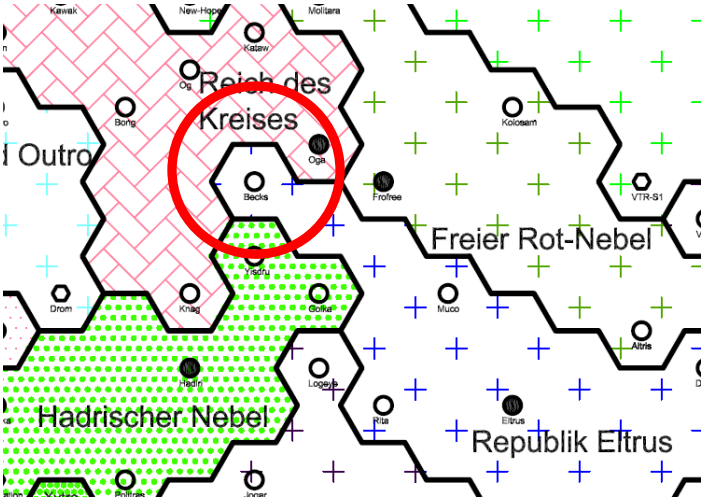
ABENTEUER

Showdown im Becks-System

Geschrieben von Rothar



Dies ist ein Abenteuer für das SciFi-Rollenspiel Entaria.
Das Abenteuer ist geeignet für Teams von 3 bis 6 Spielern der Stufen 3-5.
Das Team wird

- einen Raumkampf bestreiten (Raumpilot, Zielsystemwaffen),
- einen Kampfläufer steuern,
- unbemerkt hinter feindlichen Linien operieren
- und Bodengefechte bestehen.

Erforderlichenfalls werden vom Meister geeignete Söldner beigestellt.

INHALT

Vorwort 3
Der große Rahmen 3
Zusammenfassung 4
Anwerbung 5
Kommandostab 5
Auf nach Becks 7
Die Nepabolin-Mine 8
Auf Feindaufklärung 9
Die Höhle 10
Zzzzzeloaten !!! 12
Der Abschluss 13
Anhang 1 – Die Uhr läuft – Tabelle für den Zeitverbrauch 14
Anhang 2 - Personal Profile 15
Anhang 3 – Politische Verhältnisse der Republik Eltrus 17
Anhang 4 – Die Stellungen auf Genuziris 19
Anhang 5 – Der Höhleneingang 20
Anhang 6 – Merraha, ein Raumschiff Typ B 21
Anhang 7 – Totschläger, der Kampfläufer 22
Anhang 8 – Jäger über Genuziris 23
Anhang 9 – Übersichtsblatt Fahrzeugkampf 24

Vorwort

Dies ist ein Abenteuer für das SciFi-Rollenspielsystem Entaria. Die Handlung spielt im Jahr 380 NS in der Republik Eltrus.
Das Abenteuer ist geeignet für Teams von 3 bis 6 Spielern der Stufen 3-5.
Das Team muss verschiedene Fähigkeiten aufweisen, um bestehen zu können:

- Raumkampf (Raumpilot, Zielsystemwaffen)
- Umgang mit einem Kampfläufer
- unbemerkt hinter feindlichen Linien operieren
- Bodengefechte

Erforderlichenfalls werden vom Meister geeignete Söldner beigestellt. Eine Auswahl geeigneter Söldner ist im Anhang 2 zu finden.

Der große Rahmen

Jahr 378 NS

Ein Grenzkonflikt zwischen dem Hadrischen Nebel und dem Reich des Kreises hat nun zu offenen Kampfhandlungen geführt. Riesige Kampfverbände und Luftlandetruppen der Grunk haben Yisdru angegriffen und innerhalb kurzer Zeit besetzt. Der Regierungsrat des Hadrischen Nebels hat den Ausnahmezustand ausgerufen und die Flotte aktiviert. Reservisten werden eingezogen und hunderttausende Lebewesen versuchen aus Golka, dem Nachbarsystem von Yisdru zu fliehen. Die Grenzen des Hadrischen Nebels wurden befestigt und die Regierung bereitet sich auf einen Befreiungsschlag vor. Auch die benachbarten Systeme des Reiches des Kreises sichern vermehrt ihre Grenzen, da sie ein Übergreifen der Kampfhandlungen auf ihre Reiche fürchten.

Jahr 380 NS

Auf dem Planeten Genuziris im Becks-System ist eine seltene Nepabolin Kristallmine entdeckt worden. Die Nepabolin Kristalle sind sehr kostbar. Sie werden in der Medizintechnik und für seltene Materiephasenverschiebungsfeld-Generatoren verwendet. Für die Republik Eltrus wäre das ein enormer Gewinn. Da Becks in unmittelbarer Nähe zum Reich des Kreises und zum Krisenherd Yisdru liegt, entsendet die Regierung eine Flotte um den Planeten und die Mine zu sichern. Trotz höchster Geheimhaltung erfahren einige mächtige Häuser von der Mine. Schon nach wenigen Tagen kämpfen Bodentruppen aus dem Reich des Kreises, Söldnerarmeen aus dem Freien Rotnebel, Kampfeinheiten aus dem Hadrischen Nebel und dem Verbund Terranischer Reiche sowie verschiedene Einheiten der Republik Eltrus um den Besitz der Mine. Die Lage spitzt sich weiter zu und die diplomatischen und wirtschaftlichen Beziehungen zwischen diesen Staaten werden eingestellt. Weitere Schlachtkreuzer der Staaten werden aktiv. Nun wird auch an anderen Stellen der neu erklärte Feind angegriffen. Zusammen mit den offenen Kämpfen um Yisdru, ist die Hälfte des Quadranten Gilod ein einziges Krisengebiet. Experten rechnen damit, dass sich die Kämpfe weiter ausbreiten werden und eventuell auch andere Staaten mit in den Konflikt gezogen werden.

Zusammenfassung

Das Abenteuer spielt mitten im Konflikt um Genuziris. Das einflussreiche Haus Alkanda beauftragt eine kleine Söldnergruppe mit der Durchführung eines hoch riskanten und streng geheimen Auftrages, welcher die Lage in der gesamten Region entspannen soll. Das Haus Alkanda verfolgt aber auch das eigennützige Ziel, die eigene Macht innerhalb der Republik Eltrus auszubauen.

Der Auftrag

Die Söldner sollen einen Zeloatenüberfall mitten in den Stellungen auf Genuziris auslösen. Das Kalkül ist es, dass die belagernden Streitkräfte von Hadrischem Nebel und Reich des Kreises samt allen Söldnereinheiten geschwächt werden. Gleichzeitig sollen die Zeloaten als großer gemeinsamer Feind drastisch in Erinnerung gerufen werden. So sollen der Geist der Einigkeit der Allianz und der Friede auf Genuziris wiederhergestellt werden.

Erwartete kosmopolitische Auswirkungen

Die Schlussfolgerung der Strategen des Hauses Alkanda lautet, dass sich nach einer gelungenen Mission alle anderen Reiche aus dem Becks-System zurückziehen müssten, da sie geschwächt werden und den Willen zur militärischen Kooperation über die Profitgier stellen.

Erwartete Auswirkungen in der Republik Eltrus

Das Haus Alkanda will mit diesem riskanten Schachzug aber auch die Machtverhältnisse in der Republik zu seinen Gunsten verschieben. Daher hat General Akimo vom Haus Alkanda in den Medien bereits verkündet, dass er in der Lage ist, das Becks-Problem in 5 Standardtagen zu lösen. Akimo kann damit rechnen, dass er vom Obersten Republiksrat zum Kanzler gewählt wird, wenn seine Vorhersage eintrifft. Die Machtverhältnisse der Republik Eltrus sind in Anhang 3 dargestellt.

Geplante Auswirkungen auf das Söldnerteam

Das Risiko, dass Genuziris komplett in die Hand der Zeloaten fällt, wird von den Erfindern dieser Mission als gering angesehen und es wird bewusst in Kauf genommen. Sollte dieser schlimmste Fall eintreten, so müssten die Söldner verschwinden, um die Spuren zu verwischen. Entsprechende Vorkehrungen wurden getroffen. Sollte das Söldnerteam erfolgreich sein und Akimo wird Kanzler, so wird er natürlich erklären müssen, wie er dieses Kunststück angestellt hat. Dann wird er sich publikumswirksam des Teams annehmen.

Anwerbung

Hier müssen einmal die verschiedenen Ausgangsmöglichkeiten zusammengeführt werden. Es wird davon ausgegangen, dass sich alle Charaktäre auf Eltrus II befinden. Akimo hat seinen Agenten losgeschickt, um ihm eine Truppe von Söldnern zu bringen. Wahrscheinlich hatten die Teammitglieder bereits früher mit dem Haus Alkanda zu tun.
Die Agenten fahren schwarze, schwer gepanzerte Anti-G Limousinen der neuesten Bauart, die mehrfache Schallgeschwindigkeit erreichen können. In jeder Limousine sitzen 4 Terraner mit schwarzen Anzügen und coolen Sonnenbrillen.
Die Agenten kommen vollkommen überraschend zu den Teammitgliedern. Sie sind nicht aggressiv, aber sie wissen, wie sie ihre Botschaft an den Mann/die Frau/den Alien bringen. Der Meister sollte hier ein wenig Liebe in Szenen a la „Flaschenpost wird in die Badewanne geworfen", „Hübsche Unbekannte schiebt Zettel über den Tresen", „Der Commander bringt Post von den lange verstorbenen Eltern" usw. investieren. Alle Briefe werden auf Papier überbracht, um keine elektronischen Spuren zu hinterlassen.
Die Briefe haben immer den gleichen Inhalt: „Angebot: Erledigen sie einen Auftrag für mich und ich zahle 100.000 C, davon 25.000 C im Voraus. Bei Interesse kommen sie mit ihrer Ausrüstung und diesem Papier in der Hand in 5 Minuten vor das Gebäude. Keine Fragen."
Vor dem Gebäude wartet die Limousine und bringt die Teammitglieder zum Kommandogebäude des Hauses Alkanda im Thorus-Gebirge auf Eltrus II. Wer einsteigt, ist dabei. Wer nicht einsteigt, ist nicht dabei. Es werden keine Fragen beantwortet und die Teammitglieder haben keinen blassen Schimmer, was los ist.

Sollten das Team bereits fix im Dienst von Haus Alkanda stehen und auch ihr Raumschiff auf einer der Basen geparkt haben, so verkürzt sich dieser Teil des Abenteuers natürlich erheblich.

Kommandostab

Allgemeine Informationen:
„Du stehst in einem sterilen Warteraum im Innern eines riesigen Berges auf Eltrus II. Der Weg hierher hat von der Landeplattform über unzählige Lifte, Treppen und endlos lange Gänge geführt.
Deine Waffen musstest Du gleich an der ersten Schleuse bei der Plattform abgeben. Du hast dafür jetzt eine nette Quittung auf Papier. Widerstand war angesichts der 12 schwer bewaffneten und schwer gepanzerten Torwachen (Anhang 2) sinnlos. Ein Rückzieher an dieser Stelle hätte Dich wahrscheinlich das Leben gekostet.
Alle Wände sind mit Duraplast überzogen und an der Decke kann man unzählige Kabelkanäle für Versorgungs- und Datenleitungen erkennen. Immer wieder hast Du mit Deinen Begleitern schwer gepanzerte und gut bewachte Schleusen passiert. Der ganze Berg ist zweifellos eine riesige militärische Festung.
Du hast schon Gerüchte über einen solchen Komplex auf Eltrus II gehört. Dies muss das Hauptquartier von Haus Alkanda sein. Du kennst das Wappen des Hauses – den goldenen Drachen auf rotem Grund – nur zu gut von Deinem Holovid-Bildschirm. Im Obersten Rat nimmt das Haus eine wichtige Stellung ein und manche der hohen Politiker tragen das Wappen des Hauses."

Spezielle Informationen:
Mit einem gelungenen Fertigkeitswurf „Allgemeinwissen" kann jemand die politischen Verhältnisse der Republik Eltrus erzählen. (Siehe Anhang 3)

Meisterinformationen:
Die Teammitglieder werden nach Möglichkeit einzeln zur Basis gebracht. Sehr aufmerksame Charaktäre können beim Tiefflug in den Tälern des Gebirges immer wieder Bunkeranlagen mit versenkten Geschützen erkennen.

Allgemeine Informationen (Fortsetzung):
Kurz nachdem der letzte eingetroffen ist, öffnet sich die zweiflügelige Schiebetür und gibt den Blick auf einen ca. 20x10m großen und 4m hohen Besprechungsraum frei. Im Zentrum des Raumes steht ein 10m langer und 4m breiter Steintisch. Um ihn herum stehen 24 bequeme Sessel, die allerdings nur für Terraner geeignet sind. Am Tisch stehen 2 männliche Terraner in militärischer Kleidung mit dem Wappen Alkandas und mit diesen coolen Sonnenbrillen. Einer der Männer macht eine einladende Geste mit der Hand.
Beim Betreten des Raumes durch die an der Schmalseite liegende Tür fallen sofort 4 weitere Türen

an den Längsseiten und eine große Projektorwand, die die gesamte gegenüberliegenden Schmalseite einnimmt, auf. Für die größeren und kleineren „Gäste" wurden provisorische Sitzgelegenheiten aus Holz aufgestellt. Ihr wurdet offensichtlich erwartet.
Der Ältere der beiden Männer ergreift das Wort: „Seid mir gegrüßt, wagemutige Söldner, die meiner Einladung so mutig gefolgt sind. Euer Mut in diesen unsicheren Zeiten ist bewundernswert. Wie ich sehe, seid ihr die Richtigen für ein tollkühnes Unternehmen. Ich bin Marcius Alkanda, Mitglied des Senates und das hier ist Admiral Akimo Alkanda, Oberster Rat der Republik Eltrus."
Dann stellt Marcius die Teammitglieder einzeln vor.

Spezielle Informationen:
- Marcius und Akimo sind im Anhang 2 beschrieben.
- Sollte jemand die beiden Terraner angreifen, so stürzen sofort 12 Wächter (Siehe Anhang 2) in voller Kampfmontur durch die Türen in den Raum. Die Männer werden immer etwas Abstand zwischen sich und ihren Gästen halten und beim ersten Anzeichen von Gefahr werfen sie ihre Blendgranaten gegen die sie durch ihre speziellen Sonnenbrillen geschützt sind.

Allgemeine Informationen (Fortsetzung):
Im nun folgenden Gespräch verhält sich Akimo eher sehr still. Marcius erklärt dem Team den Auftrag. Er erklärt kurz die politische Lage im und um das Becks System (Siehe Kapitel „Der große Rahmen". Er ergänzt noch, dass die Söldner derzeit noch abwarten, wer das beste Angebot macht.
Dann erklärt er die militärische Lage auf Genuziris an Hand einer auf den Tisch projizierten Holokarte (Anhang 5). Schließlich erklärt er seinen Plan zur Lösung des Problems:
„Der Feind meiner Feinde ist mein Freund ! - dieses Sprichwort werden wir uns in doppelter Weise zu nutze machen. Mit Hilfe des größten Feindes, den Zeloaten, werden wir unser Problem auf Genuziris lösen. Wie das geht ? Ihr sollt einen kontrollierten Zeloatenüberfall mitten in den feindlichen Stellungen auf Genuziris auslösen. Die Grunk und Streitkräfte aus dem Hadrischen Nebel sollen so sehr mit dieser Überraschung beschäftigt sein, dass sie ihr Ende bereits dicht vor Augen sehen. Wir überrennen ihre Stellungen erst, wenn sie uns darum anflehen. Die Söldner müssen Farbe bekennen oder sie müssen uns beistehen, da sie verpflichtet sind, die Zeloaten zu bekämpfen. Wir retten sie alle vor den Zeloaten. Am Ende werden sie uns dankbar sein, dass sie unser System verlassen dürfen.
Ihr müsst eigentlich nur eine Kiste zur richtigen Zeit am richtigen Ort deponieren und nach erfolgreicher Operation die Kiste sprengen. Natürlich ist es nicht irgendeine Kiste und irgendein Ort, aber ihr seid ja auch nicht irgendwer."

Marcius erklärt nun detailliert den Auftrag:
- Die ganze Operation ist geheim. Verratet niemand wer ihr wirklich seid und in wessen Auftrag ihr handelt. Wir haben ein Leck und deshalb konnten wir den Fund der Nepabolin-Kristalle nicht geheim halten. So ein Fehler darf nicht noch einmal passieren. Das ist auch der Grund, warum wir keine eigenen Leute für diesen Auftrag nehmen.

Meisterinformationen:
Die Erklärung mit dem Leck ist nur zum Teil wahr. Marcius will Söldner für diesen Auftrag, damit er im Notfall alles abstreiten kann.

- Reist als Freiwilligenmiliz getarnt zur Nepabolin-Mine nach Genuziris. Derzeit brechen viele treue Republikaner und Glücksritter in das Becks-System auf. Ihr braucht einen Frachtraum von mind. $8m^3$ (4 LE). Die Zebugs-Kolonie in der Kiste wird in 50 bis 60 Stunden „reif" sein und ein Dimensionstor für die Zeloatenkrieger erschaffen.

Spezielle Information:
Wenn das Team kein geeignetes kampffähiges Raumschiff (Siehe Anhang 6) besitzt, so stellt Marcius die „Merraha" (Anhang 6) bei. Das Schiff ist am Ende des Auftrages zurück zu geben. Marcius hat erforderlichenfalls auch für einen Piloten-Söldner (Anhang 2) gesorgt. Zumindest 3 Teammitglieder sollten die Fertigkeit „Zielsystemwaffen" haben.

- Schließt euch der Miliz an und lasst euch an den Kraterrand schicken.

Spezielle Information:
Um die Kiste zu transportieren braucht es ein Fahrzeug mit Schwebeantrieb oder einen kleinen Kampfläufer. Ein Söldner (Anhang 2) mit Kampfläufer (Anhang 7) wird gegebenenfalls von Marcius beigestellt.

- Dringt in die Höhlen am östlichen Kraterrand vor und deponiert dort am Ende der Höhle mitten unter den Stellungen der Feinde die Kiste. Vermeidet den Kontakt mit feindlichen Aufklärungstrupps so gut wie möglich.
- Zieht euch in den Krater zurück und zündet den Nuklearsprengsatz der Kiste per Fernsteuerung, sobald genug Zeloaten aus dem Tor getreten sind.

Spezielle Informationen:
- Einwände bezüglich der Gefahr der Zeloaten will Marcius nicht hören. Für ihn ist das Risiko nur sehr gering und es wurde an alles gedacht.
- Marcius wird nichts von den internen Plänen des Hauses Alkanda verraten.
- Marcius zahlt jedem, der danach fragt, bereitwillig den Vorschuss von 25kC aus.
- Nach der Verabschiedung übernehmen wieder die Agenten die Begleitung.
- Marcius ermahnt, die Kiste nicht zu bewegen, bevor Genuziris erreicht ist.

Auf nach Becks

Meisterinformation:
Der Meister sollte vorab bestimmen, wie lange die Zebugs noch brauchen, bis sie ein Tor erschaffen. Die Dauer ist 51+1W6 Stunden ! Der Meister sollte sich im Anhang 1 die Zeit notieren, die sein Team für die einzelnen Abschnitte braucht.

Allgemeine Informationen:
Wenn das Team das Schiff von Marcius ausleiht, ...
...so wird es nach der Besprechung sofort in den Hangar gebracht. Die Merraha wartet in einer großen natürlichen Höhle und ist binnen 45 Minuten startbereit. Es werden noch ein Kampfläufer (Anhang 7) und die Kiste mit den Zebugs verladen. Außerdem wird der Pilot noch unterwiesen.
Wenn das Team ein eigenes Schiff hat, ...
...so bringen die Agenten das Team mit der startbereiten Merraha binnen 30 Minuten zum Landeplatz. Die Startvorbereitungen und das allfällige einladen oder umladen des/der Fahrzeuge sowie der Kiste mit den Zebugs dauert dort weitere 15 Minuten.
Wie dem auch sei – nach 45 Minuten hebt das Schiff mit dem Team und der Kiste an Bord in Richtung Becks ab.

Zuerst wird der Anti-G oder Raketenantrieb benutzt. Mit ihm wird die Atmosphäre von Eltrus II binnen 108/BEW+1 Minuten verlassen.

BEW	1	2	4	8	12	16	20	24	28	32	36
Dauer [Min]	109	55	28	14,5	10	8	6	5,5	5	4,4	4

Dann schaltet der Pilot auf Warpfeldantrieb um, um sich für den Raumsprung zumindest 1 ANE von Eltrus II zu entfernen. Das Aufwärmen der Warpspulen dauert (1W12+2)*6 Sekunden. Mit dem schwächsten Warpfeldantrieb der BEW 1 dauert die Reise 1 Minute. Daher fällt die erste Warpphase bei den Zeitberechnungen nicht weiter ins Gewicht.

Als nächstes wechselt das Schiff zum Raumfaltantrieb. Die Geschwindigkeit des Schiffes wird an die Geschwindigkeiten der nächsten großen Massepunkte angepasst, sodass es scheinbar still steht. Die Sprungdaten werden nun in das Computersystem eingegeben. Die Stufe des Computersystems ist auch gleich die maximale Sprungweite in Sektoren. Dem Piloten muss ein Fertigkeitswurf auf „Navigation Weltraum" gelingen. Bei einem gelungenen Wurf springt das Schiff und erscheint 21 Stunden später wieder. Es erscheint nun 1W12*50 ANE von seinem Zielort entfernt wieder im Normalraum. Für Kritischen Erfolg oder Misserfolg Siehe Kapitel 10, Seite 4.

Spezielle Informationen – die Kiste:

Nun ist das erste Mal Zeit, die Kiste mit den Zebugs näher zu untersuchen. Sie ist 2x2x2,5m groß, besteht aus dicken Duraplast-Panzerplatten und ist hermetisch verschlossen. Mit geeigneten Geräten kann man das Krabbeln von tausenden von Käfern in ihrem Inneren wahrnehmen. Die Kiste wiegt 6 Tonnen (sie würde also schwimmen).

Meisterinformationen – die Kiste:
Das Team weiß von der Bombe. Sie ist in einer Extrakammer im Boden der Kiste versteckt. Neben der Bombe ist aber auch ein pseudointelligenter Droide versteckt, der über einen von den Agenten im Schiffsinneren heimlich versteckten Sender mit Navigationsdaten aus dem Computersystem versorgt wird. Sollten das Team die Kiste einfach im Weltraum oder an irgendeinem anderen Punkt als Genuziris abladen wollen, so würde der Droide unverzüglich die Bombe zünden, um alle Spuren sicher zu verwischen. Die Bombe und der Droide sind durch einen Bleimantel abgeschirmt.
Sollte das Team die Bleikammer öffnen, so wäre der Droide sicher sehr verstört, da er darauf nicht programmiert wurde. Er umklammert die Bombe fest und lässt niemanden in deren Nähe. Er lässt sich aber davon überzeugen, dass die Mission nicht gefährdet ist (wenn sie es wirklich nicht ist). Der Droide hat nur den Auftrag, sicherzustellen, dass die Kiste mit der Bombe am richtigen Ort abgeliefert wird. Da er einen minimalen Selbsterhaltungstrieb hat, wittert er seine Chance, dass er auf Genuziris nach dem Abliefern der Bombe entkommen kann.

Üblicher Weise wird das Schiff einen 2ten Faltsprung vom Eltrus-System ins Becks-System (5 Sektoren) brauchen.

Beim Eintritt in das Becks-System ermittelt das Team seine **Abweichung vom Zielort (1W12*50 ANE)**. Diese Distanz muss mit dem Warpfeldantrieb überwunden werden. Die Reise nach Genuziris mit Warpfeldantrieb dauert Abweichung / BEW_{Warp} in Minuten.

Beim Flug mit dem Warpfeldantrieb kommen auch die ersten Nachrichten aus dem Becks-System an. Es gibt gerade große Aufregung um einen großen Ziviltransporter – die Stardust – von Remiti (Republik Eltrus), der mit ca. 4000 Freiwilligen vollgestopft ist und versucht nach Genuziris zu gelangen. Die Republikskreuzer versuchen die Stardust zu eskortieren, doch die Zerstörer aus dem Hadrischen Nebel haben eine Blockadestellung aufgebaut. Alle Seiten rufen nach Verstärkung. Nun stehen sich die beiden Verbände etwas abseits von Genuziris gegenüber. Der Weg für das Team scheint frei zu sein, doch vor Genuziris nähern sich doch 3 Jäger auf Abfangkurs. Will das Team nach Genuziris, so muss es sich den Jägern stellen.

Die Jäger sind im Anhang 8 zu finden. Ein Übersichtsblatt für Fahrzeugkämpfe für den Meister ist im Anhang 9.

Die Nepabolin-Mine

Allgemeine Informationen:
Nach dem erfolgreich überstandenen Raumkampf wird meldet sich per Funk der Admiral der Eltrusianischen Einheiten. Nachdem sich das Team als Freiwillige angemeldet hat, wird ihm ein Landeplatz im Krater der Nepabolin-Mine zugewiesen. Der Admiral gratuliert noch zu den Abschüssen, unterstellt alle an Bord der Miliz und wendet sich dann anderen Dingen zu.
Das Schiff des Teams setzt auf (Wurf auf Pilotenfertigkeit).
Sofort beziehen 2 große Kampfläufer Position neben dem Schiff und richten ihre Waffen darauf. Per Funk kommen nun Anweisungen vom Commander der Miliz:
Als erstes müssen alle an Bord aussteigen, da die Miliz die Mannschaft in Augenschein nehmen will.

Spezielle Informationen:
Das Team wird sich diesem Befehl beugen müssen. Es gab schon vereinzelt Unterwanderungsversuche bei der Miliz. Die Teammitglieder müssen gemeinsam vor das Schiff treten, sich einzeln vorstellen und per Funk erklären, warum sie hier sind. Jeder Walerianer wird besonders misstrauisch betrachtet werden. Für Walerianer sollte jemand ein Fertigkeitswurf auf Verhandeln gelingen und alle anderen müssen mit ihrem Leben für den Walerianer einstehen. Letztlich wird die Miliz das Team aufnehmen und die Kampfläufer ziehen ab. Dann fährt ein leichter Buggy mit dem Commander und 3 weiteren Milizionären (Anhang 2) vor. Er befragt das Team nach besonderen Fähigkeiten und Ausrüstungen. Wird der leichte Kampfläufer (ein

leichtes Fahrzeug) erwähnt, so wird das Team sofort für die Feindaufklärung eingeteilt. Wenn alles bereit ist, soll sich das Team im Hauptquartier melden.
Da die Atmosphäre von Genuziris lebensfeindlich ist, sind Raumanzüge zu tragen.

Auf Feindaufklärung

Allgemeine Informationen:
Ihr ladet euer Fahrzeug aus dem Schiff und macht euch bereit für euren Aufklärungseinsatz. (45 Minuten) Dann begebt ihr euch zum Hauptquartier der Miliz, welches in einem alten Ziviltransporter eingerichtet wurde. Vor euch ist noch eine andere Gruppe dran. Beim Briefing erklärt Commander Theodor kurz die Lage an Hand der Karte (Anhang 4) und fragt nach Freiwilligen für die Aufklärung im Gebiet zwischen den Stellungen von Hadrischem Nebel und Reich des Kreises. Es ist dies ein besonders gefährliches Gebiet, da hier auch vorgeschobene Einheiten der beiden Seiten patrouillieren. Es kommt immer wieder zu kleineren Gefechten. Meldet sich das Team für diese Aufgabe, kann es auch schon losgehen. Commander Theodor verrät noch das derzeit gültige Passwort: „Blizzard" und verteilt ca. 25 cm durchmessende Aufkleber der Miliz von Eltrus. Außerdem bekommt das Team die Funkfrequenz der Miliz, des Militärs und der Grünen Garde mitgeteilt und es erhält einen Funkstörsender, damit feindliche Patrouillen keine Verstärkung holen.

Spezielle Informationen:
Auf Nachfrage erklärt Commander Theodor ...
- die Stellungen des Hadrischen Nebels mit 3 Landekreuzern, 24 Panzern und 4 Artilleriegeschützen sowie ca. 4000 Infantristen mit Kampfanzügen.
- die Stellungen des Reiches des Kreises mit 5 Plumpsern mit ca. 10.000 Infantristen mit Schweren Waffen.
- die Stellungen der Söldnertruppe „Silberfuchs" aus dem Verband Terranischer Reiche mit 1 Landekreuzer, 12 Kampfläufern und 1000 Infantristen. „Die Silberfüchse haben sich nicht entschieden, wessen Angebot sie annehmen."
- die Stellungen der Söldnertruppe „Rote Tiger" aus dem Freien Rotnebel mit 2 Landekreuzern und 1000 Leichten Infantristen. Die Roten Tiger haben außerdem einen Träger mit 36 Jägern im Orbit und sie haben sich noch nicht entschieden.
- die Stellungen der Republik Eltrus. Das reguläre Militär hat einen Landekreuzer akuanischer Bauart und 2000 Leichte Infantristen. Die Grüne Garde ist mit 2 Landekreuzern, 24 Kampfläufern und 2500 Schweren Infantristen vor Ort. Die Miliz hat derzeit ca. 1500 Leichte Infantristen mit 7 Fahrzeugen und einigen Geschützen auf den Schiffen. Die Miliz hat bereits Nachschubprobleme mit Luft, Wasser und Nahrung.

Das Team macht sich auf den Weg und durchquert zuerst den Kraterboden. Die Kiste stört niemanden. Ständig sind die verschiedensten Funksprüche zu hören. Der Weg führt 3 km über eine Steinwüste, welche mit einer dünnen Sandschicht bedeckt ist. Die langsamste BEW bestimmt das Tempo.

Meisterinformationen:
Im Krater wurde striktes Flugverbot verhängt, also kann das Team nicht einfach sein Schiff für den Weg benutzen.
An dieser Stelle wäre es sicher interessant, ob nicht einzelne Teammitglieder überladen sind.
Natürlich ist es möglich, dass Teammitglieder oder Ausrüstungsgegenstände getragen/geführt werden.

Danach beginnt der ca. 1000m hohe und steile Aufstieg zum Kraterrand, welcher stellenweise in eine Kletterpartie ausartet. Hier werden von jedem 2 Fertigkeitswürfe auf Klettern bzw. Pilotenfertigkeiten verlangt. Bei nicht gelingen, stürzen nicht gesicherte Teammitglieder/Fahrzeuge ab und erleiden 1W6 Schaden abzüglich Panzerung bzw. einen Strukturtreffer bei Fahrzeugen. Der Raumanzug hat bei einem Schadenswurf von 6 ein kleines Loch und muss sofort geflickt werden. Das Klettern verringert die Geschwindigkeit auf ¼. Ein Sturz samt Reparatur kostet 10 Minuten.
Am oberen Kraterrand wurden in dem stark zerklüfteten Gestein befestigte Stellungen eingerichtet. Reguläre Soldaten mit schweren Dynionen-Maschinengewehren, schweren Plasmawerfern, Laserkanonen, Leichten Raketenwerfern und Mittelschweren Granatwerfern sitzen hinter Sandsäcken und Duraplastwänden und beobachten mit Ferngläsern das Treiben zu ihren Füßen. Knapp unter dem Rand warten 3 grüne Kampfläufer der Grünen Garde auf ihren Einsatz. Die Gruppe wird natürlich bereits von den Kampfläufern der Grünen Garde aufgehalten und muss sich ausweisen und das Passwort nennen.

Das sollte aber für das Team kein Problem sein, wenn sie die Aufkleber tragen und sich das Passwort gemerkt haben.
Danach wird das Team auch von den regulären Soldaten aufgehalten und muss sich ausweisen.
Das sollte wieder kein Problem sein. Der Soldat gibt noch kameradschaftlich ein paar Hinweise: „Lasst ja die Köpfe unten. Da draußen sind viele Feinde unterwegs. Mit dem Kampfläufer ist die Gefahr der Entdeckung natürlich groß. Nehmt dieses Tarnnetz da für ihn. Dafür kann man sich mit so einem Baby schon gut wehren. Viel Glück !"

Spezielle Informationen:
Ab hier sollte das Team immer auf seine Deckung achten. Das Gelände mit seinen vielen kleinen Spalten, Felsen und Vorsprüngen bietet sich direkt dafür an. Das Team sollte Aufklärung betreiben und z.B. eine Person oder eine Drohne vorschicken.
Der Abstieg ist ebenso steil wie der Aufstieg, aber es wird nur ein Fertigkeitswurf auf Klettern benötigt. Die Konsequenzen des Scheiterns sind die gleichen wie beim Aufstieg.

Meisterinformationen:
Knapp unter der Stelle der Kletterpartie ist eine Patrouille des Hadrischen Nebels auf Streifzug. Ist das Fahrzeug beim Klettern abgestürzt, dann haben sie das bemerkt und es beginnt sofort der Kampf. Andernfalls muss allen, die vorangehen, ein Fertigkeitswurf auf Schleichen gelingen, um nicht direkt in die Patrouille hineinzustolpern. Mit einem zweiten gelungenen Fertigkeitswurf auf Schleichen (oder einem Funkspruch) kann der Rest des Teams gewarnt werden und die Patrouille zieht vorbei. Andernfalls ist der Kampf mit den Soldaten des Hadrischen Nebels (Anhang 2) unvermeidbar. Es sind so viele Soldaten, wie sich Mitglieder im Team befinden. Die Soldaten bleiben in halber Deckung und sie werden sich erst zurückziehen, wenn die Hälfte von ihnen tot ist.
Der Kampf bleibt natürlich nicht unbemerkt. Das Team sollte sich ab hier beeilen. Das Team muss nur noch den Höhleneingang finden. Satellitennavigation funktioniert nicht, da die verfeindeten Seiten alle Satelliten aus dem All gepustet haben. Es ist ein Fertigkeitswurf auf Navigation Planet fällig. Für jeden Punkt, den die Probe daneben geht, braucht das Team 5 Minuten länger, um zum Höhleneingang zu gelangen.

Meisterinformationen:
Der Weg zur Höhle wird schnell zurückgelegt. Vor dem Höhleneingang hat ein Grunk-Trupp aus dem Reich des Kreises Stellung bezogen (Anhang 5). Alle, die vorausgehen, müssen einen Fertigkeitswurf auf Schleichen ablegen, sonst werden sie bei der Annäherung entdeckt und unter Feuer genommen. Es sind so viele Grunk-Krieger, wie Mitglieder im Team sind. Die aufgeschlichteten Felsen und Sandsäcke geben ihnen eine teilweise Deckung (EW Fernkampf +4). Die Krieger haben zumindest eine Projektil-Kanone und 2x Projektil-Maschinengewehre. Der Rest ist mit Projektil-Maschinenpistolen ausgerüstet. (Anhang 2). Jeder von ihnen hat ein Schlachtbeil. Die Maschinengewehre wenden Bereichsfeuer an.
Da alle Kampfparteien auch Grunk in ihren Reihen haben, werden die Krieger aus dem Reich des O sehr vorsichtig sein. Aber sie werden mit einem anderen Grunk reden und ihn nicht sofort abknallen.
Man kann natürlich auch eine Patrouille des Hadrischen Nebels herlocken. Das dauert einige Zeit, ist gefährlich und birgt das Risiko, dass die zuerst Verstärkung holt. Ein Funkstörsender wäre an dieser Stelle sehr sinnvoll.

Die Höhle

Allgemeine Informationen:
Der Höhleneingang ist 3m hoch und 5m breit. Der Kampfläufer kann hier nur kriechend eindringen. Gleich nach dem Portal weitet sich die Höhle auf 5m im Durchmesser, wobei immer wieder engere Stellen passiert werden. Die Höhlenwände zeigen deutliche Spuren von Bearbeitung. Es handelt sich um eine künstliche Höhle ohne Innenausbau im festen Gestein. Es muss hier früher eine Mine gewesen sein. Allerdings sind keine Werkzeuge oder ähnliches zu sehen. Ungefähr 50m nach dem Eingang weitet sich die Höhle zu einer großen kuppelförmigen Kammer mit 20m Radius.
Die Bearbeitung wurde hier sehr sauber durchgeführt. Im Felsen sind Ausnehmungen für das Aufstellen von Maschinen zu sehen, doch von den Maschinen fehlt jede Spur. In der Mitte der Kammer führt eine steile Rampe in der Richtung des Einganges nach unten.

Spezielle Informationen:
Hat das Team noch die Frequenz der eltrusianischen Einheiten eingestellt, so fällt hier auf, dass die ständigen Gespräche undeutlich werden und dann abbrechen.

Dieser Stollen hat einen Durchmesser von 4m. Folgt man dem Stollen ca. 2 km bis an sein Ende, so befindet man sich am Ziel der Reise – genau zwischen den Stellungen von Hadrischem Nebel und Reich des Kreises. Hier wurde aus unerfindlichen Gründen mit dem Graben aufgehört. In diesem Bereich liegen 4 tote Grunk-Krieger und die Höhlenwände sind mit Einschusslöchern und Granatsplittern übersäht. Die Krieger sind noch nicht lange tot.

Spezielle Informationen:
Wer genauer schaut entdeckt einen 80x80cm messender Schacht, der von der Decke nach oben führt. Am Ende des Schachtes, 7m über dem Höhlenboden befindet sich ein verschlossener Deckel. Der Deckel ist verschlossen und kann mit der Fertigkeit „Schlösser öffnen" EW:-2 geöffnet werden, sofern das Team auch das entsprechende Werkzeugkit mitführt. Ansonsten hilft rohe Gewalt: 50 Strukturpunkte. Der Deckel liegt an der Oberfläche.

Meisterinformation:
In diesem Stollen hat sich ein Messgerät zur Beobachtung der gravimetrischen Abweichungen des Kosmos befunden. Es handelte sich um eine lange, leicht gebogene Röhre mit Messgeräten, die aus Sicherheitsgründen unterirdisch angelegt wurde. Die Station wurde aufgelassen und ein Briis-Clan hat alles mitgenommen, was beim Schrotthändler noch einen Credit gebracht hat. Lassen sie das Team ruhig an Metall fressende Monster oder ähnliches glauben. Sie werden schon eine Erklärung finden.

Hier wird nun die Kiste abgeladen !

Meisterinformation:
Es gibt da 2 Probleme, auf die sie als Meister dezent hinweisen sollten.
1) Die Gruppe befindet sich in einer Höhle. Es ist kein Funkkontakt nach außen möglich, also können weder Bilder zur Beobachtung der Zeloaten noch der Befehl zur Zündung des Sprengsatzes an den und vom Kraterrand übertragen werden.
Das Öffnen des Schachtdeckels behebt dieses Problem, wenn man noch ein entsprechendes Relais am Schachthals befestigt. (Erforderlich: Werkzeugkit Elektronik und ein gelungener Fertigkeitswurf auf Elektronik)
2) Was passiert, wenn umherstreifende Patrouillen die Höhle untersuchen ? Wenn das Team keine geeigneten Maßnahmen ergreift, so wird eine Patrouille die Kiste finden und mitnehmen. Die Patrouille wird die Kiste vorher aber bereits zerlegen, um sicherzugehen, dass sie keine Bombe mit ins Lager schleppen. Die Legende vom Trojanischen Pferd kennen in sogar die Grunk in etwas abgewandelter Form. Die Zebugs werden sterben, da sie ja keine Raumanzüge tragen. Das Unternehmen wäre somit gescheitert und das Leben des Teams in Gefahr, denn an den Kampfläufer mit Kiste kann sich sicher jemand erinnern.
Geeignete Maßnahmen sind entweder Sprengfallen, oder Wachen. Wenn das Team den Eingang der Höhle bewacht, so hat es vom Entstehen des Dimensionstors bis zum Auftauchen der ersten Zeloatenkriegerin (BEW 9) am Höhleneingang einen Vorsprung von 15 Minuten.
Je nach Zustand des Teams kommt es am Höhleneingang in der Wartezeit bis zum Schlüpfen der Zeloaten zu weiteren Kämpfen oder nicht.

Zzzzzeloaten !!!

Spezielle Informationen: (wenn das Team die Kiste beobachtet)
Die Kiste erstrahlt plötzlich in einem grünlichen Licht. Die Duraplastwände beginnen einen halben Meter über der Basis zu schmelzen und es ist ein 3m durchmessender liegender grünlicher Energiekreis zu sehen. Der Oberteil der Kiste schmilzt langsam in den Lichtkreis hinein bis auch der Deckel der Kiste verschwindet. Das Licht der wasserartig verwirbelten Oberfläche ist nun gleißend hell, sodass die Optik der Kamera geschädigt wird. Undeutlich ist zu sehen, wie mehrere große Schatten dem Becken entsteigen. Die Zeloaten sind da ! (Beschreibung Anhang 2 bzw. Fauna und Flora S. 28)

Meisterinformationen:
Über das Körperglied haben die Insektenkriegerinnen einen locker anliegenden, fein gesponnenen Sack gezogen. Dieser Sack bedeckt die meisten ihrer Tracheen und ist mit Atemluft gefüllt. Er wurde von kleinen Spinnen gewoben, ist in Kammern geteilt und wird von den Spinnen auch ständig repariert. Mit dieser Ausrüstung können die Zeloaten in der feindlichen Atmosphäre eine Zeit lang überleben. Nach einer Stunde Kampfeinsatz ist die Kriegerin durch ihre nicht geschützten Tracheen an den Gliedern so vergiftet, dass sie stirbt.

Spezielle Informationen:
Als erstes vernichten die Zeloaten jeden, der noch am Ende der Höhle steht. Durch den Schacht können sie nicht durch, da er zu schmal ist. Nach einer Minute sind 20 Kriegerinnen aus dem Becken gestiegen und laufen durch den Stollen. Nach weitern 15 Minuten sind sie am Höhlenausgang.

Allgemeine Informationen:
Wer den Kampf beobachtet sieht folgendes:
Die ersten Zeloatenkriegerinnen treten aus dem Höhleneingang. Sie orientieren sich kurz und schlagen dann den kürzesten Weg zum Lager des Hadrischen Nebels ein. Die nächste Gruppe, die kurz danach kommt, läuft zum Lager der Grunk. Die nächste Gruppe läuft wieder zum Hadrischen Nebel usw.
Erste Welle: Beide Lager werden natürlich vorab von ihren Kundschaftern gewarnt, bevor diese zerfleischt werden. Daher sind die Stellungen vollzählig besetzt und die ersten Zeloatentrupps werden von den schweren Waffen bereits weit vor den Stellungen in Stücke geschossen.
Zweite Welle: Die nächsten Zeloaten sammeln sich zuerst außerhalb der Schussweite zu einer großen Welle, legen die halbe Distanz gedeckt zurück und setzen dann einen wahren Sporennebel frei, der den Verteidigern schwere Verluste zufügt. Der nachfolgende Sturmangriff kann abermals noch vor dem Lager durch schweres Sperrfeuer aufgehalten werden. Aber es können bereits erste Kriegerinnen in die Stellungen durchbrechen und nehmen jeweils 2-6 Verteidiger mit in den Tod. Währenddessen hat ein Trupp auch versucht, den Kraterrand zu erklimmen. Dieser wurde aber von der Miliz sofort in Stücke geschossen.
Dritte Welle: Noch während die zweite Welle vorstürmt, sammelt sich schon die Dritte Welle nahe dem Höhlenausgang. Wenn sie losstürmen sind es fast 1000 Kriegerinnen. Sie laufen außerhalb der Schussweite zwischen den beiden Lagern vom Krater weg. Dabei stehen sie unter ständigem Beschuss der Artillerie und Schiffsgeschütze aus dem Hadrischen Nebel. Nur etwa die Hälfte der Kriegerinnen erreicht das Ende der Verteidigungsstellungen und teilt sich in 2 gleich große Gruppen, um die Flanken der beiden Lager anzugreifen. Hier haben die Grunk mit ihrer leicht gepanzerten Infantrie die größeren Probleme, da die Walerianer ihre Panzer in die Schlacht werfen können. Die Flanke der Grunk wankt bereits schwer, als aus den Wolken die 3 Jägergeschwader der Roten Tiger hervorschießen und unter sich Feind wie Freund in das Feuer ihrer Geschütze tauchen. Die Panzerfahrzeuge der Walerianer haben ebenfalls bereits $^1/_3$ ihrer Stärke eingebüßt, als die letzten Insekten vernichtet werden können. In diesem Moment startet das Landeschiff der „Silberfüchse" unter lautem Fluchen der Kommandeure nur unter dem Jubel der Mannschaften zwischen den Flanken der beiden Stellungen wieder aufzusetzen. Bereits bei der Landung springen die 12 schweren Kampfläufer ab und bilden mit der nachfolgenden Infantrie eine weitere Frontlinie, die die beiden Lager fast verbindet. Die Landeschiffe der „Roten Tiger" schließen sich diesem Beispiel an und vervollständigen die Front.
Vierte Welle: Die Commandeure beraten bereits, ob sie vorrücken sollen, da längere Zeit keine neuen Zeloatenkrieger zu sehen sind, als plötzlich in allen 2 Stellungen hunderte Zeloatenkrieger aus dem Boden

hervorbrechen. Vereinzelt sind auch Zeloatenarbeiter unter ihnen zu sehen. Auch im Inneren des Kraters werden Zeloaten gemeldet. Die Verteidiger sind zuerst verwirrt, da sie die Feinde plötzlich hinter sich haben und die mächtigen Biester auch noch im Nahkampf stellen müssen. Die Jäger können in den Stellungen keine Ziele ausmachen und kreisen fast hilflos über dem Gemetzel. Dann halten sie reiche Ernte unter den Zeloaten, die bereits über den Kraterboden auf die Stellungen von Eltrus zulaufen. Langsam gruppieren sich die Verteidiger neu, doch es sieht nicht gut aus. Alle Commandeure rufen nach Verstärkung.

Meisterinformationen:
Jetzt wäre der richtige Zeitpunkt, die Sprengladung zu zünden. Mit ihr wird das Tor vernichtet und ein Großteil der Zeloaten in den Höhle wird ebenfalls gesprengt. Kommt es zu einer fünften Welle, dann führt der Tunnel direkt in das Herz der Streitkräfte von Eltrus. Außerdem führt die nächste Welle auch Bioware-Jäger mit sich. Sollten das Team den Funkkontakt zur Bombe verloren haben, dann muss es sich etwas einfallen lassen, um diesen wieder herzustellen. (Drohne, Abwurf des Senders, Mini-Grav-Systeme, ein Raumschiffmanöver etc.)

Spezielle Information: (Nach dem Zünden der Bombe)
Ein gewaltiges Beben erschüttert die Oberfläche. Aus allen Löchern der Zeloaten tritt Feuer und teilweise schießen auch Teile von Insektenkörpern heraus. Die Zeloaten, die auf der Oberfläche stehen kämpfen unbeirrt weiter und es scheint sogar so, als könnten sie den Sieg über die Truppen aus Hadrischem Nebel und Reich des Kreises sowie die zur Hilfe geeilten Söldner davontragen. Die Panzer sind alle zerstört und die Kampfläufer nur mehr zu 50% einsatzfähig. Die großen Landeschiffe mussten starten und auf ihrer Oberfläche kämpft die Besatzung nun mit den sich festklammernden Zeloaten, die sich an die Geschütze klammern und diese zerstören. Die Infantrie kämpft in großen Gruppen zusammengedrückt, Rücken an Rücken, im Nahkampf gegen die scheinbar übermächtigen Feinde, die mit jedem Schlag einen Verteidiger auslöschen.
Ihr hört im Funk die bekannte Stimme von Akimo, wie er den Truppen den Angriff befiehlt. Plötzlich erheben sich die beiden Landekreuzer der Republik Eltrus und mit ihnen stürmen sämtliche Truppen der Miliz, der Grünen Garde und des regulären Militärs von den Hängen des Kraters herunter. Die Kreuzer eröffnen das Feuer aus allen Rohren während die Kampfläufer auf ihren Sprungdüsen vom Himmel schweben und anschließend die Zeloaten mit riesigen Kettensägen in Stücke schneiden. Von Kraterrand nehmen hunderte Scharfschützen mit Laserkanonen die Zeloaten gezielt unter Beschuss. Das Blatt wendet sich nach diesem Angriff und eine viertel Stunde später kann der letzte Zeloat erlegt werden.

Der Abschluss

Das Team kehrt nach erfolgreicher Arbeit wieder nach Eltrus II zurück. Dort wird von Marcian die versprochene Belohnung ausbezahlt. Da es alle sehr interessiert, wie es zur rettenden Explosion kommen konnte, vereinbart Marcian mit dem Team, dass folgende Geschichte erzählt wird: Das Team hatte die Aufgabe, das Grunk-Lager zu sprengen und hat dafür den Sprengkopf gebastelt. Von den Zeloaten wussten sie natürlich nichts. Das Team hat den Sprengkopf dann aber – nach Rücksprache mit Akimo, der jetzt natürlich vor Ort war - gezielt in den aufgelassenen Forschungskomplex abgeworfen und konnte so die Lage retten. Akimo gab dann den direkten Befehl, dass die Truppen von Eltrus die Zeloaten vernichten sollen (was wieder stimmt). Kritische Stimmen weisen zwar auf gewisse Ungereimtheiten hin (so war das eltrusianische Militär scheinbar ideal für diesen Einsatz aufgestellt und ausgerüstet), aber die Masse des Volkes liebt ihn. Wenig später wird Lord Akimo Alkanda zum Kanzler der Republik Eltrus gewählt und das Haus darf entgegen den alten Gepflogenheiten einen der ihren als Obersten Rat nachnominieren. Es verwundert nicht, dass niemand anderer als Marcian bestimmt wird.

Vorschlag: Die Gruppe bekommt insgesamt: 900 EP ! Die Aufteilung ist dem Meister überlassen.

Anhang 1 – Die Uhr läuft – Tabelle für den Zeitverbrauch

Kapitel	Vorgang		Stunden	Minuten	Summe
Auf nach Becks	Zeitlimit			00	
Auf nach Becks	Startvorbereitung		-	45	0:45
	Atmosphärenflug	gemäß Tabelle			
	Warp von Eltrus II		-	2	
	1. Sprung		21	1	
	2. Sprung		21	1	
	Warp nach Genuziris	Abweichung/BEW	-		
	Atmosphäre Genuziris	gemäß Tabelle			
Nepabolin-Mine	Verhör	10-60 Minuten			
Feindaufklärung	Ausladen		-	45	
	Briefing	10-30 Minuten			
	Kraterboden	150/BEW [min]			
	Hinaufklettern	250/BEW [min] + Sturz?			
	Hinunterklettern	125/BEW [min] + Sturz?			
	Kampf: Patrouille				
	Suche nach Eingang				
	Kampf: Grunk				
	Höhle	100/BEW [min]			
	Aufstellen der Kiste, Bastelarbeiten	5 bis 15 min			
	Rückweg Höhle	100BEW [min]			
	Wartezeit				

Anhang 2 - Personal Profile

Wächter des Hauses Alkanda (Terraner)

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
7	7	8	6	6	4	17
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		16	6	6	3	6

Fertigkeiten: Ausdauer (3), Panzerträger (2), Nahkampf (6), Fernkampf (6), Wurf (4), Schwere Waffen (1)

Ausrüstung: Kampfanzug (Paz 6 auf alle)
1x Projektil Maschinengewehr (Z,Gy, SW) EW:8/SW:6
3x Hochexplosiv-Wurfgranate (10m Radius) EW:5/SW:8
1x Hellebarde EW:7/SW:6
Geld wird im Spind aufbewahrt.

Beschreibung: Der Kampfanzug ist in rot und gold – den Farben des Hauses Alkanda gehalten. Auf der Brust und am Rücken prangt der goldene Drache. Das Gesicht der Wache ist nicht zu erkennen, doch das Schwere Maschinengewehr verfolgt jede Bewegung der Ankommenden und zeigt so die Entschlossenheit dieses Kriegers. Vor dem Tor stehen 2 Wachen mit gekreuzten Hellebarden.

Anmerkung: Diese Wachen sollen nicht zu knacken sein.

Marcius Alkanda

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
6	6	6	4	8	8	13
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		13	4	8	4	2

Fertigkeiten: Nahkampf (5), Fernkampf (5), Allgemeinwissen (6), Erinnern (4), Verhandeln (8), Zeichensprache (1), Einschüchtern (6), Rhetorik (6), Überreden (6), Verhören (5), Unterweisen 6x, Einschüchternder Blick (4), Beeindrucken (7), Bekannte (1), Personengedächtnis (1), Heraldik (4), Psychologie (4)

Ausrüstung: Verstärkte Kleidung (Paz 2 auf R,A,B)
Taserknüppel EW:5/SW:2(S)
Blend-Wurfgranate EW:-/SW:(S)
25.000 x Anzahl der Teammitglieder Credits

Beschreibung: Ein älterer Mann in der militärischen Kleidung des Hauses Alkanda. Am Kopf umringt graues Haar eine Glatze. Im Gesicht steht ein gepflegter Vollbart. In den stahlblauen Augen glänzt die Intelligenz des Strategen. Obwohl sich Marcius sehr gewählt ausdrückt, wagt es auf Grund seiner Ausstrahlung nur selten jemand, ihm Widerspruch zu leisten.

Admiral Akimo Alkanda

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
5	5	5	6	7	8	12
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		16	6	7	6	2

Fertigkeiten: Nahkampf (6), Fernkampf (6), Allgemeinwissen (5), Verhandeln (6), Einschüchtern (5), Rhetorik (5), Überreden (6), Verhören (5), Bekannte (1), Personengedächtnis (1), Heraldik (5)

Ausrüstung: Verstärkte Kleidung (Paz 2 auf R,A,B)
Taserknüppel EW:5/SW:2(S)
Blend-Wurfgranate EW:-/SW:(S)

Beschreibung: Ein Mann mittleren Alters in der militärischen Kleidung des Hauses Alkanda. Sein Haar ist schwarz und die Augen sind stahlblau. Akimo ist nicht ganz so intelligent wie sein Onkel Marcius, doch als derzeitiges Oberhaupt des Hauses Alkanda kennt ihn fast jedes Kind der Republik von seinem Holovid.

Eltrusianischer Milizionär (Terraner)

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
6	6	6	6	6	6	14
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		14	6	6	6	3

Fertigkeiten: Ausdauer (1), Nahkampf (4), Fernkampf (5), Wurf (4)

Ausrüstung:
Gepanzerte Kleidung, Panzerhelm (Paz 3 auf alle)
1x Dynion Gewehr (Z) EW:5/SW:5
1x Splitter-Wurfgranate (4m Radius) EW:4/SW:3
1x Taser-Knüppel EW:4/SW:2(S)
Raumanzug
200 Credits

Beschreibung: Leichte Einheiten ohne besondere Ausrüstung, die für Aufklärungseinsätze genutzt werden. Außerdem können sie trotz ihrer leichten Bewaffnung die befestigten Stellungen des Militärs bewachen. Zu hunderten sind auch sie gefährlich.

Soldat des Hadrischen Nebels (Terraner)

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
6	7	7	6	6	4	14
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		15	6	6	5	6

Fertigkeiten: Ausdauer (1), Nahkampf (5), Fernkampf (5), Panzerträger (2)

Ausrüstung: Kampfanzug (Paz 6 auf alle)
1x Dynion Gewehr (Z) EW:6/SW:5
1x Taser-Knüppel EW:6/SW:2(S)
Raumanzug, Bildverstärker, Funkgerät, 200 Credits

Krieger aus dem Reich 0 (Karank)

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
9	9	7	5	4	3	18

		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		15	5	4	4	4

Fertigkeiten: Ausdauer (2), Nahkampf (6), Fernkampf (4), Panzerträger (1)

Ausrüstung: Panzerweste (Paz 4 auf Rumpf)
1x Projektil-Kanone (Z, Gy, SW) EW:4/SW:7
2x Projektil-Maschinengewehr (Z,Gy,SW) EW:4/SW:6
xx Projektil-Maschinenpistolen (E) EW:4/SW:3
xx Schlachtbeil (E) EW:6/SW:5
Raumanzug, 50 Credits, 3x Gyrosystem

Zeloatenkriegerin

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
9	10	2	6	4i	1	16
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		14	6	4	9	2

Angriff:
4x Krallen EW:9/SW:8
1x Schwere Sporenschleuder EW:9/SW:6
Infrarotaugen, Kampfinstinkt

Beschreibung:
Eine 2,40m große insektoide Kreatur mit vier kräftigen Armen, an deren Enden scharfe Krallen sitzen. Der dunkle Chitinpanzer ist unter den Armen und auf dem Rücken mit gelben Flecken gekennzeichnet. Die Kriegerin hat eine gebückte Haltung und besitzt nur einen kleinen Kopf. Zwei gelbe, dicht beieinander liegende Augen befinden sich in der Mitte des Kopfes gleich über dem Fresswerkzeug.

Söldner Pilot (Terraner)

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
6	4	8	8	8	4	13
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		21	8	8	3	4

Fertigkeiten: Fernkampf (4), Scharfschießen (4), Nahkampf (3), RS Kl. A (7), RS Kl. B (7), Mini-Grav-System (3), Meteoriten-Looping (1), Flieger As (1), Bruchpilot (1), Verlinkte Waffen (1), Navigation Planet (3), Navigation Weltraum (4), Raumanzug (1), Elektronik (3), Schlösser öffnen (3), Zielsystemwaffe (1)

Ausrüstung: Panzerjacke (Paz 4 auf R,A)
1x Scharfschützen-Projektil-Gewehr (Z, Ein) EW:6/SW:5
1x Projektil-Maschinenpistolen (E, Ein/Dau) EW:6/SW:3
1x Rauch-Wurfgranate EW:6/SW:(S)
1x Messer (E) EW:5/SW:2
Raumanzug, Mini-Grav-System (Gürtel), Werkzeugkit Elektronik, Fernglas, Bildvergrößerer, Telefon, Kommunikator Com I

Söldner Läuferpilot (Terraner)

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
7	5	8	8	6	4	14
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		22	8	6	4	4

Fertigkeiten: Fernkampf (6), Scharfschießen (6), Nahkampf (3), Panzerträger (1), Beta-Anzug (3), Kampfläufer (6), FM Nahkampf (1), FM Springen (1), Zweihändige Waffen (1), Schwere Waffen (1), Zielsystemwaffen (1)

Ausrüstung: Panzerjacke (Paz 4 auf R,A)
1x Scharfschützen-Projektil-Gewehr (Z, Ein) EW:8/SW:5
1x Projektil-Maschinengewehr (Z,Gy,Dau) EW:8/SW:6
1x Projektil-Maschinenpistolen (E, Ein/Dau) EW:8/SW:3
1x Rauch-Wurfgranate EW:8/SW:(S)
1x Messer (E) EW:5/SW:2
Laservisir, Bildvergrößerer, Kampfanzug, Telefon, Kommunikator Com I

Söldner Infantrist (Morunk)

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
10	9	7	5	3	3	18
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		17	7	3	3	6

Fertigkeiten: Fernkampf (5), Scharfschießen (3), Nahkampf (6), Panzerträger (3), Zweihändige Waffen (1), Wurfwaffen (1), Schwere Waffen (1), Flammenwerfer (1), Zielsystemwaffen (1), Waffenmeister (1), Kampfgespür (2), Ausdauer (1), Alpha-Anzug (1), Kampfanzug (1)

Ausrüstung: Kampfanzug (Paz 6 auf alle)
1x Scharfschützen-Projektil-Gewehr (Z, Ein) EW:6/SW:5
1x Projektil-Maschinengewehr (Z,Gy,Dau) EW:6/SW:6
1x Projektil-Maschinenpistolen (E, Ein/Dau) EW:6/SW:3
1x Leichter Flammenwerfer EW:4/SW:4 (R=1m)
1x Rauch-Wurfgranate EW:6/SW:(S)
3x Brand-Wurfgranate EW:6/SW:(S)
5x Splitter-Wurfgranate EW:6/SW:3
3x Blend-Wurfgranate EW:6/SW:(S)
1x Messer (E) EW:7/SW:5
1x Kampfaxt (E) EW:7/SW:7
Panzerjacke, Bildvergrößerer, Autarkes Waffensystem (EW:4; Flammenwerfer), Schnellziehhalfter, Telefon, Kommunikator Com I

Anhang 3 – Politische Verhältnisse der Republik Eltrus

Republik Eltrus	Anteil an Bev.	davon Sklaven	Anteil: Freie Bürger an Gesamtbevölkerung	Anteil: Freie Bürger an Freie Bevölkerung	50 Senatssitze	6 Oberste Räte
Terraner	33%	7%	31%	37,9%	19	3
Grunk	22%	40%	13%	16,3%	8	1
Pemptrac	18%	20%	14%	17,8%	9	1
Landoraner	13%	5%	12%	15,2%	8	1
Akuaner	7%	20%	6%	6,9%	3	0
Rest	7%	32%	5%	5,9%	3	0
Gesamt	**100%**		**81,0%**	**100%**	**50**	**6**

Ein Sitz je 2 Prozent, runden

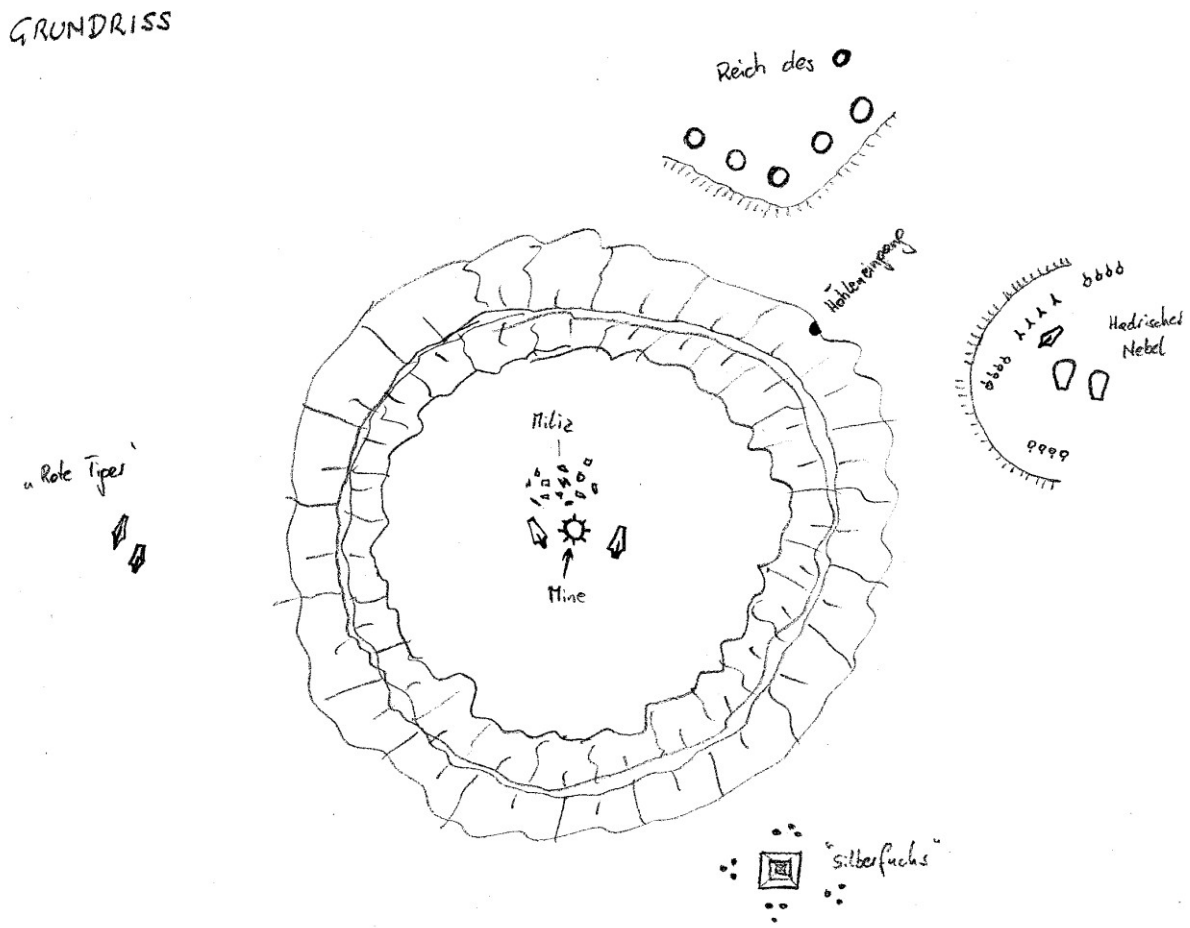
Senatssitze geteilt durch 7, runden

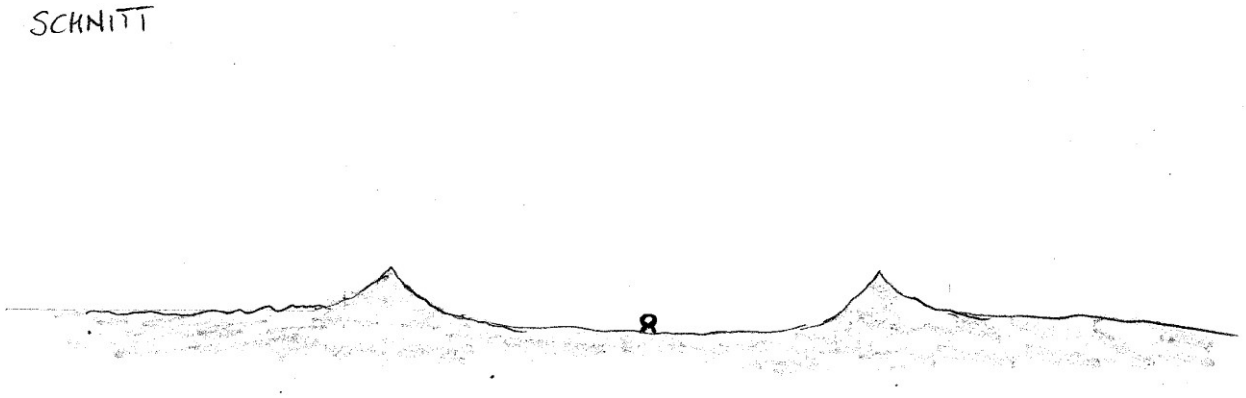
Politisches System

Jede Rasse wählt separat die ihr zustehenden Vertreter im Senat.
Die Senatsmitglieder ernennen die Obersten Räte als Wahlvorschlag.
Der Oberste Rat wählt einen Kanzler und kann ihm auch das Misstrauen aussprechen.
Der Oberste Rat befehligt das Militär durch Ernennung von Generälen und Admirälen - streng nach Rassenproporz und nicht nach Fähigkeit.
Der Kanzler erteilt der "Grünen Garde" Befehle.
Die Grüne Garde besteht fast ausschließlich aus Terranern und ihr steht die ehemalige Imperiale Ausrüstung zur Verfügung.

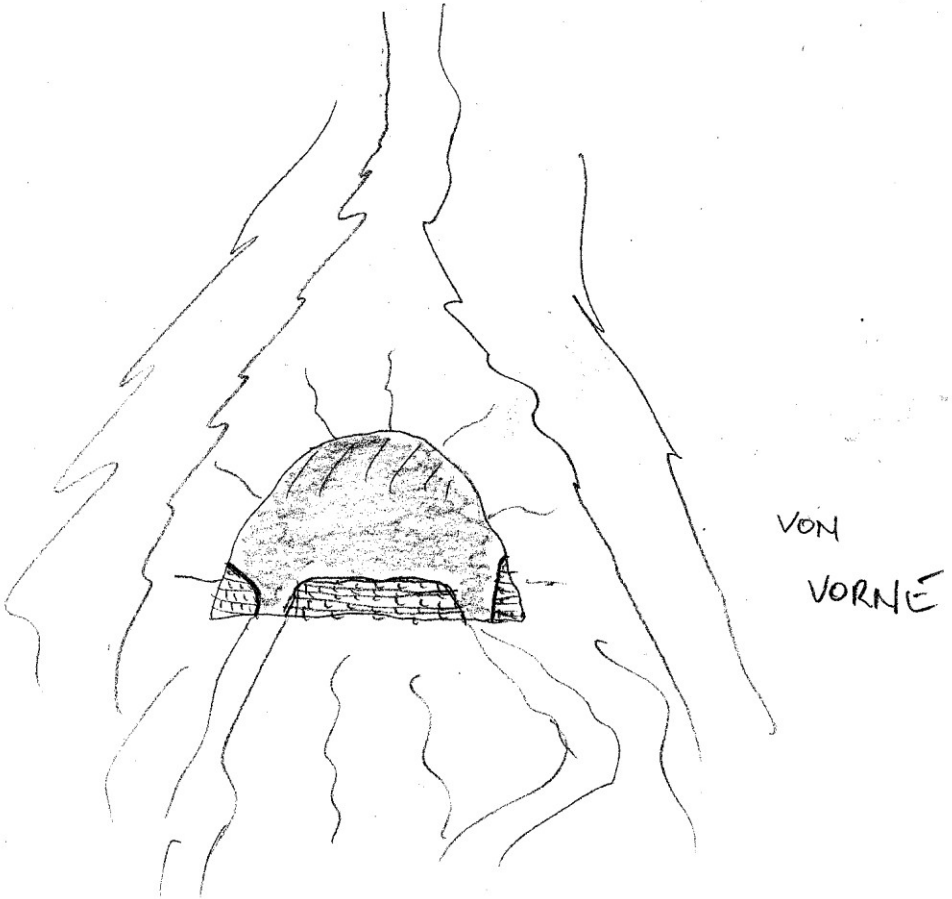
Oberste Räte	Terraner	Lord Akimo	Haus Alkanda
	Terraner	Lady Tariel	Haus Alkanda
	Terraner	Lord Wenzel	Haus Konrad
	Pemptrac	Sortac	Familie Blizz
	Grunk	Rafzah Blork	Clan Ugir
	Landoraner	Bo Tonk	Familie Lwok
Kanzler	Terraner	Lord Erik	Haus Konrad

Anhang 4 – Die Stellungen auf Genuziris





Anhang 5 – Der Höhleneingang



Anhang 6 – Merraha, ein Raumschiff Typ B

			4 PAK	WOP	Nutz	BEW
Fahrzeuggröße	[GRO]	99				
Spezialisierung: Frachter / Kampfpanzerung / Ultraleicht / Waffenplattform	f/k/u/w		0	1	1	1
Fahrzeugtyp: Bodenfahrzeug, Kampfläufer, Wasserfahrzeug	b k	r				
Luftfahrzeug	w l					
Raumschiff	r					
Hightech oder Lowtech oder normal	h/-/l	h	1,5	1,5		

Raumschiff Klasse B		
Waffenoptionen	[WOP]	75
Nutzlast in Ladungseinheiten	[LE]	693
Fahrzeuggröße in Ladungseinheiten	[LE]	1287
Panzerklasse (Strukturtreffer bei 8)	**[PAK]**	**12**
Kosten für den Rumpf	[Credits]	1.485.000

Fahrzeugeinrichtungen	LE	Kosten	Anz	Stufen	LE	Preis	BEW	Kommentar	**Treffer**
Antrieb (Strukturtreffer bei 5,6)									
Antrieb (G) Antigrav-System	49,5	990.000	1	0	49,5	990.000	**15**	max. Steigerung: 12	
Antrieb (G) Warpfeldantrieb	49,5	990.000	1	1	59,4	2.973.000	**2**	braucht Fusionsreaktor, max: Stg.: 10	
Raumfalt-Antrieb	9,9	396.000	1		9,9	396.000		braucht Materie-Antimaterie Reaktor	
Waffen (Strukturtreffer bei 9)							SW	Reichweite	
Ionenstrahler MK I	1	50.000	2	3	2	100.000	10	100/200 tkm	
Ionenstrahler MK IV	4	110.000	1	6	4	110.000	13	250/500 tkm	
Einrichtung (Strukturtreffer bei 10)									
Grundeinrichtungen (unzerstörbar)									
Cockpitpanzerung (G)	1	5.000	1		1	5.000		PAK Pilot +1	
Innenversiegelung (G)	1	9.900	4		4	39.600			
Mannschaftsplatz (G)	0	0	3		0	0			
Versiegelung (G)	49,5	9.900	1		49,5	9.900			
Waffenoption GRO 3 (G)	3	3.000	2		6	6.000			
Waffenoption GRO 6 (G)	6	6.000	1		6	6.000			
Einrichtungen (zerstörbar)									
Absprengvorrichtung je Sitz	1	5.000			0	0			
Absprengvorrichtung Kabine (5qm)	3	20.000	1		3	20.000			
Atmosphärenschild	9,9	19.800	1		9,9	19.800			
Computersystem Stufe 3	5	100.000	1		5	100.000		Sprungweite: 3 Sektoren	
Deflektorschild Stufe 1	9,9	99.000	1		9,9	99.000		Schaden absorbiert: EW 1	
Fusionsreaktor	9,9	990.000	1		9,9	990.000		braucht Gastank	
Gastank 20000 ANE	9,9	990	1		9,9	990			
Lebenserhaltungssystem	0,5	1.000	60		30	60.000		Je Treffer wird eine Stufe zerstört.	
Materie-Antimaterie-Reaktor	9,9	990.000	1		9,9	990.000		braucht Fusionsreaktor & Sprungtank	
Sprungtank	99	9.900	1		99	9.900			
Scannerphalanx Stufe 1	0,01667	10.000	1		0,017	10.000		RW: 1km	
Sensorphalanx Stufe 2	0,33333	20.000	1		0,333	20.000		RW: 10 ANE	
Ladung (Strukturtreffer bei 11)									
Frachtraum [m2] LE	1				259,4				
Mannschaft (Strukturtreffer bei 12)									
Pilot, Navigator	7		1		7			2x2m+3	
Bordschütze	5,5		3		16,5			2,2x2,4m zu zweit +3	
Tech	4		1		4			2,2x2,4m zu sechst+3	
Koch	4		1		4			2,2x2,4m zu sechst+3	
Schiffswache	4		6		24			2,2x2,4m zu sechst+3	
Lebensraum [m2] LE			12		55,5				
Gesamt LE Einrichtungen, Waffen, Ladung etc.					378,2	8.440.190	Credits		

Minimale Anforderungen an das Raumschiff des Teams:

- Alle Teammitglieder müssen transportiert werden.
- Die Kiste (2x2x2,5m = 4 LE muss transportiert werden).
- Das Fahrzeug (z.B. Kampfläufer … 132 LE) muss transportiert werden.
- Das Raumschiff muss bewaffnet sein … zumindest 3 Ionen- oder Partikelstrahlergeschütze sind erforderlich.

Anhang 7 – Totschläger, der Kampfläufer

Kampfläufer

			3 PAK	WOP	Nutz	BEW
Fahrzeuggröße	[GRO]	12				
Spezialisierung: Frachter / Kampfpanzerung / Ultraleicht / Waffenplattform	f/k/u/w	k	2	1	1	0,5
Fahrzeugtyp: Bodenfahrzeug, Kampfläufer, Wasserfahrzeug / Luftfahrzeug / Raumschiff	b k w l r	k				
Hightech oder Lowtech oder normal	h/-/l	-	1	1		

Waffenoptionen	[WOP]	6
Nutzlast in Ladungseinheiten	[LE]	72
Fahrzeuggröße in Ladungseinheiten	[LE]	132
Panzerklasse (Strukturtreffer bei 8)	**[PAK]**	**11**
Kosten für den Rumpf	[Credits]	60.000

Fahrzeugeinrichtungen	LE	Kosten	Anz	Stufen	LE	Preis	BEW	Kommentar	**Treffer**
Antrieb (Strukturtreffer bei 5,6)									
Antrieb (G) Beine	6	48.000	1	10	18	52.000	**20**	max. Steigerung: 10	
Waffen (Strukturtreffer bei 9)							SW	Reichweite	
Waffenpanzerung	0	5.000	2		0	10.000			
Schwerer Granatwerfer	0,1	12.000	1	2	0,1	12.000	(S)	240/480 m	P
Ionenstrahler MK II	2	70.000	1	4	2	70.000	11	150/300 tkm	P
Einrichtung (Strukturtreffer bei 10)									
Grundeinrichtungen (unzerstörbar)									
Arme *(nur Fahrzeuge mit 2 Beinen)* (G)	1,2	24.000	1		1,2	24.000			
Cockpitpanzerung (G)	1	5.000	1		1	5.000		PAK Pilot +1	
Einrichtungspanzerung	0	5.000	6		0	30.000		Einrichtung mit P versehen	
Inneneinrichtung [normal] (G)	0	0	1		0	0			
Zusatzpanzerung +2 (G)	24	24.000	1		24	24.000			
Versiegelung (G)	6	1.200	1		6	1.200			
Waffenoption GRO 2 (G)	2	2.000	1		2	2.000			
Waffenoption GRO 4 (G)	4	4.000	1		4	4.000			
Einrichtungen (zerstörbar)									
Absprengvorrichtung je Sitz	1	5.000	1		1	5.000			P
Cyberlink	0	5.000	1		0	5.000		WM +1 für Fahren und Waffen	P
Fusionsreaktor	1,2	120.000	1		1,2	120.000		braucht Gastank	P
Lebenserhaltungssystem	0,5	1.000	1		0,5	1.000		Je Treffer wird eine Stufe zerstört.	P
Nahkampfwaffe **Axt/Schwert** *(nur Kampfläufer mit Armen)*	0	15.000	1	SW +6	0	15.000			
Scannerphalanx Stufe 2	0,03333	30.000	1		0,033	30.000		RW: 5km	P
Sprungdüsen *(nur Kampfläufer oder Beta-Anzug)*	8,4	14.000	1	7	8,4	14.000		RW: 15m je Stufe	P
Ladung (Strukturtreffer bei 11)									
Frachtraum [m2] LE	1				0,367				
Mannschaft (Strukturtreffer bei 12)									
Pilot ohne Quartier	1		1		1				
Lebensraum [m2] LE			1		1				

Anhang 8 – Jäger über Genuziris

Piratenjäger

			2 PAK	WOP	Nutz	BEW
Fahrzeuggröße	[GRO]	7				
Spezialisierung: Frachter / Kampfpanzerung / Ultraleicht / Waffenplattform	f/k/u/w	w	0	2	1	0,5
Fahrzeugtyp: Bodenfahrzeug, Kampfläufer, Wasserfahrzeug b k, Luftfahrzeug w l, Raumschiff r		r				
Hightech oder Lowtech oder normal	h/-/l	-	1	1		

Raumschiff Klasse A			**Jäger 1**	**Jäger 2**	**Jäger 3**
Waffenoptionen	[WOP]	8			
Nutzlast in Ladungseinheiten	[LE]	35			
Fahrzeuggröße in Ladungseinheiten	[LE]	63			
Panzerklasse (Strukturtreffer 8)	**[PAK]**	**6**			
Kosten für den Rumpf	[Credits]	35.000			

Fahrzeugeinrichtungen	LE	Kosten	Anz	Stufen	LE	Preis	BEW	**Treffer**	**Treffer**	**Treffer**
Antrieb (Strukturtreffer bei 5,6)										
Antrieb (G) Antigrav-System	3,5	70.000	1	5	7	75.000	**21**			
Antrieb (G) Warpfeldantrieb	3,5	70.000	1	5	7	225.000	**6**			
Waffen (Strukturtreffer bei 9)							SW			
Waffenpanzerung	0	5.000			0	0				
Zielerfassungsgerät	0	1.000	1	0	0	1.000				
Leichter Raketenwerfer	0,01	2.000	2	1	0,02	4.000	(S)			
Kanone	0,05	7.000	1	2	0,05	7.000	7			
Ionenstrahler MK II	2	70.000	1	4	2	70.000	11			
Einrichtung (Strukturtreffer bei 10)										
Grundeinrichtungen (unzerstörbar)										
Versiegelung (G)	3,5	700	1		3,5	700				
Waffenoption GRO 1 (G)	1	1.000	2		2	2.000				
Waffenoption GRO 2 (G)	2	2.000	1		2	2.000				
Waffenoption GRO 4 (G)	4	4.000	1		4	4.000				
Einrichtungen (zerstörbar)										
Absprengvorrichtung je Sitz	1	5.000	1		1	5.000				
Atmosphärenschild	0,7	1.400	1		0,7	1.400				
Computersystem Stufe 1	0,5	5.000	1		0,5	5.000				
Deflektorschild Stufe 1	0,7	7.000	1		0,7	7.000				
Fusionsreaktor	0,7	70.000	1		0,7	70.000				
Gastank 20000 ANE	0,7	70	1		0,7	70				
Lebenserhaltungssystem	0,5	1.000	1		0,5	1.000				
Scannerphalanx Stufe 3	0,166667	50.000	1		0,1667	50.000				
Sensorphalanx Stufe 3	1	50.000	1		1	50.000				
Ladung (Strukturtreffer bei 11)										
Frachtraum [m2] LE	1				0,4633					
Mannschaft (Strukturtreffer bei 12)										
Pilot ohne Quartier	1		1		1			13	13	13
Lebensraum [m2] LE			1		1					

Die Piloten der Jäger haben

EW Raumschiff A	6
EW Fernkampf	6

Die Piloten sind terranische Piraten, die hoffen, dass sie unter den Freiwilligen fette Beute machen können.

Anhang 9 – Übersichtsblatt Fahrzeugkampf

			Runde 1	Runde 2	Runde 3	Runde 4	Runde 5	Runde 6	Runde 7	Runde 8	Runde 9	Runde 10
PLANUNGSPHASE												
(geheim)	Eigengeschwindigkeit	K-BEW =										
	Aktion	Angriff (auf ?)										
		Flucht										
		Inaktiv										
	Manöver											

Feind 1
Feind 2
Feind 3

AKTIONSPHASE												
	Geschwindigkeiten	Feind 1										
		Feind 2										
		Feind 3										
		Mod. Feind 1										
		Mod. Feind 2										
		Mod. Feind 3										

		Schneller als Feind ? (Differenz)				
Aktion		0-2	3-5	6-8	9-11	12-14
Angriff	Ja	-	1	2	3	4
Angriff	Nein	0	-1	-2	-3	-4
Flucht	Ja	0	1	2	3	4
Flucht	Nein	-	-1	-2	-3	-4

FEUERPHASE												
Ergebnis d. Aktionen	**Feind 1**	Eigen										
		Feind										
		Mod.										
	Feind 2	Eigen										
		Feind										
		Mod.										
	Feind 3	Eigen										
		Feind										
		Mod.										

Generelle Modifikanten:		
Eigengeschwindigkeit 0:		WM +2
Eigengeschwindigkeit > K-BEW:		WM -4
Zielgröße:	1-10	0
	11-100	1
	101-1000	2
	1001-	3

Aktion selbst	Kürzel.	**Aktion Feind**				
		A	**AN**	**F**	**FN**	**N**
Angriff erfolgreich	**A**	+2	+2	-, fn	+2	+4
Angriff nicht erfolgreich	**AN**	-	-4	KT	-	-
Flucht erfolgreich	**F**	-4, fn	f	f	f	f
Flucht nicht erfolgreich	**FN**	-4	-	KT	-	-4
Normal	**N**	-	-	KT	-4	-4

f ... Flucht sofort gelungen
fn ... keine Flucht
KT ... kein Treffen möglich