



QUERELN IM

**PARADIES
PARADIES**

LANCER LL4 MISSION

INHALT

//OVERVIEW

DIE MISSION

DER PLANET

2843 Cygni Prime

NPCS

Valen Wyke

Cyan Berrett

Ethan Sharpey

Idris Askvig

Quela Albach

Hilde Helsing

West Leath

3

3

4

4

6

6

6

7

7

8

8

9

//AKT 01 URLAUB AUF UMWEGEN

ANKUNFT & EINLEBEN

DER BEWUSSTLOSE TAUCHER

ANGRIFF AM STRANDHAUS [ENCOUNTER]

SELTSAME TELEFONATE

10

11

11

12

14

//AKT 02 AUF DEN GRUND

SUCHE NACH GEGENGIFT

NESTHÜTER [ENCOUNTER]

DAS EI UND DIE SPUR

16

17

18

20

//AKT 03 ALLOYDANTE

EINE BRENZLIGE LAGE

GEHEIMNISSE

IM LABOR [ENCOUNTER]

SCHWEIGEGELD

21

22

23

24

26

DIE MISSION

Ein Safehouse des Arbeitgebers der Spielgruppe muss für ein paar Wochen bewacht werden; nur so lange, bis eine andere Strikegroup sie ablösen kann. Der Aufenthalt wird den Lancern jedoch als Urlaub schmackhaft gemacht: Das Safehouse befindet sich auf dem »Surfer Paradies Planeten« 2843 Cygni Prime.

Die Mission testet den Umgang der Spielgruppe mit Verschleiß, da es auf Cygni Prime keine Infrastruktur zum Nachdruck von Mechs gibt und die Lancer so auf ihre eigene Repair Cap angewiesen sind und mit dieser haushalten müssen.

Encounter sind für eine Gruppengröße von 4 Spielenden angelegt, mit der jeweiligen Option, für größere Gruppen die Reserve als Starting Opposition Force einzusetzen. Die Faustregel ist 1,5 - 2 NPC Structure pro Gruppenmitglied; maximal 1/3 der OpFor Striker/Artillery.

//INFO

Diese Mission wurde mit 5 Spielenden auf LL4 gespielt; wenn Du sie lieber auf einem früheren Level leiten willst, können die Encounter entschärft werden, sofern die Lancer noch nicht ihren taktischen Groove gefunden haben.

Die Specter im Speziellen sind gefährlich, wenn Niemand Hidden oder Invisible NPCs aufspüren kann.

Bei sehr guten taktischen Lancern oder erfahrenen Optimierern können auch schon ein paar weitere Tier 2 Gegner eingestreut werden [z.B. Mirages und Priests].

DER PLANET

2843 Cygni Prime ist ein abgelegener, aber beschaulicher Zwergplanet. Er besteht fast gänzlich aus einem mild temperierten Ozean und ist hier und da mit tropischen Inseln gespickt. Stramme Winde begünstigen hohe Wellen – ideal zum Surfen!

2843 CYGNI PRIME

- » Äußerst spärlich besiedelt, viele Menschen sind hier nur im Urlaub
- » Kleiner **ORBITALHAFEN**, schwimmend auf Pontons im Meer ist die einzige Anreisemöglichkeit
- » Die größte Landmasse ist eine Insel, an deren Südspitze sich das Safehouse (spöttisch manchmal **»VILLA KRABBE«** genannt) befindet. Die Bewohner von Cygni Prime halten die Strandvilla für ein privates Ferienhaus
- » Etwa eine (Mech-)Stunde nordwestlich der Strandvilla liegt das **FERIENSTÄDTCHEN BLOTTA**. Dort gibt es eine **DIVEBAR**, die auch als Herberge fungiert.
- » Der **TAKOPO**, ein großer semi-aktiver Vulkan im Zentrum der Insel
- » Der **»KLAFFENDE GIGANT«**, ein gewaltiger Abgrund im Inland, gefüllt mit dichtem Nebel, der unter sich eine unidentifizierte, allesvernichtende Energiesignatur verbirgt. In einem 1-Kilometerradius drumherum überlebt weder Flora noch Fauna. Es wird empfohlen, sich nicht zu lang in seiner Nähe aufzuhalten. Versuche, den Giganten als Tourismusobjekt zu etablieren, sind bisher gescheitert.
- » **[GEHEIM]: FORSCHUNGSSTATION ALLOYDANTE**; ein streng geheim gehaltenes Labor, in welchem die Smith-Shimano Corpro die mysteriösen Eigenschaften der zerstörerischen Energiesignatur und ihre Effekte auf organische Masse erforscht.
- » **[GEHEIM]: THERMALEKRAFTWERK TECTON**, verborgen am Nordhang des Vulkans in der Mitte der Insel. TECTon versorgt AlloyDante über unterirdisch verlegte Trassen mit Energie.



NPCS

Divebar Besitzer

VALEN WYKE

hilfsbereit, offen

Ein »hipper« ehemaliger Surfer, heute Kleinunternehmer in Blotta.

RESSOURCEN:

- » Kennt so ziemlich jeden in Blotta und Umgebung
- » Immer am Zahn der Zeit, was Klatsch angeht
- » Kann für Basisversorgung aufkommen [Speisen, Getränke, Medizin, etc.]

GEHEIMNISSE:

- » Keine

Tauchlehrer

CYAN BERRETT

leicht nervös zu machen

Erfahrener Tauchlehrer; verdingt sich neben dem Lehrberuf hobbymäßig als Perlentaucher.

RESSOURCEN:

- » Tauchausrüstung
- » Surfbretter
- » Tauchschule

GEHEIMNISSE:

- » Keine

Space Trucker**ETHAN SHARPEY**

easy-going

Stammgast und häufiger Urlauber auf Cygni Prime. Beruflich angestellt bei IPS-N als Piratenjäger. Steuert einen Lancaster in Standardausführung.

RESSOURCEN:

- » Lancaster Frame mit Repair Cap 25
- » Kann anhand von Frisuren erraten, welchen Frame ein Pilot steuert

GEHEIMNISSE:

- » IPS-N Veteran

INFO:

Da es auf Cygni Prime keine Möglichkeit gibt, Mechs neu drucken zu lassen, ist der Lancaster mit seiner hohen Repair Cap eine der wenigen Möglichkeiten für die Spielenden, ihre Maschinen fit zu halten, sollten ihre eigenen Repairs ausgehen. Sharpey ist üblicherweise gern bereit, netten Lancern auszuweichen.

Caliban Kampfwerg**IDRIS ASKVIG**

harter Typ, aber aufrichtig

Kumpel und Co-Urlauber mit Ethan Sharpey. Steuert im Dienst von IPS-N einen Caliban Frame. Erfahren im Melee-Mechkampf.

RESSOURCEN:

- » Caliban Frame
- » Kann in seinem Mech surfen

GEHEIMNISSE:

- » IPS-N Veteran

Idea Worker

QUELA ALBACH

leicht görig

Dauergast in der Divebar, wo sie immer dem neuesten Klatsch lauscht. Bekannt als etwas kauzige Studentin in Sachen Meeresbiologie.

RESSOURCEN:

- » Technisch versiert im Hacking
- » Antennennetzwerk rund um Blotta
- » überraschend gut vernetzt im Dark Net

GEHEIMNISSE:

- » Ermittelt in geheimer Mission, da sie den Verdacht hat, dass SSC auf Cygni Prime verbotenerweise daran forscht, die Grenze zwischen Mensch und Maschine aufzubrechen [korrekt]
- » Gehört einer Horuszelle an

Kampfoma

HILDE HELSING

herzig und katzig

HA Testpilotin im Ruhestand. Hat sich in einem Leuchtturm auf einer Blotta vorgelagerten Insel niedergelassen.

RESSOURCEN:

- » hat den ein oder anderen GMS Everest im Keller
- » hält einige Systeme und Waffen auf Halde und ist grundsätzlich bereit, diese auch auszuleihen

GEHEIMNISSE:

- » weiß etwas mehr über die dunklen Machenschaften der großen Korporationen als die meisten Menschen

INFO:

Dieser NPC ist dazu da, Spielende im Fall einer totalen Mechzerstörung vor dem Finale nicht auf dem Trockenen sitzen zu lassen.
»Einen Everest bekommt man immer irgendwoher.«

»Botanikerin«

WEST LEATH

kühl und professionell

Gelegentlich zu Gast in der Dive-bar, wo sie aber für sich bleibt. Hat in jüngster Zeit das nervöse Kettenrauchen angefangen. Äußerst trinkfest.

RESSOURCEN:

- » Kann (fast) alles möglich machen
- » Nicht verfolgbare Kommunikationslinien

GEHEIMNISSE:

- » Laborleitung von AlloyDante und ein hohes Tier im SSC Constellar Congress
- » Lebt in einem Klonkörper von der Stange, um ihre wahre Identität zu schützen. Komplette Unbedacht, was ihre eigene Sicherheit angeht; sie klonet sich einfach wieder, sollte ihr etwas zustoßen
- » Ist gestresst von den Geschehnissen rund um den Laborausbruch ihres wichtigsten Testsubjektes

INFO:

Während sie die Mittel hat, unerwünschte Mitwisser um das geheime Labor militärisch anzugehen, zieht sie es vor, positive Bekräftigung zu betreiben - fähige Lancer sind in der Milchstraße selten genug, dass es Verschwendung wäre, sie auszuschalten.

Sie besteht außerdem immer darauf, kompetent verrichtete Arbeit angemessen zu vergüten.

Wenn Spielende glaubhaft versprechen, AlloyDante nicht zu verpetzen, ist sie ihnen fortan wohl gesonnen.

//AKT 01

URLAUB AUF UMWEGEN

- ANKUNFT & EINLEBEN
- ◉ DER BEWUSSTLOSE TAUCHER
- ◉ ANGRIFF AM STRANDHAUS [ENCOUNTER]
- ◉ SELTSAME TELEFONATE

ANKUNFT & EINLEBEN

Die Spielgruppe landet erfolgreich auf Cygni Prime und kann die schöne Strandvilla beziehen. Vielleicht hat der Auftraggeber noch zusätzliche Aufgaben gestellt, zum Beispiel Instandhaltung der Villa, Überprüfung der Vorräte, Reparaturen am Dach, Downtime Actions, etc. Gern kann sich die Gruppe einmal auf der Insel orientieren, NPCs treffen oder es sich in der Divebar gut gehen lassen.

DER BEWUSSTLOSE TAUCHER

Der Urlaub nimmt eine unschöne Wendung, als eines Morgens ein bewusstloser Mann mit einem entzweigebrochenen Surfboard am Strand vor der Villa angespült wird.

- » Seine Dataplatting Tauchuhr verrät, dass es sich um **CYAN BERRETT** handelt, der **VALEN WYKE ALS NOTFALLKONTAKT** hinterlegt hat
- » Er hat einen übergroßen, blutunterlaufenen **SAUGNAPFABDRUCK** am Knöchel, wirkt sonst aber größtenteils unverletzt
- » Nach kurzer Zeit an Land, entwickelt er starkes Fieber und zeigt **ANZEICHEN VON VERGIFTUNG**; er bleibt vorerst bewusstlos

Wird Wyke über Comms kontaktiert, reagiert er besorgt:

- » Cyan Berret ist ein erfahrener Taucher, hat in dutzenden Jahren nie einen ernsten Unfall gehabt
- » Wyke will **ETHAN SHARPEY UND IDRIS ASKVIG** mit einem Medpack zur Strandvilla schicken, um zu helfen
- » Er bittet die Gruppe, auf Cyan aufzupassen, bis Hilfe eintritt

Während die Gruppe auf die Ankunft der anderen Lancer wartet, meldet sich der Radarsensor der Strandvilla...

HOLDOUT

ANGRIFF AM STRANDHAUS [ENCOUNTER]

Aus dem Meer bewegt sich eine Menagerie aus Gegnern auf das Strandhaus zu. Es sind Maschinen, die in ihrem Aussehen organischen Tieren nachempfunden sind. Hinter der Vorhut kann man ein großes [Size 2] krakenartiges Lebewesen mit Antenne auf dem Kopf erkennen - dieses nähert sich nicht.

Erfolgreiches Scannen enthüllt, das die mechanischen Tiere vom Kraken ferngesteuert werden. Er bricht den Angriff ab und flieht, wenn seine Vorhut gänzlich zerstört ist oder es keine Aussicht mehr auf Erfolg gibt.

OPPOSITION FORCE (OPFOR)

- » **T1 SPECTER** mit Step, Fortress
- » **T1 BOMBARD** mit Flare Drone, High-Impact-Shells
- » **T1 MIRAGE** mit Metafold Shove, Manifest False Idols
- » **2x T1 DEMOLISHER** mit Kinetic Compensation, Seismic Destroyer
- » **T2 BASTION** mit Siege Guardian, Fearless Defender
- » **T1 PRIEST** mit Greater Investiture, Fractal Assault

Reserve (oder Start OpFor, falls es 4< Lancer gibt)

- » weiterer **SPECTER**, selbe Config wie oben
- » weitere **MIRAGE** mit Metafold Shove, Illusory Subroutines
- » neues **BOMBARD**, falls das alte zu schnell zerstört wurde, selbe Config wie oben

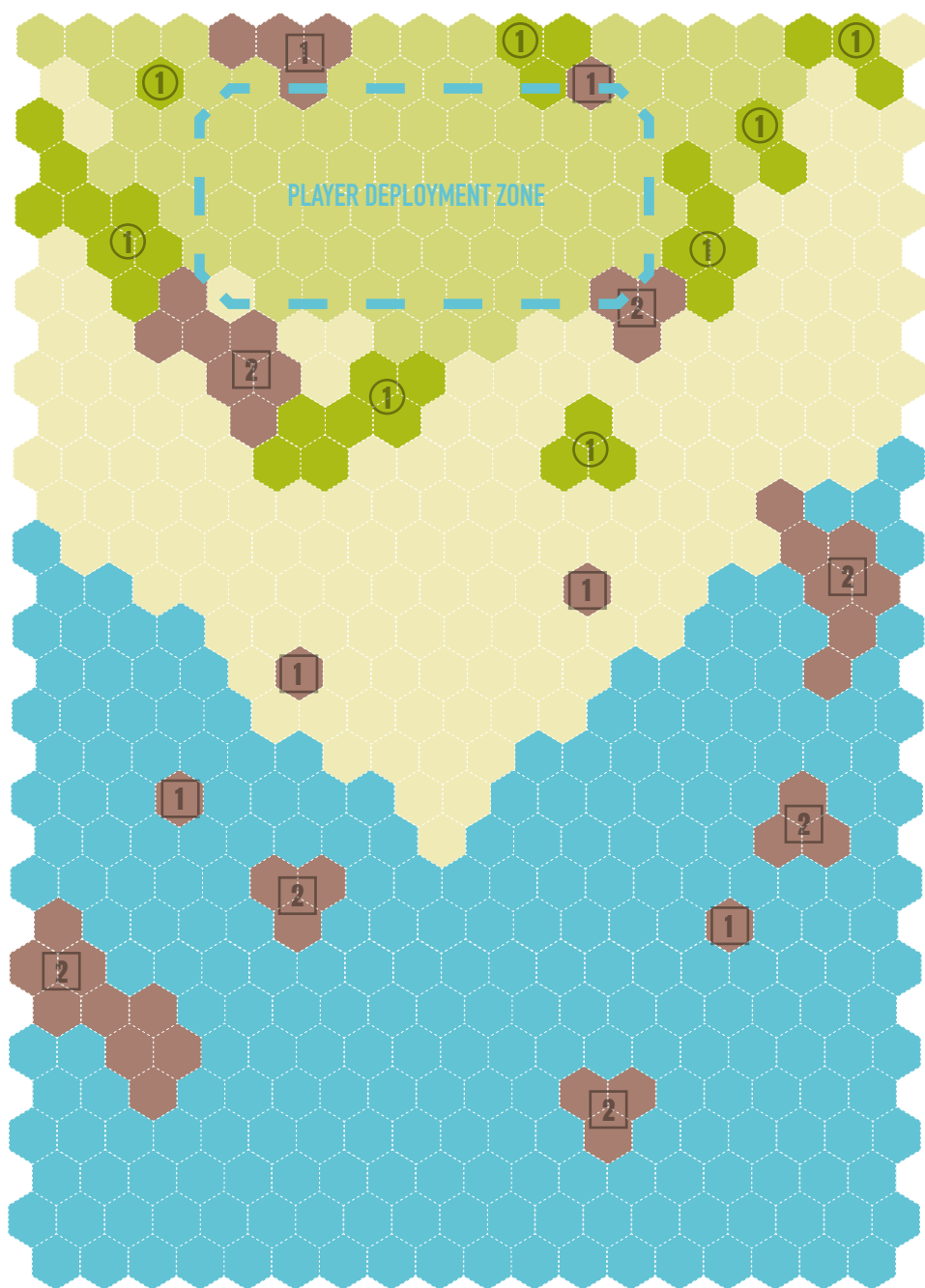
TAKTIK: **BOMBARD** schießt mit seiner AoE Waffe auf Ansammlungen von Spielenden; **SPECTER** knüpft sich dagegen einsam stehende Frames vor, um einen Positionierungs-Catch-22 zu schaffen.

MIRAGE stellt False Idols taktisch günstig auf und sorgt danach für gute Mobilität unter den NPCs, Fokus ist der Schutz des **BOMBARD**.

DEMOLISHER bewegen sich auf Spielende zu und versuchen Feuer und Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen. **PRIEST** und **BASTION** schützen sich gegenseitig und bei Bedarf **BOMBARD**.

- » Für extra Würze gegen schwer gerüstete Spielende gib **SPECTER** die Exotic Template mit Paracausal Weapon auf dem Monowire Sword.

VERLIERT die Gruppe den Encounter, verschleppen die Gegner Cyan Berrett. **GEWINNT** die Gruppe, ziehen sich überlebende Gegner zurück und verwischen so gut es geht ihre Spuren.



○ = SOFT COVER, □ = HARD COVER

SELTSAME TELEFONATE

Ethan Sharpey & Idris Askvig treffen wenig später ein und leisten bei Bedarf mechanische Hilfestellung. Sie sind höchst überrascht, dass es hier einen Angriff gab, so etwas kommt auf Cygni Prime normalerweise nicht vor. Sie haben ein Dankes-Fresspaket von Valen Wyke dabei, das sie der Gruppe aushändigen. Anschließend bereiten sie Berrett auf den Transport nach Blotta vor.

Wenn die Gruppe wieder allein ist, meldet die Kommunikationseinheit in der Strandvilla einen Anruf über ein **VERSCHLÜSSELTES SIGNAL**.

- » Am anderen Ende meldet sich eine Frauenstimme, die sich nach Zustand und Symptomen von Cyan Berrett erkundigt und einen Hinweis auf ein **GEGENGIFT** gibt.
- » Sie erfragt ebenfalls, ob der Gruppe andere Ungereimtheiten am Strand aufgefallen sind.
- » Die Stimme lässt sich die angreifende Menagerie beschreiben, stellt offenbar informierte Nachfragen und scheint neben dem Telefonat her zu tippen.
- » Sie **UMGEHT GEGENFRAGEN** elegant und beendet das Gespräch, sobald sie kann.
- » In der Nacht nehmen die Außenkameras der Villa in Gefahrgutanzüge gehüllte Gestalten auf, die am Strand die jegliche Spuren des Kampfes verwischen.

In Blotta dagegen haben sich die heroischen Bemühungen um Cyan Berrett herumgesprochen: Für den Rest des Aufenthalts auf Cygni Prime wird sich immer jemand finden, der den Spielenden Essen und Getränke in der Divebar ausgeben will.

Gruppenfotos und Autogramme werden auch gern genommen.

//Im Hintergrund

Berrett ist beim Perlentauchen versehentlich über das Versteck des Kraken gestolpert, durch den Angriff soll verhindert werden, das er diese Information weiter geben kann.

West Leath hat in der Divebar von den Geschehnissen um Berrett erfahren und vermutet [korrekt] eine Verbindung zu ihrem vermissten Testsubjekt. Sie ist bedacht, Schaden und die damit einhergehende Aufmerksamkeit zu begrenzen.

Quela Albach verfolgt das Geschehen ebenfalls aufmerksam. Sie hofft, dass das Auftauchen des ungewöhnlichen Seeungetüms eine heiße Spur gegen SSCs Machenschaften ist [korrekt].

Die Krake und ihr Cyberschlägertrupp lecken ihre Wunden, reparieren was sie können und richten sich in ihrem Geheimversteck weiter häuslich ein. Wenn dieses Einrichten auch Diebstähle von Material der unfreiwilligen Nachbarn beinhaltet, dann ist das ein Preis, den sie bereit sind zu bezahlen.

//AKT 02

AUF DEN GRUND

- SUCHE NACH GEGENGIFT
- TAUCHEN IN MECHAS
- ◉ NESTHÜTER [ENCOUNTER]
- DAS EI UND DIE SPUR

SUCHE NACH GEGENGIFT

Laut der mysteriösen Anruferin, ist das Gegenmittel, um Cyan Berretts Vergiftung zu heilen, die **Blüte einer Pflanze**, die selten in den tropischen Wäldern am Südkap der Insel zu finden ist.

Bei der Suche nach besagter Pflanze, stolpert man aber auch immer wieder über eigenartige Trümmer:

- » **VERBEULTES FRACHTPAKET**; vom wenigen noch übrigen Inhalt lässt sich darauf schließen, dass hier im großen Stil Konserven geliefert werden sollten. Auf einer angeschlagenen Dose lässt sich so gerade der Begriff »AlloyDante« entziffern.
- » **SCHNIPSEL EINES FRACHTLABELS**, dessen Absendekoordinaten bei kompetenter Recherche [z.B. durch Quela Albach] in die Sierra Madre Line zurückverfolgt werden können, dem Kern der Produktionskapazitäten der SSC.
- » **ABGERISSENER LENKFLÜGEL** einer GMS Fracht-Corvette, überzogen mit korrodierenden Saugnapfabdrücken
- » **TEIL EINER LADEKLAPPE**, welcher bei Ebbe südwestlich der Villa minimal aus dem Meer herausragt.

Die Trümmerspur des Transports führt zu einer der Küste vorgelagerten Höhle, in der Nem02 und seine Rotte mit den Überresten des Transports ein Nest gebaut haben.

Mech Frames können mit Hilfe eines **EVA Module** problemfrei unter Wasser manövrieren; sollten die Spieler keine solchen Module verbaut haben, können sie welche von Hilde Helsing ausleihen.

- » Hilde hat Interesse daran, dass dem Kraken das Handwerk gelegt wird, da er mit seiner Gang in den letzten Tagen öfter die Fischfarm, welche sie zu ihrer Verpflegung betreibt, überfallen hat.

Folgt die Gruppe der Spur der Trümmer zur Unterwasserhöhle, stellen sie vor Ort schnell fest, dass sie nicht allein sind.

[Wurde im ersten Encounter Cyan Berrett verschleppt, findet die Gruppe hier auch die Überreste seiner Ausrüstung.]

EXTRACTION

NESTHÜTER [ENCOUNTER]

Die Unterwasserhöhle ist gespickt mit rauen Felsen [Hard Cover] und lang gewachsenen Algenwäldern [Difficult Terrain, Soft Cover], die sich leicht in der Strömung wiegen.

Im hinteren Teil der Höhle befindet sich eine Nestartige Struktur, in der sich ein sacht leuchtendes Ei [Size 1/2] befindet. Dieses Objekt wird von Kraken und Drohnen-Rotte bewacht.

Zeitbegrenzung: **10 RUNDEN** [Luftspeicher der Mechs leert sich]

OPFOR

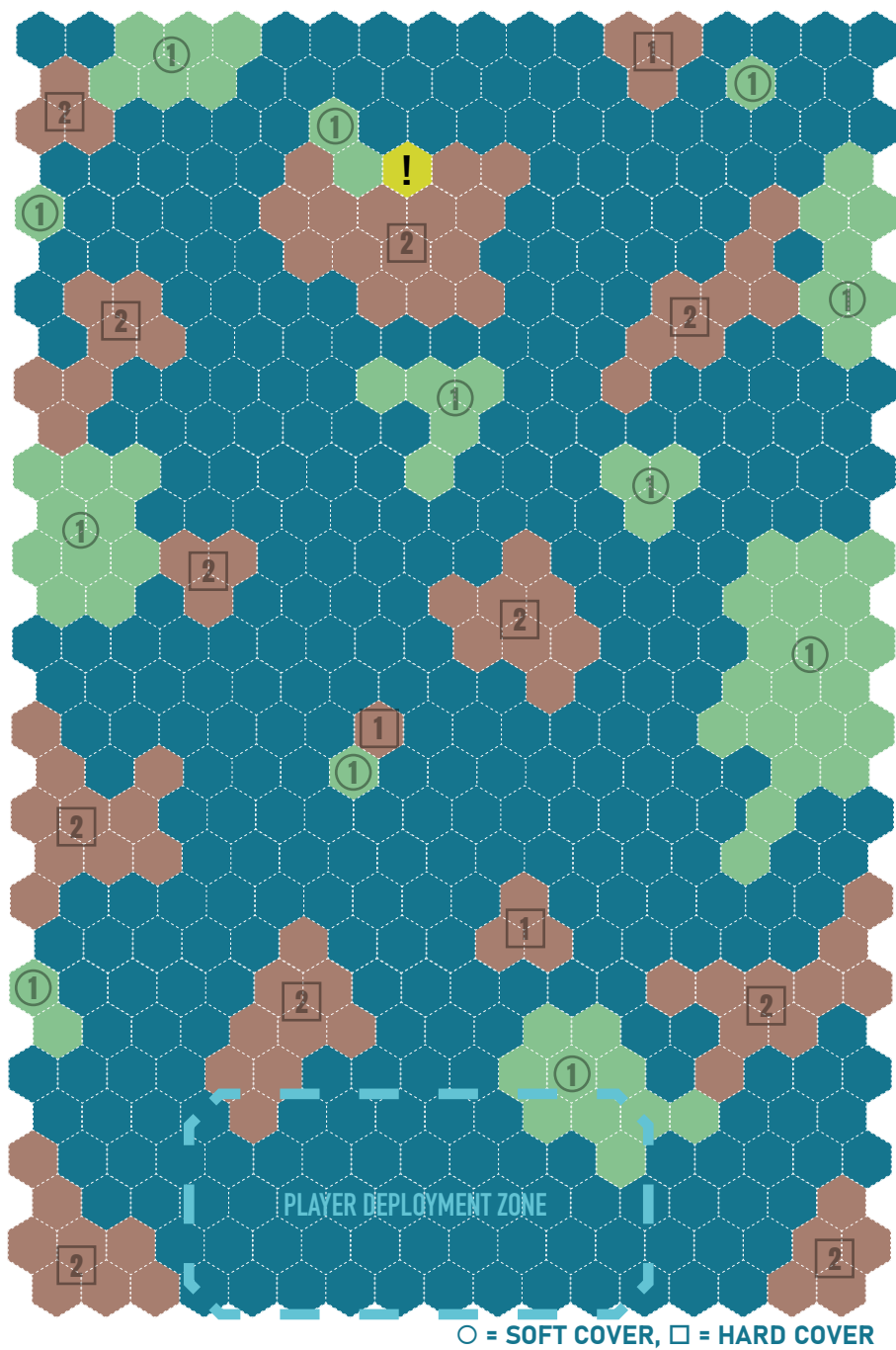
- » **T1 Elite MONSTROSITY** mit Swift, Rampage, Tempered Hide
- » **2x T1 AEGIS** mit Hardlight Cover System, Adaptive Shielding
- » **T1 SPECTER** mit Step, Fortress
- » **2x MIRAGE** mit Metafold Shove, Manifest False Idols
- » **T1 WITCH** mit Pain Transference, Chain

Reserve

- » weiterer **SPECTER**, selbe Config wie oben
- » weitere **WITCH**, selbe Config wie oben

TAKTIK: **AEGIS** kontrollieren die Flaschenhalse in der Nähe des Nestes, um Spielende so gut es geht auszubremsen. **MIRAGE** helfen der **MONSTROSITY** in [und wieder raus aus] Melee Range zu kommen und ggf. Spielende weiter vom Nest zu entfernen. **SPECTER** verursacht Schwierigkeiten an der hinteren Flanke und **WITCH** tut ihr bestes, um Heat und Friendly Fire Ereignisse zu verursachen und mit Chain Lancer auszubremsen.

Verliert die Gruppe den Encounter, müssen sie sich mit leeren Händen zurückziehen. Birgt die Gruppe das Ei **erfolgreich**, flüchten Kraken und Drohnenrotte aufgebracht.



DAS EI UND DIE SPUR

Nach dem Einsatz erwartet West Leath die Gruppe am Strand und zeigt sich entsetzt darüber, dass der Kraken offenbar versucht sich fortzupflanzen.

- » Es gibt nur **ZWEI WESEN** dieser künstlich erschaffenen Art und beide sind weiblich
- » Leath will das Ei zu Untersuchungszwecken an sich nehmen, wenn nötig belohnt sie die Gruppe dafür **FÜRSTLICH**
- » Leath ordert die **SPÄRLICHE MILITÄRISCHE BESATZUNG** von AlloyDante, Nem02 ausfindig zu machen und einzufangen, damit wieder Ruhe im Meer einkehren kann

Leath erkennt außerdem an, dass die Gruppe wohl erfahrene und talentierte Lancer sind, und bedankt sich für den zügigen und kompetenten Einsatz, die sie gezeitigt haben.

Sollte die Gruppe Fragen stellen, ist Leath hier bereit, ein paar Informationen zum Forschungsprojekt [Seite 23] preiszugeben, aber sie hält geflissentlich alle wirklich sensitiven Fakten zurück.

//Im Hintergrund

Der Druck auf Leath wächst, ihre Krake wieder einzufangen, sie schickt die vollständige militärische Besatzung auf die Jagd.

Nem02 und was von ihrem Cyberschlägertrupp übrig ist, zeigen Planungsgeschick, um ihren Verfolgern immer wieder durch die Lappen zu gehen.

Tief im Innersten von AlloyDante entscheidet sich Nem01 auch einmal ihr Tentakelchen an einem Ausflug ins Meer zu versuchen.

//AKT 03

ALLOY DANTE

- EINE BRENZLIGE LAGE
- INFORMATIONEN
- ◉ IM LABOR [ENCOUNTER]
- SCHWEIGEGELD

EINE BRENZLIGE LAGE

Eine Weile nach der Exkursion in die Unterwasserhöhle, lässt eine heftige Erschütterung Cygni Prime erbeben. Ein Blick zur Mitte der Insel zeigt eine tief schwarze **RAUCHWOLKE, DIE AUS DEM SCHLUND DES TAKOPO** aufsteigt. Laut Inselbewohnern erstmal kein Grund zur Sorge, jedoch wird die Gruppe nur wenig später von einer angespannt klingenden West Leath kontaktiert.

- » Die Erschütterung hat eine **RÜCKKOPPLUNG IM THERMALEKRAFTWERK** von AlloyDante ausgelöst und den Forschungskomplex strukturell beschädigt.
- » Ohne kampffähige Besatzung sieht sich Leath gezwungen die Gruppe um Hilfe zu bitten, bevor Nem01, die genetische »Mutter« von Nem02, es schafft, auch **AUS DEM LABOR AUSZUBRECHEN**. Den ausgeschwärmten Suchtrupp zurückzuordern würde Tage dauern, ein Battalion aus dem Orbit herzurufen noch länger.
- » Die Gruppe bekommt **KOORDINATEN DER FORSCHUNGSSTATION**, welche im Nebel am Rande des klaffenden Riesen verborgen ist.

Wenn die Gruppe in der Forschungsstation ankommt, ist die **EVAKUIERUNG** in vollem Gange. Ihnen wird der Weg frei gemacht zum Labor-komplex, in dem sich Nem01 befindet.

Ziel der Mission ist es, die automatische totale Abriegelung im Labor auszulösen, um eine Flucht der Krake zu verhindern. Da die totale Abriegelung die gesamte Station umfasst, müssen die Gruppe Fersengeld geben, sobald der Schalter betätigt und der **COUNTDOWN** im Gange ist.

GEHEIMNISSE

STRENG KLASSIFIZIERTE INFORMATIONEN – der Hintergrund von AlloyDante. West Leath ist daran interessiert, dass keine dieser Informationen an die Öffentlichkeit gelangt, aber Geheimnisse sind so eine Sache, wenn experimentelle Intelligenzen beteiligt sind...

- » AlloyDante ist der Codename einer SSC Forschungsstation fernab der Sierra Madre Line
- » Das Labor wurde auf Cygni Prime errichtet, da der Planet spärlich besiedelt ist und die **EINZIGE BEKANNTE QUELLE** der zerstörerischen Energiesignatur
- » Jegliche Versuche den Riesen für Tourismus zu erschließen wurden erfolgreich von SSC torpediert, um sicher zu stellen, dass der geheime Laborstandort auch langfristig geheim bleibt
- » Während der Forschung an der Energiesignatur hat man festgestellt, dass der Nebel **STARK MUTAGENE EIGENSCHAFTEN** hat
- » Seither nutzt AlloyDante die günstigen Bedingungen, um die Grenzen zwischen **ORGANISCHEM UND ANORGANISCHEM** Leben auszuloten
- » Die Kraken Nem01 und Nem02 sind die jüngsten Erfolge dieser Forschungsreihe:
 HOCHINTELLIGENTE BIOMECHANISCH MUTIERTE LEBEWESEN,
- » Die neueste Erkenntnis der Forschenden ist, dass die Kraken ganz selbstverständlich elektronische Systeme hacken können
- » Diese Erkenntnis eröffnete sich dem Personal, als Nem02 mit ein paar Dutzend Servicedrohnen einen **ELABORierten LABOR-AUSBRUCH** inszeniert hat
- » Seitdem ist Leath darauf konzentriert das clevere Testsubjekt wieder einzufangen, bevor es Schindluder treiben kann und unnötig Aufmerksamkeit auf sich zieht

IM LABOR [ENCOUNTER]

Die verriegelte Schleuse zum Labor öffnet sich vor der Gruppe und gibt die Sicht auf Nem01 [Size 4] frei, die inmitten ihrer unterworfenen Servicedrohnen thront.

Die Mitte der Karte [Schwarz] ist unbegebar und liegt direkt über dem klaffenden Giganten. Nem01 schwimmt in dieser Ursuppe und kann aus den Öffnungen an der Seite herausgreifen.

Erreicht ein Lancer den Schalter am anderen Ende des Feldes, gilt die Objektive als gewonnen. Der Schließmechanismus wird scharf gestellt und ein Countdown beginnt.

Zeitbegrenzung: **10 RUNDEN** [Nem01 bricht aus]

OPFOR

- » **T2 Elite MONSTROSITY** mit Grasping Claws, Spined, Regenerator
- » **2x T1 BOMBARD** mit Flare Drone, High-Impact Shells
- » **T1 PRIEST** mit Greater Investiture, Fractal Assault
- » **2x T2 AEGIS** mit Hardlight Cover System, Adaptive Shielding
- » **T1 WITCH** mit Pain Transference, Petrify

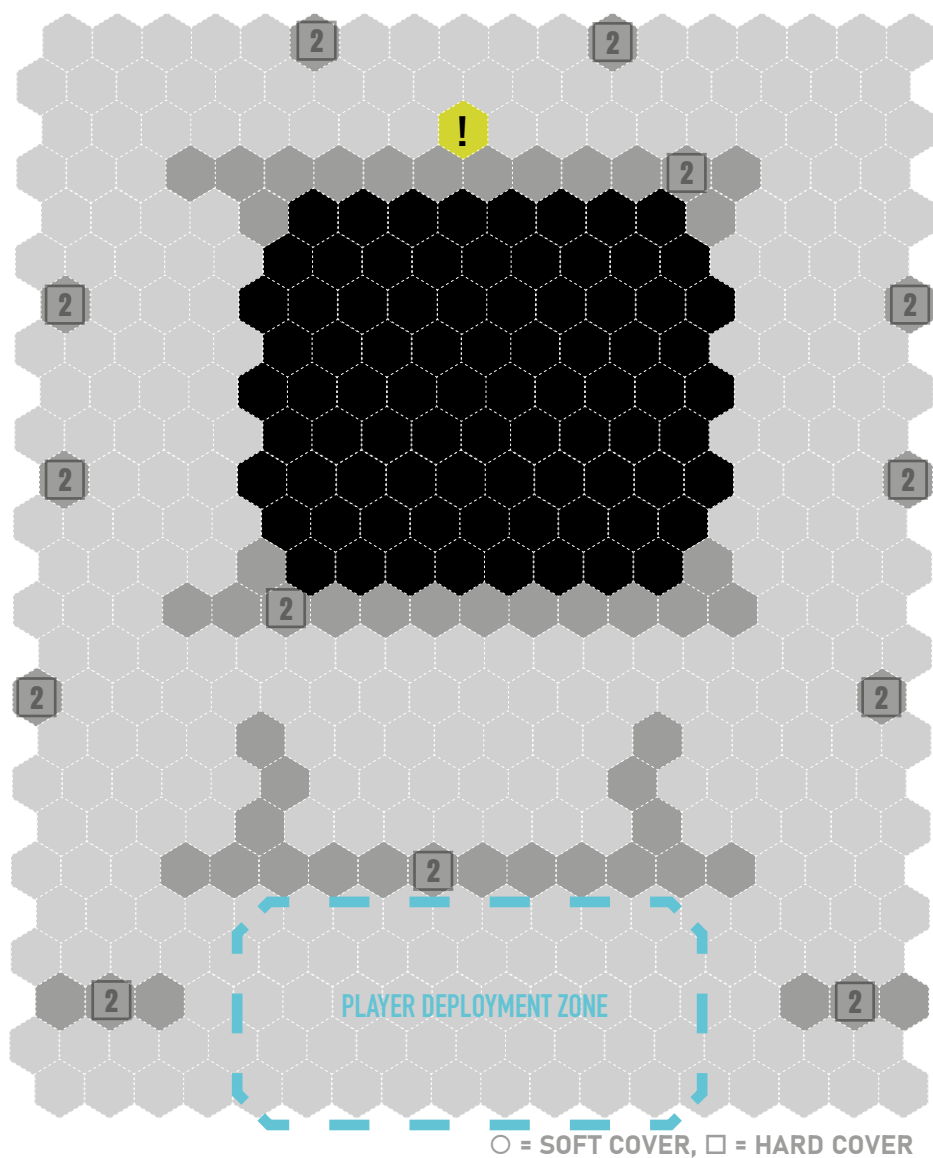
Reserve

- » **T1 DEMOLISHER** mit Kinetic Compensation, Seismit Destroyer
- » weitere **T1 WITCH**, selbe Config wie oben

TAKTIK: **AEGIS** schützen die Flaschenhalse nahe des Schalters, **PRIEST** bolstert dabei einen der beiden. **MONSTROSITY** versucht den erstbesten Gegner, den sie in die Tentakel bekommt zu Grappeln und festzuhalten. **BOMBARDS** bleiben geschützt hinter ihren Mauern am fernen Ende der Karte und überwachen so die Zuwege zum Schalter. **WITCH** Debuffed Spielende und verteilt Heat.

Alle Wände sind Size 2 Hard Cover und bieten nicht genug Platz zur Decke, um darüber zu fliegen, man kann jedoch darüber schießen.

Aktivieren die Lancer den Schließmechanismus **ERFOLGREICH**, sollten sie sich beeilen, das Labor zu verlassen, um nicht darin eingeschlossen zu werden. Schaffen sie es innerhalb der **ANGEGEBENEN ZEIT NICHT**, bricht Nem01 aus dem Forschungskomplex aus und verschwindet via klaffendem Giganten in den Weiten des Ozeans.



SCHWEIGEGELD

Verläuft der Encounter erfolgreich, treffen die Lancer auf dem Weg nach draußen West Leath an, die in einem motorisierten Hardsuit in Richtung Labor unterwegs ist. Noch im Vorbeilaufen lobt sie die Leistung der Lancer und verspricht, ihren Einsatz zu vergüten. Sie selbst will sicher stellen, dass Nem01 wohlauf ist und die Zeit bis zur Reparatur und Wiedereröffnung des Labors nicht allein verbringen muss.

Die Lancer können nun nach all der Aufregung endlich ihren wohlverdienten Urlaub in Frieden zu Ende führen.

[War der Encounter nicht erfolgreich, ordert Frau Leath ein SSC Battalion nach Cygni Prime, um die abtrünnigen Testsubjekte wiederzubekommen - auch in diesem Szenario hat sie Interesse daran, dass die Lancer keine Informationen über AlloyDante ausplaudern - wird das durch Drohen oder Schweigegeld passieren?]

In dieser Mission wurde nicht festgelegt, was genau die Energiesignatur auf Cygni Prime ist oder inwiefern diese das Gesamtworldbuilding beeinflussen könnte. Die Frage kann offen bleiben, oder...

D10 DIE ENERGIESIGNATUR IST DOCH GANZ KLAR...

- 1 ... ein Portal in eine andere Welt!
- 2 ... die Strafe RAs für die Verbrechen des Second Committee!
- 3 ... ein Abfallprodukt der universalen Schöpferkraft!
- 4 ... streng geheime Alientechnologie!
- 5 ... ein Temporalparadox verursacht durch einen LICH!
- 6 ... die Parakausale antwort auf den Urknall!
- 7 ... eine dämonische Manifestation von NHP sourcecode!
- 8 ... die physische Ansammlung des galaktischen Rauschens!
- 9 ... ein Datenleck, das die Simulationstheorie beweist!
- 10 ... ein misglücktes Kunstprojekt!

//Im Hintergrund

Es liegt im Ermessen der Spielleitung, wie die Vergütung durch Leath aussieht - ob die vollen Möglichkeiten des Kontakts zum Constellar Congress ausgenutzt werden, oder die Belohnung doch eher in der Form persönlicher Bereicherung ausfällt.

Die Geheimhaltung der gesamten Operation ist Leath einiges wert, aber Spielende sollten nicht aus den Augen verlieren wie mächtig die SSC ist und dass sich diese nicht erpressen lassen wird.

Neben einer Reihe Luxusartikel, die den Rest des Urlaubs der Lancer so angenehm wie möglich gestaltet haben, gab es in der Mission die gespielt wurde beispielsweise ein Designerkit für Klonkörper, welches die Spielenden auf zukünftigen Abenteuern bei Bedarf heranziehen können.

Cyan Berretts Genese steht dank des Gegengifts nichts im Wege.

Ob Nem02 gefangen werden kann oder fortan ein Leben als Freibeuter mit ihrer Cybercrew fristet, ist ebenfalls der Leitung überlassen.



QUERELN IM PARADIES

EINE LL4 MISSION FÜR LANCER

Idee, Text & Layout [@SimiOfDoom](#), 2026

Regelbasis:

Lancer Core Rulebook

Dark Horse Reprint edition June 2024

»Querelen im Paradies« is not an official Lancer product; it is a third party work, and is not affiliated with Massif Press.

»Querelen im Paradies« is published via the Lancer Third Party License.

Lancer is copyright Massif Press