

# **COMMANDO-RAID**

## **EPISODE 1: BOARDING THE ENEMY**



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**

Bei diesem Abenteuer handelt es sich um meinen ersten Gehversuch in diesem Genre. Ich habe mich vorher zwar durchaus an das Niederschreiben von Abenteuern gewagt, die waren doch eher im Horror-Genre zu finden. Ich habe also mein bestes versucht, und das hier ist das Ergebnis.

Traveller – das muss ich an dieser Stelle zugeben – faszinierte mich vom ersten Moment an, da bekannt war, dass es ein deutsches Regelwerk geben würde. Es dauerte auch gar nicht lange nachdem ich das Buch dann in den Händen hielt, und die ersten Ideen sprudelten aus mir hervor. Das hier ist also eine davon.

Bei dem vorliegenden Abenteuer habe ich versucht ein Szenario für Einsteiger zu entwickeln, dass zum einen die Regeln des Systems verdeutlicht und zum anderen eine klar umrissene Aufgabe gibt, die von den Spielern innerhalb von einer Sitzung von wenigen Stunden erfüllt werden kann. Eben ein Abenteuer, mit dem es möglich ist, zu „schnuppern“ und ich hoffe, das ist mir gelungen.

Wieder einmal hat das Abenteuer eine kleine Besonderheit, wie man aus dem Titel vielleicht entnehmen kann, denn dort steht nicht umsonst „Episode 1“. Ich habe das Abenteuer an sich in zwei Episoden unterteilt. Die erste Episode eignet sich wunderbar für einen Einstieg und das besagt „schnuppern“ im Traveller Universum und sollte – so meine persönliche Erfahrung - nach 3-4 Stunden (eher weniger) erledigt sein. Der Zeitraum erschien mir perfekt.

Wer nach dieser Episode noch ein wenig weiter spielen will, der sei auf Episode 2 verwiesen, in der die Handlung dort wieder aufgenommen wird, wo sie hier endet.

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](http://www.fundus.ludi.de) im dortigen Diskussionsbereich an mich gestellt werden oder aber via Mail ([masterbrain@fundus-ludi.de](mailto: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 August '08

## **INHALT:**

<b>VORGESCHICHTE</b>	<b>4</b>
<b>EINSTIEG</b>	<b>4</b>
<b>1. RACHE!</b>	<b>4</b>
<b>2. UNTER FREMDER FLAGGE</b>	<b>6</b>
<b>3. STURM AUF DIE &gt;&gt;ALEXANDRETTA&lt;&lt;</b>	<b>7</b>
<b>4. OBJEKT BEFRIEDET!</b>	<b>10</b>
<b>ANHANG 1: STRUKTUR DES 29. MARINE COMMANDOS</b>	<b>11</b>

## Vorgeschichte

Seit einem halben Jahr haben die Piratenaktivitäten im **Gladis-Sektor**, einem Rand-Quadranten, erheblich zugenommen. Aus kleinen Überfällen auf Freihändler entwickelte sich bald ein massives Aufkommen an Kaperschiffen, welche die Handelsrouten des Sektors unsicher machten. Die Navy wurde mit der Lösung des Problems beauftragt, konnte bisher aber keine nennenswerten Erfolge erzielen.

Die im Verband agierenden Piratenschaften es immer wieder sich Verfolgern und einer direkten Konfrontation zu entziehen.

Vor zwei Wochen kam es bei einem Überfall auf ein Zivilschiff im **Gladis-Sektor** zu einem barbarischen Massaker unter den Passagieren. Unter den Opfern der Bluttat befand sich auch **Lance Sergeant Gabriel Willington** samt seiner Familie. **Willington** war Angehöriger der in diesem Sektor operierenden Streitkräfte.

Vor zwölf Stunden gelang einem Marine-Kommando, das Baker-Squad, die Kaperung eines Freibeuters. Der Crew des Freibeuters gelang es jedoch noch, alle vitalen Daten aus dem Hauptrechner zu entfernen, und somit die Operationsbasis des Piratenverbandes vor der Entdeckung zu schützen. Der Führungsstab entwickelte innerhalb kürzester Zeit einen Plan, welcher der Piraterie in diesem Sektor ein Ende setzen soll.

## Einstieg

Die Charaktere sind allesamt Mitglieder des *29. Marine Commandos*, stationiert auf dem Kreuzer **>>Hermes<<**. Vor zwei Stunden sind sie in Bereitschaft versetzt worden, und vor wenigen Minuten ist ihre Gruppe, das Alpha-Squad zusammen mit dem Charlie- und dem Dog-Squad zu einer Lagebesprechung befohlen worden.

Die Mitglieder des *29. Marine Commandos* (genau Aufstellung und Struktur siehe Anhang S. XXX) leisten nun schon seit fast einem Monat Dienst im Gladis-Sektor und stehen kurz vor der Ablösung durch das *21. Marine*

*Commando*. Dennoch wünscht sich keiner der Soldaten wirklich seine Ablösung, denn einer ihrer Kameraden, der Squad-Leader des Alpha-Squads war besagter **Lance Sergeant Gabriel Willington**, der vor zwei Wochen mitsamt seiner Familie blutig ermordet wurde. Die Angelegenheit ist also von einer rein dienstlichen zu einer persönlichen Angelegenheit des Commandos geworden.

**Willington** war ein beliebter Unteroffizier, der immer ein Ohr für seine Leute hatte und den Ruf besaß, sich für jeden einzusetzen, komme was wolle. Alle Mitglieder des Commandos haben die Berichte über das angerichtete Massaker und die verstörenden Bilder gesehen. Die Wut und der Rachedurst der Soldaten ist enorm. Sie verlangen Genugtuung für das was man ihrem Offizier und seiner Familie angetan hat.

Es ist wichtig, dass die Charaktere genau diese Stimmung aufnehmen und durch die anderen Soldaten damit konfrontiert werden. Dies wird dadurch erleichtert, dass **Willington** ebenso das Alpha-Squad kommandierte und somit direkt mit den Charakteren zu tun hatte. Alle SC sollten **Willington** in guter Erinnerung haben.

## 1. Rache!

Im Besprechungsraum der **>>Hermes<<** herrscht eine gespannte Atmosphäre. Jedem Anwesenden ist klar, dass etwas Wichtiges passiert ist, aber bis jetzt ist noch nicht an ihre Ohren gedrungen, was genau geschehen ist. Pünktlich erscheint **Lieutenant Ryban** und beginnt mit der Erörterung der Lage. Im Folgenden der genaue Wortlaut seiner Ansprache. Es bietet sich an, diesen einfach zu verlesen.

*„Marines, ich begrüße sie! Wie sie wissen, hat dieser Sektor seit geraumer Zeit mit Piratenaktivitäten zu kämpfen. Vor 12 Stunden gelang dem Baker-Squad einen Korsaren zu kapern. Bedauerlicherweise gelang es der Crew noch vor dem Zugriff unserer Männer die für uns so wichtigen Daten aus dem Hauptrechner des Schiffes zu löschen. Dennoch können wir auf dieser Aktion aufbauen. Die*

*Auswertung der noch vorhandenen Daten hat ergeben, dass der Korsar auf dem Weg zu einem Rendezvous mit einem zweiten Schiff war, um dort notwendige Ersatzteile zu übergeben.“*

Während der Ansprache projiziert der Projektor das 3D Modell eines Korsaren in der Mitte des Besprechungstisches. Auf einen Knopfdruck wird eine Karte des Sektors aufgerufen.

*„Das zweite Schiff hat vor etwa drei Tagen innerhalb des Callisto-Asteroidengürtels einen Zwischenfall erlitten und wartet nun dort auf die notwendigen Ersatzteile. Wir kennen die genaue Position dieses Schiffes.“*

Die Karte des Sektors vergrößert auf den Asteroidengürtel und zeigt die Signatur eines Schiffes.

*„Der Führungsstab hat folgende Operation entworfen, zu der sie nun eingeteilt sind. Das gekaperte Schiff wird mit Soldaten der Dog-Gruppe besetzt und setzt den Anflug auf den zweiten Korsaren fort. Bei der geplanten Übergabe der Ersatzteile schlagen sie zu. Die technische Unterstützung wird die Signale des Korsaren abschirmen und stören, so dass es dem Schiff nicht möglich sein wird, ein Notsignal abzusetzen. Zeitgleich wird eine Drohne mittels einer Sprengladung die künstliche Schwerkraft auf dem Korsaren ausschalten.“*

Wieder erscheint das 3D-Modell eines Korsaren, bei dem die vitalen Punkte rot eingefärbt sind.

*„Die so entstehende Verwirrung wird von der Entercrew genutzt. Im Schutze der Null G wird sich die Gruppe an Bord des Korsaren begeben. Das primäre Ziel ist der Hauptrechner des Schiffes. Dieser muss umgehend gesichert werden, erst dann gilt der Besatzung die Priorität. Marines, die Daten des Computers sind von enormer Wichtigkeit für die Sicherheit dieses Sektors, das muss ich glaube ich nicht betonen. Den Piraten wird kein Pardon gegeben. Ich*

*muss sie nicht daran erinnern, was diese Terroristen vor zwei Wochen mit Lance Sergeant Willington und seiner Familie gemacht haben.*

*Machen sie sich mit den Daten vertraut. In einer Stunde werden sie sich auf dem gekaperten Korsaren einschiffen. Marines, semper fidelis!“*

Nach seiner Ansprache übergibt **Ryban** die detaillierten Befehle und Anweisungen **Powell, Gulliani** und **Escobar** und zieht sich danach zurück. Die Stimmung unter den Marines im Besprechungsraum ist gut. Sie alle wollen ausrücken und den Piraten „in den Arsch treten“ und sie für das bezahlen lassen, was sie mit **Willington** und seiner Familie angerichtet haben. Auf diesen Augenblick scheinen alle gewartet zu haben.

**Powell, Gulliani** und **Escobar** beginnen dann, ihre Teams einzuweisen. Während es der Auftrag von Alpha ist, sich so schnell wie möglich zum Hauptrechner vorzuarbeiten und ihn zu sichern, ist es die Aufgabe von Charlie, sich den Weg vom Frachtraum bis auf das Kommandodeck des Korsaren zu erkämpfen und jeglichen Widerstand auf diesem Weg zu brechen. Das Dog-Squad soll dann die Nachhut bilden und im Falle von hartem Widerstand als Verstärkung eingesetzt werden. Ansonsten kommt den Soldaten des Squads die Sicherung des eben erkämpften Gebietes als Aufgabe zu. Aufgrund der bisher gesammelten Daten ergibt sich Folgendes:

- Bei der Erstürmung des ersten Korsaren traf der das Baker-Squad auf 11 Piraten. Daher nimmt man eine ähnliche Zahl auf dem Zielschiff an.
- In dem Moment, in dem die Signale des Zielschiffes gestört werden oder aber spätestens bei der Ausschaltung der künstlichen Gravitation an Bord des Zielschiffes ist davon auszugehen, dass die Besatzung des Zielschiffes Alarm auslösen wird und ihre Raumanzüge anlegen wird. Diese kurze Zeit muss effektiv genutzt werden.

- Während Charlie sich über den Treppenschacht langsam nach oben vorarbeiten soll, ist es die Aufgabe von Alpha, so schnell wie möglich über den Frachtaufzug des Schiffes nach oben zum Hauptrechner zu gelangen. Hierbei soll auf lange Feuergefechte verzichtet werden.
- Nach der Sicherung des Hauptrechners auf der Brücke soll die Brücke vom Alpha-Squad gehalten werden, während Charlie sich vorarbeitet. Für das Rendezvous beider Squads ist die Brücke vorgesehen.
- Die Bewaffnung der Piraten wird als mittelmäßig eingestuft, nach den Erkenntnissen, die das Baker-Squad gesammelt hat.
- Es ist davon auszugehen, dass die Piraten sich ihrer Lage bewusst sind und bis zum letzten kämpfen werden.

Die Besprechung der Squads soll keine Fragen über die Aufgaben der einzelnen Gruppen mehr offen lassen. Immer wieder wird hierbei der Plan des Zielschiffes zu Rate gezogen. (Deckplan siehe Anhang S. XXX).

Nachdem die Besprechung fertig ist, sollen sich die Squads marschbereit machen. Sie werden dann auf dem gekaperten Korsaren eingeschifft.

## **2. Unter fremder Flagge**

Alpha, Charlie und Dog werden mit vollem Gepäck mittels einer Barkasse auf dem gekaperten Freibeuter, der **>>Tall Sally<<** eingeschifft. Die Einschiffung läuft ohne nennenswerte Probleme ab. An Bord des Korsaren empfängt die Charaktere ein leicht chaotisches Bild. Das gekaperte Schiff scheint seit langer Zeit keine ordnungsgemäße Reparatur erfahren zu haben und bildet ein wirres Bild der Flickschußerei. Auch hat man an Bord des Schiffes nicht auf die, bei der Navy so üblichen Sauberkeit geachtet: Öl und

Schmiere findet man überall, und auf vielen Oberflächen hat sich ein schleimiger Film gebildet. Hinzu kommt, dass die Spuren des Zugriffs von Baker vor wenigen Stunden noch weithin sichtbar sind: Einschusslöcher hier und da, zerstörtes Mobiliar und nur notdürftig beseitigte Kampfspuren.

Der Frachtraum der **>>Tall Sally<<** ist geräumt worden und bildet nun den Aufenthaltsraum für die 21 eingesetzten Marines des Marine Commandos. Das Schiff wird von fähigen Besatzungen der Navy gesteuert, während sich eine Gruppe aus Ingenieuren um die Maschinen kümmert. **Sergeant Tomaso** hat mit zwei Sanitätern Quartier auf der Krankenstation bezogen, um im Falle von Verwundeten direkt eingreifen zu können. Auf dem Schiff gibt es keine Annehmlichkeiten um den Marines den Anflug auf das Zielschiff zu erleichtern, aber eigentlich kommt unter den Marines auch keine Langeweile auf. Jeder wartet nur auf den Einsatz, sie alle sind professionell und konzentriert. Vor der **>>Tall Sally<<** liegen nun einige Stunden Flug, direkt in das Herz des **Gladis-Sektors**. Auf dem Flug haben die Marines noch einmal Zeit, sich mit den Plänen des Zielschiffes vertraut zu machen und sich auf den bevorstehenden Einsatz vorzubereiten. Nach den vorhandenen Informationen ist das Zielschiff baugleich mit der **>>Tall Sally<<**, was den Marines die Möglichkeit gibt, ihr Vorgehen zu planen und zu testen, wenn auch natürlich nicht unter Null-G Bedingungen.

Der Flug zum Zielschiff selbst stellt sich zumindest in großen Passagen als unproblematisch dar. Im Frachtraum beleuchtet schummriges Licht die wartenden Marines, während der gekaperte Korsar hin und wieder bedrohlich ächzt und quietscht, aber ohne Probleme seinen Dienst tut. Sobald die **>>Tall Sally<<** nach einigen Stunden in die Reichweite des Zielschiffes kommt, schaltet man an Bord um auf Rotlicht. Für die Marines wird strikte Ruhe angeordnet.

Während des Anflugs auf das Zielschiff, der >>Alexandretta<< kann eine standardmäßige Abtastung erfolgen. Die Piraten an Bord des Zielschiffes....

1. ... sind zu sehr mit den Problemen an Bord ihres Schiffes beschäftigt und bemerken die >>Tall Sally<< erst im letzten Moment.
2. ... führen keine Sensorenabtastung durch.
3. ... begnügen sich mit einer Anfrage über Funk, schöpfen aber keinen Verdacht.
4. ... führen eine Sensorenabtastung durch, entdecken aber nichts.
5. ... entdecken Unregelmäßigkeiten bei der Abtastung und sie von nun an **aufmerksam**.
6. ... entdecken Unregelmäßigkeiten bei der Abtastung und gehen sofort in den **Alarmzustand**.

Was genau bei der Besatzung der >>Alexandretta<< passiert, sollte den Marines nicht klar sein. Sie wissen nicht, was ihnen bevorsteht und sollen mit allem rechnen.

### **3. Sturm auf die >>Alexandretta<<**

Das Rendezvous der beiden Korsaren sollte nach Plan und ohne irgendwelche Zwischenfälle passieren. Selbst für den Fall, dass die Crew der >>Alexandretta<< Verdacht schöpfen sollte, bleibt den Piraten nichts anderes übrig, als sich auf das schlimmste vorzubereiten, denn im Moment treibt ihr Schiff völlig manövrierunfähig im Raum.

Beide Schiffe docken aneinander an, und mit dem einrasten der Sicherungsbolzen sollten die Marines Aufstellung nehmen. Hierbei wird der Alpha-Squad an der Spitze stehen, gefolgt von Charlie. Dog bildet dann, wie in der Planung die Nachhut. Jedes einzelne Marine-Team verfügt über einen persönlichen

Funkkanal, der nur zur Koordination des jeweiligen Squads gedacht ist. Alle Teams haben dazu noch eine weitere Frequenz, auf die jeder Marine Zugriff hat.

Kurz nachdem die Teams Aufstellung genommen haben, beginnen die Spezialisten auf der >>Tall Sally<< ihre Arbeit. Als erstes werden die Signale und Sensoren der >>Alexandretta<< gestört, dann wird mittels einer Drohne die künstliche Gravitation an Bord des Zielschiffes außer Kraft gesetzt. Genau in diesem Moment beginnt der Sturm der Marines auf das Schiff. Mit betreten des Zielschiffes ist keine künstliche Gravitation mehr vorhanden – ein Umstand von dem die Marines dank ihrer Ausbildung und ihrer Ausrüstung weit weniger betroffen sind, als die Crew des Schiffes.

### **Ein paar Worte zu den vorherrschenden Umständen an Bord der >>Alexandretta<<**

**Es gibt im Raumschiff keinen "Boden" und keine "Decke" mehr. Man kann ebenso "an der Decke stehend" kämpfen wie auf dem Boden stehend.**

**Vertikale Bewegungen sind ebenso leicht möglich wie horizontale Bewegungen, man kann Wände "hinauflaufen" und sich durch Schächte bewegen.**

**Gegenstände, Personen und ehemalige Personen fallen nicht, sie schweben, und können so das "Gefechtsfeld" unübersichtlich machen.**

Weiterhin ist davon auszugehen, dass die Marines weit besser mit der Situation zurecht kommen als ihre Gegner, denn immerhin sind sie ja gerade dafür ausgebildet worden. Regeltechnisch schlägt sich das in einem einfachen WM von -3 auf alle Aktionen der Piraten nieder.

Sollten die Piraten vor dem eigentlichen Angriff aufmerksam geworden sein so erhalten sie nur einen WM von -2 für alle Aktionen, sollten sie hingegen wirklich in den Alarmzustand gegangen sein, so beträgt ihr WM lediglich -1.

Da die Erstürmung des Zielschiffes von der Planung der Spieler und letztendlich ihrem Vorgehen abhängig ist, soll an dieser Stelle gar nicht detailliert auf jede Räumlichkeit des Korsaren eingegangen werden. Vielmehr möchte ich eine Art „Baukasten“ liefern um eine spannende und actionreiche Erstürmung des Schiffes zu ermöglichen.

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 uneinige über ihr vorgehen sind oder vielleicht zu viel Zeit brauchen, hat der SL hier eine Ressource um dirigierend einzugreifen und den SC zu helfen.

Insgesamt befinden sich an Bord der >>**Alexandretta**<< 13 Piraten, deren Werte wie folgt sind:

**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**

Dabei sollten mindestens 3 Piraten auf dem Frachtdeck, 5 auf dem Mitteldeck und 2 auf dem Oberdeck des Korsaren sein, wenn der Sturm auf die >>**Alexandretta**<< beginnt. Die anderen Piraten sind nach belieben einzusetzen.



**Für alle nun folgenden Tabellen sei an dieser Stelle erwähnt, dass sie nur als Vorschläge zu verstehen sind und von der SL beliebig verändert werden können.**

Beim Vorgehen der SC an Bord des Schiffes, vor allem aber während der Kämpfe (dort in jeder Kampfrunde) kann folgende Tabelle zu Rate gezogen werden um zu sehen, was in der direkten Umgebung der Charaktere passiert.

**Tabelle Ereignisse**

1. Herumtreibendes Frachtgut behindert. Bei der nächsten Aktion ein WM von -2
2. Herumtreibender Gegenstand behindert. Bei der nächsten Aktion WM von -1
3. Herumtreibende Flüssigkeitsblase. WM – 1 bei der nächsten Aktion
4. Herumtreibende Flüssigkeitsblasen. WM -2 bei der nächsten Aktion
5. Herumtreibendes Frachtgut versperrt Weg. Stärke ODER Geschick 8+
6. Kollision mit herumtreibendem Gegenstand: Null-G 8+ oder einen Punkt Schaden

Sollte es zum Nahkampf kommen, so ist dieser unter der mangelnden Schwerkraft auch nicht einfach. Hierfür sollte folgende Tabelle in jeder Kampfrunde zu Rate gezogen werden.

**Tabelle Nahkampf**

1. Orientierung verloren. WM -1 bei der nächsten Aktion
2. Kontrolle verloren. Null-G 8+ um nächste Aktion nicht zu verlieren
3. In den nächsten Angriff getrieben. Null G 8+ oder Angreifer erhält +2 beim nächsten Angriff
4. Vom Gegner weggetrieben. Null G 8+ oder nächster Nahkampfangriff verfällt
5. Ineinander verfangen. Null G 8+ oder nächster Angriff beider Parteien verfällt.
6. Vollkommen die Kontrolle verloren. Null G 10+ oder nächste Aktion verlieren.

Es kann immer mal passieren, dass eine dem Feind zuge dachte Kugel fehl geht und eben nicht das gewünschte Ziel trifft. In diesem Falle sollte folgende Tabelle zu Rate gezogen werden.

**Tabelle Querschläger**

1. Keine nennenswerten Auswirkungen
2. Beleuchtung zerstört. Für den Rest des Kampfes ein WM von -1 oder bis Sichtverhältnisse besser
3. Keine nennenswerten Auswirkungen
4. Versorgungsleitung getroffen. Charaktere in der Nähe werden durch ausströmende Gase durch die Gegend geschleudert. Null-G 8+ um die Kontrolle nicht zu verlieren.
5. Keine nennenswerten Auswirkungen
6. Versorgungsleitung getroffen – Explosion! Charaktere in der Nähe erleiden 1w6 Schaden und werden durch die Gegend geschleudert. Null-G 10+ um die Kontrolle nicht zu verlieren.

Während das Squad der SC sich durch den Ladeaufzug vorarbeitet, ist das Charlie Squad auf einem anderen Weg unterwegs. Hier eine Tabelle für die SL um zu ermitteln, was der anderen Gruppe passiert.

**Tabelle Ereignisse Charlie-Squad**

1. Nahkampf mit Piraten. Ein Teammitglied leicht verwundet
2. Feuergefecht mit Piraten ohne Ausfälle
3. Nahkampf mit Piraten ohne Ausfälle
4. Feuergefecht mit Piraten. Ein Teammitglied leicht verwundet
5. Teammitglied durch herumtreibende Fracht verletzt.
6. Explosion! Zwei Teammitglieder schwer verwundet.

### Vorgehen der Piraten:

Hier einfach einmal ein paar grundlegende Ideen zum Vorgehen der Piraten.

- Die Schwerelosigkeit hat sie überrumpelt. Dies wird bis zum ersten Gefecht anhalten.
- Um der Entercrew zu begegnen, werden sie versuchen, die Marines im Laderaum zu stellen.
- Sollten sie dabei in die Defensive gedrängt werden, werden sie versuchen den Treppenschafft als Nadelöhr zu verteidigen
- Jeder Pirat wird bis zum Letzten kämpfen, aber dies ist wirklich seine allerletzte Option.
- Als allerletzte Option ist der Einsatz von Sprengmitteln (Granaten) um „so viele wie Möglich mitzunehmen“ durchaus denkbar.
- Sollten die Piraten vor dem Überfall alarmiert worden sein, ist es denkbar dass sie Sprengfallen installiert haben (oder im Begriff sind dies zu tun) oder aber Frachtstücke absichtlich aus der Halterung lösen um das Gefechtsfeld zu erschweren.
- Sobald klar ist, mit was genau man es zu tun hat, werden die Panzerschotts (Irisblenden) des Schiffes geschlossen. Den vorstürmenden Charakteren bleibt dann nur der Weg durch Lüftungsschächte oder aber brachial durch die Decke.
- Einige Minuten nach dem Angriff wird sich die Besatzung des Schiffes daran machen, die Daten des Computers zu löschen.

### Vorgehen der SC

Die SC sollten bei ihrem Vordringen in das Schiff einige Dinge im Hinterkopf behalten.

- Ihr primäres Ziel ist der Hauptrechner des Schiffes, nicht die Gegner!
- Ein langes Feuergefecht bis zum Ende hält sie auf.
- Es ist sinnvoller, einen Gegner in Deckung zu treiben und weiter voran zu stürmen.
- Je mehr Zeit sie für ihr Vordringen brauchen, um so stärker wird die Gegenwehr

### 4. Objekt befriedet!

Es ist davon auszugehen, dass die Charaktere bei ihrem Vorstoß auf den Hauptrechner des Schiffes Erfolg haben und diesen auch sichern können. Andernfalls gilt die ganze Mission als gescheitert – über die Folgen eines solchen Fehlschlages soll hier aber nicht diskutiert werden.

Nach gelungener Aktion strömen die Sanitäter unter **Sergeant Tomaso** auf die >>Alexandretta<< und versorgen die Verletzten, während ein Team aus Technikern an Bord kommen wird und sich sogleich daran macht, die wichtigen Daten zu sichern. Danach werden die Marines vollständig wieder auf die >>Tall Sally<< ausgebootet. Mittlerweile hat die >>Hermes<< den Standort der beiden Schiffe erreicht und wird, nachdem sich das Enterkommando mit dem gekaperten Korsaren in sicherer Entfernung befindet, die gekaperte >>Alexandretta<< beschießen und vernichten.

Für die Marines endet ihr Auftrag vorerst einmal hier – mit dem Wissen, ihrer persönlichen Rache ein kleines Stück näher gekommen zu sein.

# 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 FRYMAN

### CHARLIE-SQUAD SQUAD-LEADER

LANCE SERGEANT  
MARC HANLEY

CHARLIE I  
FIRETEAM-LEADER  
CORPORAL  
TEDDY MICHAELS  
MARINE I  
ISABELL VERNON  
MARINE II  
CHRISTI HENDERS

CHARLIE II  
FIRETEAM-LEADER  
CORPORAL  
DONALD BALDWIN  
MARINE I  
RYAN TALLEY  
MARINE II  
CALVIN LEE

### DOG-SQUAD SQUAD-LEADER

LANCE SERGEANT  
CASANDRA ESCOBAR

DOG I  
FIRETEAM-LEADER  
CORPORAL  
ALLAN CORNELL

MARINE I  
DARLENE OVERTON  
MARINE II  
MARV KAPLAN

DOG II  
FIRETEAM-LEADER  
CORPORAL  
STUART BOYLE  
MARINE I  
LOU MEDRANO  
MARINE II  
KEN MOSLEY

### ECHO-SQUAD SQUAD-LEADER

LANCE SERGEANT  
PHOEBE HOLDEN

ECHO I  
FIRETEAM-LEADER  
CORPORAL  
WINSTON SHEPARD

MARINE I  
KYLIE BLAIR  
MARINE II  
PHIL STEWARD

ECHO II  
FIRETEAM-LEADER  
CORPORAL  
JUDY MAY  
MARINE I  
YVETTE KOENIG  
MARINE II  
LEONAORA BLACKBURN