Überzahl ergeben.

Es gibt ein glückliches Wiedersehen mit alten Freunden der Cybernauts (*Modul: +1 Infanterietruppe der Cybernauts*).

Von hier aus ist es auch möglich, auf interne Sensoren des Palastes zuzugreifen, was uns einen taktischen Vorteil verschafft (*Modul: Die Cybernautinfanterietrupps im Palast gelten als verdeckt „*“ und können sich ihr Ziel suchen*) da man teilweise die Stellungen der Verteidiger im Palast auskundschaften kann.

Möglicherweise erinnert man sich noch daran, dass der alte Cybernaut Aron Goldberg kurz vor seinem Tod behauptete, Rolgan im Kerker gesehen zu haben. Man kann über Rolgan eine Akte finden, auf dem auch dessen Todeszeitpunkt (gestorben an Implantat-Unverträglichkeit) angegeben ist.



Entweder ein Offizier fahndet gezielt nach der Akte und findet, sie, oder aber sie stolpern beim Check des Computersystems zufällig darüber. Es sollte klar werden: Rolgan ist offenbar nicht der, für den er sich ausgibt!

Über die internen Sensoren kann man u.a. den **Sultanssohn Mahed** auffinden. Eine wertvolle Geisel!

Er befindet sich in einem Meditationsraum, welcher durch eine Barrikade schwer gesichert ist. Allerdings lässt sich ein guter Weg über den Harem zu ihm finden (*Kognition/Orientierung oder Kognition /Sensoren&Scanner 13+*).

Harem

Der Harem wird von wenigen Wachen verteidigt, diese aber geben nicht auf. Die Schießerei vor der Tür sorgt drinnen für Vorbereitungen: Sobald unsere Leute durch die Tür sind, greifen die Eunuchen sie mit Dolchen und bloßen Händen an. Natürlich haben sie keine Chance.

Auch nicht der **Kizlagas Tyemel**, der sich mit seinem kunstvoll gearbeiteten Krummdolch (*Wert: 1 Mio. Credits*) auf einen unserer Offiziere stürzt.

TYEMEL

Lebensenergie	45
Psi-Grunderschw.	13
Schutz	1
Initiative	4W
Ausweichen	3W+1
Angriff	3W+2

Ausrüstung:

Kommunikator, Datapad, Jambia (Krummdolch):
Gew. 0,6kg, Grundschr. 5, Wunde F, Absolutschaden 4 (K -11)
Wunde F, Resistenz 60, Handhabung -1

Jedoch reicht der Widerstand aus, um die Ankunft unserer Krieger im Zentrum des Harem, im Arabischen Bad, zu verzögern.

Dadurch ergibt sich für die Eintreffenden ein grausiges Bild: auf den Fliesen und Mosaiken liegen die rund 20 sterbenden, teils röchelnden und zuckenden Körper schöner Haremsdamen. Sie haben sich allesamt mit Altairtoxin vergiftet. Die **valide Sultan Fatima Nehri** ist auch darunter und wird noch sagen können, dass der Harem des Sultans sich nicht lebendig schänden lassen wird. Aus der Stadt sind entsprechende Berichte eingegangen. Ärzte können noch die ein oder andere Haremsdame mit entsprechenden Mitteln und Nanobots retten (*Vita/Medizin 15+*).

Meditationsraum: Die Geisel

Im Ioxonisch ausgestatteten und Feng-Shui orientierten Meditationszimmer (Schriftbänder, Rauchwerk, Pflanzen) hat sich Mahed mit einer Handvoll Leibwächter (Palastbrigade) verschanzt. Es lässt sich ein Kampf mit Maheds Leibwache vermeiden, falls Mahed einen der Offiziere als Lehrmeister wiedererkennt und alleine sich nähert. In diesem Zustand sind sowohl er als auch seine Leibwache zu überrumpeln. Hat man ihn als Geisel, werden Wachen



davon absehen, die Gruppe unter Feuer zu nehmen (*Modul: Eine Cybernaut-Infanterieeinheit kann zunächst nicht in einen Kampf verwickelt werden*). Lebend könnte Mahed sich auch in Zukunft als wertvoll erweisen!

Gemächer des Sultans

Es ist soweit: Man nähert sich dem Primärziel! **Palastkommandeur Shaif** verteidigt die Gemächer des Sultans mit der Palastbrigade.

Womöglich muss man ihn umbringen, trotz gewisser Sympathie bzw. Shaif selbst wird natürlich von „Schülern“ enttäuscht sein oder versuchen, sie zu „richtigem Handeln“ zu bekehren. Er wird nicht weichen, also räumen unsere Offiziere ihn hoffentlich aus dem Weg.

Als man in die Gemächer eindringt und die erste Verteidigung durchbricht, kommt eine Gruppe Seelenpeiniger und Rolgan zur Hilfe. In den noblen Schlaf- und Wohnräumen des Sultans wird bis zum letzten Atemzug gekämpft. Man erreicht den Sultan – doch bevor man ihn töten kann, geschieht etwas unerwartetes: Rolgan erschießt noch einen Seelenpeiniger und nimmt Shenna als Geisel!

MODUL

Dritte Raumschlachtrunde:
Nach der dritten Runde wird die Schlacht ausgezählt, um einen Sieger zu ermitteln:

Die LE der Einheiten jeder Seite werden addiert. Die höhere LE ist dabei, zu gewinnen.

Zweite Bodenschlachtrunde:
Zeichnet sich im Orbit eine Niederlage der Takerutian ab, werden die Samurai und Gefolge zum Kamikaze übergehen. Sie lassen sich nicht gefangen nehmen. Die Infanterietruppen, die mit Shenna, Rolgan und den Offizieren im Palast kämpfen, erhalten einen Bonus von +1 auf ihre Stufe (maximal 3 Infanterietrupps)

Vierte Raumschlachtrunde:
Droht eine Niederlage der Nezlogrash, erscheinen unvermittelt 1 Fregatte, 4 Zerstörer und 6 Korvetten sowie 5 Drohnengeschwader (Jäger) der Vendarischen Volksflotte, und es kommt noch zu einer vierten Schlachtrunde.

SHAIF

Lebensenergie	50
Psi-Grunderschw.	13
Schutz	10,X5,B5
Initiative	4W
Ausweichen	3W
Angriff	

Ausrüstung:

Alhambrarüstung, Datapad, Jambia (Krummdolch):
*Gew. 0,6kg, Grundschn. 5, Wunde F, Absolutschaden 4 (K -11)
Wunde F, Resistenz 60, Handhabung -1*

Diese Ausgeburt des Dunklen Imperiums! Und der Sultan scheint nicht überrascht! Rolgan gibt sich als Fukashi-no **Nimura** zu erkennen.



Er wird Shenna töten, wenn man Ben Elisir, Mahed, Shenna und ihn aufhält. Sie wollen freies Geleit zu einem wartenden Takerutian-Shuttle auf dem Dach.

Der Sultan überrascht ebenfalls: Zunächst ohrfeigt er Shenna („Das hätte ich schon vor Jahren tun wollen.“). Doch er kann verzeihen, und schließlich liebe er sie noch immer. Er bietet Shenna an, wieder ihren angestammten Platz an seiner Seite einzunehmen – so wie einst. Er habe sich allerdings den Tag ihres Wiedersehens anders vorgestellt. Es kommt also heraus, dass Shenna einst die Frau von Zuhl Ben Elisir war. Er hat sich über die Jahre überwinden können, ihre Flucht mit der Schlange Tygran (der alte Seelenpein-Schakal) zu vergeben. Die gute Nachricht über den Tod Tygrans habe ihn sehr glücklich gemacht. Shenna spuckt

ihm ins Gesicht: Er habe ihre Affäre nur benutzt, um die Seelenpeiniger aus Selabad zu vertreiben, damit es für das Volk wie gerechte Rache

aussähe, er aber eigentlich damit nur seine Herrschaft festigen wollte. Sie habe ihn schon damals durchschaut. Shenna bleibt also zunächst Geisel.

Bei aller möglichen Sympathie für Shenna: Der Sultan muss sterben! Wir gehen davon aus, dass die Offiziere zuschlagen, ehe die vier im Shuttle verschwinden.

Abschnitt 5: Das Ende der Allianz

MODUL

Nun wird auch der Sieg der Bodenschlacht ausgewertet: Die höhere LE-Zahl gewinnt!

Bei vollständiger Niederlage

Ist für unsere Streitkräfte am Boden und im All kein Sieg beschieden, dann müssen unsere Offiziere sich zur Blitz durchschlagen und können dank des BP-Antriebes fliehen. Vielleicht gelingt es ihnen, mit Shenna zu fliehen, vielleicht sterben sie ehrenhaft.

Unsere verbliebenen Soldaten am Boden geraten in Gefangenschaft. Im Orbit können schnelle Schiffe wie Korvetten und Zerstörer noch den Gratpunkt Selantis-M42 erreichen und in das sichere Vendar-Protokorat springen. Die restlichen Schiffe werden geentert oder ergeben sich. Insbesondere der Verlust der Ecatref schmerzt – die gesamte Niederlage ist eine tiefe Wunde und wird das Protektorat von Gonshtar schwer erschüttern!

Auf dem Planeten werden die Takerutian die Seelenpeiniger und Cybernauts jagen. Sollte Rolgan/Nimura noch leben, gelingt es, die Seelenpeiniger bis auf den letzten auszuradieren.

Bei einem Sieg am Boden, Niederlage im Orbit

Muss man die Raumschlacht verloren geben, ziehen sich die überlebenden Einheiten nach M42 zurück. Die Takerutian werden sie nicht verfolgen, da **Chu-Jo Zen Kijenako** seine Aufmerksamkeit auf die Bodenschlacht lenkt.

Es ist eine Frage der Zeit, bis die Takerutian versuchen werden, den Boden zu erobern.



Es ist klar, dass man – abgeschnitten von der Versorgung aus dem All – die Stellung kaum lange halten können. Man sollte und kann jedoch einen Abzug aushandeln.

Bei einer Niederlage am Boden, Sieg im Orbit

In diesem Fall wird ein Bombardement von Selabad angeordnet. Eigene verbliebene Einheiten müssen sich zurückziehen, geraten aber auch unter Feuer. Auch unsere Offiziere werden im Bombenhagel sich zurückziehen müssen!

Letzten Endes wird ein Erfolg auch am Boden beschieden sein: Das Sultanat ist schließlich nach wenigen Stunden bereit zur Kapitulation – dies führt zum „vollständigen Sieg“ (siehe unten).

Bei vollständigem Sieg

Dies ist das Ergebnis, welches wir selbstredend erwarten!

Die Nachricht über den Sieg erreicht schnell das Oberkommando und erstaunlich schnell kommt eine Nachricht zurück, und zwar an den KGB-Offizier in der Gruppe.

Siestammt von Rubin und soll an Sirakhun Thulregar übermittelt werden, als auch an den ranghöchsten überlebenden Asphonschor-Offizier (möglicherweise einer der Blitz-Gruppe):

RUBINS BOTSCHAFT

„Nelroth, Sirakhun Thulregar!
Herzlichen Glückwunsch zu Ihrem Triumph, den Sie für unser Großes Vaterland erstritten haben! Wir werden diesen Dienst niemals vergessen und freuen uns auf Ihre Rückkehr, um Sie und Ihre tapferen Kameraden so zu empfangen, wie es wahren Helden gebührt!
Doch nun noch ein letzter Befehl: Der Kriegsherrnrat hat beschlossen, Selantis IV dem Protektorat von Gonshutar zuzusprechen. Die Befürchtung ist mit Hinblick auf die Vergangenheit nicht von der Hand zu weisen, dass die beiden noch alliierten Gruppen gegen unsere Ordnung rebellieren werden. Aus diesem Grund haben Sie diese unverzüglich zu liquidieren - ausnahmslos. Ihr Primärziel gilt dabei der Gruppierung der Bezeichnung "Seelenpein"“

An den Asphonschor gilt zusätzlich die Anweisung, dafür Sorge zu tragen, dass der Sirakhun die Befehle umsetzt – oder im Zweifel ein untergeordneter Offizier, der dazu in der Lage ist. Der KGB-Offizier ist nicht autorisiert, die Nachricht zu lesen, kann jedoch den Kriegsherrnrat als Absender erkennen. Dass die Hochsicherheits-ID gefälscht wurde, lässt sich kaum durchschauen (*Technik/Software 19+*) und er wird sie dann für real halten.

Der KGB-Offizier erhält von Rubin einen Code für die Van-Lijden-Granate, die er in diese zur Aktivierung eingeben soll, sobald Sirakhun einen „Schussbefehl auf die Seelenpeiniger erteilt“. Er soll außerdem die Standorte der Seelenpeiniger, die er herausgefunden hat, an den Sirakhun übermitteln (damit dieser diese Nester auslöschen kann). Die Granate sendet anschließend einen einmaligen starken Radio-Impuls aus.



Dadurch entlassen die Implantate, mit denen man die Cybernauts in der letzten Operation ausgestattet hat, eine tödliche Dosis zellerstörender Nanobots: Sie sorgen für innere Blutungen, an denen man letztlich stirbt. Das trifft 90% der Cybernauts. Shenna gehört zu denen, deren Implantate noch nicht durch die unsrigen aufgebessert wurden.

Der Sirakhun wird die Anweisungen versuchen zu ignorieren und erst unter vorgehaltener Waffe des Asphonshor (er versucht den Asphonshor von der Unsinnigkeit des Befehls wohl erfolglos zu überzeugen) folgendes veranlassen: Die Seelenpeinigern und Cybernauts sollen sich auf dem Platz der Alhambra versammeln, um die Siegeserklärung abzuwarten. Dann riegelt er den Platz ab und hinter dem Mauerkamm der Alhambra befestigung bringt er Leute in Stellung. Die „Alliierten“

bemerken, dass etwas nicht stimmt und wollen sich entfernen, aber da kommt auch schon sein Befehl, das Feuer auf sie zu eröffnen.

Das Blutband löscht die meisten sofort aus. Die Cybernauts sterben durch die Nanobots. Der versprengte Rest wird Opfer von Jagdkommandos.

Und Shenna? Auch sie muss laut Befehl sterben, aber wer weiß: Womöglich wird einer unserer Offiziere ihr helfen und womöglich einer Auseinandersetzung mit einem Asphonshor entgegensehen, die negative oder gar tödliche Konsequenzen nach sich ziehen kann.

Abschlussbesprechung

Operation Sichelmond ist abgeschlossen – und hoffen wir mit einem grandiosen Triumph für unsere stolze Nation! Wie auch immer: Die Blitz wird nach Gonshutar zurück fliegen und von Xorshatulrag Nagaral erwartet.

☉ Ist der Sultan tot, ist für die Blitz-Besatzung das wichtigste Missionsziel von „Sichelmond“ erreicht, egal ob die Schlacht gewonnen oder verloren wurde. In diesem Fall erhält jeder Offizier eine Prämie von 20 Millionen Credits,

die er sowohl auf dem Privatmarkt der Konföderation als auch in den Arsenalen des Militärs ausgeben darf. Darüber hinaus erhält jeder Offizier den „Orden von Gonshutar mit Banner“, die dritthöchste Auszeichnung des Protektorats von Gonshutar.

☉ War unseren Streitkräften ein Sieg beschieden, gibt es in der Hauptstadt Kentrogglen (Gonshutar IV) einen Triumphzug wie lange nicht mehr: Vom Gishul („Reichshüter“, Kriegsherrenpalast“) über die Paradealle bis zum Estugotrod („Acker des Sieges“, Platz) mit seinen monumentalen Ahnenstatuen jubeln die Bürger unseren heimkehrenden Truppen zu. An der Spitze des Triumphzuges fahren die befehlshabenden Offiziere: Xorshatulrag Nagaral, Sirakhun Gilgora und Sirakhun Thulregar sowie wichtige Kommandeure der Teshrol. In zweiter Reihe folgen die Schiffskommandanten und Einheitenkommandeure, darunter auch unser Blitz-Kommandeur.

26

In dritter Reihe werden auch die anderen Blitz-Offiziere paradieren dürfen. Die Siegesfeier wird vom Kriegsherrn Patrogg abgenommen und konföderationsweit von Medien übertragen und erfährt große Aufmerksamkeit.

Nach der Parade wird der Kriegsherr persönlich der ersten und zweiten Reihe gratulieren und den „Großen Siegesorden von Selantis“ verleihen. Welch große Ehre! Vereinzelt Beförderungen wird er auch vornehmen, u.a. unser Blitz-Kommandeur darf sich freuen! Beförderungen u. Orden: Bei einem Sieg werden alle unsere Offiziere einen Rang aufsteigen! *(Egal wie viel Prestigepunkte ihnen dazu noch fehlen, jede weitere noch folgende Prestigepunkteverteilung kommt noch hinzu)*. Die Beförderungen in der dritten Reihe nehmen Offiziere der ersten Reihe vor, d.h. Xorshatulrag Nagara! wird bei einem Empfang in seinem Hauptquartier in Ogutralen (Gonshutar II) diese vornehmen. Sie erhalten außerdem den „Siegesorden von Selantis“ an die Brust geheftet.

- ☉ Wurde Mahed gefangen genommen, gibt es 4 Millionen Credits Prämie *(und 150 Prestige)* pro Offizier
- ☉ Befindet sich Nimura vernehmungsfähig in unserer Gefangenschaft, gibt es 3 Millionen *(und 100 Prestige)* pro Offizier
- ☉ Wurde die Tsedong mit Hilfe der Blitz vernichtet gibt es noch mal das gleiche wie bei Mahed
- ☉ Wer einen Samurai getötet hat, bekommt 5 Millionen Credits *(200 Prestige)*. Das Samurai-Katana darf man behalten
- ☉ Wer den Samurai-Meister konfrontiert hat, erhält 7 Millionen *(300 Prestige)*, bei einem Sieg über ihn 11 Millionen *(500 Prestige)*
- ☉ Einzelleistungen sind auch zu berücksichtigen: Neben den großen Geschichten, die unsere Offiziere hungrigen Journalisten erzählen können, interessieren sie sich auch für individuelle Heldengeschichten *(die jeweils mit 50-100 Prestige belohnt werden)*

☉ Wurden die ehemaligen Alliierten getötet, erhalten diejenigen, die hier unterstützend gearbeitet haben sämtliche bisherige negativen Asphonschor-Einträge aus der Personalakte gelöscht und werden stattdessen in höchsten Tönen gelobt.

☉ Hat der KGB-Offizier die Granate ordnungsgemäß gezündet, wird Rubin ein Treffen mit ihm auf einem alten verlassenen Startplatz zversorgungsturm von Anlage 51 arrangieren. Goric trifft ein und gibt sich damit als Spezialagent zu erkennen. Zugleich wird dem Offizier das Angebot gemacht, ebenfalls eine Aufwertung als Spezialagent zu erhalten. Der vorgeschlagene Deckname ist „Scimitar“. Als Spezialagent genießt er im KGB besonderes Vertrauen. Er darf er besondere Unterstützung und Schutz vom KGB erwarten,



außerdem wird er ab und an mit Spezialaufträgen versorgt werden (dafür auch von der Blitz-Gruppe unabhängig arbeiten). Er wird an die vertraulichste Information aus den höchsten Kreisen gelangen. Zu Beginn erhält er eine Privatwohnung in Ogutralen, so dass er nicht mehr in Anlage 51 leben muss.

Goric wird auch noch einmal erklären, warum der Tod der Alliierten so notwendig war („Aus allen ihren berichten geht hervor, wie unabhängig, ungestüm und Freiheitsliebend diese Gruppen sind. Bewaffnet bis an die Zähne würden sie früher oder später zu einem unkalkulierbaren Risiko. Sie würden unsere Herrschaft niemals anerkennen“).

Sagt der Offizier zu, wird sie ihm auch gleich eine brisante Information zukommen lassen: Die Mehrheit

des Kriegsherrenrates ist gegen eine noch lange dauernde Regentschaft von Patrogg.

Mit Operation Sichelmond und die Vorbereitungen (Scimitar, Allianz) hat sich Xorshatulrag Nagaral sehr erfolgreich ins Spiel um eine mögliche Nachfolge gebracht.

Was geschieht noch?

Botschafter Chan-Wen wird aus dem Gonshtur-Protectorat abgezogen, es herrscht Eiszeit zwischen der Konföderation und dem Loxon-Bund. Der Konflikt eskaliert zunächst nicht und die Schmalaugen tun das, was sie in solchen Fällen gerne tun: Sie schotten sich ab und untersagen sämtliche Handelsbeziehungen.

Sieg

Selantis IV wird Teil des Protectorats Gonshtur. Die Bevölkerung wird sich an unsere Herrschaft gewöhnen. Lebt Mahed, wird er als Übergangs-Regent eingesetzt, was unsere Akzeptanz erleichtern sollte. Er bekommt dafür jede Menge Geld und all den Luxus, den die Konföderation ihm bieten kann.

Kriegsherr Patrogg hat mit dem Sieg eine persönliche Niederlage erlitten, da er die Provokation der Loxoner als unnötig empfand und die Selantis-Enklave für einen Fehler hält.

Er glaubt, die Welt wird ein permanenter Unruheherd sein und ist auch der Meinung, dass das Rift nun mal nicht befriedet werden könne. Damit steht er weitgehend alleine da – ausgenommen Sie, Sirakhun. Sie werden Patrogg eher zustimmen.

Xorshatulrag Nagaral verspricht Ihnen, dass Sie in Zukunft wieder über die Blitz als Forschungsprojekt verfügen dürfen. Er bietet Ihnen sogar an, Gesamtforschungsleiter auf Gonshtur II zu werden. Ihnen unterstehen dann die Anlagen 50 und 51. Sie durchschauen natürlich die Masche, dass der Schlachtherr versucht, Sie abzulenken und in Arbeit zu ertränken. Davon abgesehen tragen Sie noch mehr metonoidischen Stolz als konföderierte Karrierewillen in sich, um auf diese Bestechung herein zu fallen. Sie lehnen ab (möglicherweise in der Situation, in der die Blitz-Offiziere befördert werden). Damit wird Ihre Opposition offiziell, Sirakhun. Wir hoffen, Sie haben sich das gut überlegt, wen Sie sich zum Feind machen.



★ FREIHEIT



GLEICHHEIT ★

Niederlage

Eine Niederlage hat den gegenteiligen Effekt: Patroggs Position und die Ihre, Sirakhun, sind gestärkt – man hätte auf Sie hören sollen! Natürlich ist es der Kriegsherr, der nun die Scherben kitten muss. Es sollte aber klar sein, dass Nagarals Aufstieg vorerst einen gehörigen Dämpfer bekommen hat. Patrogg wird seine Kompetenzen beschneiden und dafür Ihnen, Sirkahun, mehr davon zukommen lassen – u.a. indem er Ihnen die Gesamtforschungsleitung auf Gonshutar II anbietet. Was Sie gerne annehmen.

Ohne Sultan und ohne Mahed wird Selantis IV zunächst ins Chaos versinken und in einen typischen Riftwelt-Zustand verharren, sollten Cybernauts und Seelenpeiniger noch ihr Unwesen treiben können. Sind diese Gruppen ausgelöscht, werden die Schmalaugen sich der Welt annehmen und „zivilen Wiederaufbau“ (also die Errichtung eines strategischen Außenpostens in Nachbarschaft zu unserem vendarischen Verbündeten!) leisten. Hat sich dort eine neue einheimische Regierung konstatiert, wird als nächstes ein Schutzabkommen mit dem

Loxon-Bund kommen. Schlimmeres wird sicherlich noch folgen. Man darf mit Fug und Recht behaupten, dass in diesem Fall so ziemlich alles, was für unser Vaterland in dieser Sache hätte schief gehen können, schief gegangen ist. Der Loxon-Bund ist in der Region stärker als vorher, und der durchaus Schmalaugen-kritische Sultan ist einer hörigen Bande von weichgespülten „Demokraten“ gewichen, die vor dem Präsidenten in Beijing-Tokyo und dem Shogun im Staub kriechen.

Lieber Spieleriter,

Mit diesem Abenteuer schließen wir die kleine „Ahmandische Trilogie“ ab. Anschließend werden wir uns wieder dem Gonshutar-System zu – und dem Imperium! Innerhalb des Protektorats geht der Machtkampf weiter... Pro SC gibt es 35-70 EP.

Impressum

Autor
Daniel Sclaris

Fassung
6.1.2012



NEZLOGRASH

Anleitung

1. Schneide die Einzelnen Einheiten aus, so dass Du am Ende lauter Streifen vor Dir hast. Sortiere nach Armeen.

2. Nicke die Streifen so, dass man man nur jeweils das sieht, was aufgeklärt wurde (Einheitentypus bei +1, LE bei +2, Schaden bei +3 und Stufe bei +3)

3. Während der Zielfindungsphase: Lege die Streifen derjenigen Einheiten aneinander oder über Kreuz, die miteinander ins Gefecht kommen.

Viel Spaß beim Ausprobieren!

Reich	Einheit	LE	Schaden	Stufe
	Lazarettkreuzer^	7 x	-, heilt organisch	3
	Ecatref (schwerer Kreuzer)	10 x	1 W6+1	5
	Tulgathref (Schlachtschiff)	14 x	1 W6	3
	Kreuzer	8 x	1 W6+1	4
	(Kreuzer)	8 x	1 W6+1	4
	Raketenfregatte	5 x	1 W6	3
	(Raketenfregatte)	5 x	1 W6	3
	Fregatte	5 x	1 W6	3
	Fregatte	5 x	1 W6	3
	Fregatte	5 x	1 W6	3
	(Fregatte)	5 x	1 W6	3

NEZLOGRASH

Reich	Einheit	LE	Schaden	Stufe
	(Fregatte)	5 x	1 W6	3
	Zerstörer	4 x	1/2 W6	3
	Zerstörer	4 x	1/2 W6	3
	Zerstörer	4 x	1/2 W6	3
	Zerstörer	4 x	1/2 W6	3
	Zerstörer	4 x	1/2 W6	3
	Zerstörer	4 x	1/2 W6	3
	Zerstörer	4 x	1/2 W6	3
	Zerstörer	4 x	1/2 W6	3
	(Zerstörer)	4 x	1/2 W6	3
	(Zerstörer)	4 x	1/2 W6	3
	(Zerstörer)	4 x	1/2 W6	3
	(Zerstörer)	4 x	1/2 W6	3
	(Zerstörer)	4 x	1/2 W6	3
	(Zerstörer)	4 x	1/2 W6	3
	(Zerstörer)	4 x	1/2 W6	3

NEZLOGRASH

Reich	Einheit	LE	Schaden	Stufe
	Korvette	2 x	1/3 W6	2
	Korvette	2 x	1/3 W6	2
	Korvette	2 x	1/3 W6	2
	Korvette	2 x	1/3 W6	2
	Korvette	2 x	1/3 W6	2
	Korvette	2 x	1/3 W6	2
	Korvette	2 x	1/3 W6	2
	Korvette	2 x	1/3 W6	2
	Korvette	2 x	1/3 W6	2
	Korvette	2 x	1/3 W6	2
	Korvette	2 x	1/3 W6	2
	Korvette	2 x	1/3 W6	2
	Korvette	2 x	1/3 W6	2
	Korvette	2 x	1/3 W6	2
	Korvette	2 x	1/3 W6	2
	Korvette	2 x	1/3 W6	2
	(Korvette)	2 x	1/3 W6	2

NEZLOGRASH

Reich	Einheit	LE	Schaden	Stufe
	(Korvette)	2 x	1/3 W6	2
	(Korvette)	2 x	1/3 W6	2
	(Korvette)	2 x	1/3 W6	2
	(Korvette)	2 x	1/3 W6	2
	(Korvette)	2 x	1/3 W6	2
	(Korvette)	2 x	1/3 W6	2
	Bombergeschwader	1 x	1/2 W6	2
	Bombergeschwader	1 x	1/2 W6	2
	Bombergeschwader	1 x	1/2 W6	2
	Bombergeschwader	1 x	1/2 W6	2
	Bombergeschwader	1 x	1/2 W6	2
	Bombergeschwader	1 x	1/2 W6	2
	(Bombergeschwader)	1 x	1/2 W6	2
	(Bombergeschwader)	1 x	1/2 W6	2
				
				
				

NEZLOGRASH

Reich	Einheit	LE	Schaden	Stufe
	Jägergeschwader	1 x	1/3W6	2
	Jägergeschwader	1 x	1/3W6	2
	Jägergeschwader	1 x	1/3W6	2
	Jägergeschwader	1 x	1/3W6	2
	Jägergeschwader	1 x	1/3W6	2
	Jägergeschwader	1 x	1/3W6	2
	Jägergeschwader	1 x	1/3W6	2
	Jägergeschwader	1 x	1/3W6	2
	Jägergeschwader	1 x	1/3W6	2
	Jägergeschwader	1 x	1/3W6	2
	(Jägergeschwader)	1 x	1/3W6	2
	(Jägergeschwader)	1 x	1/3W6	2
	(Jägergeschwader)	1 x	1/3W6	2
	(Jägergeschwader)	1 x	1/3W6	2
	(Jägergeschwader)	1 x	1/3W6	2
				
	Truppentransporter	2 x	1	1

NEZLOGRASH

Reich	Einheit	LE	Schaden	Stufe
	Truppentransporter	2 x	1	1
	Truppentransporter	2 x	1	1
	Truppentransporter	2 x	1	1
	Truppentransporter	2 x	1	1
	Truppentransporter	2 x	1	1
	Truppentransporter	2 x	1	1
	Truppentransporter	2 x	1	1
	Truppentransporter	2 x	1	1
	Truppentransporter	2 x	1	1
	Truppentransporter	2 x	1	1
	Truppentransporter	2 x	1	1
	Truppentransporter	2 x	1	1
	Truppentransporter	2 x	1	1
	Truppentransporter	2 x	1	1
	(Truppentransporter)	2 x	1	1
	(Truppentransporter)	2 x	1	1
	(Truppentransporter)	2 x	1	1

TAKERUTIAN-FLOTTE

Reich	Einheit	LE	Schaden	Stufe
	Tsedong (schwerer Kreuzer)	9 x	1 W6+ 1/3W6	5
	Xian * (schwere Fregatte)	6 x	1 W6	4
	Kreuzer	8 x	1 W6+ 1/3W6	4
	Kreuzer	8 x	1 W6+ 1/3W6	4
	Fregatte	5 x	1 W6	3
	Fregatte	5 x	1 W6	3
	Fregatte	5 x	1 W6	3
	Fregatte	5 x	1 W6	3
	Fregatte	5 x	1 W6	3
	Fregatte	5 x	1 W6	3
	Fregatte	5 x	1 W6	3
	Zerstörer	4 x	1/2 W6	3
	Zerstörer	4 x	1/2 W6	3
	Zerstörer	4 x	1/2 W6	3
	Zerstörer	4 x	1/2 W6	3

TAKERUTIAN-FLOTTE

Reich	Einheit	LE	Schaden	Stufe
	Zerstörer	4 x	1/2 W6	3
	Zerstörer	4 x	1/2 W6	3
	Zerstörer	4 x	1/2 W6	3
	Zerstörer	4 x	1/2 W6	3
	Zerstörer	4 x	1/2 W6	3
	Zerstörer	4 x	1/2 W6	3
	Zerstörer	4 x	1/2 W6	3
	Zerstörer	4 x	1/2 W6	3
	Zerstörer	4 x	1/2 W6	3
	Zerstörer	4 x	1/2 W6	3
	Zerstörer	4 x	1/2 W6	3
	Zerstörer	4 x	1/2 W6	3
	Zerstörer	4 x	1/2 W6	3
	Zerstörer	4 x	1/2 W6	3
	Korvette	2 x	1/3 W6	2
	Korvette	2 x	1/3 W6	2

TAKERUTIAN-FLOTTE

Reich	Einheit	LE	Schaden	Stufe
	Korvette	2 x	1/3 W6	2
	Korvette	2 x	1/3 W6	2
	Korvette	2 x	1/3 W6	2
	Korvette	2 x	1/3 W6	2
	Korvette	2 x	1/3 W6	2
	Korvette	2 x	1/3 W6	2
	Korvette	2 x	1/3 W6	2
	Korvette	2 x	1/3 W6	2
	Korvette	2 x	1/3 W6	2
	Korvette	2 x	1/3 W6	2
	Korvette	2 x	1/3 W6	2
	Korvette	2 x	1/3 W6	2
	Korvette	2 x	1/3 W6	2
	Bombergeschwader	1 x	1/2 W6	2
	Bombergeschwader	1 x	1/2 W6	2
	Bombergeschwader	1 x	1/2 W6	2
	Bombergeschwader	1 x	1/2 W6	2

TAKERUTIAN-FLOTTE

Reich	Einheit	LE	Schaden	Stufe
	Bombergeschwader	1 x	1/2 W6	2
	Bombergeschwader	1 x	1/2 W6	2
	Bombergeschwader	1 x	1/2 W6	2
	Jägerschwader	1 x	1/3W6	2
	Jägerschwader	1 x	1/3W6	2
	Jägerschwader	1 x	1/3W6	2
	Jägerschwader	1 x	1/3W6	2
	Jägerschwader	1 x	1/3W6	2
	Jägerschwader	1 x	1/3W6	2
	Jägerschwader	1 x	1/3W6	2
	Jägerschwader	1 x	1/3W6	2
	Jägerschwader	1 x	1/3W6	2
	Jägerschwader	1 x	1/3W6	2
	Jägerschwader	1 x	1/3W6	2
	Jägerschwader	1 x	1/3W6	2
	Jägerschwader	1 x	1/3W6	2

TAKERUTIAN-GRATPUNKTVERTEIDIGUNG

Reich	Einheit	LE	Schaden	Stufe
	Geschützsatellit	2 m	1/2 W6	2
	Geschützsatellit	2 m	1/2 W6	2
	Geschützsatellit	2 m	1/2 W6	2
	Geschützsatellit	2 m	1/2 W6	2
	Geschützsatellit	2 m	1/2 W6	2
	Geschützsatellit	2 m	1/2 W6	2
	Geschützsatellit	2 m	1/2 W6	2
	Geschützsatellit	2 m	1/2 W6	2
	Geschützsatellit	2 m	1/2 W6	2
	Geschützsatellit	2 m	1/2 W6	2
	Geschützsatellit	2 m	1/2 W6	2
	Geschützsatellit	2 m	1/2 W6	2
	Geschützsatellit	2 m	1/2 W6	2
	Geschützsatellit	2 m	1/2 W6	2
	Geschützsatellit	2 m	1/2 W6	2
	Gratpunktstation	5 x	1 W6	3

TAKERUTIAN-ARMEE

Reich	Einheit	LE	Schaden	Stufe
	Flakpanzer	2 x	1/3 W6	2
	Flakpanzer	2 x	1/3 W6	2
	Flakpanzer	2 x	1/3 W6	2
	Flakpanzer	2 x	1/3 W6	2
	Flakpanzer	2 x	1/3 W6	2
	Flakpanzer	2 x	1/3 W6	2
	Flakpanzer	2 x	1/3 W6	2
	Flakpanzer	2 x	1/3 W6	2
	Infanterietrupp	1 0	1	2
	Infanterietrupp	1 0	1	2
	Infanterietrupp	1 0	1	2
	Infanterietrupp	1 0	1	2
	Infanterietrupp	1 0	1	2
	Infanterietrupp	1 0	1	2
	Infanterietrupp	1 0	1	2
	Infanterietrupp	1 0	1	2

TAKERUTIAN-ARMEE

Reich	Einheit	LE	Schaden	Stufe
	Panzer	3 x	1/2 W6	3
	Panzer	3 x	1/2 W6	3
	Panzer	3 x	1/2 W6	3
	Panzer	3 x	1/2 W6	3
	Panzer	3 x	1/2 W6	3
	Panzer	3 x	1/2 W6	3
	Panzer	3 x	1/2 W6	3
	Panzer	3 x	1/2 W6	3
	Panzer	3 x	1/2 W6	3
	Panzer	3 x	1/2 W6	3
	Panzer	3 x	1/2 W6	3
	Panzer	3 x	1/2 W6	3
	Panzer	3 x	1/2 W6	3
	Panzer	3 x	1/2 W6	3
	Pioniertrupp ^	1 0	mecha- nisch	3
	Pioniertrupp ^	1 0	mecha- nisch	3

TAKERUTIAN-ARMEE

Reich	Einheit	LE	Schaden	Stufe
	Pioniertrupp ^	1 0	mecha- nisch	3
	Pioniertrupp ^	1 0	mecha- nisch	3
	Pioniertrupp ^	1 0	mecha- nisch	3
	Pioniertrupp ^	1 0	mecha- nisch	3
	Pioniertrupp ^	1 0	mecha- nisch	3
	Arzt ^	1 0	organisch	3
	Arzt ^	1 0	organisch	3
	Arzt ^	1 0	organisch	3
	Arzt ^	1 0	organisch	3
	Arzt ^	1 0	organisch	3
	Arzt ^	1 0	organisch	3
	Arzt ^	1 0	organisch	3
	Arzt ^	1 0	organisch	3
				
				
				

TAKERUTIAN-ARMEE

Reich	Einheit	LE	Schaden	Stufe
	Scharfschütze *	1 0	1/3 W6	3
	Scharfschütze *	1 0	1/3 W6	3
	Scharfschütze *	1 0	1/3 W6	3
	Scharfschütze *	1 0	1/3 W6	3
	Samuraifolge	2 x	1/3 W6	4
	Samuraifolge	2 x	1/3 W6	4
	Samuraifolge	2 x	1/3 W6	4
	Samuraifolge	2 x	1/3 W6	4
	Samuraifolge	2 x	1/3 W6	4
	Samuraifolge	2 x	1/3 W6	4
	Samurai	3 x	1/2 W6	5
	Samurai	3 x	1/2 W6	5
	Samurai	3 x	1/2 W6	5
	Samurai	3 x	1/2 W6	5
	Meister Yan Shizao	3 x	1/2 W6 +1	5

Nezkengrak

Reich	Einheit	LE	Schaden	Stufe
	Infanterietrupp	1 o	1	2
	WarBot-Trupp	2 m	1/3W6	3
	schwere Infanterie	2 x	1/3W6	3
	Arzt ^	1 o	organisch	4
	Pioniertrupp ^	1 o	mecha- nisch	3
	KI-Panzer	3 m	1/2 W6	3
	KI-Panzer	3 m	1/2 W6	3
	Asphonsor-Offizier °	1 o	1	4
	Scharfschütze *	1 o	1/3 W6	3

Die Streifen gelten pro erfolgreich gelandetem Transporter, also mehrmals ausdrucken

Pro Transporter entweder Arzt ODER Pioniertrupp, WarBot-Trupp ODER schwere Infanterie)

SULTANSWACHE

Reich	Einheit	LE	Schaden	Stufe
	Infanterietrupp	1 0	1	1
	Infanterietrupp	1 0	1	1
	Infanterietrupp	1 0	1	1
	Infanterietrupp	1 0	1	1
	Infanterietrupp	1 0	1	1
	Infanterietrupp	1 0	1	1
	Infanterietrupp	1 0	1	1
	Infanterietrupp	1 0	1	1
	Infanterietrupp	1 0	1	1
	Infanterietrupp	1 0	1	1
	Infanterietrupp	1 0	1	1
	Infanterietrupp	1 0	1	1
	Infanterietrupp	1 0	1	1
	Infanterietrupp	1 0	1	1
	Infanterietrupp	1 0	1	1

SULTANSWACHE

Reich	Einheit	LE	Schaden	Stufe
	Palastbrigade	2 x	1	3
	Palastbrigade	2 x	1	3
	Palastbrigade	2 x	1	3
	Palastbrigade	2 x	1	3
	Palastbrigade	2 x	1	3
	Palastbrigade	2 x	1	3
	Palastbrigade	2 x	1	3
	Palastbrigade	2 x	1	3
	Alter Panzer	2 x	1/2 W6	2
	Alter Panzer	2 x	1/2 W6	2
	Alter Panzer	2 x	1/2 W6	2
	Alter Panzer	2 x	1/2 W6	2
	Assassine *	1 0	1/2 W6	4
	Assassine *	1 0	1/2 W6	4
	Assassine *	1 0	1/2 W6	4

SULTANSWACHE

Reich	Einheit	LE	Schaden	Stufe
	Assassine *	1 0	1/2 W6	4
	Pioniertrupp ^	1 0	mecha- nisch	4
	Pioniertrupp ^	1 0	mecha- nisch	4
	Arzt ^	1 0	organisch	3
	Arzt ^	1 0	organisch	3
				
				
				
				
				
				
				
				
				
				

SEELENPEIN u. CYBERNAUTS

Reich	Einheit	LE	Schaden	Stufe
	Infanterietrupp	1 0	1	2
	Infanterietrupp	1 0	1	2
	Infanterietrupp	1 0	1	2
	Infanterietrupp	1 0	1	2
	Infanterietrupp	1 0	1	2
	Infanterietrupp	1 0	1	2
	Infanterietrupp	1 0	1	2
Cyber-nauts	Infanterietrupp	1 0	1	2
Cyber-nauts	Infanterietrupp	1 0	1	2
Cyber-nauts	Infanterietrupp	1 0	1	2
Cyber-nauts	Infanterietrupp	1 0	1	2
Cyber-nauts	Infanterietrupp	1 0	1	2
Cyber-nauts	Infanterietrupp	1 0	1	2
Cyber-nauts	Infanterietrupp	1 0	1	2
Cyber-nauts	Infanterietrupp	1 0	1	2
Cyber-nauts	Infanterietrupp	1 0	1	2
Cyber-nauts	Infanterietrupp	1 0	1	2

VERSTÄRKUNG VENDORISCHE VOLKSFLOTTE

	Fregatte	5 m	1 W6	3
	Zerstörer	4 m	1/2 W6	4
	Zerstörer	4 m	1/2 W6	4
	Zerstörer	4 m	1/2 W6	4
	Zerstörer	4 m	1/2 W6	4
	Korvette	2 m	1/3 W6	2
	Korvette	2 m	1/3 W6	2
	Korvette	2 m	1/3 W6	2
	Korvette	2 m	1/3 W6	2
	Korvette	2 m	1/3 W6	2
	Korvette	2 m	1/3 W6	2
	Korvette	2 m	1/3 W6	2
	Drohningeschwader	1 m	1/3 W6	2
	Drohningeschwader	1 m	1/3 W6	2
	Drohningeschwader	1 m	1/3 W6	2
	Drohningeschwader	1 m	1/3 W6	2
	Drohningeschwader	1 m	1/3 W6	2