

COMMANDO-RAID

EPISODE 2: RAID ON TYCHO-47



Ein Abenteuer für **Traveller**

Autor: Felix „Masterbrain“ Münter
Layout: Felix „Masterbrain“ Münter
Lektorat: Katharina „Cutter“ Prost & Rudolf „rust“ Stolte
Dank an: Cutter, rust, DMH, Spitfire, Eisbär

Vorwort

Dieses Abenteuer schließt unmittelbar an den Vorgänger „**Boarding the Enemy**“ an und richtet sich – wen mag es wundern – somit auch an Einsteiger in das System. Mit ein bisschen Arbeit kann dieses Abenteuer aber auch unabhängig vom Vorgänger gespielt werden.

Wie der Titel vermuten lässt, handelt es sich bei dem vorliegenden Material um eine Art der „Military-Science-Fiction“, was bedeutet, dass das Abenteuer eher handfeste Auseinandersetzungen liefert als soziale Interaktion. Dadurch ist es in meinen Augen aber geeignet, um den Spielern die Regelmechaniken näher zu bringen und die Besonderheiten des Kampfsystems zu verdeutlichen.

Ausgelegt ist das Abenteuer für bis zu sechs Spielern, kann aber bei Bedarf auch mit weniger oder mehr Spielern gespielt werden, die dafür notwendigen Handgriffe sind marginal.

Was die Zeit angeht, so wird das Abenteuer nach meiner Einschätzung 3-4 Stunden einnehmen, kaum mehr. Dieser Zeitrahmen schien mir für Einsteigerrunden recht angemessen.

Bevor es vergessen wird: Jegliche Ähnlichkeiten von hier genannten Personen mit existierenden Personen sind rein zufällig und nicht geplant. Und, ja, auch das © der verwendeten Bilder liegt nicht bei meiner Person. Sollte da irgendwer ein Problem mit einem oder mehreren Bildern haben, ändere ich das natürlich umgehend.

Bei Fragen bezgl. des Szenarios, können diese über www.fundus.ludi.de im dortigen Diskussionsbereich an mich gestellt werden oder aber via Mail (masterbrain@fundus-ludi.de) an mich gesendet werden.

Ich bemühe mich um eine schnelle Antwort.

Genug der Worte!

Viel Spaß beim lesen!

SoFar

MB

Im September '08

INHALT

VORGESCHICHTE	4
1. NACHBESPRECHUNG	4
2. ANFLUG AUF TYCHO-47	6
2.1 RAUMKAMPF ÜBER TYCHO-47	7
3. LANDUNG	8
4. AUF FEINDLICHEM BODEN	10
5. PRIMÄRZIEL: SENSORIK	13
6. GET THE HELL OUTA HERE!	13
7. BAILING OUT	15
8. SEMPER FIDELIS	15
ANHANG 1: KARTE VON TYCHO-47	16
ANHANG 2: STRUKTUR DES 29. MARINE COMMANDOS	17

Vorgeschichte

Raid on Tycho-47 schließt unmittelbar an die Handlungen aus **Boarding the Enemy** an.

Nachdem es den Soldaten des 29. *Marine Commandos* gelungen ist, die >>**Alexandretta**<< zu kapern und die Daten des Hauptrechners des Korsaren zu sichern, bevor es den Piraten gelingen konnte, diese zu löschen, liegt nun noch mehr Arbeit vor ihnen. Sie haben keine Zeit für eine Erholung, denn ihr nächstes Ziel ist größer als das Letzte. Es geht um nichts Geringeres als darum, die Operationsbasis der Piratenflotte, welche seit Monaten den **Gladis-Sektor** unsicher macht, zu finden und auszuschalten. Noch dazu ist es für die Marines eine willkommene Gelegenheit, Rache für den Mord an einem der Ihren zu nehmen...

1. Nachbesprechung

Eine halbe Stunde nach Abschluss der Aktion auf der >>**Alexandretta**<< werden die Marines von der >>**Tall Sally**<< erneut auf den Kreuzer >>**Hermes**<< eingeschifft. Während der Kreuzer und der Korsar auf Formation fliegen, haben die Marines eine Stunde Zeit, um ihre Ausrüstung wieder auf Vordermann zu bringen und sich zu duschen, bevor sie von **Lieutenant Ryban** in den Besprechungsraum des Kreuzers zur Nachbesprechung befohlen werden. Ausgenommen davon sind natürlich jene Marines, welche bei der Aktion auf der >>**Alexandretta**<< mehr oder weniger schwer verwundet wurden – für sie gibt es erst einmal Aufenthalte auf der Krankenstation.

Lieutenant Ryban empfängt die Marines in korrekter Uniform, auf dem großen Kartentisch hat er jedoch eine Kiste mit Zigarren bereitgestellt.

„Marines, ich begrüße sie zurück! Lassen sie mich ihnen für die großartige Arbeit gratulieren. Durch ihren tapferen und vorbildlichen Einsatz an Bord des Zielschiffes ist es uns gelungen, an die Daten zu gelangen, mit denen wir der Bedrohung durch die Terroristen in diesem Sektor ein für alle mal ein Ende setzen können. Wieder mal haben die

Marines bewiesen, dass sie getreu ihrem Motto allzeit bereit sind. Allzeit bereit, ihr Leben zu Erreichung ihrer Ziele aufs Spiel zu setzen. Marines, die Ehre der Stunde gehört ihnen!“

Ryban legt eine kurze Pause ein, salutiert vor seinen Soldaten und beginnt dann zu applaudieren. Das ist ein Lob, welches die Marines bisher sicher selten erhalten haben. Den Charakteren sollte klar werden, wie ernst ihr Vorgesetzter seine Worte meint. Der Offizier bietet den Soldaten im Anschluss Zigarren an – und wie ein Vorbild genehmigt auch er sich eine.

„Doch unsere Mission ist noch nicht beendet. Sie haben glänzende Vorarbeit geleistet, doch unsere eigentliche Aktion beginnt erst in diesem Moment. Der Nachrichtendienst hat in der vergangenen Stunde die sichergestellten Daten ausgewertet. Marines, es war ein Treffer ins Schwarze. Unter den Daten befindet sich der Standort der Versorgungsbasis dieser Terroristen. Der Ort, an dem sie ihre Schiffe sammeln und reparieren. Der Ort, von dem sie aufbrechen um über die Schutzlosen dieses Sektors herzufallen. Nun sind wir also in der Lage, diesen Sektor ein für alle mal zu befrieden – und Rache für den Kameraden zu nehmen, den die Terroristen auf so schändliche Weise auf dem Gewissen haben.“

Der Projektor des Kartentisches vergrößert nach den Worten des Offiziers einen Kartenausschnitt. Dabei handelt es sich um einen Asteroidengürtel. Auf der Vergrößerung ist ein Asteroid markiert. *„Den Daten zu Folge befindet sich hier die Operationsbasis der Terroristen. Der Komplex ist auf einem Asteroiden mittlerer Größe untergebracht und trägt den Namen Tycho-47. Der Führungsstab hat folgende Operation entworfen, zu der sie im Folgenden eingeteilt werden. Der gekaperte Korsar, den wir auch in der letzten Operation verwendet haben wird mit Soldaten des Alpha und Baker Squads bemannt und mit einer Rumpfcrew versehen. Dann wird er seinen Anflug auf Tycho-47 fortsetzen. Wir gehen davon aus, dass man noch keinen Verdacht geschöpft hat. So getarnt, besteht ihre Aufgabe nach der Landung in mehreren Zielen. Während*

das Alpha-Squad die Aufgabe hat, die Sensorik des Stützpunktes zu zerstören, ist es die Aufgabe von Baker, die Bodenverteidigung der Basis auszuschalten.“

Der Projektor schaltet um auf eine taktische Projektion der beschriebenen Operation.

„Nach Erfüllung dieser Ziele werden beide Squads getrennt ausbooten und den Rückmarsch antreten. Hierfür sollte sich in der Basis ein passendes Transportmittel kapern lassen. Parallel dazu – nachdem wir Bestätigung durch das Alpha-Squad erhalten haben – wird die >>Hermes<< zusammen mit anderen Kreuzern im Verband den Anflug auf Tycho-47 beginnen. Dies wird unabhängig von ihrer Statusmeldung eine halbe Stunde nach ihrer Landung passieren. Sobald Tycho-47 in Reichweite der Waffen ist, wird mit dem Angriff begonnen, Priorität haben dabei zuerst die Schiffe der Terroristen, danach die Basis selbst. Sehen sie also zu, dass sie frühzeitig wieder einpacken und verschwinden. Ich glaube, ich muss sie nicht an die Wichtigkeit dieser Operation erinnern. Marines, semper fidelis!“

Nach dieser Ansprache übergibt der Offiziere die detaillierten Befehle an **Powell** und **Gulliani**, während er zusammen mit den anderen Marines, welche nicht eingesetzt werden, den Besprechungsraum verlässt. Die Aufgaben der beiden Squads sind klar umrissen, und in der nun folgenden Besprechung ist es Zeit auf die Details des Auftrags eingehen zu können.

- Die bisher ausgewerteten Daten lassen auf 8-10 Korsaren schließen, welche Tycho-47 als Operationsbasis nutzen. Zusammen mit der geschätzten Zahl des Bodenpersonals rechnet man also mit 150-200 Piraten, deren Bewaffnung und Ausbildung maximal als mittelmäßig eingestuft wird.
- Wichtig ist vor allem die möglichst lange aufrechtzuerhaltende Tarnung der Marines. Sobald die Terroristen die Kommandoaktion

bemerken, wird die Erreichung der gesetzten Ziele umso schwerer.

- Sollte die Tarnung der Squads auffliegen, so haben die einzelnen Ziele natürlich oberste Priorität, man soll Kämpfe mit Gegneransammlungen schon allein aufgrund des Zeitlimits vermeiden.
- Beide Teams werden mit genügend Sprengstoff ausgerüstet, um ihren Auftrag zu erfüllen. Damit liegt es im Ermessen der jeweiligen Teams, wo sie den Sprengstoff einsetzen. Für das Alpha-Squad (also die SC) gibt es hierbei zwei mögliche Ziele: Die Kontrollstation der Sensorik oder die Sensoren selbst.
- Was den Einsatz von Bordwaffen gegen das Ziel angeht, so gibt es strikte Anweisungen von Oben, die Waffen nicht einzusetzen. Die Risiken für die eingesetzten Soldaten werden dabei als zu groß angesehen.

Die Besprechung sollte keine Fragen über den Einsatz und seine Durchführung bei den Marines offen lassen. Im Grunde sind sie in den letzten Jahren mehrfach auf solche Aktionen trainiert worden, und vielleicht haben einige von ihnen so etwas schon hinter sich gebracht.

Nach der Besprechung haben die Marines eine Stunde um sich marschbereit zu machen. Danach werden sie dann wieder auf der >>**Tall Sally**<< eingeschifft.

2. Anflug auf Tycho-47

Wie vor einigen Stunden auch, werden Alpha und Baker mit einer Barkasse auf dem Korsaren eingeschifft und beziehen im Frachtraum des Schiffes Stellung.

Wie zu erwarten war, hat sich das Bild des Schiffes nicht wirklich geändert.

Niemand hat in den vergangenen Stunden gier sauber gemacht oder aufgeräumt und das Schiff befindet sich bestenfalls immer noch in einem desolaten Zustand.

Eine Rumpfcrew der Navy bestehend aus Piloten und Mechanikern übernimmt die Steuerung des Korsaren – und in den Händen dieser Männer und Frauen liegt es auch später, die Marines wieder heil von **Tycho-47** zu bringen. Aber dazu an späterer Stelle mehr.

Der Anflug auf die Operationsbasis der Piratenflotte nimmt einige Stunden Zeit in Anspruch. Während dessen wird sich die >>**Hermes**<< mit mehreren anderen Kreuzern treffen und außerhalb der Sensoren auf das Signal zum Zugriff warten. Wie sich die Marines die Zeit bis zum Einsatz vertreiben, steht ihnen frei. Vielleicht wollen sie vorher noch einmal einige Stunden schlafen oder vertreiben sich die Zeit einfach bei einem guten Kartenspiel und Zigaretten.

Drei Stunden vor Erreichen von **Tycho-47** schaltet die Besatzung des Korsaren auf Rotlicht. Das Schiff befindet sich nun in Reichweite der Sensoren. Es dauert auch nicht lange, da wird die >>**Tall Sally**<< von den Sensoren der Basis erfasst und angefunkt.

Bei dieser Überprüfung...

1. ...gelingt es den Technikern an Bord, einwandfrei zu antworten. Es wird kein Verdacht geschöpft.
2. ...antworten die Techniker an Bord zwar mit einem veralteten Signal, es gelingt ihnen aber dennoch die Überprüfung zu überstehen. Es wird kein Verdacht geschöpft.
3. ...gelingt es den Technikern an Bord, einwandfrei zu antworten. Es wird kein Verdacht geschöpft.
4. ...antworten die Techniker an Bord mit einem veralteten Signal. Die Bodenstation ist von nun an **aufmerksam**.

5. ...gelingt es den Technikern an Bord, einwandfrei zu antworten. Es wird kein Verdacht geschöpft.
6. ...antworten die Techniker an Bord mit einem völlig veralteten Signal. Die Bodenstation ist von nun an **alarmiert**.

Wie die genaue Reaktion der Bodenstation ist, ist jedoch an Bord der >>**Tall Sally**<< nicht abzusehen.

Egal ob nun Verdacht geschöpft wird oder nicht, der Korsar darf seinen Anflug auf **Tycho-47** vorerst fortsetzen.

Nach einer weiteren Flugstunde erfassen die Sensoren der Bodenstation den Korsaren erneut und Tasten ihn diesmal ab. Je nachdem, wie der erste Funkkontakt mit dem gekaperten Schiff verlaufen ist, wird diese Abtastung mehr oder weniger gründlich verlaufen. Dies bedeutet, dass der folgende Würfelwurf einen WM von +1 erhält, wenn man auf **Tycho-47** aufmerksam ist und einen WM von +2, wenn man dort alarmiert ist.

Bei der Sensoren-Abtastung...

1. ... wird nicht auffälliges entdeckt. Am Boden schöpft man keinen Verdacht.
2. ... werden zwar Auffälligkeiten und Interferenzen bemerkt, man macht dafür aber den schlechten Zustand der >>**Tall Sally**<< verantwortlich und schöpft keinen Verdacht.
3. ... wird nicht auffälliges entdeckt. Am Boden schöpft man keinen Verdacht.
4. ... werden zwar Auffälligkeiten und Interferenzen bemerkt, von nun an ist man am Boden **aufmerksam**.
5. ... wird eindeutig klar, dass mit dem Schiff etwas nicht stimmt. Die Bodenkontrolle ist damit **alarmiert**.
- 6+ ... entdeckt man, dass etwas mit dem einfliegenden Schiff gewaltig nicht stimmt und versetzt die Basis in den **Alarmzustand**.

Erneut sollte an Bord des Korsaren selbst lediglich klar sein, dass es eine Sensorenabtastung gab, nicht aber, wie das Ergebnis dieser war. So wie sich die Situation für die Besatzung und die

Marines bisher darstellt, sollte alles problemlos funktionieren.

Die Basis selbst wird von einer kleinen Jägergruppe patrouilliert. Wenn die >>**Tall Sally**<< in ihrem Anflug auf **Tycho-47** also in Reichweite dieser Gruppe kommt, so wird erneut eine Überprüfung durch diese drei Raumjäger erfolgen. Natürlich sind die Piloten der Raumjäger im Falle eines Falles von der Bodenkontrolle informiert und eingewiesen worden. Für die nächste Tabelle bedeutet dies:

Für jedes auf den vorherigen Tabellen erzielte Ergebnis von „**aufmerksam**“ wird ein WM von +1 angewandt, für jedes erzielte Ergebnis „**alarmiert**“ ein WM von +2 und für das Ergebnis „**Alarmzustand**“ sogar ein WM von +3. **Die Ergebnisse sind somit also kumulativ – wurde auf der ersten Tabelle das Ergebnis „aufmerksam“ erzielt und bei dem zweiten Wurf auf der nachfolgenden Tabelle auch, dann wäre der WM für die nun folgende Tabelle also +2**

Die Jägergruppe...

1. ... kann nichts Auffälliges entdecken und setzt die Patrouille fort.
2. ... entdeckt etwas, meldet dies aber nicht und setzt die Patrouille fort.
3. ... kann nichts Auffälliges entdecken und setzt die Patrouille fort.
4. ... entdeckt bei der Überprüfung einige Abweichungen und meldet es der Bodenkontrolle. Dort ist man nun **aufmerksam**.
5. ... entdeckt größere Auffälligkeiten und meldet diese. Weiterhin wird sie den Korsaren nun zur Landeposition geleitet. Am Boden ist man nun **alarmiert**.
6. ... entdeckt kaum zu übersehende Fehler an Bord des gekaperten Schiffes und eskortiert den Korsaren zum Landeort, mit entscherten Waffen. Der **Alarmzustand** wird ausgerufen.
- 7+ ... beginnt ohne Vorwarnung den Angriff auf das Schiff!

2.1. Raumkampf über Tycho-47

Sollte es wirklich zu einem Raumkampf mit den der Jägergruppe kommen, so hängt davon natürlich der Erfolg der Mission ab, und das noch bevor die Teams überhaupt am Boden sind. Hierzu können natürlich die normalen Raumkampf-Regeln (GRW, S. 164 -170) verwendet werden. Dies ist vor allem bei erfahrenen SL und Spielern zu empfehlen.

Wenn es jedoch etwas schneller gehen soll und/oder SL sowie Spieler noch nicht ganz so lang dabei sind, dann könnte man einfach die folgenden Tabellen verwenden.

Der Einfachheit halber ist davon auszugehen, dass die >>**Tall Sally**<< fünf Treffer durch die Jäger überstehen wird, bevor ihr Zustand kritisch wird und das Schiff explodieren wird. In diesem Fall überlebt das natürlich keines der Besatzungsmitglieder.

Weiterhin wird davon ausgegangen, dass bei einem Jäger ein einziger Treffer reicht, um sie zu zerstören.

Die >>**Tall Sally**<< verfügt über drei Geschütztürme, welche von den Marines bemannt werden sollten. Zur optimalen Bedienung ist die Fähigkeit **Bordschütze (Geschütztürme)** natürlich notwendig. Bestenfalls sollten alle drei Türme von den SC bemannt werden.

Um den Kampf spannend zu halten, ist davon auszugehen, dass sich immer nur ein einzelner Jäger in Angriffsposition auf den Korsaren befindet – dies wiederum bedeutet aber auch, dass immer nur dieser Jäger unter Feuer genommen werden kann.

Für die Piloten der Jäger ist ein Wurf auf Bordwaffen 8+ notwendig, die Bedienungen der Geschütztürme würfeln ebenso auf Bordwaffen 8+.

Sollte die >>**Tall Sally**<< getroffen werden, kann folgende Tabelle zu rate gezogen werden:

Tabelle Treffer auf der >>Tall Sally<<

1. unbedeutender Treffer. Die Besatzung wird durchgeschüttelt und erhält für die nächsten Aktionen einen WM von -1.
2. leichter Treffer. Die Besatzung wird übereinandergeworfen und erhält für die nächsten Aktionen einen WM von -2.
3. mittlerer Treffer. Das Schiff erzittert unter dem Treffer und für eine Runde fällt die Zielvorrichtung eines zufälligen Geschützturmes aus.
4. schwerer Treffer. Der Treffer sorgt für einen kurzweiligen Ausfall aller Bordwaffen von einer Runde.
5. katastrophaler Treffer. Bei dem Treffer werden 1w6 zufällige Besatzungsmitglieder verletzt und erhalten jeweils 1w6 Schaden.
6. Explosion. Bei diesem schweren Treffer werden 2w6 zufällige Besatzungsmitglieder verletzt und erhalten jeweils 1w6 Schaden

Sobald der letzte Jäger zerstört wurde, steht der Landung des Korsaren nichts mehr im Weg – nur wird diese Landung alles andere als sanft und einfach.

3. Landung

Letztendlich sollte die >>Tall Sally<< es auf eine der Landeplattformen der Bodenstation schaffen. Je nachdem wie die drei Überprüfungen vorher verlaufen sind, werden sie auch am Boden empfangen. Hierbei werden die evtl. Modifikationen, welche bei den vorherigen Kontrollen erzielt wurden angerechnet. Für die nächste Tabelle bedeutet dies: Für jedes auf den vorherigen Tabellen erzielte Ergebnis von „**aufmerksam**“ wird ein WM von +1 angewandt, für jedes erzielte Ergebnis „**alarmiert**“ ein WM von +2 und für das Ergebnis „**Alarmzustand**“ sogar ein WM von +3. **Die Ergebnisse sind somit also kumulativ**

Sollte es zu einem Raumgefecht in der Nähe der Basis gekommen sein, ist die folgende Tabelle natürlich zu ignorieren!!!

Die Tall Sally...

1. ... kann unbehelligt landen.
2. ... wird nach der Landung durch zwei Personen des Bodenpersonals überprüft, die an Bord kommen. Dies ist eine Standardprozedur, die Personen sind also nicht speziell bewaffnet oder gerüstet
3. ... kann unbehelligt landen.
4. ... wird nach der Landung von einem Sicherheitsteam aus sechs Männern überprüft. Die Männer sind jedoch nicht speziell bewaffnet oder gerüstet.
5. ... wird nach der Landung von einem Sicherheitsteam aus zehn Männern überprüft. Die Männer sind speziell bewaffnet und gerüstet
6. ... Wird nach der Landung von einem Sicherheitsteam aus zwölf Mann überprüft. Die Männer sind speziell bewaffnet und gerüstet
- 7+. ... wird nach der Landung umstellt. Mindestens 20 bewaffnete Personen richten ihre Waffen auf das Schiff.
- 10+. ... wird direkt nach der Landung vom Bodenpersonal und den stationären Waffen vor Ort unter Feuer genommen.

Selbst wenn die >>Tall Sally<< vom Bodenpersonal überprüft wird, ist dies noch kein Grund, dass die Mission der Marines völlig aus dem Ruder läuft. Gelingt es den Marines innerhalb von drei Runden, die Personen zu überwältigen (was durchaus im Bereich des möglichen liegt) und danach eine entsprechende Nachricht über Funk absetzt, wird man vorerst keinen Verdacht schöpfen. Werden dabei Waffen eingesetzt, sollte natürlich daran gedacht werden, diese mit einem entsprechenden Schalldämpfer zu versehen. Sobald Schüsse zu hören sind, wird unwiederbringlich der Alarm ausgelöst.

Ist die Übermacht zu groß, wird das Schiff umstellt oder gar unter Feuer genommen, dann gibt es für die Marines natürlich nur noch eine Devise: den Kampf.

Pirat

Stä: 9 **Ges:** 9 **Aus:** 8 **Int:** 6 **Bil:** 6 **Soz:** 4

Athletik: 1; **Handfeuerwaffe:** (Projektilegewehr ODER Schrotflinte): 1; **Nahkampf (Klinge):** 1; **Raumanzug:** 1; **Verdeckte Operationen:** 1

Sollte es zu einem Raumkampf gekommen sein, verhält es sich ein wenig anders: der landende Korsar wird vom Boden aus unter Feuer genommen. Hierbei gelten dieselben Regeln wie auch schon beim Raumkampf. Das Schiff hält insgesamt drei Treffer aus, evtl. Treffer aus dem Raumgefacht zählen natürlich auch hier.

Am Boden gibt es insgesamt acht Waffenplattformen, und pro Runde werden jeweils zwei Geschütze in der Lage sein auf das anfliegende Schiff zu feuern. Diesmal können die Geschütze des Schiffes jedoch auf alle Plattformen am Boden feuern (maximal 3 pro Runde). Für beide Seiten ist diesmal ein Wurf von 10+ auf die entsprechende Fertigkeit notwendig.

Die Landung nimmt zwei Runden in Anspruch

Sollte die >>**Tall Sally**<< getroffen werden, verwenden sie die gleiche Tabelle wie in **Abschnitt 2.1.** Das gelandete Schiff wird dann auch entsprechend am Boden empfangen – hier ist die SL gefragt, einzuschätzen, wie viel die SC noch „verkräften“ werden, aber im Normalfalle sollte es ein Empfang sein, der mit einer 7+ oder 10+ auf der o.g. Tabelle einzuordnen ist.

Noch einige Worte zum Einsatz der Bordwaffen:

Die Marines sollten sich daran erinnern, dass sie strikte Anweisungen von oben haben, keinen gebrauch von den Bordwaffen des Korsaren zu machen. Der Grund liegt v.a. auch darin, dass dadurch einige Bedrohungen des Abenteuers zu „einfach“ werden würden. Falls die Spieler sich jedoch nicht scheuen gegen die Befehle zu verstoßen, dann könnte ein Hinweis auf explosive Frachtgüter in der Nähe ihrer Landeplattform, die ganz sicher in Mitleidenschaft gezogen werden kann, sie sicher daran hindern, die Geschütze einzusetzen.

4. Auf feindlichem Boden

Ab dem Moment, an dem sich die Marines an die Erfüllung ihres eigentlichen Ziels machen, wird es schwer, die Aktionen der Spieler vorherzusehen. Genau aus diesem Grund möchte ich an dieser Stelle erneut nur einige Rahmenvorgaben geben, um möglichst individuell und verschieden auf die Aktionen der Spieler reagieren zu können. Wie diese Art des „Baukasten“ verwendet wird, obliegt natürlich der SL. Zur Übersichtlichkeit befindet sich eine Karte der Basis im Anhang auf **Seite 13**. Diese Karte kann auch ohne weiteres von den Spielern bei ihrer Planung benutzt werden.

Die >>**Tall Sally**<< ist auf Landeplattform 1 (LP1) gelandet. Während der Baker-Squad nun recht frei über das Gelände strömen kann um sein Ziel zu erreichen, muss der Alpha-Squad möglichst schnell zur Sensorik (S) gelangen, um das in das Squad gesetzte Ziel zu erfüllen. Je nach Situation sollten die Spieler genau planen. Hierbei sollte ihnen jedoch immer wieder klar gemacht werden, dass sie ein klares Zeitlimit zum Erreichen ihres Ziels haben.

Für den Fall, dass die >>**Tall Sally**<< „unter Feuer“ gelandet ist, oder die Basis kurz nach der Landung in den Alarmzustand gegangen ist, wird es eh ein harter Ritt für die Spieler. In diesem Fall obliegt es der SL die Gegner möglichst geschickt zu positionieren und den Spielern das Leben schwer zu machen. Ein Gefecht auf dem Gelände der Basis dürfte überaus spannend aber auch fordernd sein. Hierbei sind der Kreativität der Spieler und der SL keine Grenzen gesetzt, was sie im Gefechtsfeld einsetzen.

Aber für den anderen Fall – also die geglückte und getarnte Landung – sind folgende Ereignistabellen gedacht, um den Auftrag spannend und abwechslungsreich zu machen.

Ereignisse Landeplattformen(LP)

Die getarnten Marines ...

1. ... geraten in eine kleine Gruppe (1w3 Personen) leichtbewaffneten Bodenpersonals. Diplomatie 8+ um eine Auseinandersetzung und mögliche Enttarnung zu verhindern.
2. ... können unbehelligt ihres Weges gehen.
3. ... ein einzelner Pirat will mit einem alten Bekannten von der >>Tall Sally<< sprechen. Diplomatie 10+ um eine Auseinandersetzung zu vermeiden.
4. ... werden angehalten bei einer Entladung eines anderen Schiffes zu helfen. Diplomatie 8+ um der Arbeit zu entgehen.
5. ... geraten in eine größere Gruppe (1w6) leichtbewaffneten Bodenpersonals. Diplomatie 8+ um eine Auseinandersetzung und mögliche Enttarnung zu verhindern.
6. ... geraten an eine Gruppe aus sechs schwerbewaffneten Sicherheitsleuten, die sie routinemäßig überprüfen will. Diplomatie 10+ um sich da heraus zu reden...

Ereignisse Laufstege

Die getarnten Marines...

1. ... geraten in eine kleine Gruppe (1w3 Personen) leichtbewaffneten Bodenpersonals. Diplomatie 8+ um eine Auseinandersetzung und mögliche Enttarnung zu verhindern.
2. ... treffen einen Mechaniker, der sie über den Status ihres Schiffes befragt
3. ... werden angehalten bei einer Entladung eines anderen Schiffes zu helfen. Diplomatie 8+ um der Arbeit zu entgehen.
4. ... können unbehelligt ihres Weges gehen.
5. ... geraten in einen Unfall mit Frachtgut. Athletik 8+ um herum purzelnder Fracht auszuweichen, ansonsten 3 Punkte Schaden.
6. ... geraten in eine größere Gruppe (1w6) leichtbewaffneten Bodenpersonals. Diplomatie 8+ um eine Auseinandersetzung und mögliche Enttarnung zu verhindern

Ereignisse Lagerhallen(LH)

Die getarnten Marines...

1. ... werden angehalten bei einer Beladung eines anderen Schiffes zu helfen. Diplomatie 8+ um der Arbeit zu entgehen.
2. ... geraten in eine Gruppe (1w6) übellautiger Arbeiter, die einfach nur so auf der Suche nach Streit sind. Diplomatie 8+ um eine zünftige Schlägerei „aus Spaß“ zu umgehen.
3. ... können unbehelligt ihrer Wege gehen.
4. ... geraten in eine größere Gruppe (1w6) leichtbewaffneten Bodenpersonals. Diplomatie 8+ um eine Auseinandersetzung und mögliche Enttarnung zu verhindern.
5. ... geraten in einen Unfall mit Frachtgut. Athletik 8+ um herum purzelnder Fracht auszuweichen, ansonsten 3 Punkte Schaden.
6. ... werden angehalten bei einer Beladung eines anderen Schiffes zu helfen. Diplomatie 8+ um der Arbeit zu entgehen.

Der Eingang zum Kontrollturm(T) ist besonders gesichert und verschlossen. Wenn die Charaktere wirklich versuchen sollten, sich mit Gewalt Zugang zu verschaffen, werden sie ganz sicher den Alarm auslösen.

Ereignisse Kontrollturm(T)

Die getarnten Marines...

1. ...werden von einem griesgrämigen Techniker angewiesen, sich um ihre Sachen zu kümmern, während er eine kleine Reparatur vornimmt.
2. ... geraten in eine Sicherheitskontrolle und werden durch schwerbewaffnetes Bodenpersonal überprüft. Diplomatie 10+ um eine Auseinandersetzung und mögliche Enttarnung zu verhindern.
3. ... können unbehelligt ihrer Wege gehen
4. ... geraten an einen scheinbar höhergestellten Mann, der einen Statusbericht über ihre letzte Mission verlangt.
5. ... geraten in eine größere Gruppe (1w6) leichtbewaffneten Bodenpersonals. Diplomatie 8+ um eine Auseinandersetzung und mögliche Enttarnung zu verhindern.
6. ... werden einfach nur aufgefordert, sich anderswo herumzutreiben.

Ereignisse Frachtaufzug(FA)

Die getarnten Marines...

1. ...werden angehalten beim be- oder entladen des riesigen Aufzuges behilflich zu sein. Diplomatie 8+ um der Arbeit zu entgehen.
2. ... werden von dem Areal vertrieben, da der Aufzug in Betrieb genommen werden soll.
3. ... geraten in einen Unfall mit Frachtgut. Athletik 8+ um herum purzelnder Fracht auszuweichen, ansonsten 3 Punkte Schaden.
4. ... können unbehelligt ihrer Wege gehen
5. ... geraten in eine größere Gruppe (2w6) schwerbewaffneten Bodenpersonals, dass sie argwöhnisch überprüft. Diplomatie 8+ um einer Auseinandersetzung zu entgehen.
6. ... werden Zeugen, wie sich einige Piraten an ein paar Frachtkisten privat vergehen.

Ereignisse Werkstatthangar(WH)

Die getarnten Marines...

1. ... treffen auch einen fluchenden Mechaniker, der sie mit unsinnigen Befehlen nach Ersatzteilen in alle Richtungen schickt.
2. ... geraten mitten in den Testlauf einer Maschine. Athletik 8+ um sich in Sicherheit zu bringen, ansonsten 4 Punkte Schaden.
3. ... können unbehelligt ihrer Wege ziehen.
4. ... werden angewiesen bei schweren Reparaturarbeiten zur Hand zu gehen. Diplomatie 8+ um der Arbeit zu entgehen.
5. ... geraten mitten in einen Unfall bei der Reparatur. Athletik 10+ um herumfliegenden Teilen aller Art aus dem Weg zu gehen, ansonsten 2 Punkte Schaden.
6. ... geraten in eine größere Gruppe (1w6) leichtbewaffneten Bodenpersonals. Diplomatie 8+ um eine Auseinandersetzung und mögliche Enttarnung zu verhindern.

Ereignisse Sensorenkuppel(S)

Die getarnten Marines...

1. ... treffen auf einen Techniker, der sie auffordert, ihnen bei einfachen Arbeiten zur Hand zu gehen. Diplomatie 8+ um der Arbeit zu entgehen.
2. ... können unbehelligt ihrer Wege ziehen.
3. ... treffen auf eine Gruppe arbeitender Techniker, die es gilt abzulenken.
4. ... geraten in eine normale Sicherheitskontrolle aus zwei Leuten. Diplomatie 8+ um einer Auseinandersetzung aus dem Wege zu gehen.
5. ... treffen auf einen einzelnen Wachmann, der sie wieder wegschicken will.
6. ... können unbehelligt ihrer Wege ziehen.

Wie immer sind diese Tabellen nur als Vorschläge zu verstehen und können bei Bedarf oder besseren Ideen natürlich nach eigenem Gutdünken verändert werden!!!

5. Primärziel: Sensorik

Das Ziel der Marines ist die Sensorenkuppel am anderen Ende der Einrichtung. Unabhängig davon, ob die Basis mittlerweile in heller Aufregung ist und es so scheint, ob alles, was eine Waffe in der Hand halten kann auf die Soldaten feuert oder ob sie unentdeckt bis hierhin gekommen sind: irgendwann sollten sie vor der großen Kuppel stehen.

Mit einigen fachkundigen Blicken (Sprengstoffe 8+) sollte klar sein, an welchen Stellen man Sprengstoff anbringen muss, um die Sensoren von **Tycho-47** auszuschalten. Alternativ – und wenn den Marines nicht ganz klar ist, wo sie den Sprengstoff anbringen sollen, können sie auch einfach so viel Sprengstoff nehmen, wie sie zusammenbekommen und ein möglichst großes Loch in die Kuppel sprengen. Ob dies jedoch auch zum erwünschten Erfolg führen wird, ist fraglich. Natürlich ist es auch möglich, sich Zugang in das Innere der Sensorenkuppel zu verschaffen (vielleicht indem man einen Techniker oder einen Wachmann bedroht, alternativ mit einem Wurf auf Computer 10+) und die Elektronik dort lahm zu legen, diesmal mit einem Wurf auf Ingenieur (Elektronik) 8+ oder aber eben wieder mit Sprengstoff.

Vielleicht wird den Spielern noch ein anderer Weg einfallen, wie sie ihr Primärziel erreichen können. Der Kreativität der Spieler ist eigentlich keine Grenze gesetzt. Es liegt an der SL, welche Ideen Erfolg haben werden und welche nicht.

Die Sabotage der Anlage sollte den Spielern in jedem Falle – wenn sie schon einmal irgendwie bis hier gekommen sind – gelingen. Erst danach sollte die Hölle losbrechen...

6. Get the hell outa here!

Der Rückzug der Marines sollte vor allem eines sein: hektisch und schnell. Um diese Stimmung auch zu erzeugen und zu transportieren, muss natürlich etwas

passieren. Sollten die Soldaten schon „unter Feuer“ gelandet sein oder haben auf dem Weg zu ihrem Ziel den Alarm ausgelöst, dann muss es natürlich kein Ereignis mehr geben, was hier Spannung und Hektik aufbaut. Sollte dem nicht so sein, passiert eine der folgenden Aktionen kurz nachdem sie ihre Arbeit an der Sensorenkuppel beendet haben:

- Entweder wird ein Techniker sie bei der Arbeit beobachtet haben und die Basis in Alarm versetzen.
- Oder: Das Baker-Squad ist bei seiner Arbeit aufgefliegen. In diesem Falle wird die Basis ebenfalls in Alarm versetzt, während ein schneller Schusswechsel auf Höhe der Jägerplattformen (**JP**) beginnt.

Was auch immer es ist, **Tycho-47** befindet sich ab diesem Zeitpunkt im Alarmzustand – und den Marines steht ein harter Weg zurück bevor. Dies sollte eine wirkliche Ausnahmesituation für die Soldaten sein: aus allen Richtungen scheint von einem zahlenmäßig überlegenen Feind auf sie gefeuert. Die Soldaten mögen besser ausgerüstet und ausgebildet sein, aber gegen eine solche Übermacht haben sie keine Chance, das sollte ihnen schnell klar sein. Mehr als den kämpfenden und möglichst schnellen Rückzug gibt es also nicht. Bei dem Vorgehen der SC kann ihr Squad Leader, **Lance Sergeant Powell**, von der SL als eine Art „*Wild Card*“ eingesetzt werden: Wenn die SC sich uneinig über ihr vorgehen sind oder vielleicht zu viel Zeit brauchen, hat der SL hier eine Ressource um dirigierend einzugreifen und den SC zu helfen.

Der Weg zurück zur **>>Tall Sally<<** (oder alternativ zu einem anderen Schiff, das sich zur Flucht eignet) sollte nicht leicht werden und den Marines eigentlich alles abverlangen. Um diese Flucht nicht zu einem langweiligen von Deckung-zu-Deckung huschen und auf Gegner feuern verkommt, kann folgende Tabelle auch wieder hilfreich sein, die jede Kampfrunde zum Einsatz kommen kann:

Rückzugsgefecht

1. ... ein Querschläger in der Nähe bringt einen Marine aus dem Gleichgewicht. Athletik 8+ um nicht im Dreck zu landen und die nächste Aktion zu verlieren.
2. ... Deckungsfeuer! Athletik 9+ um den Kopf schnell genug nach unten zu bekommen, ansonsten 1w6 Schaden.
3. ... Ladehemmung! Der Marine muss seine Waffe erst erneut auf Vordermann bringen, um sie einzusetzen.
4. ... Splitterregen! Frachtgut in der Nähe des Marines wird getroffen und zersplittert. 1 Punkt Schaden durch die herumfliegenden Trümmer.
5. ... Friendly Fire! Anstatt auf die Marines zu feuern, wird auf verbündete Piraten gefeuert. 1w3 Verluste.
6. ... ein Querschläger in der Nähe bringt den Marine so stark aus dem Gleichgewicht, dass er droht, sehr tief zu stürzen (z.B. vom Rand des Laufsteges). Athletik 10+ um nicht zu stürzen, ansonsten Verlust der nächsten Aktionen und 1w6 Schaden.
7. ... Feuerpause. Die Marines können ungehindert vorrücken.
8. ... Explosion! Explosives Frachtgut in der Nähe des Marines ist getroffen worden und explodiert nun in einem hellen Feuerball. Athletik 8+ um in Deckung zu kommen, ansonsten 1w3 Schaden.
9. ... Heckenschütze! Der Marine ist in das Feuer eines Heckenschützen gelangt. Gelingt es nicht, diesen auszuschalten (Wahrnehmung 8+), nagelt er den betreffenden Soldaten an Ort und Stelle fest.
10. ... Feuerpause. Die Marines können ungehindert vorrücken.
11. ... Sperrfeuer! Der Marine sollte so schnell wie möglich seinen Kopf nach unten nehmen (Athletik 9+) oder wird das Ziel mehrerer Kugeln (2w6 Schaden)
12. ... Geblendet! Durch herumfliegende Teilchen / eine Explosion in der Nähe wird der Marine für die nächsten Runden geblendet und muss von nun an blind seine Flucht antreten.

Neben den Zufallsereignissen aus der Tabelle kann es natürlich noch zu normalen Feuergefechten und Nahkämpfen kommen.

Vorgehen der Piraten:

Hier einfach mal ein paar grundlegende Ideen zum Vorgehen der Piraten:

- Sie sind sich nicht im Klaren darüber mit wie vielen Gegnern sie zu rechnen haben.
- Ein Angriff mitten in ihrem „Herz“ schockiert sie und sorgt für panische und überstürzte Aktionen.
- Man wird weniger „bis zur letzten Patrone“ oder dem „letzten Blutstropfen“ kämpfen.
- Vielmehr wird man versuchen, die Marines zu isolieren und an Ort und Stelle festzunageln, um sie unschädlich zu machen.
- Man ist sich der Überzahl gegenüber den Marines dennoch bewusst und versucht auch immer diesen Vorzug einzusetzen. Somit ist es eher denkbar, dass ein unterlegener Pirat Hilfe ruft, als sich der vermeintlichen Übermacht in den Weg zu stellen.

- Stichwort Moral: Zwar handelt es sich um Piraten, aber auch diese werden es sich schnell überlegen, Widerstand zu leisten, wenn zu viele ihrer Kameraden verwundet werden.

Vorgehen der Marines:

Die SC sollten bei ihrem Rückzug ein paar Dinge im Hinterkopf behalten:

- Es geht darum, in einem Stück von hier zu verschwinden, und nicht, möglichst viele Piraten über den Haufen zu schießen.
- Chaos und Verwirrung ist ein guter Verbündeter. Wenn es ihnen gelingt, dies unter dem Bodenpersonal zu streuen, haben sie einen Vorteil.
- Meist ist angebrachter, den Gegner einfach nur in Deckung zu zwingen und die Flucht fortzusetzen, immerhin haben sie ein Zeitlimit.

- Je länger sie für die Flucht brauchen, desto stärker wird die Gegenwehr.

7. Bailing out!

Die Marines, welche die Hölle überstanden haben, sollten die >>**Tall Sally**<< erreichen. Den Marines des Baker-Squad ist es auch nicht viel besser gegangen. Auch bei ihnen gibt es Verwundete und einige Ausfälle. Nun gilt es, so schnell wie möglich diese Basis zu verlassen, denn die >>**Hermes**<< und andere Kreuzer sind schon im Anflug.

Die Rumpfcrew der Navy macht also alles bereit um den angeschlagenen Korsaren in die Luft zu bringen und die Marines in Sicherheit. Der Alarmstart ist nicht gerade etwas, auf das man sich freut und schüttelt die Soldaten noch einmal gehörig durch. Während das Feuer von kleinkalibrigen Waffen gegen die Bordwände prasselt und einen höllischen Lärm verursacht (mehr aber auch nicht), gewinnt die >>**Tall Sally**<< an Höhe. Zeitgleich werden spätestens jetzt die Sprengsätze, welche die beiden Squads platziert haben, detonieren und das Chaos perfekt machen.

Der Korsar befindet sich von nun an auf der Flucht, und mehrere über **Tycho-47** schwebende Raumschiffe der Piraten aktivieren nun ihre Triebwerke. Für einige Momente sollen die Marines und die Crew wirklich glauben, dass sie nun verloren sind, nachdem sie die Hölle auf der Bodeneinrichtung durchstanden haben. Doch in dem Moment, in dem die ersten Piratenschiffe langsam in Reichweite kommen, wird die >>**Hermes**<<, gefolgt von einem halben Dutzend anderer Kreuzer auftauchen und die Piratenschiffe in Kämpfe verwickeln. Die >>**Tall Sally**<< ist gut beraten, einfach so viel Distanz wie nur möglich zwischen sich und die Raumschlacht zu bringen.

Dennoch ist es denkbar – und würde dem Abenteuer eine letzte, hektische Note geben, das zumindest einige Jäger die Verfolgung des Korsaren aufnehmen werden. Dies sollte jedoch im Ermessen des SL liegen: Haben die Charaktere es so gerade eben wieder an Bord des Raumschiffes geschafft und ist der Korsar eh schon schwer beschädigt, dann sollte man vielleicht überlegen, diese letzte Sequenz zu streichen. Halten Schiff und Marines noch einiges aus, so ist ein Gefecht mit den Raumjägern natürlich denkbar. Hierzu sollten dann die in Abschnitt **2.1. Raumkampf über Tycho-47** genannten Regeln genutzt werden.

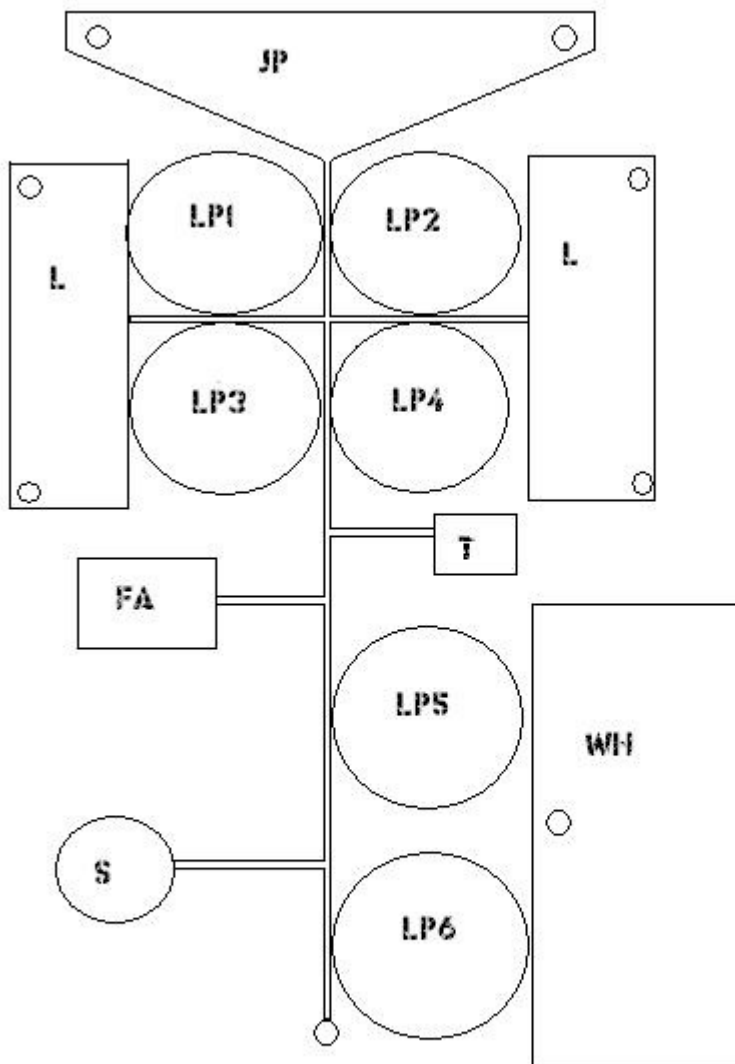
8. Semper fidelis!

Einige Stunden später befinden sich die Marines wieder an Bord der >>**Hermes**<<. Sicher haben einige von ihnen einen Besuch auf der Krankenstation hinter sich, andere müssen vielleicht länger dort bleiben. Dennoch: Das gesetzte Ziel wurde in vollem Rahmen erfüllt. Mit der Ausschaltung von **Tycho-47** ist dem Militär ein schwerer Schlag gegen die Piraterie in diesem Teil des Weltalls gelungen – unter normalen Umständen wird es wahrscheinlich Jahre dauern, bis die Piraterie wieder die bisherige Blüte erreicht.

Eventuelle Verluste bekommen die vollen militärischen Ehren – doch dies war das Risiko, was jedem bekannt war. Auch wenn der Abscheid in solchen Fällen nicht immer leicht fallen wird.

Es ist also ein wenig Zeit zum feiern, und an dieser Stelle weicht man bewusst vom strikten Protokoll des Militärs ab und gewährt den Soldaten einige ausgelassene Stunden. Außerdem steht nun ihre Ablösung durch andere Marines bevor – und allen Soldaten somit einige Wochen Urlaub. Sie haben ihn sich wirklich redlich verdient.

TYCHO-47



- JP: Jägerplattform
- LP: Landeplattform
- L: Lagerhalle
- T: Kontrollturm
- FA: Frachtaufzug
- WH: Werkstatt hangar
- S: Sensorik

29. MARINE COMMANDO PLATOON

PLATOON LEADER

LIEUTENANT SAMUEL RYBAN

ASSISTANT PLATOON LEADER

SERGEANT MAJOR TERESA VALDEZ

MEDIC

SERGEANT ANDREW TOMASO

ALPHA-SQUAD

SQUAD-LEADER

*LANCE SERGEANT
HENRY POWELL*

ALPHA I

FIRETEAM-LEADER

SC

MARINE I

SC

MARINE II

SC

ALPHA II

FIRETEAM-LEADER

SC

MARINE I

SC

MARINE II

SC

BAKER-SQUAD

SQUAD-LEADER

*LANCE SERGEANT
SARAH GULLIANI*

BRAVO I

FIRETEAM-LEADER

CORPORAL

EMIL DUBOISE

MARINE I

ARTHUR FERGUSON

MARINE II

LISA DAVIS

BRAVO II

FIRETEAM-LEADER

CORPORAL

MARIE CONNELLY

MARINE I

CARL THOMPSON

MARINE II

LYNETTE