

AC 41

Eine Abenteuer-Kampagne nach
Motiven der TV-Serie
Raumpatrouille Orion

für das Regelsystem LIQUID

Matthias Bogenschneider – Alt-Gatow 67 - 14089 Berlin –
m.bogenschneider@gmx.de - 01.06.2005- 16.03.2006
Graphiken: Michael Erdmann -
<http://misterxon.deviantart.com/gallery/#/d342gap>

Dies sind die Abenteuer des Raumschiffs Orion und seiner Besatzung ...

Halt! Nicht ganz! Dies sind die Abenteuer der Forschungsgruppe **F Fünf/Zerberus**, die sich zurzeit an Bord des Transporters **Isle of Man** im Orbit um den Planeten **AC 41 Zwei** befindet. Die Gruppenmitglieder wurden von ihren Institutionen (TRAV, Schnelle Kampfverbände, GSD, Science Centre) zur Errichtung von Basiscamps abgeordnet. Die Gründe für die Abordnung dürfte bei einigen eventuell eine Zwangsversetzung gewesen sein ...

Ebenfalls im Orbit schwebt das Forschungs-Raumschiff **Alexander von Humboldt**. Aufgabe der „Humboldt“ ist Erforschung eines neu entdeckten Sonnensystems am entferntesten Rand des bisher erforschten Raumes im **Sektor Ost 10/Zehn 100**. Die Isle of Man hat von der Erde vier Wochen bis nach AC 41 benötigt, wo die „Humboldt“ bereits auf sie gewartet hat.

Die *Isle of Man* ist ein für diese Aufgabe speziell ausgerüstetes Transportschiff mit diversen Mannschaftskabinen und Lagerräumen voller Ausrüstungsgegenstände zur Errichtung mehrerer Basislager auf den Planeten und Monden des neu entdeckten Sonnensystems. Außerdem sind fünf Lancets an Bord. Befehlshaber der Forschungsgruppe F Fünf ist **Commander Maire O'Connel**, eine Irin, die für ihre Strenge bekannt ist und in der Raumflotte auch unter dem Namen „der Rote Besen“ firmiert. Sie kommandiert das Forschungs-Lancet „Zerberus“, das – wie die anderen Lancets an Bord der *Isle of Man* für die Forschungszwecke leicht modifiziert wurde.

Das Sonnensystem AC 4 hat eine gelbe Sonne und drei Planeten: einen sehr heißen Zwerg in Nähe der Sonne, einen Planeten der Klasse P („Tundra“) mit fünf Monden und einen Gasriesen mit zwei Monden.

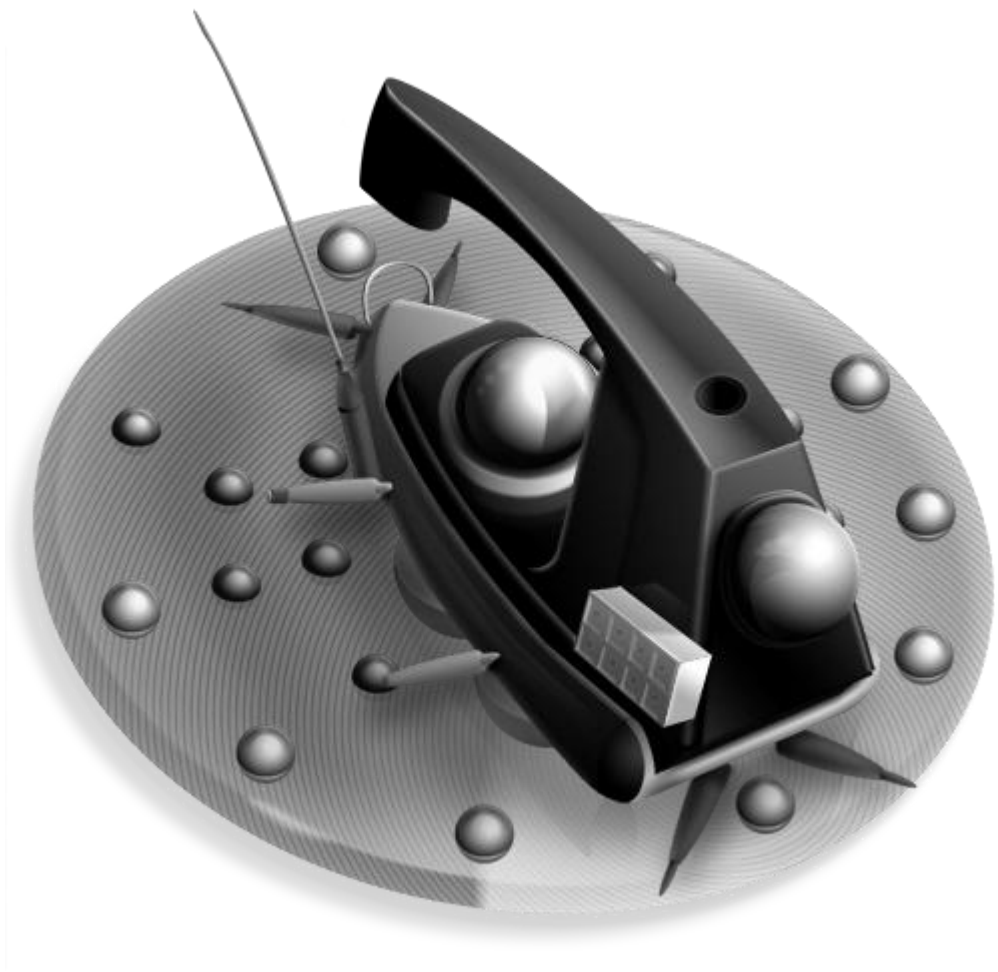
Das Sonnensystem AC 41

Planet	Klasse	Schwerkraft	Atmosphäre	Temperatur	Geologie	Biologie
AC 41-1	X	hoch	toxisch	sehr heiß	vulkanisch	keine
AC 41-2	P	leicht geringer	gering	kühl	Landmasse	Flechten und Moose
AC 41-3	A (Gasriese)	extrem	toxisch	heiß	keine	keine

Mond	Typ	Schwerkraft	Atmosphäre	Temperatur	Geologie	Biologie
AC 41-2 A	Q	normal	leicht toxisch	heiß	Landmasse	Bakterien
AC 41-2 B	L	normal	hoher Methananteil	warm	erdähnlich	Dschungel
AC 41-2 C	O	normal	normal	normal	größtenteils Wasser	erdähnlich
AC 41-2 D	F	leicht geringer	gering	kalt	Landmasse	Flechten und Moose
AC 41-2 E	G	geringer	kaum	sehr kalt	Landmasse	keine
AC 41-3 A	C	normal	keine	extrem kalt	Landmasse	Keine
AC 41-3 B	C	normal	keine	extrem kalt	Landmasse	keine

Die Spieler müssen sich vor Spielbeginn einigen, wer welchen Posten in der Gruppe übernimmt. Manche Funktionen können/müssen auch zusammengelegt werden. Möglich wären:

Funktion	
Kommunikation	Lichtspruchgerät bedienen, warten, reparieren; Übersetzungen
Navigation	Astronomie, Navigationscomputer bedienen, Steuerung
Maschinen/Energie	Energie steuern, Maschinen warten, Reparaturen
Waffen	Waffen bedienen, Maschinen warten und reparieren
Wissenschaft	Geologie, Exobiologie, etc.
Medizin	(optional) Medizin
Innere Sicherheit	(optional) der GSD



Teil I – AC 4

Prolog

Sitzungsraum der Zentralregierung; Vertreter der verschiedenen Institutionen sind anwesend, u.a.:

Marschall Sir Arthur, Chef der ORB,

General Wamsler, OB der TRAV,

Ordonnanzleutnant Spring-Brauner,

Marschall Kublai-Krim, Stellvertr. OB der ORB.

Sir Arthur (zornig): Wo bleibt er denn nun! Erst beruft er eine Krisensitzung ein und dann fehlt er!

Auftritt Oberst Villa (und Prof. Schwartz): „Entschuldigen sie bitte meine Verspätung, aber ich wollte auf Nummer sicher gehen. (setzt sich) Meine Herren! Ich habe sie zu dieser Krisensitzung versammelt, weil die Verbindung zu einem unserer Schiffe unterbrochen ist. Herr Prof. Schwartz vom Science Center wird alles Weitere erklären.

Prof. Schwartz: Wie ihnen bekannt sein dürfte, ist die „Alexander von Humboldt“ unser wichtigstes Forschungsschiff. Es untersteht direkt Science Center. Seit acht Stunden ist die Lichtspruch-Verbindung abgebrochen.

Wamsler: Na das ist doch nichts ungewöhnliches, Strahlenstürme ...

Oberst Villa: Ja, ja, Herr General, bitte lassen sie Herrn Prof. Schwartz ausreden.

Prof. Schwartz: Das dachten wir zuerst auch, bis Science Center die Störung analysiert hat und festgestellt wurde, dass die Störung keines natürlichen Ursprungs ist. Tatsächlich handelt es sich - aufgrund kleinster Details erkennbar - um die fortlaufende Wiederholung eines interstellaren Rauschens.

Sir Arthur: Sie meinen also, dass jemand absichtlich die Verbindung zu Humboldt stört. Und wenn ja, warum, und: konnte die Quelle der Störung bereits festgestellt werden?

Oberst Villa: Das, meine Herren, ist der Grund für diese Krisensitzung. Ich stimme mit Herrn Prof. Schwartz darin überein, ein Schiff der Schnellen Raumverbände zu entsenden.

Wamsler: Wo befindet sich die Humboldt genau?

Prof. Schwartz: Raumsektor Ost 10/Zehn 100!

Wamsler: Waaas? Weiter weg ging das wohl nicht!

Oberst Villa: Es ist ein Forschungsschiff, Herr General ...

Sir Arthur: Dann sind wir uns einig, ein Schiff der SRV zu entsenden.

Wamsler (schnauft): Na schön! Spring-Brauner! Welches Schiff der SRV liegt dem Sektor am nächsten und wie schnell kann es die Humboldt erreichen?

Spring-Brauner: Die Osiris könnte die Humboldt frühestens in drei Tagen erreichen, Herr General.

Wamsler: Na, Prost Mahlzeit!

Vorbereitung

Bevor es losgeht wird den Abenteurern das Handout „Raumpatrouille“ übergeben und mitgeteilt, dass sie sich an Bord des Transporters „Isle of Man“ in Begleitung des Forschungs-Raumschiffs „Alexander von Humboldt“

befinden und die Gruppe „F Sechs (AC 41-2 C)“ zur Erforschung eines neu entdeckten Sonnensystems bilden. Sie wurden aus den unterschiedlichsten Bereichen an das „Science Centre“ abgeordnet. Die Isle of Man hat vier Wochen bis nach AC 41 benötigt, wo die „Humboldt“ bereits auf sie gewartet hat. Die Isle of Man ist ein Transportschiff mit diversen Mannschaftskabinen und Lagerräumen voller Ausrüstungsgegenstände zur Errichtung mehrerer Basislager zur Erforschung des Sonnensystems. Außerdem sind fünf Lancets an Bord.

Die Abenteurer müssen ihre jeweiligen Rollen und Kommandostrukturen verteilen und können sich über die Funktionen der Lancet informieren (Aushändigung Anlage 1). Ihr Kommandant ist Commander Maire O’Connel, eine Irin, die für ihre Strenge berüchtigt ist und allgemein als der „rothaarige Besen“ bekannt ist.

Die Abenteurer haben Freiwache und befinden sich beim Essen in der Kombüse. Auf einem großen Monitor kann man auf den Planeten sehen, in dessen Orbit sich die Isle of Man befindet. Auch die Alexander von Humboldt ist zu sehen. Das Sonnensystem „AC 41“ hat eine gelbe Sonne und drei Planeten: einen sehr heißen Zwerg in Nähe der Sonne, einen Planeten der Klasse P („Tundra“) mit fünf Monden und einen Gasriesen mit zwei Monden. Die Schiffe befinden sich im Orbit des Planeten AC 41-2. Danach sollen sie mit ihrer Lancet, die gerade beladen wird, auf dem dritten Mond landen und auf einer der wenigen Inseln nahe der polaren Zone ein Basislager aufbauen. Tagesgespräch sind Namensvorschläge für die Planeten und Monde und das Gefrotzel der Kameraden über die Ziele der Gruppen („Na, habt Ihr auch ausreichend Wärmflaschen eingepackt?“).

Die Spieler können ihre Charaktere vorstellen und sich Namen für die Planeten und Monde ausdenken (Aushändigung Anlage 2). Dafür haben sie max. 20 min Zeit. Sie werden von einem Alarm unterbrochen.

Alarm

Alarmsirene: „Hier spricht der Kapitän! Unbekannte Flugkörper – wahrscheinlich Torpedos - im Anflug. Ankunft in drei Minuten. Auf Einschlag vorbereiten.“

Auf dem Monitor sieht man wie sich zwei Torpedos nähern. Einer wird von der Alexander von Humboldt aus mit einem Werfer abgeschossen.

Die Spieler haben drei Minuten Zeit zum überlegen, was sie machen.

Heftige Detonation. Die künstliche Schwerkraft setzt aus.
„Hier spricht der Kapitän! Alle Mann von Bord!“ Sprechanlage ist gestört
„...ancets!“ „... hole ...“ „alle ...“ „... Rett...“ Dann hört man nur noch den Alarm.

Der einzige Fluchtweg führt zur halb beladenen Lancet. Die Abenteurer müssen zur Fortbewegung oder ähnlichen Aktionen wegen der Schwerelosigkeit regelmäßig einen **CHECK Geschicklichkeit + Akrobatik** machen.

Die Zerberus hat fünf Plätze. Nehmen die Abenteurer weitere Mannschaftskameraden mit, werden diese noch an Bord verletzt und sterben im Lauf der Handlung, spätestens kurz nach der Landung. Auch die Kommandantin kommt bei der Flucht ums Leben, so dass die Abenteurer auf sich allein gestellt sind.

Das Schott zur Lancet muss mit der Hand geöffnet werden, da die automatischen Funktionen des Schiffes nach und nach versagen. Außerdem bricht Feuer aus. Auch die Andockklammern der Lancet müssen von Hand gelöst werden. Außerdem müssen die Ladeluken geschlossen werden.

Flucht

Nach dem Alarmstart müssen die Abenteurer sehen, wie die „Isle of Man“ schwer beschädigt im All driftet und von der Alexander von Humboldt bereits eine Lancet zur Hilfe eilt. Nur die Zerberus konnte starten.

Die Zerberus hat keine Funktionsstörungen, aber die Energiereserven betragen nur 15%. Der nächste erreichbare „sichere“ Ort ist der zweite Mond des zweiten Planeten (der Dschungelmond). Die Funkverbindung ist gestört (Störsignal). Nach 5 min sind auf dem Radar drei sich schnell nähernde fremde Fluggeräte auszumachen.

Auf dem Radar erscheinen drei Punkte, die sich schnell nähern.

Es nähern sich schnell und gezielt drei feindliche Kurzstreckenschiffe, die die Lancets und die Alexander von Humboldt mit eher schwachen Werfern angreifen, aber gut gepanzert sind. Die Höchstgeschwindigkeit ist annähernd identisch aber die Lancet ist besser manövrierbar. Commander O'Connel befiehlt, in die Atmosphäre von AC 41-2 B zu fliegen. Dabei verliert die Zerberus den größten Teil ihrer Energie.

Der gesamte Mond besteht weitestgehend aus Dschungel. Bei der Landung wird die Lancet beschädigt, könnte aber nach einer Reparatur (die mindestens 12 h dauert) wieder starten. Allerdings fehlen – auch für die Reparatur des Funkgerätes – die Ersatzteile. Das bereits gut ausgebaute Basislager ist in ein paar Stunden Fußmarsch zu erreichen. Auf dem Fußmarsch werden die Abenteurer von wilden Tieren und fleischfressenden Pflanzen angegriffen.

Fleischfressende Pflanze

Stärke 5	Intelligenz 1	Charisma 0	Trefferpunkte: 10
Handgemenge 1	Erste Hilfe -	Beeindrucken -	Verteidigung: 3
Handwaffen 1	Bildung -	Etikette -	
Krafttakt 4	Kreativität -	Verführen -	
Geschicklichkeit 3	Logik -	Manipulation -	
Akrobatik -	Okkultismus -	Einschüchtern -	
Fahrzeuge -	Recherchieren -	Führungsqualität -	
Fernkampf -	Sprachen -	Tier bändigen -	
Fingerfertigkeit -	Wissenschaft -	Überzeugen -	

Handwerk -	Wahrnehmung 3	Empathie -	
Heimlichkeit 3	Suchen 2	Besonnenheit -	
Ausdauer 5	Wachsamkeit 3	Durchtriebenheit -	
Überleben -	Willenskraft 4	Intuition 1	
	Selbstbeherrschung 0		

Kleiner „Raubsaurier“

Stärke 5	Intelligenz 1	Charisma -	Trefferpunkte: 10
Handgemenge 45	Erste Hilfe -	Beeindrucken -	Verteidigung: 4
Handwaffen 3	Bildung -	Etikette -	
Kraftakt 4	Kreativität -	Verführen -	
Geschicklichkeit 3	Logik -	Manipulation -	
Akrobatik 3	Okkultismus -	Einschüchtern -	
Fahrzeuge -	Recherchieren -	Führungsqualität -	
Fernkampf -	Sprachen -	Tier bändigen -	
Fingerfertigkeit -	Wissenschaft -	Überzeugen -	
Handwerk -	Wahrnehmung 3	Empathie 1	
Heimlichkeit 3	Suchen 4	Besonnenheit 0	
Ausdauer 4	Wachsamkeit 5	Durchtriebenheit 1	
Überleben 4	Willenskraft 5	Intuition 2	
	Selbstbeherrschung 1		

Das Basiscamp

Das Basislager ist vom Feind besetzt. Ein Dutzend von uniformierten Wesen, die entfernt wie Geier ohne Flügel aussehen, hat es sich dort gemütlich gemacht und plündert das Basislager. Wachen wurden keine aufgestellt.

Bei den Wesen handelt es sich um die Rodnoziden (vom Planeten Rod'noc), eine raumfahrende Spezies, von denen die Terrestrier bisher noch keinen Kenntnis hat. Sie sind diebisch und geheimniskrämerisch und nur dann aggressiv, wenn sie sich zahlenmäßig oder technologisch überlegen fühlen. Technologisch sind sie den Terrestriern ebenbürtig.

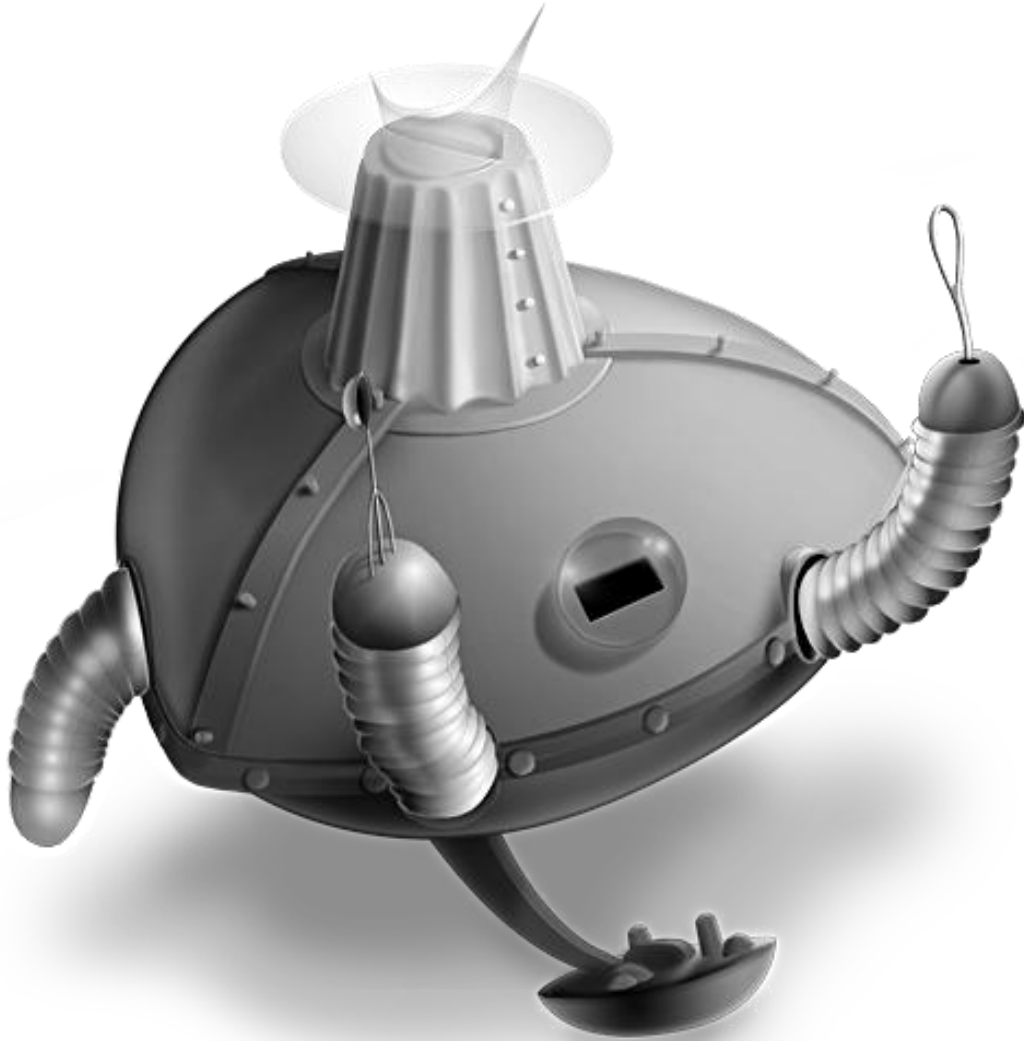
Rodnoziden-Soldat

Stärke 2	Intelligenz 3	Charisma 1	Trefferpunkte: 12
Handgemenge 2	Erste Hilfe 1	Beeindrucken 1	Verteidigung: 4
Handwaffen 1 (Dolch)	Bildung 1	Etikette 1	
Kraftakt 1	Kreativität 1	Verführen 1	
Geschicklichkeit 3	Logik 2	Manipulation 3	
Akrobatik 2	Okkultismus 0	Einschüchtern 2	
Fahrzeuge 2	Recherchieren 0	Führungsqualität 2	
Fernkampf 3	Sprachen 0	Tier bändigen 0	
Fingerfertigkeit 1	Wissenschaft 1	Überzeugen 2	
Handwerk 2	Wahrnehmung 3	Empathie 2	
Heimlichkeit 1	Suchen 5	Besonnenheit 3	
Ausdauer 3	Wachsamkeit 4	Durchtriebenheit 5	
Überleben 3	Willenskraft 2	Intuition 3	
	Selbstbeherrschung 3		

Das Basiscamp besteht aus mehreren einfachen Wohn- und Lagerräumen, einem kleinen Landeplatz sowie einer mittelstarken Funkanlage. Die 12

Menschen werden in der kombinierten Ess- und Kochbaracke gefangen gehalten und von zwei Soldaten bewacht. Technische Geräte und ein Teil des Lagers wurden bereits geplündert. Aber es sind noch einige Ersatzteile für die Reparatur des Lancets vorhanden. Der Rest lässt sich improvisieren.

Kommt es zum Kampf mit den Rodnoziden, flüchten diese mit ihrem kleinen Kurzstrecken-Schiff.



Anlage 1 – Die Lancet „Zerberos“

Die Spieler müssen sich vor Spielbeginn einigen, wer welchen Posten in der Gruppe übernimmt. Manche Funktionen können/müssen auch zusammengelegt werden. Möglich wären:

Funktion		Name
Kommunikation	Funkgerät bedienen, Übersetzungen	
Navigation	Astronomie, Navigationscomputer bedienen, Steuerung	
Maschinen/Energie	Energie steuern, Maschinen warten, Reparaturen	
Waffen	Waffen bedienen, Maschinen warten und reparieren	
Wissenschaft	Geologie, Exobiologie, etc.	
Medizin	(optional) Medizin	
Innere Sicherheit	(optional) der GSD	

Die Lancet ist für Kurzeinsätze gedacht und hat nur wenig Stauraum. Sie enthält die Standard-Ausrüstung an Schusswaffen, Erste-Hilfe-Ausrüstung, Ersatzkleidung, Not-Rationen, etc. Der Raum für Ersatzteile wurde zu Gunsten des Materials zur Errichtung des Basislagers genutzt (Standard-Bauteile zur Errichtung von Hütten, Lebensmittel, Skier, Schneeschuhe, Winterkleidung, Öfen, etc.).

Anlage 2 – Das Sonnensystem

Planet	Klasse	Schwerkraft	Atmosphäre	Temperatur	Geologie	Biologie
AC 41-1	X	hoch	toxisch	sehr heiß	vulkanisch	keine
AC 41-2	P	leicht geringer	gering	kühl	Landmasse	Flechten und Moose
AC 41-3	A (Gasriese)	extrem	toxisch	heiß	keine	keine

Mond	Typ	Schwerkraft	Atmosphäre	Temperatur	Geologie	Biologie
AC 41-2 A	Q	Normal	leicht toxisch	Heiß	Landmasse	Bakterien
AC 41-2 B	L	Normal	hoher Methananteil	Warm	Erdähnlich	Dschungel
AC 41-2 C	O	Normal	Normal	Normal	größtenteils Wasser	erdähnlich
AC 41-2 D	F	Leicht geringer	Gering	Kalt	Landmasse	Flechten und Moose
AC 41-2 E	G	geringer	Kaum	Sehr kalt	Landmasse	keine
AC 41-3 A	C	Normal	Keine	Extrem kalt	Landmasse	Keine
AC 41-3 B	C	normal	keine	Extrem kalt	Landmasse	Keine

Teil 2 - Zerberus zeigt Zähne!

Epilog

Sitzungsraum der Zentralregierung, Vertreter der verschiedenen Institutionen sind anwesend, u.a.: Marschall Sir Arthur, Chef der ORB, General Wamsler, OB der TRAV, Ordonnanzleutnant Spring-Brauner, Marschall Kublai-Krim, Stellvertr. OB der ORB, Oberst Villa, Chef des GSD, Prof. Schwartz, Science Center.

Sir Arthur: Meine Damen und Herren! Ich habe sie herkommen lassen, weil es in der Angelegenheit der Alexander von Humboldt neue Entwicklungen gibt. Aber, am besten ist, ich lasse den Kapitän der Osiris selbst sprechen. (Er nickt Spring-Brauner zu, der eine Lichtspruch Verbindung zur Osiris herstellt.

Singh: Hier Commander Singh, Kommandant der Osiris, ich höre.

Sir Arthur: Bitte wiederholen sie für die Anwesenden, was sie mir vorhin berichtet haben.

Singh: Wir haben Probleme mit der Navigation. In Sektor Ost 10/100 sind die Navigations- und Kommunikationssatelliten ausgefallen. Ist alles tot. Wir tasten uns jetzt vorsichtig mit Hilfe der Sternkarten weiter.

Oberst Villa: Darf ich eine Frage stellen? Verzögert sich dadurch der Flug zu Humboldt?

Singh: Wir werden sie erst frühestens in einer Woche erreichen, wenn wir nicht in den Weiten des Alls verloren gehen wollen.

Sir Arthur: Noch weitere Fragen? Keine! Danke Commander. (Bildschirm erlischt)

Oberst Villa: Prof. Schwartz, könnte es sein, dass die Satelliten aufgrund eines Weltraum-Phänomens ausgefallen sind? Zum Beispiel durch einen Lichtsturm?

Prof. Schwartz: Ein Lichtsturm in derartiger Größe? Völlig ausgeschlossen!

Oberst Villa: Dann bleibt – in Verbindung mit der künstlichen Verursachung der Kommunikationssperre mit der Humboldt - nur die Schlussfolgerung einer gezielten Manipulation. Ich empfehle die Alarmierung der Terrestrischen Raumverbände.

Sir Arthur: Das wollte ich auch gerade sagen! Spring-Brauner! Alpha-Order an TRAV und ORB: Die Schnellen Raumverbände sollen unverzüglich Sektor Ost 10/100 ansteuern!

Wamsler: Sollten Exoterrestrier - oder was weiß ich - hinter dieser Sache stecken, wird General van Dyke bestimmt damit fertig!

Oberst Villa: Sie sind sich Ihrer Sache immer so sicher, Herr General ...

Basislager auf AC 41-2

Der Leiter der Basis AC 41-2 B, Commander Chen Lung, befiehlt der Besatzung der Zerberus, sich im Basicamp von AC 41-2 B mit Lebensmitteln und Ersatzteilen zu versorgen, die Lancet zu reparieren und nach AC 41-2 zum Hauptbasicamp zu fliegen. Die Exoterrestrier haben einen offenen Antigrav-Transporter zurück gelassen.

Die Abenteurer können sich mit dem Antigrav-Transporter (nicht viel mehr als eine runde Metallscheibe mit 5 m Durchmesser und einem Steuerbord)

vertraut machen und diesen für den Transport durch den Dschungel zur Lancet benutzen.

Auf dem Weg zur Lancet greifen 3 „Riesenlibellen“ an.

Riesenlibelle

Stärke 2	Intelligenz 1	Charisma -	Trefferpunkte: 18
Handgemenge 1	Erste Hilfe -	Beeindrucken -	Verteidigung: 3
Handwaffen 4	Bildung -	Etikette -	
Kraftakt 1	Kreativität -	Verführen -	
Geschicklichkeit 5	Logik -	Manipulation -	
Akrobatik 5	Okkultismus -	Einschüchtern -	
Fahrzeuge -	Recherchieren -	Führungsqualität -	
Fernkampf -	Sprachen -	Tier bändigen -	
Fingerfertigkeit -	Wissenschaft -	Überzeugen -	
Handwerk -	Wahrnehmung 3	Empathie 1	
Heimlichkeit 2	Suchen 4	Besonnenheit 0	
Ausdauer 4	Wachsamkeit 4	Durchtriebenheit 0	
Überleben 4	Willenskraft 5	Intuition 1	
	Selbstbeherrschung 5		

Bei der Reparatur der Lancet muss einiges improvisiert werden (diverse **CHECK's** für die Reparatur von Antrieb, Schilden, Navigation, Steuerung, etc.). Der SL notiert sich die Qualität der CHECK's, mit der eventuellen Folge technischer Ausfälle beim Flug der Lancet.

Im Orbit

Im Orbit von AC 41-2 patrouilliert das Mutterschiff der Rodnoziden. Es ist – für terrestrische Maßstäbe – riesig. Die Primärbewaffnung besteht aus Torpedos, die – wenn sie treffen einen enormen Schaden anrichten, aber schlecht manövrierbar sind. Ansonsten besitzt das Rodnoziden-Schiff Lichtwerfer vergleichbar mit der Orionklasse, wobei jedoch nur die Hälfte der Distanz erreicht wird. Sollte die Zerberus entdeckt werden („Laurin lässt grüßen“) feuert es einen Torpedo auf die Lancet ab, der durch Gegenmaßnahmen getäuscht oder ausmanövriert werden kann. Das Schiff hält jedoch seine Position. Von der „Humboldt“ und der „Isle of Man“ fehlt jede Spur (diese haben sich zurück gezogen).

Planet AC 41-2

Das Hauptbasiscamp auf AC 41-2 wird von den Terrestriern gegen die zögerlichen Angriffe der Bodentruppen der Rodnoziden verbissen verteidigt. Ein Schutzschirm über der Station hält Angriffe mit Lichtwerfern ab. Ohne Lücke im Schutzschild kann die Lancet nicht im Basislager landen. Jedoch ist auf kurze Distanz Funkverkehr möglich. Dabei kommt die Lancet jedoch in Schussreichweite der feindlichen Bodentruppen.

Der Kommandant des Basislagers, Commander Rajnesh Gupta, befiehlt der Lancet, sich um die beiden anderen Basen auf AC 41-2 zu kümmern, Basis AC 41-2 Nord und Basis AC 41-2 Süd.

AC 41 – 2 Nord

Die Basis befindet sich an einem großen See. Die Landschaft ist eintönig und erinnert an Island. Die Basis wurde von den Rodnoziden geplündert, die Terrestrier zurück gelassen. Es fehlt an Lebensmitteln. Alle Maschinen und sonstigen Geräte wurden geplündert.

AC 41 – 2 Süd

Die Basis liegt versteckt in einem Wald gigantischer Pilze. Sie ist auch für die Abenteurer schwer zu finden. Die Basis ist nicht aufgebaut. Der größte Teil der Container ist verschlossen. Das Landegebiet ist verlassen und es sind einige mechanische Zerstörungen sowie einige Blutspritzer zu sehen.

Die Bewohner des Camps sind aufgrund der Pilzsporen wahnsinnig geworden und irren jetzt im Pilzwald herum. Die Betroffenen greifen mit bloßen Händen oder improvisierten Waffen an. Die Wirkung der Sporen setzt bei den Abenteurern – ohne Atemschutz – erst nach einer halben Stunde ein. Die Vergiftung lässt sich mit den vorhandenen medizinischen Mitteln heilen.

Aus den Pilzsporen ließen sich improvisierte Bomben bauen, die über den Rodnoziden abgeworfen werden können.

Wahnsinniger

Stärke 4	Intelligenz 1	Charisma 1-	Trefferpunkte: 10
Handgemenge 1	Erste Hilfe -	Beeindrucken -	Verteidigung: 2
Handwaffen 1	Bildung -	Etikette -	
Kraftakt 4	Kreativität -	Verführen -	
Geschicklichkeit 2	Logik -	Manipulation 0-	
Akrobatik 1	Okkultismus -	Einschüchtern -	
Fahrzeuge -	Recherchieren -	Führungsqualität -	
Fernkampf -	Sprachen -	Tier bändigen -	
Fingerfertigkeit -	Wissenschaft -	Überzeugen -	
Handwerk -	Wahrnehmung 2	Empathie 0	
Heimlichkeit 1	Suchen 1	Besonnenheit 0	
Ausdauer 4	Wachsamkeit 1	Durchtriebenheit 0	
Überleben 2	Willenskraft 5	Intuition 0	
	Selbstbeherrschung 1		



Teil 3 – Partisanen, zu den Waffen!

Prolog

Sitzungsraum der Zentralregierung, Vertreter der verschiedenen Institutionen sind anwesend, u.a.: Marschall Sir Arthur, Chef der ORB, General Wamsler, OB der TRAV, Ordonnanzleutnant Spring-Brauner, Marschall Kublai-Krim, Stellvertr. OB der ORB, Oberst Villa, Chef des GSD, Prof. Schwartz, Science Center.

Sir Arthur: Äh, äh, General Wamsler! Wann werden ihre Einsatzkräfte denn nun Sektor , äh, äh, ...

Spring-Brauner: Ost 10/100!

Sir Arthur: Danke! ... Ost 10/100 denn nun erreichen?!

Wamsler: Nun, Sir Arthur, es ist ein weiter Weg ...

Kublai-Krim: Das ist dem ORB durchaus bekannt.

Wamsler (wirft einen bösen Blick zu Kublai-Krim): Hinzu kommt, dass die Kommunikations- und Navigationssatelliten nach dem Bericht vom Commander der Osiris nicht mehr da sind und ...

Sir Arthur: Was heißt, nicht mehr da!?

Wamsler: Na, dass sie weg sind! Spurlos verschwunden.

(allgemeines Stimmengewirr, Empörung, völlig unmöglich, etc.)

Oberst Villa: Aber meine Herren! Bitte! Der General hat völlig Recht. Auch nach meinen Informationen sind sämtliche Satelliten in dem besagten Sektor verschwunden. Science Center und GSD haben auf der Grundlage der – zugegebenermaßen - spärlichen Informationen eine vorläufige Analyse über den – noch unbekannt – Gegner erstellt.

Sir Arthur: Ach! Und warum erfahren wir das erst jetzt!

Oberst Villa: Es ist wie gesagt nur eine vorläufige Analyse. Allerdings gibt es zuerst eine gute Nachricht. Bitte, Herr Professor!

Prof Schwartz: Die Alexander von Humboldt konnte kurz Kontakt mit Science Center aufnehmen. Die Wissenschaftler an Bord der Humboldt konnten mit Hilfe graviometrischer Feldverstärker ...

Oberst Villa: Entschuldigen Sie bitte, wenn ich sie unterbreche, Herr Professor, bitte nur die wichtigsten Daten.

Prof. Schwartz: Ääh, ja! Wie gesagt, konnte die Humboldt eine kurze Lichtspruch-Verbindung herstellen. Danach handelt es sich bei den Angreifern um ein einzelnes Schiff unbekannter Herkunft, welches den Transporter Isle of Man zerstört und auf mehrere Planeten und Monde des Sonnensystems AC 41 kleinere Schiffe entsandt hat. Die Humboldt konnte sich zurückziehen.

Sir Arthur: Ja und warum ist sie nicht in drei Teufels Namen den Mannschaften der Basiccamps zu Hilfe geeilt. Was ist denn das für ein Raumschiff-Kommandant!

Oberst Villa: Es ist ein Forschungsschiff, Sir Arthur ...

Sir Arthur: Ach so, ja. Äh, dann lassen sie ihre Analyse doch mal hören!

Oberst Villa: Wir gehen von der Annahme aus, dass es sich bei den unbekannt Angreifern um, sagen wir, Plünderer handelt. Ihre vorsichtige Vorgehensweise, die ausgebliebene Verfolgung der Humboldt, die Unterbrechung der Kommunikation, das alles lasst schlussfolgern, dass es sich nicht um eine besonders aggressive oder gar überlegene Spezies

handelt. Ich denke sogar, dass es möglich ist, mit dieser Spezies durchaus in friedlichen Kontakt treten zu können.

(Allgemeines Stimmengewirr, Entrüstung)

Oberst Villa: Aber meine Herren! Es ist natürlich nur eine vorläufige Analyse, aber mit etwas Nervenstärke denke ich, wird diese Krise ohne weiteres überwunden.

Wamsler: Na, ihre Nerven möchte ich haben!

AC 41-2

Der Leiter des Hauptbasiscamps AC 41-2, Commander Rajnesh Gupta, ist den Abenteurern dankbar und überlässt ihnen seine letzte Flasche Whiskey. Die Analyse seiner Wissenschaftler und Offiziere deutet eindeutig darauf hin, dass es sich bei der Spezies um Plünderer handelt, die mit Menschen und Material „schonend“ umgehen. Mittlerweile wurden diverse Gefangene gemacht, so dass eine gesunde „Verhandlungsbasis“ entstanden ist. Allerdings ist zum einen immer noch die Lichtspruch-Verbindung gestört und zum anderen kreist noch das Mutterschiff der Rodnoziden im Orbit. Man kann es mit einem Fernrohr, das einer der Wissenschaftler in seinem persönlichen Gepäck mitbrachte, sehen. Im Vergleich zu einem terrestrischen Schiff ist es riesig, ungefähr viermal so groß wie das größte Schlachtschiff. Die Verhöre mit den Gefangenen machen nur winzige Fortschritte.

Im Grunde genommen können die Abenteurer nicht viel tun, es sei denn, sie fliegen mit ihrer Lancet zum Mond AC 41-2 D, um nach dem dortigen Basiscamp zu schauen.

AC 41-2 D

Auf dem Weg zum Mond AC 41-2 D greifen zwei Rodnoziden-Jäger auf Patrouille an, die aber beim Eintauchen der Lancet in die Atmosphäre abdrehen.

Der Mond AC 41-2 D hat ähnliche Bedingungen wie der Planet AC 41-2, ist aber gebirgig. Das Signal des Basiscamps ist offenbar abgestellt. Die Zerberus muss das Camp anhand der Koordinaten finden.

Das Basiscamp ist von den Rodnoziden besetzt, das Lager ist geplündert und alles bereits im Flugcontainer verstaut. Die Rodnoziden sind sehr aufmerksam, das Lager weist diverse Kampfspuren auf.

Rodnoziden-Soldat

Stärke 2	Intelligenz 3	Charisma 1	Trefferpunkte: 12
Handgemenge 2	Erste Hilfe 1	Beeindrucken 1	Verteidigung: 4
Handwaffen 1 (Dolch)	Bildung 1	Etikette 1	
Kraftakt 1	Kreativität 1	Verführen 1	
Geschicklichkeit 3	Logik 2	Manipulation 3	
Akrobatik 2	Okkultismus 0	Einschüchtern 2	
Fahrzeuge 2	Recherchieren 0	Führungsqualität 2	
Fernkampf 3	Sprachen 0	Tier bändigen 0	
Fingerfertigkeit 1	Wissenschaft 1	Überzeugen 2	
Handwerk 2	Wahrnehmung 3	Empathie 2	

Heimlichkeit 1	Suchen 5	Besonnenheit 3	
Ausdauer 3	Wachsamkeit 4	Durchtriebenheit 5	
Überleben 3	Willenskraft 2	Intuition 3	
	Selbstbeherrschung 3		

Die Terrestrier sind in die Berge geflohen und führen gegen die Rodnoziden einen Partisanenkrieg. Sie haben die Lancet aus der Entfernung landen sehen und haben sich heimlich genähert. Der OB des Camps, der strafversetzte GSD-Major Heribert Schindl (Österreicher) ist leicht paranoid und hofft, dass seine Strafversetzung rückgängig gemacht wird, wenn er die Rodnoziden besiegt. Er übernimmt mit besonderer Alpha-Order den Befehl über die Abenteurer und zwingt sie, an seinem Partisanen-Krieg teilzunehmen. Die anderen „Partisanen“ sind der Techniker Alain Dupont (schwarzer Franzose aus Martinique) und die – verletzte – Wissenschaftlerin Eva Hrdric (Exobotanikerin aus Kroatien). Dupont und Hrdric lassen sich eventuell von den Abenteurern überzeugen, gegen Schindl zu meutern.

Die Terrestrier haben ein ausgedehntes Höhlensystem mit mehreren Ausgängen entdeckt, das von ihnen für sporadische Überfälle auf die Rodnoziden genutzt wird. Da letztere sich jedoch nicht aus dem Camp trauen und mittlerweile sehr wachsam sind, sind die Angriffe alle fehlgeschlagen. Das Landungsschiff der Rodnoziden ist beschädigt (durch einen Angriff der Terrestrier) und wird gerade repariert, was noch einige Tage dauert, da die Rodnoziden keine besonders guten Techniker sind. Bekommen die Abenteurer Gelegenheit, das Rodnoziden-Schiff zu untersuchen, stellen sie fest, dass es technologisch der terrestrischen Technik leicht unterlegen ist.

In dem Höhlensystem lebt ein riesiger pilzähnlicher Organismus, der eine Art von Kollektiv-Intelligenz entwickelt hat und mit fluoreszierenden Lichtern kommuniziert. Mit etwas Geduld, kann man mit Hilfe einer Lampe mit dem Organismus kommunizieren. Er ist friedfertig und erstaunlich hilfsbereit. In dem Höhlensystem befinden sich räuberische Riesenamöben. Die einzigen Feinde der Pilzkeatur. Vertreibt oder tötet man diese, wird der Pilz von sich aus Kontakt aufnehmen. Die Amöben lassen sich von der Decke auf die Abenteurer fallen, verursachen aber nur leichte Hautreizungen. Die Pilzkeatur kann auch mit anderen seiner Art kommunizieren und das Camp mit den Rodnoziden ausspähen. Dabei bildet es eine Art natürlichen Monitor, mit dem die Terrestrier die Rodnoziden beobachten können. Die Einzellebewesen sind leicht zu zerstören, der gesamte Organismus jedoch kaum. Major Schindl verhält sich ggü. dem Wesen extrem paranoid. Er arbeitet gegen die Abenteurer.

Pilzkeatur

Stärke 1	Intelligenz 1	Charisma -	Trefferpunkte: 5000
Handgemenge 3	Erste Hilfe -	Beeindrucken -	Verteidigung: 1
Handwaffen 1	Bildung -	Etikette -	
Kraftakt 1	Kreativität 1	Verführen -	
Geschicklichkeit 35	Logik 1	Manipulation -	
Akrobatik 1	Okkultismus -	Einschüchtern -	

Fahrzeuge -	Recherchieren -	Führungsqualität -	
Fernkampf -	Sprachen -	Tier bändigen -	
Fingerfertigkeit 1	Wissenschaft -	Überzeugen -	
Handwerk 1	Wahrnehmung 2	Empathie 3	
Heimlichkeit 3	Suchen 2	Besonnenheit 1	
Ausdauer 10	Wachsamkeit 1	Durchtriebenheit 1	
Überleben 2	Willenskraft 5	Intuition 2	
	Selbstbeherrschung 5		



Teil 4 – Echschwanzsuppe

Prolog

Sitzungsraum der Zentralregierung, Vertreter der verschiedenen Institutionen sind anwesend, u.a.: Marschall Sir Arthur, Chef der ORB, General Wamsler, OB der TRAV, Ordonnanzleutnant Spring-Brauner, Marschall Kublai-Krim, Stellvertr. OB der ORB, Oberst Villa, Chef des GSD, Prof. Schwartz, Science Center.

Sir Arthur: Leider haben neue Umstände dazu geführt, diese Krisensitzung einzuberufen.

Kublai-Krim: ORB, TRAV, GSD und Science Center sind bereits im Bilde. Ich denke, wir können gleich zur Sache kommen.

Sir Arthur: Das, äh, sehe ich auch so. Die Schnellen Raumverbände unter dem Kommando von General van Dyke haben sich bereits an das System AC 41, respektive die Alexander-von-Humboldt auf Lichtspruchweite genähert. Aus den Berichten der Humboldt, die mit einem Basiscamp auf AC 41-2 Lichtspruch-Kontakt hatte, wissen wir nun, dass unser Gegner von einem uns unbekanntem Planeten mit dem Namen ... äh ... Rod'noc stammt und eine Technologie ähnlich der unseren verwendet. Marschall Kublai-Krim, sie haben das Wort:

Kublai-Krim: Mit Hilfe der weit reichenden Sensoren der Alexander-von-Humboldt konnte – oder vielmehr – musste festgestellt werden, dass diese, diese ...

Oberst Villa: ... Rodnoziden ...

Kublai-Krim: Danke, Herr Oberst, ... Rodnoziden zwei weitere Schiffe in das System AC 41 entsandt haben. Zwar besteht die entsandte terrestrische Einheit aus sechs Schiffen und wäre damit in der Überzahl, aber diese ... Rodnoziden haben Schiffe, die ungefähr dreimal so groß sind, wie unsere größten Raumkreuzer. Auch wissen wir nichts über deren Feuerkraft, Geschwindigkeit, usw. Ich schlage daher vor, unverzüglich die gesamte Flotte zu mobilisieren. Die Gefahr ist weitaus größer als durch die Analysen von GSD und Science Center prognostiziert. Des weiteren ...

Oberst Villa: Entschuldigen sie bitte, wenn ich sie unterbreche, Herr Marschall.

Sir Arthur: Ja! Oberst Villa! Bitte!

(Kublai-Krim wirft bösen Blick auf Villa, Villa grinst zurück)

Villa: Danke. Natürlich wurden die Aufzeichnungen der Humboldt als auch die kurzen, aber doch sehr aufschlussreichen Lichtsprüche zwischen der Humboldt und dem Hauptbasiscamp auf AC 41-2 sowohl vom GSD als auch vom Science Center gründlich analysiert, so dass jetzt ausreichend empirische Daten für eine abschließende Analyse vorhanden sind.

Kublai-Krim: Na, da bin ich aber gespannt.

Oberst Villa: Ich darf zuerst bemerken, dass die – getrennt geführten - Analysen von Science Center und GSD zu fast identischen Ergebnissen geführt haben. Danach handelt es sich bei den Rodnoziden um eine Kultur von – ich will mal sagen: Weltraum-Wegelagerern. Die Erstürmung und Befreiung mehrerer Basiscamps durch eine kleine Gruppe von Terrestriern, die nichts weiter hatten, als ein beschädigtes Lancet und ein paar

Handwaffen, lässt nicht gerade auf einen militärisch oder technisch überlegenen Gegner schließen.

Kublai-Krim: Und was wollen Sie damit sagen, ... Herr Oberst?

Oberst Villa: Ich will damit sagen, Herr Marschall, dass die Größe der Schiffe nur ein Bluff sind. Tatsächlich konnte die Humboldt mit ihren äußerst empfindlichen Sensoren nichts feststellen, das auf eine Überlegenheit der Rodnoziden schließen lassen könnte. Und der Umstand, dass es sich um Plünderer handelt, zieht den Schluss nach sich, dass ihre Schiffe ...

Wamsler: ... einen besonders großen Laderaum für ihr Diebesgut brauchen, ha ha!

Oberst Villa: So ähnlich hätte ich es auch ausgedrückt.

Sir Arthur: Dann halte ich es für das beste, wir vertagen uns bis zum Eintreffen weiterer Nachrichten von General van Dyke.

Mond AC 41-2

Die Abenteurer haben die überlebenden Terrestrier zum Hauptbasiscamp nach AC 41-2 geflogen, wo sie sich nun etwas ausruhen können.

Commander Rajnesh Gupta bittet die Abenteurer zu sich: „Leider kann ich ihnen keinen Whiskey mehr anbieten. Den haben sie bereits bei unserer letzten Begegnung niedergemacht. Ich hätte hier nur noch einen eher mäßigen Gin. Aber Spaß beiseite. Wir bekommen Probleme. Im Orbit kreisen nun drei dieser gigantischen Schiffe und noch immer ist Rettung nicht in Sicht. Ich befürchte das Schlimmste und glaube nicht, dass wir uns hier halten können. Daher möchte ich sie bitten, nein, ich gebe ihnen den ausdrücklichen Befehl, ihre Lancet zu nehmen und sich zu verstecken, bis Einsatz eintrifft. Sie haben mittlerweile die größten Erfahrungen mit den Rodnoziden. Ihr Wissen darf nicht verloren gehen. Es gibt zwei Orte, die geeignet für ein Versteck wären. Der Dschungelmond AC 41- 2 B oder der Wassermond AC 41-2 C. Auf dem Wassermond käme allerdings nur ein Versteck im Polareis oder unter Wasser in Frage. Beides sind keine besonders guten Alternativen. Außerdem waren sie ja schon auf dem Dschungelmond.“ Ein Offizier erscheint und erstattet Meldung, dass eine größere Anzahl von Landungsschiffen der Rodnoziden auf dem Weg hierher wäre. „Sie kennen meine Befehle. Brechen sie sofort auf!“

Orbit

Die Abenteurer können mit ihrer Lancet unbemerkt AC 41-2 verlassen und ebenso unbemerkt in die Atmosphäre von AC-41- 2 B fliegen. Der Mond hat als Besonderheit eine mehrere Kilometer tiefe aber nur wenige Kilometer breite Schlucht, die sich über mehrere 100 km in Äquatornähe erstreckt. Ein ideales Versteck. Außerdem benötigen die Abenteurer dringend Nahrungsmittel.

AC 41-2 D

In dem Tal leben mehrere Stämme primitiver, aber intelligenter Reptiloiden, die sich selbst Sprass nennen. Die Sprass stammen von den dinosaurierähnlichen Geschöpfen ab und sind gefiedert. Kulturell sind alle Stämme – bis auf einen – in der frühen Steinzeit. Der mächtigste Stamm ist

kulturell jedoch bereits in der späten Steinzeit. Sie haben Gebäude aus Holz, pflanzen Feldfrüchte an und haben bereits drei verschiedene Haustiere, darunter eine Art „Dino-Wachhund“. Auch haben sie ein steinernes Heiligtum, das von Steinmetzen verschönert wurde. Mit wissenschaftlichen Messungen kann man eine Energiesignatur feststellen. Nach erfolgreichem Suchen findet man einen geheimen, elektronisch gesicherten unterirdischen Zugang.

Sprass-Krieger

Stärke 3	Intelligenz 3	Charisma 2	Trefferpunkte: 16
Handgemenge 2	Erste Hilfe 1	Beeindrucken 3	Verteidigung: 4
Handwaffen 3 (Dolch)	Bildung 1	Etikette 0	
Kraftakt 3	Kreativität 3	Verführen 0	
Geschicklichkeit 3	Logik 2	Manipulation 2	
Akrobatik 3	Okkultismus 0	Einschüchtern 2	
Fahrzeuge 0	Recherchieren 0	Führungsqualität 1	
Fernkampf 3	Sprachen 0	Tier bändigen 3	
Fingerfertigkeit 3	Wissenschaft 0	Überzeugen 2	
Handwerk 2	Wahrnehmung 3	Empathie 3	
Heimlichkeit 3	Suchen 3	Besonnenheit 2	
Ausdauer 4	Wachsamkeit 3	Durchtriebenheit 1	
Überleben 4	Willenskraft 2	Intuition 3	
	Selbstbeherrschung 2		

Dino-Wachhund

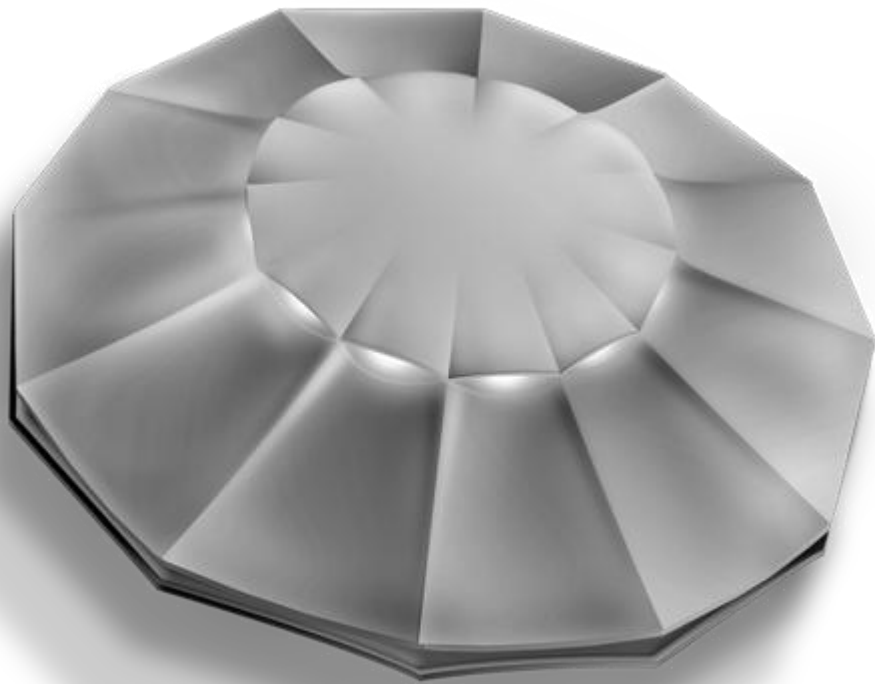
Stärke 4	Intelligenz 1	Charisma 1	Trefferpunkte: 16
Handgemenge 3	Erste Hilfe -	Beeindrucken 3	Verteidigung 4
Handwaffen -	Bildung -	Etikette -	
Kraftakt 3	Kreativität -	Verführen -	
Geschicklichkeit 2	Logik 0	Manipulation 0	
Akrobatik 2	Okkultismus -	Einschüchtern 3	
Fahrzeuge -	Recherchieren -	Führungsqualität -	
Fernkampf -	Sprachen -	Tiere bändigen -	
Fingerfertigkeit 0	Wissenschaft -	Überzeugen -	
Handwerk -	Wahrnehmung 4	Empathie 3	
Heimlichkeit 3	Suchen 3	Besonnenheit 1	
Ausdauer 4	Wachsamkeit 4	Durchtriebenheit 0	
Überleben 2	Willenskraft 4	Intuition 2	
	Selbstbeherrschung 1		

Die kultivierten Sprass nehmen die Abenteurer gefangen, wenn sie können, werden ihnen aber nichts tun. Sie sind neugierig. Die anderen Sprass sind hingegen aggressiv.

Unterhalb des Heiligtums befindet sich eine uralte exoterrestische Anlage unbekannter Herkunft, die durch Laser-Selbstschuss-Anlagen (Fernkampf +7) und Energie-Schirme gesichert ist. Zweck der Anlage war die geheime Beobachtung und Förderung der Reptiloiden. Die Energie ist nach dem Abfeuern der Laser aufgebraucht, kann aber hilfsweise wieder hergestellt werden. Mit erfolgreichem Recherchieren kann man feststellen, dass im Sonnensystem AC 41 noch mehr Anlagen dieser unbekannteren Exoterrestrier bestehen dürften, die größte auf dem Wassermond.

Nachdem die Sprass entdeckt haben, dass die Abenteurer ihr Heiligtum beschädigt haben, werden diese aggressiv. Der Ausgang hängt von der Reaktion der Abenteurer ab.

Betreten die Abenteurer die Lancet, geht ein Lichtspruch von General van Dyke ein, dass die Schnellen Raumverbände demnächst AC 41 erreichen.



Teil 5 – Unter dem Meer

Prolog

Sitzungsraum der Zentralregierung, Vertreter der verschiedenen Institutionen sind anwesend, u.a.: Marschall Sir Arthur, Chef der ORB, General Wamsler, OB der TRAV, Ordonnanzleutnant Spring-Brauner, Marschall Kublai-Krim, Stellvertr. OB der ORB, Oberst Villa, Chef des GSD, Prof. Schwartz, Science Center.

Sir Arthur: Meine Damen und Herren! Ich habe sie kurzfristig zusammenrufen lassen, um ... äh, äh ...

(Spring-Brauner erscheint unrasiert, ungekämmt und seine Jacke zuknöpfend und setzt sich)

Wamsler (grinsend): Na, Spring-Brauner! Wichtige Dinge erledigt?

Sir Arthur (schüttelt missbilligend den Kopf): Äh, wo war ich stehen geblieben? Ah ja! ... habe ich sie zusammenrufen lassen, da die Schnellen Raumverbände bei AC 41 eingetroffen sind.

Kublai Krim (murmelnd, mit Blick auf Wamsler): ... was ja lange genug gedauert hat.

(Wamsler wirft bösen Blick zurück auf Kublai Krim, Oberst Villa sieht schmunzelnd von einem zum anderen)

Sir Arthur (dies nicht bemerkend): Aber lassen wir General van Dyke die Lage selbst schildern. Spring-Brauner! Lichtspruchverbindung herstellen!

Spring-Brauner (unvorbereitet, springt auf und hantiert ungeschickt am Lichtspruchgerät).

Sir Arthur: Ja, warum dauert das so lange!

(Spring-Brauner murmelt Entschuldigung und stellt Verbindung her)

Lydia van Dyke: Hydra an ORB, haben Zehn/Null 100 erreicht. Die Exoterrestrier haben außerhalb unserer Werferreichweite Stellung bezogen. Eine Landung zur Evakuierung der Basiscamps ist nicht möglich, da mehrere exoterrestrische Jäger im Sonnensystem patrouillieren. Allerdings haben die Exoterrestrier begonnen, ihre Landungseinheiten zurückzuziehen. Wir konnten Lichtspruchkontakt mit der Besatzung der Lancet Zerberus aufnehmen, die auf dem Mond AC 41-2 D eine kleine primitive Zivilisation und Überreste einer Hochtechnologie-Kultur entdeckt haben. Sie wollen danach suchen, da sie sich einen möglichen strategischen Vorteil erhoffen. Da die Zerberus als einziges noch intaktes Lancet bereits seit dem Angriff mehrere der Monde und Planeten angefliegen hat um die verstreuten Basiscamps zu versorgen, würde dies nicht weiter auffallen.

Sir Arthur: Ach! Das ist ja interessant! Das sind ja völlig neue Gesichtspunkte!

Oberst Villa: Wie ich finde, eine hervorragende Idee. Wir sollten jede Gelegenheit ergreifen, um die exoterrestrische Technologie für die Erde zu sichern.

Prof. Schwartz: Natürlich zur Erforschung.

Oberst Villa (grinsend): Selbstverständlich zur Erforschung!

Kublai-Krim: Dem muss ich widersprechen! Primäres Ziel muss die Abwehr des feindlichen Angriffes sein. Ich schlage vor ...

Sir Arthur: Aber meine Herren! Was wissen wir denn über die Exoterrestrier. Wir kennen immer noch nicht ihre Stärke.

Wamsler: Selbst wenn General van Dyke diese fremden Schiffe aus dem All blasen würde, von dem ich ausgehe, dürfte es – bei einer längeren Konfrontation - schwierig werden, diesen Außenposten zu halten.

Oberst Villa: Ich halte das für den ausschlaggebenden Einwand. Wir sollten es nicht zum Äußersten kommen lassen. Wir sollten auf jeden Fall verhandeln. Vielleicht reicht es auch aus, lediglich Zeit zu gewinnen.

Sir Arthur: Zeit, wofür?

Oberst Villa: Na, um mindestens die exoterrestrische Technologie bergen zu können, bevor sie den Invasoren in die Hände gerät. Nach den – vorläufigen - Berichten von Science Center erscheinen strategisch wichtige Ressourcen im System AC 41 vernachlässigbar.

Sir Arthur: Dann ist es so beschlossen. General van Dyke! Ich befehle ihnen unter ausdrücklicher Alpha-Order: Die Lancet Zerberus soll die exoterrestrische Technologie auf dem besagten Mond erforschen und notfalls, bevor sie in die Hände des Feindes gerät, zerstören!

Van Dyke: Verstanden, ORB! Lichtspruch Ende!

Mond AC 41-2 D

Lydia van Dyke setzt sich mittels verschlüsseltem Lichtspruch mit der Zerberus in Verbindung und erteilt Alpha-Order: Die Lancet Zerberus soll die exoterrestrische Technologie auf dem besagten Mond suchen, erforschen und notfalls, bevor sie in die Hände des Feindes gerät, zerstören!

Orbit

Die Abenteurer können mit ihrer Lanzett unbemerkt AC 41-2 D verlassen, werden aber beim Eintritt in die Atmosphäre von den Rodnoziden bemerkt, die einen Jäger mit sieben Mann Besatzung heimlich hinterher fliegen.

Rodnoziden-Soldat

Stärke 2	Intelligenz 3	Charisma 1	Trefferpunkte: 12
Handgemenge 2	Erste Hilfe 1	Beeindrucken 1	Verteidigung: 4
Handwaffen 1 (Dolch)	Bildung 1	Etikette 1	
Kraftakt 1	Kreativität 1	Verführen 1	
Geschicklichkeit 3	Logik 2	Manipulation 3	Waffen
Akrobatik 2	Okkultismus 0	Einschüchtern 2	Phasor
Fahrzeuge 2	Recherchieren 0	Führungsqualität 2	
Fernkampf 3	Sprachen 0	Tier bändigen 0	
Fingerfertigkeit 1	Wissenschaft 1	Überzeugen 2	
Handwerk 2	Wahrnehmung 3	Empathie 2	
Heimlichkeit 1	Suchen 5	Besonnenheit 3	
Ausdauer 3	Wachsamkeit 4	Durchtriebenheit 5	
Überleben 3	Willenskraft 2	Intuition 3	
	Selbstbeherrschung 3		

Mond AC 41-2 C

Der Mond ist zu 95% von Wasser bedeckt. Nur in der Nähe des Nordpols liegen einige kahle Felsinseln. Dort sollten die Abenteurer ursprünglich ein Basiscamp errichten.

Mittels ihrer Detektoren kann die Lancet die ungewöhnliche Legierung aufspüren, die die gleiche Signatur aufweist, wie der Fund auf AC 41-2 D. Sie liegt mehrere hundert Meter unter Wasser auf einem Unterwasserberg, der womöglich früher eine Insel war.

Unter dem Meer

Im Meer gibt es zahlreiches, wenn auch primitives Leben. Den höchsten Entwicklungsstand haben Wesen erreicht, die halb wie Kalmare und halb wie Krebse aussehen (mit Tentakeln und Scheren!). Die Lancet wird durch einen Riesenkalmare angegriffen und beschädigt (winziger Wassereinbruch).

Riesen-Kalmare

Stärke 7	Intelligenz 1	Charisma 0-	Trefferpunkte: 26
Handgemenge 5	Erste Hilfe -	Beeindrucken -	Verteidigung: 5
Handwaffen	Bildung -	Etikette -	
Kraftakt 7	Kreativität 1	Verführen -	
Geschicklichkeit 6	Logik 1	Manipulation 0	Waffen
Akrobatik 5	Okkultismus -	Einschüchtern -	Tentakel
Fahrzeuge -	Recherchieren -	Führungsqualität -	Biss
Fernkampf -	Sprachen -	Tier bändigen -	
Fingerfertigkeit 2	Wissenschaft -	Überzeugen -	
Handwerk -	Wahrnehmung 3	Empathie 3	
Heimlichkeit 2	Suchen 5	Besonnenheit 4	
Ausdauer 8	Wachsamkeit 5	Durchtriebenheit 2	
Überleben 8	Willenskraft 5	Intuition 3	
	Selbstbeherrschung 1		

Mit Scheinwerfern kann eine große Kuppel erkannt werden. Eine Schleuse kann von Hand geöffnet werden. Die Abenteurer werden unter Wasser von drei hundegroßen Tentakelkrebse angegriffen.

Tentakelkrebse

Stärke 2	Intelligenz 0	Charisma 0-	Trefferpunkte: 5
Handgemenge 2	Erste Hilfe -	Beeindrucken -	Verteidigung: 2
Handwaffen 3	Bildung -	Etikette -	
Kraftakt 1	Kreativität 0	Verführen -	
Geschicklichkeit 2	Logik 0	Manipulation 0	Waffen
Akrobatik 1	Okkultismus -	Einschüchtern -	Scheren
Fahrzeuge -	Recherchieren -	Führungsqualität -	
Fernkampf -	Sprachen -	Tier bändigen -	
Fingerfertigkeit 1	Wissenschaft -	Überzeugen -	
Handwerk -	Wahrnehmung 2	Empathie 1	
Heimlichkeit 2	Suchen 5	Besonnenheit 4	
Ausdauer 2	Wachsamkeit 2	Durchtriebenheit 0	
Überleben 3	Willenskraft 4	Intuition 2	
	Selbstbeherrschung 2		

Ebenfalls im Handbetrieb kann die Schleuse bedient werden. Die Atemluft ist für Terrestrier geeignet. Beim Betreten einer Fahrzeughalle geht automatisch die Energie an. Man hört Generatoren und Frischluft strömt ein. Das Licht hat

einen starken orangeton und ist gedämpft. In den meisten Räumen sind Sichtfenster, aus denen man einen Blick ins Meer werfen kann.

- **Fahrzeugschleuse**
Aus einer Waffe an der Decke wird eine klebrige Substanz verschossen, die die Abenteurer am Boden festklebt. Die Substanz ist jedoch alt und wird schnell brüchig.
- **Fahrzeughalle** (enthält ein beschädigtes exoterrestisches Fahrzeug, das mit Improvisation flugtauglich gemacht werden kann und diverse mobile Geräte und einfache Werkzeuge, die für Hände mit drei (!) Fingern gedacht sind).
Ausgänge: (offene) Fahrzeugschleuse, durch die mehrere **Tentakelkrebse eindringen**, Tor zum Flur
- **Flur** (langer Flur, niedriger, von dem sieben Türen abgehen, je drei auf jeder Seite und eine am Ende)
- **2 Schlafräume** (leer bis auf ein paar winzige Pritschen und niedrige Spinde)
- **Speiseraum** (leer bis auf niedrige Tische und Hocker und einer Küche; nach längerem Suchen findet man in einem der untersten Fächer ein paar Konserven, die übelriechenden Schleim enthalten)
- **Toiletten und Duschen** (Dreht man einen Hahn auf, kommt eine geleeartige, übel riechende Substanz heraus)
- **Lagerraum** (leere Regale, ein paar mysteriöse Gegenstände (leere Batterien))
- **Sitzungsraum** (Tisch, Hocker, nicht aktivierte kleine Plattform mit Schaltanlage in 50 cm Höhe (Holographie-Lichtspruchanlage, kann in Betrieb genommen werden, sendet Grundsignal in Richtung außerhalb des terrestrischen Raumes aus, Symbol erscheint als Holographie und Stimme in fremder Sprach erklingt: „Grztz püh ping, krscht tschk shtonk!“ (Verbindung kann nicht hergestellt werden, Empfangsgerät ist deaktiviert!))
- **Arbeitsraum inkl. Schlafecke** (leerer Arbeitstisch, Stuhl, kleine Version des Holo-Lichtspruchgerätes, unter dem Bett steht ein Karton. Darin befinden sich animierte Fotos, die kleine, graue Aliens in verschiedenen Größen bei Freizeitaktivitäten zu sehen sind. Die Animation ist nicht auf den ersten Blick erkennbar, die Bewegungen verlaufen ganz langsam, da die Energie fast aufgebraucht ist.)
- **Lift** (Tür am Ende des Ganges; auch im Lift befindet sich ein „Klebzueg-Gewehr“)
- **Labor** (oberes Stockwerk: leer geräumte Labore mit zahlreichen Aquarien und Käfigen; ein noch aktiver Roboter, der angreift, weil er die Abenteurer für entflozene Tiere hält (er versucht sie zu fangen und in Käfige zu stecken); eine kleinere Schleuse mit einem Forschungs-U-Boot)

Roboter

Stärke 7	Intelligenz 1	Charisma 0-	Trefferpunkte: 20
Handgemenge 3	Erste Hilfe -	Beeindrucken -	Verteidigung: 10
Handwaffen 0	Bildung -	Etikette -	
Kraftakt 5	Kreativität 0	Verführen -	
Geschicklichkeit 4	Logik 3	Manipulation 0	Bewaffnung
Akrobatik 0	Okkultismus -	Einschüchtern -	Wurfnetz

Fahrzeuge 0	Recherchieren -	Führungsqualität -	Betäubungspfeile
Fernkampf 5	Sprachen -	Tier bändigen -	
Fingerfertigkeit 4	Wissenschaft -	Überzeugen -	
Handwerk 0	Wahrnehmung 5	Empathie 1	
Heimlichkeit 0	Suchen 5	Besonnenheit -	
Ausdauer 5	Wachsamkeit 1	Durchtriebenheit -	
Überleben 5	Willenskraft 0	Intuition -	
	Selbstbeherrschung -		

- **Energiezentrale** (unteres Stockwerk: Maschinen, Generatoren, Turbinen, etc.)

Rückkehr

Mit dem reparierten exoterrestrischen Schiff können die Abenteurer zur Hydra fliegen, wo sie von General van Dyke wärmstens empfangen werden.



Teil 6 – Ein Roboter zuviel

Das Abenteuer wird ohne Pause fortgesetzt (keine Erholung!)

An Bord des kleinen exoterrestrischen Schiffes

Von der Hydra kommt der Befehl, sich zu einem Rendezvous in der Nähe des Planeten AC 41-3 zu begeben (Gasriese) („Hydra an Zerberus-Besatzung!“ Bitte antworten!“). Im Orbit des Gasriesen angekommen, empfängt die Zerberus-Besatzung eine unbekannte Botschaft. Es handelt sich um ein Notsignal eines Schiffes der „alten Exoterrestrier“. Der Sender kann in der äußeren Hülle des Gasriesen geortet werden, mehr jedoch nicht. Von der Hydra kommt der Befehl, dem nachzugehen. Das exoterrestrische Schiff kann sich auch in die äußere Hülle begeben, allerdings ist die Sensorreichweite sehr gering, so dass das sich dort verborgene Schiff nur schwer orten lässt (mit dem **CHECK Intelligenz+Wissenschaft**, o.Ä. lässt sich die Sensorphalanx verstärken). Auch das Andocken ist schwierig (**CHECK Geschicklichkeit+Fahrzeuge**).

An Bord des großen exoterrestrischen Schiffes

Die Energiereserven des großen Schiffes sind fast aufgebraucht. Das große Schiff zapft automatisch Energie vom kleinen ab, so dass dort nach und nach alle Funktionen ausfallen. Beim Betreten des Schiffes durch die Abenteurer wird ein „Eindringlingsalarm“ gegeben. Auch setzt die Schwerkraft nur nach und nach ein. An Bord des großen Schiffes befinden sich einige mumifizierte Leichname (auch in den Cryo-Kammern). Die strukturelle Integrität des Schiffes hat gelitten, auch laufen nicht alle Systeme, können aber irgendwie repariert werden. Es finden sich zudem immer wieder „Krallen-Spuren“, die vom durchgedrehten Kampf-Roboter an Bord verursacht wurden. Auch wurden Teile der Elektronik aber auch ganze Metallplatten mit Gewalt entfernt. Dies betrifft vor allem die Beiboote, die dadurch nicht flugtauglich sind.

Die Roboter müssen erst mit Energie versorgt werden, um sich zu aktivieren. Zuerst werden die drei Labor-Roboter aktiviert, die die Eindringlinge mit Betäubungspfeilen und Klebnetzen zu fangen versuchen. Nach Ausschalten des Alarms in der Kommandokapsel durch die Abenteurer hört das automatisch auf. Erst dann hat auch der Kampfroboter genug Energie. Die Abenteurer können feststellen, dass weiterhin Energie abgezapft wird.

Labor-Roboter

Stärke 7	Intelligenz 1	Charisma 0-	Trefferpunkte: 20
Handgemenge 3	Erste Hilfe -	Beeindrucken -	Verteidigung: 10
Handwaffen 0	Bildung -	Etikette -	
Krafttakt 5	Kreativität 0	Verführen -	
Geschicklichkeit 4	Logik 3	Manipulation 0	Bewaffnung
Akrobatik 0	Okkultismus -	Einschüchtern -	Wurfnetz
Fahrzeuge 0	Recherchieren -	Führungsqualität -	Betäubungspfeile
Fernkampf 5	Sprachen -	Tier bändigen -	
Fingerfertigkeit 4	Wissenschaft -	Überzeugen -	
Handwerk 0	Wahrnehmung 5	Empathie 1	

Heimlichkeit 0	Suchen 5	Besonnenheit -	
Ausdauer 5	Wachsamkeit 1	Durchtriebenheit -	
Überleben 5	Willenskraft 0	Intuition -	
	Selbstbeherrschung -		

Kampfroboter

Der Roboter ist lernfähig, er kann sich selbst reparieren, was er auch schon getan hat (daher die fehlenden Teile). Durch seine Selbstreparatur sieht er sowohl skurril als auch bedrohlich aus. Er folgt keinerlei Befehlen und geht völlig rücksichtslos vor. Seine Bewaffnung ist jedoch ausschließlich mechanisch. Der Roboter kann sich wegen seiner Größe nur auf den Fluren und in den großen Räumen bewegen.

Stärke 10	Intelligenz 1	Charisma 0-	Trefferpunkte: 100
Handgemenge 5	Erste Hilfe -	Beeindrucken -	Verteidigung: 20
Handwaffen 5	Bildung -	Etikette -	
Kraftakt 10	Kreativität 0	Verführen -	
Geschicklichkeit 3	Logik 2	Manipulation 0	Bewaffnung
Akrobatik 3	Okkultismus -	Einschüchtern -	Faust (1W6+3)
Fahrzeuge 0	Recherchieren -	Führungsqualität -	Rotierende Klinge (3x 1W6)
Fernkampf 5	Sprachen -	Tier bändigen -	
Fingerfertigkeit 2	Wissenschaft -	Überzeugen -	
Handwerk 0	Wahrnehmung 5	Empathie 1	
Heimlichkeit 0	Suchen 2	Besonnenheit -	
Ausdauer 10	Wachsamkeit 2	Durchtriebenheit -	
Überleben 10	Willenskraft 0	Intuition -	
	Selbstbeherrschung -		

Mit der vom kleinen Schiff übertragenen Energie kann sich das große Schiff aus der Gashülle befreien, danach treibt es fast ohne Energie im All. Mit Entfalten der Sonnensegel nimmt das Schiff jedoch unglaublich schnell wieder Energie auf.

Angriff der Rodnoziden

Sobald das Schiff aus dem Gasplaneten fliegt, nähert sich die Flotte der Rodnoziden. Die SRV nehmen sofort Kurs auf das Schiff der Abenteurer. Es kommt zu einem Raumgefecht, dass beendet wird, wenn es den Abenteurern gelingt, die primärwaffe ihres Schiffes zu aktivieren und ein Schiff der Rodnoziden zu vernichten. Diese kapitulieren dann sofort. Das Schiff der Abenteurer wird dann zum Hauptbasiskamp geleitet, wo eine Feier ausgerichtet wird.

Epilog

Sitzungsraum der Zentralregierung, anwesend sind: General Wamsler, OB der TRAV, Ordonnanzleutnant Spring-Brauner, Oberst Villa, Chef des GSD.

Wamsler (geht ungeduldig auf und ab, zu Spring-Brauner): Immer noch keine Nachricht?

Spring-Brauner (auf einen Monitor starrend, sich die Augen reibend): Nein, Herr General.

Oberst Villa (schmunzelnd): Wenn ich Sun Tzu zitieren darf ...

Wamsler (Villa das Wort abschneidend): Nein, das dürfen sie nicht!“ (grummelt vor sich hin und murmelt Entschuldigung)

Oberst Villa (bedeutet ihm mit Gesten, dass er die Entschuldigung akzeptiert, schmunzelt weiter)

Marschall Sir Arthur und Marschall Kublai-Krim betreten den Raum.

Sir Arthur: „Meine Herren? Schon eine Nachricht?

Wamsler: Nein, verdammt und zum Henker! Oh, entschuldigen Sie, Sir Arthur!

(Sir Arthur ist sichtlich irritiert)

Spring-Brauner: Endlich, der Lichtspruch!

Auf dem Monitor erscheint **General van Dyke**: Schnelle Raumverbände an TRAV und ORB: Nach einem Raumgefecht mit den Invasoren Sieg auf der ganzen Linie. Die Invasoren haben bedingungslos kapituliert. Außerdem ist uns ein weiteres, größeres exoterrestisches Schiff in die Hände gefallen. Dessen Primärwaffe gab den Ausschlag. (Im Hintergrund ist lautes Gejohle zu hören, van Dyke zischt etwas zu einer Person, die nicht zu sehen ist.)

Sir Arthur: Was ist denn da los, General? Haben Sie Probleme? (Wamsler, Oberst Villa und Kublai-Krim wechseln schmunzelnd Blicke)

Van Dyke: Nein, Sir Arthur, das ist nur die Siegesfeier.

Sir Arthur: Oh, ja, natürlich, verstehe ... ich würde gerne der Besatzung der ... äh ...

Spring-Brauner: Zerberus.

Sir Arthur: Danke, ... Zerberus gratulieren.

Van Dyke (wird merklich blass): Ich bedauere, Herr Marschall, aber das geht im Moment nicht.

Sir Arthur: Ja, wieso denn nicht?

Van Dyke: Sie sind indisponiert, ... äh, sie müssen rekonvaleszieren, Sie haben einige Blessuren. (van Dyke schaut flehentlich Wamsler an)

(Im Hintergrund torkeln die Abenteurer grölend durch das Bild)

Kublai-Krim: Vielen Dank, General van Dyke, wir erwarten dann ihren ausführlichen Bericht, Lichtspruch Ende. (nickt Spring-Brauner zu, der zögert jedoch)

Nach kurzer Zeit erlischt jedoch der Monitor.

Sir Arthur: Aber ich wollte doch ...

Villa kommt unter dem Tisch vor und grinst, wirft Wamsler einen Blick zu, Wamsler stellt sich mit seiner massigen Gestalt in Sir Arthurs Sichtfeldt.

Spring-Brauner tippt auf der Lichtspruch-Anlage herum: Offenbar ein technischer Defekt. Ich werde sofort die Techniker holen.

Kublai-Krim: Das hat Zeit, wir erhalten ja demnächst einen ausführlichen Bericht und wissen jetzt, dass noch mal alles gut gegangen ist. (an Wamsler und Villa gerichtet:) Schön zu sehen, wie Schnelle Raumverbände und GSD manchmal zusammenarbeiten können.

Sir Arthur (guckt erst irritiert in die Runde, sammelt sich dann): Na dann, meine Herren! Lassen Sie uns die gute Nachricht schnellstens verkünden!