

**Babysitter**

Copyright © 1998,1999 Pete Sutter, Jens Granseuer

<b>COLLABORATORS</b>
----------------------

	<i>TITLE :</i> Babysitter		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		January 19, 2025	

<b>REVISION HISTORY</b>
-------------------------

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1</b>	<b>Babysitter</b>	<b>1</b>
1.1	Operation: Babysitter . . . . .	1

# Chapter 1

## Babysitter

### 1.1 Operation: Babysitter

Operation: Babysitter

Kapitel I der Beta Gleny-Kampagne

ein TaskForce-Szenario von Pete Sutter & Jens Granseuer

Schwierigkeit: Schwer

Einsatzbesprechung

Die Beta Gleny Orbital Station ist unserem Führungsrat ein Dorn im Auge. Es gibt bestätigte Berichte, wonach Rebellentruppen die Station für verschiedene wissenschaftliche Forschungsprojekte nutzen. Sie wurden dazu ausgewählt, eine schlagkräftige Einheit zusammenzustellen, um dieses Problem aus der Welt zu schaffen.

Die Station befindet an einer strategisch äußerst wichtigen Position und muss uns erhalten bleiben. Wir könnten die nötigen Ressourcen für den Bau einer neuen Station im Beta Gleny-System nicht aufbringen. Nach der Übernahme werden wir die Basis benutzen, um von dort Angriffe auf weitere Rebellenstützpunkte zu starten. Wir haben uns dazu entschlossen, nur ein kleines Angriffsteam zu entsenden, um zu verhindern, dass die Rebellen die Station als Reaktion auf die Bedrohung zerstören.

Ihr Hauptziel ist es, vom Kontrollzentrum aus einen Kommunikationskanal zu öffnen und alle Verschlüsselungscodes, die Sie finden können, über diese Leitung an uns zu transferieren. Wenn dies gelingt, wird es uns möglich sein, die Versorgungsstützpunkte der Rebellen im Beta Gleny-System aufzuspüren.

Ihre zweite Aufgabe ist es, Berichte zu überprüfen, wonach die Rebellen Technologie und tatkräftige Unterstützung von Abtrünnigen des Imperiums der Kroth erhalten. Zwei Kroth-Berater werden Sie auf Ihrer Mission begleiten. Ich möchte Sie an dieser Stelle noch einmal besonders auf die gespannten Beziehungen zwischen den Terranern und den Kroth hinweisen. Sollten die beiden Berater nicht von diesem Einsatz zurückkehren, müssen wir sogar mit einem Angriff des Imperiums rechnen. Der erfolgreiche Abschluss der Mission und zwei unversehrte Gesandte werden entscheidend dazu beitragen, den Frieden zu sichern und unser

---

Ansehen bei den Kroth zu verbessern.

Sollten Sie an Bord der Station auf abtrünnige Kroth treffen, eliminieren Sie sie. Es darf keine Überlebenden geben. Wenn Sie Beweise für die wissenschaftliche Zusammenarbeit von Rebellen und Kroth finden, kopieren Sie alle Informationen und löschen Sie sie aus ihrem Computersystem. Danach töten Sie alle Wissenschaftler an Bord. Wir können es nicht riskieren, dass die Rebellen auf Kroth-Technologie zurückgreifen.

Außerdem sollen Sie nach Kriegsgefangenen suchen. Es gibt unbestätigte Gerüchte, dass mehrere Männer aus einer Ihrer ehemaligen Infanterie-Einheiten an Bord der Station gefangengehalten werden.

Ihre Einheit und die Berater werden in einem getarnten Landungsschiff der Kroth zur Station gebracht. Sie sollten das Überraschungsmoment auf Ihrer Seite haben, so dass es entsprechend leicht sein wird, die Station zu infiltrieren. Denken Sie daran, dass durch die Anwesenheit der Kroth-Gesandten die Möglichkeit des Rückzugs aus einem Gefecht nicht in Betracht kommt – sobald das Schiff angedockt hat, gibt es kein Zurück. Falls Sie nicht alle Ziele erfüllen können, müssen Sie einen anderen Weg finden, um die Station wieder zu verlassen.

Wie Sie wissen, ist jeder Mann wertvoll. Bringen Sie Ihre Leute wieder nach Hause. Ausrüstung ist billig, Leben nicht.

#### ZUSAMMENFASSUNG DER MISSIONSZIELE

Öffnen Sie einen Kommunikationskanal vom Kontrollzentrum  
Eliminieren Sie alle Kroth  
Eliminieren Sie alle Wissenschaftler  
Befreien Sie mögliche Gefangene  
Sichern Sie Technologie-Daten  
Verlassen Sie die Station

#### ALIEN-DATEN:

Kroth

2 Kasten – Arbeiter/Kämpfer und Denker.

Arbeiter sind groß, langsam und zäh. Denker sind klein, schnell und schwach. Wenn sich Arbeiter im Kampf-Modus befinden, bevorzugen sie große, zerstörerische Waffen. Sie kümmert es dabei kaum, wen oder was sie zerstören, solange sie etwas kaputtmachen können. Ähneln der Berserker-Rasse von Altair 9.

ENDNODE

---