

# LAMBDA-IOTA



**DIE SPEERSPITZE DER MENSCHHEIT**

**EIN DS-X UND EWS-X QUELLBAND VON TIM CHARZINSKI**

Dieser Quellband ist nutzbar für die Rollenspielsystem **Dungeonslayers** und das **Ein-Würfel-System**, sowie alle anderen Systeme.

**Dungeonslayers** ist ein Rollenspiel, zu dem Du nicht-kommerzielle, digitale Inhalte oder Erweiterungen beisteuern kannst - in diesem Fanwerk des Rollenspiels **Dungeonslayers** mit den hier genannten Einschränkungen unter folgender Creative Common Lizenz:

**Namensnennung-Keine kommerzielle Nutzung-Weitergabe unter gleichen**

**Bedingungen 3.0 Deutschland**

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/de/>



Alle Bilder im vorliegenden Werken sind ausdrücklich von der Weiterverwendung ausgeschlossen, gleich ob kostenlos oder kommerziell. Die Rechte der Bilder liegen bei **Christoph Balles**.

Die Regeln zu Dungeonslayers sind kostenlos zum Download unter [www.dungeonslayers.de](http://www.dungeonslayers.de).

Die Regeln des Ein-Würfel-Systems liegen unter [www.1w6.org/downloads](http://www.1w6.org/downloads)

Tim Charzinski

Dezember 2013

## Inhalt

<b>Lambda-Iota</b> .....	4	Abteilung Sigma .....	10
Entstehung .....	4	Junior Agent .....	10
Organisation & Struktur .....	4	Agent .....	10
Rekrutierung .....	5	Special Agent .....	10
Ausrüstung .....	5	Senior Agent .....	10
Innere Struktur der Lambda-Iota .....	6	Supervisor .....	10
Abteilung Beta - Der militärische Arm .....	6	Director .....	10
Abteilung Ypsilon .....	6	Abteilung Ypsilon .....	10
Abteilung Gamma .....	7	PSI-Rekrut .....	10
Abteilung Sigma .....	7	PSI-Experte .....	10
Dienstgrade der Lambda-Iota .....	8	Magister .....	10
Abteilung Beta .....	8	Neue Berufe .....	11
Rekrut .....	8	Arzt .....	11
Soldat .....	8	Verwaltungsangestellter .....	11
Corporal .....	8	Scout .....	11
Sergeant .....	9	Wissenschaftler .....	11
Lieutenant .....	9	Xeno-Biologe .....	11
Captain .....	9	Wichtige Standorte .....	13
Major .....	9	Raumstation 2002 AA .....	13
Colonel .....	9	Standort Lima I .....	14
Abteilung Gamma .....	9	Kommando .....	15
Assistent .....	9	Verwaltung / Quartiere .....	15
Wissenschaftler .....	9	Lager .....	15
Wiss. Sergent .....	9	Abenteuerideen .....	16
Wiss. Colonel .....	9	Gesicherter Wahnsinn .....	16
Assistant-Tech .....	9	Rekrutierte Aliens .....	16
Techniker .....	9	Unter Feuer .....	16
Techn. Sergent .....	9	Evakuierung .....	16
Techn. Colonel .....	9	Zufallstabelle Monatsereignisse .....	17

Kernstück von DS-X ist natürlich die Welt hinter der Fassade. Während die Menschheit auf dem ruhigen See der Unwissenheit dahintreibt, tobt unter ihnen ein Krieg um Macht, Wissen, und Territorien. Ob Sekte, Organisation oder mystischer Kult, so bietet DS-X eine große Anzahl an möglichen Gegnern oder Auftraggebern für die Spieler. Nach und nach möchte ich diese vorstellen. Den Anfang macht dabei Lambda-Iota, die internationale Organisation zur Abwehr nichtirdischer Aggressoren.



## Lambda-Iota

### Entstehung

Das sich die Organisation aus den griechischen Buchstaben für 50 und 1 zusammensetzt ist selbstverständlich keine Zufall, sondern hat direkten Bezug zur ihrer Gründung im Jahre 1947.

Direkt nach dem legendären Absturz eines unbekanntes Flugobjektes im Jahre 1947 in der Nähe des Ortes Roswells (New Mexico, USA) wurde die **51th Infantry Division** (*Spitzname Rattlesnakes*)



aus Tampa, Florida versetzt um die Sicherung des Geländes der Groom Lake Air Force Base zu übernehmen. Im Jahre 1963 wurde die Division offiziell als aufgelöst erklärt.

Selbstverständlich konnte eine Einheit die so tief in die Geheimnisse des Staates involviert war, nicht ohne weiteres den normalen Dienst versehen und so wandelt sich die Einheit zur Elite und Speerspitze zum Schutz der Erde.

### Organisation & Struktur

Direkt nach der Gründung und bis zum Jahr 1992 war die Organisation nicht eigenständig, sondern Majestic-12 unterstellt. International wäre es unwahrscheinlich gewesen, wenn eine solch wichtige Organisation lange geheim geblieben wäre, zu mindestens für die Geheimdienste anderer Staaten. Der inakzeptable Wissensvorsprung vor der Weltgemeinschaft führte so in einem Nebenabkommen der Rio-Konferenz zur Gründung der heutigen Lambda-Iota.

Die Lambda-Iota ist dezentral in unabhängigen Einheiten von 10-200 Mitgliedern organisiert. In der Regel besitzen diese Einheiten eigene Stützpunkte, die auf der ganzen Erde verteilt liegen, um so die Eingriffszeiten zu minimieren. Auch wenn Einheiten natürlich um Ruhm und technische Vorteile wetteifern, müssen alle Fortschritte zentral vermittelt werden. Die genauen Mitglieder des obersten Rats sind nicht bekannt, lenken aber die Geschicke der L-I recht effektiv und strikt.

Die Einheiten selber sind in der Regel streng hierarchisch organisiert. Auch wenn dem

Stützpunkt-Kommandanten oftmals Zivilpersonen aus den Bereichen Management und Wissenschaft beratend zur Seite stehen. Die sogenannten Task-Teams bestehen meistens aus 3-5 Soldaten, die direkt vor Ort mit der Bergung von Material, Sicherung oder Verteidigung beauftragt sind. Teilweise sind auch wissenschaftlich Mitarbeiter im Team dabei.

Jeweils zwei bis vier Teams bilden eine Strike-Einheit. Diese Einsatzgröße ist aber nur höchst selten im Einsatz. Die absolute Maximalgröße, die ein Standort laut der Gründungsstatuten haben darf nennt sich Kompanie und besteht aus fünf Strike-Einheiten, so ca. 50 Soldaten.

## Rekrutierung

Auch wenn sich die Gerüchte hartnäckig halten, so entspricht es nicht der Wahrheit, dass die Lambda-Iota ihre Mitglieder züchten oder gar als Kinder entführen. In der Regel werden schon auf den Militärschulen und Armeen dieser Erde unauffällige Sichtungen durchgeführt. Vorzugsweise übrigens Personen ohne verwandtschaftlicher Bindungen. Für eine militärische Organisation werden übrigens ungewöhnlich viele Frauen ausgewählt – gut 40%, da man festgestellt hat, dass diese erstaunlich gut mit dem Zivilisationsschock umgehen können. Bei Männern ist die „Abbruchrate“ tendenziell höher.

Potenzielle Kandidaten werden auf Ihre Fähigkeiten Geheimnisse zu behalten überprüft, bevor Sie in eines der Schulungszentren geschickt werden. Derzeit

gibt es weltweit acht dieser Schulungszentren:

- Andi'erxiang, China
- Aurora, USA
- Barrage Al Massira, Marokko
- Jeanette Island, Neusibirien
- Largo Mascardi, Argentinien
- Majuro, Marschall Inseln
- Nuuk, Grönland
- Wellington, Neu Seeland

Je nach Eignung werden die Kandidaten hier zusätzlich zu Spezialisten ausgebildet (Nahkampf, Fernkampf, Aufklärung, Kommunikation,..).

Alle Mitglieder der  $\Lambda I$  haben die Basisausbildung eines Soldaten, können also mit üblichen Waffen und Sprengstoffen umgehen, kennen sich mit militärischen Strategien und dem rechtlichen und bürokratischen Vorgehen innerhalb der Organisation aus.

## Ausrüstung

Die Basis-Einheiten der  $\Lambda I$  sind kaum besser ausgerüstet als gewöhnliche Soldaten: Automatische Waffen und beschusshemmende Westen gehören zur Standardausrüstung. Je wertvoller und erfahrener eine Einheit wird, desto höher sind selbstverständlich auch die zu vertretenden Budgets. Insofern Xenotech erbeutet wurde oder zur Erforschung und Konstruktion bereit steht kann auch auf diese zugegriffen werden.

## Innere Struktur der Lambda-Iota

Der Schutz der Erde und basiert laut den Statuten der Lambda-Iota auf vier Säulen, diese vier internen Organisationen arbeiten größtenteils eng mit einander verzahnt sind aber von der Befehlsstruktur von einander unabhängig, vergleichbar des militärischen Waffengattungen (Heer, Luftwaffe und Marine).

Die vier Organisationen symbolisieren Kopf (*caput*), Wille (*voluntas*), Arm (*bracchium*) und Schild (*scutum*) und sind wie auch schon die Zahlen aus dem Latein abgeleitet, der einfachhalthalber aber oftmals nur gesprochen als Abteilung C(Gamma),V(Ypsilon),B(Beta) und S(Sigma)

### Abteilung Beta - Der militärische Arm

**B** Der Großteil aller Einheiten im direkten Kampfeinsatz, aber auch zum Schutz der Standorte oder zur Gebietssicherung untersteht dem Bracchium. Dieser militärische Arm der Lambda-Iota kümmert sich sowohl um die Rekrutierung, als auch um die Ausbildung und Einsatzplanung vor Ort. Die Mehrzahl aller Standorte unterliegt direkt einem hohen Mitglied des Bracchium, welches allerdings von einem Stab der anderen Organisationen beraten wird. Kompetenzgerangel ist hier zwar nicht selten, durch eine entsprechende strikte Hierarchie aber nicht problematisch.

Dem Bracchium wird oftmals vorgeworfen, zu wenig auf mögliche Verwertung von

erbeutetem Material und einer gewissen Zurückhaltung gegenüber der Öffentlichkeit zu achten.

Typische Mannschafts-Ränge im Bracchium: Private, Corporal, Sergeant, Staff Sergeant, Warrant Officer, Lieutenant, Captain

### Abteilung Ypsilon - Der PSI-Corps

**Y** Mit weniger als 100 Mitgliedern weltweit stellt der Voluntas die kleinste der inneren Organisationen dar. Nur handverlesene Paramentale haben die Chance in die Reihen aufgenommen werden und nicht wenige schaffen die Ausbildung in Bodø nicht oder verfallen im Laufe ihrer Dienstzeit dem Wahnsinn. Voluntas werden, auch viele Mitglieder der Lambda-Iota schon weit absonderlicheres gesehen haben sollten, doch oftmals als „anders“ angesehen und stehen etwas außerhalb der ansonsten verschworenen Gemeinschaft. Dennoch würde kaum auf Truppenführer des Bracchium auf die Chance verzichten wollten eine Psioniker mit in den Einsatz zu nehmen, da diese oftmals den einzigen effektiven Schutz vor den Gedankenattacken einiger Aliens bieten können.

Die Psioniker der Voluntas haben keine militärischen Dienstgrade, Abzeichen oder Auszeichnungen, sondern betrachten sich als untereinander gleichrangig, sobald sie die Ausbildung abgeschlossen haben. Soviel zu mindestens nach den offiziellen Statuten, in der praktischen Anwendung führt meistens

der Psioniker mit dem größten Machtlevel die Struktur an, sollte es zu dem seltenen Fall kommen, dass an einem Standort oder Einsatz mehr als ein Paramentaler beteiligt ist.

Im Trupp oder auf dem Standort werden Psioniker in der Regel als beratende Stabsstelle angesehen. Das Nutzen der eigenen Fähigkeiten an anderen Mitgliedern der Lambda-Iota gilt übrigens als schwerer Zwischenfall, der entsprechend geahndet wird.

## **Abteilung Gamma – Forschung, Analyse & Technik**

**T** Die Abteilung C ist hauptverantwortlich für die Analyse der gigantischen Datenströme die tagtäglich aus dem Netz gezogen werden. Die Mehrzahl aller Geheimdienste der Nationen, die im Lambda-Iota-Projekt vereint sind liefern Daten an die Caput. Einige des fähigsten Analysten auf diesem Erdball durchforsten mit ausgeklügelten Systemen diese Daten auf der Suche, nach möglichen Einsätzen für die Abteilung Bracchium.

Darüber hinaus ist auch die Erforschung und Neuentwicklung von Xenotech eine zentrale Aufgabe der Abteilung C. Schon aus Gründen der Sicherheit arbeiten die jeweiligen Teams an Ihren Standorten meistens getrennt voneinander. Auch wenn alle Forschungsergebnisse noch „oben“ weitergehen werden, heißt dies nicht

zwingend, dass die Erfolge auch an andere Standorte zurückgeliefert werden.

Mitglieder der Abteilung C sind nur in absoluten Ausnahmefällen an Kampfeinsätzen beteiligt und wenn dann in der Regel nur zur technischen Unterstützung.

Dem Caput untersteht auch die vollständige technische Instandhaltung, ein Grund warum sich viele Techniker mit der Abteilung K (kaputt) veräppeln lassen müssen.

Die Abteilung verwendet, wie auch de Bracchium militärische Dienstgrade zur Feststellung der Hierarchie, dieser wird dann aber ein „Technischer“ Oder „Wissenschaftlicher,, vorweggestellt z.B.: Tech. Sergeant.

## **Abteilung Sigma - Abwehr & Interne Angelegenheiten**

**Σ** Der Scutum ist wohl das was einem Abwehrdienst oder Geheimdienst am nächsten kommt, denn seine Aufgaben liegen weniger in der Recherche nach Alienaktivitäten, sondern vielmehr im Vertuschen der Aktivitäten der Lambda-Iota. Dies umfasst, die Reinigung von Einsatzorten, aber die Unterwanderung von Ufo- und Verschwörungstheoretikern. Ein besonderer Fokus ist in den letzten Jahren übrigens auch der Schutz der Patente und Forschungsunterlagen der Organisation, durch welche sich die Lambda-Iota ja hauptsächlich finanziert. Nicht wenige große Unternehmen und Konzerne wären bereit unvorstellbare Summen für einen Blick auf die neusten Erfindungen zu zahlen.

Wenn auch selten, kommt es vor, dass Mitglieder des LI schwach werden und Informationen verkaufen wollen. Dies zu verhindern ist die Aufgabe der internen Abwehr des Scutum. Diese mystische Abteilung tritt nur sehr selten auf und steht im Ruf nicht lange Frage zu stellen oder zu ermitteln, was ihr den Spitznamen „Die Inquisition“ eingebracht hat. Besonders unter Rekruten in der Ausbildung werden gerne Schauermärchen über die zugegeben übertriebene Allmacht der „Internen“ verbreitet. Es ist mehr dieser Ruf, als die tatsächlichen Aktivitäten, die Effizienz der Abteilung darstellt.

## Dienstgrade der Lambda-Iota

Generell kennt jede Abteilung der Lambda-Iota eigene Dienstgrade, die zur hierarchischen Gliederung aber auch zur Bestimmung des monatlichen Gehalts und der typischen Standardausrüstung dienen.

Alle Dienstgrad beinhalten:

**Bedingung:** Einige Beförderungen sind nur unter bestimmten Bedingungen möglich.

**Basisgehalt:** Gehalt pro Jahr, inkl. Entfernungszulage und Kampfpauschalen. Abschussprämien sind nicht üblich.

**Ausrüstung:** Typische Ausrüstung, gedacht für Zufallsbegegnungen.

Dienstgrade sind keine Jobs (*siehe DS-X*), sondern dienen hauptsächlich zur Belohnung und um Fragen der Autorität zu klären.

Die Gehälter der Dienstgrade überschreiben aber die Gehälter der Berufe. Typische Jobs für Mitarbeiter der Lambda-Iota sind z.B.:

- Analyst
- Arzt \*
- Fahrer
- Kommandant
- Pilot
- Sanitäter
- Soldat
- Sprengstoff-Experte
- Scharfschütze
- Scout \*
- Techniker
- Verwaltungsangestellter \*
- Wissenschaftler \*
- Xeno-Biologe \*

\* neue Jobs

### Abteilung Beta

#### Rekrut

**Basisgehalt:** 58.000 \$

**Ausrüstung:**

Glock 19, Kampfmesser, 3  
Betäubungsgranaten, Weste SK 1



#### Soldat

**Basisgehalt:** 60.000 \$

**Ausrüstung:**

Desert Eagle, HK MP5K,  
Kampfmesser, 3 Splittergranaten,  
Weste SK 1, Gefechtshelm



#### Corporal

**Basisgehalt:** 63.750 \$

**Ausrüstung:**

Desert Eagle, HK G3,  
Kampfmesser, 3 Splittergranaten,  
Weste SK 2, Gefechtshelm



## Sergeant

**Basisgehalt:** 26.000 \$

**Ausrüstung:**

Desert Eagle, HK G3,  
Kampfmesser, 3 Splittergranaten,  
Weste SK 2, Gefechts Helm



## Wissenschaftler

**Basisgehalt:** 45.000 \$

**Ausrüstung:** Glock 17, Taser,  
ABC-Schutzanzug [S],  
Autoinjektor, Verbandskasten,  
2x Superdot, 1x Pervitin



## Lieutenant

**Basisgehalt:** 68.200 \$

**Ausrüstung:**

Desert Eagle, HK G11, KW-Messer,  
3 Splittergranaten, Weste SK 3, AI-  
HUD



## Wiss. Sergeant

**Basisgehalt:** 85.000 \$

**Ausrüstung:** Glock 19, Dazzler,  
ABC-Schutzanzug [S],  
Autoinjektor, Verbandskasten, 2x  
Superdot, 1x Pervitin



## Captain

**Basisgehalt:** 84.500 \$

**Ausrüstung:**

MBT-Pistole, HK 21, KW-Messer,  
3 Splittergranaten, Weste SK 4, AI-  
HUD



## Wiss. Colonel

**Erfordert mind. Labor II**

**Basisgehalt:** 120.000 \$

**Ausrüstung:** AI-HUD, leichter  
Schildgenerator, 2x Graues  
Stimpack, Dazzler, Laserblaster,  
Auswahl an Drogen



## Major

**Erfordert mind. HQ II**

**Basisgehalt:** 96.000 \$

**Ausrüstung:**

MBT-Pistole, MBT-Gewehr, KW-  
Messer, 3 Splittergranaten, AI-  
Polymer-Rüstung, AI-HUD



## Assistant-Tech

**Basisgehalt:** 36.000 \$

**Ausrüstung:** Glock 19,  
Signalpistole, Brechstange, ABC-  
Schutzanzug, Gasmaske



## Colonel

**Erfordert mind. HQ II**

**Basisgehalt:** 102.000 \$

**Ausrüstung:**

Laserblaster, MBT-Gewehr, KW-  
Schwert, 3 EMP-Granaten, AI-  
Polymer-Rüstung, AI-Helm ARM-  
II



## Techniker

**Basisgehalt:** 45.000 \$

**Ausrüstung:** M3 SMG, Taser,  
Weste SK1, Gasmaske, Infrarot-  
Brille



## Abteilung Gamma

### Assistant

**Basisgehalt:** 36.000 \$

**Ausrüstung:** Glock 17, Taser,  
ABC-Schutzanzug, Erste-Hilfe-  
Kasten, 2x Antidot, 2x ASS



## Techn. Sergeant

**Basisgehalt:** 85.000 \$

**Ausrüstung:** SPAS-15, Taser,  
Weste SK2, Warbot „Abel“,  
Gasmaske



## Techn. Colonel

**Erfordert mind. Lager II**

**Basisgehalt:** 120.000 \$



**Ausrüstung:** AI-HUD, Laserkarabiner, leichter Schildgenerator, Warbot „Kain“

## Abteilung Sigma

*Mitglieder der Abteilung Sigma tragen keine Rangabzeichen.*

### Junior Agent

**Basisgehalt:** 48.000 \$  
**Ausrüstung:** S+W 60, Schlagring, Normale Kleidung

### Agent

**Basisgehalt:** 52.500 \$  
**Ausrüstung:** Semmerling LM4, Holster, Taser, Edle Kleidung, VeriChip-Implantat

### Special Agent

**Basisgehalt:** 65.000 \$  
**Ausrüstung:** SIG Sauer P226, Schalldämpfer, Taser, Edle Kleidung [S], VeriChip-Implantat

### Senior Agent

**Basisgehalt:** 73.500 \$  
**Ausrüstung:** Micro-Uzi, Elektro-Schlagstock, Edle Kleidung [S], VeriChip-Implantat

### Supervisor

**Erfordert mind. HQ II**  
**Basisgehalt:** 87.000 \$  
**Ausrüstung:** SPAS-15, Dazzler, Kevlarmantel, VeriChip-Implantat

### Director

**Erfordert mind. HQ II**  
**Basisgehalt:** 120.000 \$  
**Ausrüstung:** MBT-Pistole, Edle Kleidung, leichter Schildgenerator, Dazzler, VeriChip-Implantat

## Abteilung Ypsilon

### PSI-Rekrut

**Basisgehalt:** 75.000 \$  
**Ausrüstung:** S+W 39, 1x Beta-Psiolin, 1x Anti-Somnus, Kevlarmantel, Talisman



### PSI-Experte

**Erfordert mind. Quartiere II**  
**Basisgehalt:** 125.000 \$  
**Ausrüstung:** S+W 39, 1x Beta-Psiolin, 1x Anti-Somnus, Kevlarmantel [S], Talisman, Aura-Scanner



### Magister

**Erfordert mind. Quartiere III**  
**Basisgehalt:** >250.000 \$  
**Ausrüstung:** MBT-Pistole, 1x Alpha-Psiolin, 1x Psychodon, AI-Hydrogestützter Anzug, Talisman, 2x Wunderbalsam



## Neue Berufe

Nicht nur in der Organisation, sondern auch außerhalb können diese Berufe ausgewählt werden.

### Arzt

**Voraussetzung:** GEI 7, VE 2, AU 1

**Bonus-Talent:** Fürsorger I, Sanitäter I, Tränke brauen I

**Ausrüstung:** Erste-Hilfe-Set, Defibrator, 2x Adrenalin, Autoinjektor, 5x ASS, 2xAntidot

**Gehalt:** 5.500 \$

### Verwaltungsangestellter

**Voraussetzung:** GEI 5, VE 2

**Bonus-Talent:** Schlitzohr I, Schätzen I, Wissensgebiet I

**Ausrüstung:** Laptop, Audiorecorder,

**Kontakte zur lokalen Verwaltung**

**Gehalt:** 1.200 \$

### Scout

**Voraussetzung:** AGI 7, VE 1, BE 1, Heimlichkeit I

**Bonus-Talent:** Heimlichkeit II, Wahrnehmung I, Überlebenstraining I, Erinnern I

**Ausrüstung:** Tarnanzug, Kampfmesser, Semmerling LM4, Schalldämpfer, Fernglas, Campingausrüstung

**Gehalt:** 2.000 \$

### Wissenschaftler

**Voraussetzung:** GEI 7, VE 2, Bildung I

**Bonus-Talent:** Kombinationsgabe I, Bildung II, Wissensgebiet I, Erinnern I

**Ausrüstung:** Laptop, Audiorecorder, Speichermedien

**Gehalt:** 2.500 \$

### Xeno-Biologe

**Voraussetzung:** GEI 8, VE 3, Wissensgebiet I

**Bonus-Talent:** Xenologie I, Bildung I, Wissensgebiet II

**Ausrüstung:** Laptop, Audiorecorder, Speichermedien

**Gehalt:** 2.100 \$



B

- Colonel
- Major
- Captain
- Lieutenant
- Sergeant
- Corporal
- Soldat
- Rekrut

T

- T./W. Colonel
- T./W. Sergeant
- Techniker /  
Wissenschaftler
- Assistent

Σ

- Director
- Supervisor
- Senior Agent
- Special Agent
- Agent
- Junior Agent

Υ

- Magister
- PSI-Experte
- PSI-Rekrut

## Wichtige Standorte

Neben den acht genannten Schulungs- und Ausbildungszentren sind besonders erwähnenswert:

**Groom Lake Air Force Base:** Auch bekannt als Area-51. Dieses riesige Gelände innerhalb der Nellis Range, diente bis 1963 wirklich als Lagerort der ersten nichtirdischen Leiche und des dazugehörigen Fluggeräte. Seit dem rein militärischer Stützpunkt und Ablenkungsmanöver für Verschwörungstheoretiker.

**Mount Logan, Kanada:** Derzeit größter Standort der Lambda-Iota mit fast 300 Mitarbeitern. Die meisten im Bereich Forschung und Analyse.

**Bodø, Norwegen:** Einzige PSI-Ausbildungsstätte der Lambda-Iota.

Auch wenn extrem wenige Paranormale im Dienst stehen, werden diese hier ausgebildet. Die Ausbildung dauert zwischen zwei und acht Jahren.

**Furnace Creek Sanatorium:** Gelegen im heimeligen Death Valley, werden hier Mitglieder gepflegt, die aus psychischen Gründen nicht mehr in der Lage sind ihren Dienst zu versehen.

**Lagi Brasilien:** Caiambé, Dieser



Stützpunkt gilt seit 2011 als verschollen. Von den unterseeischen Anlagen fehlt seit dem jede Spur und auch Nachforschungen vor Ort und ständige Satellitenüberwachungen konnten das Rätsel und das Verschwinden der Anlage und seiner 114 Mitglieder nicht klären.

## Raumstation 2002 AA

Im Jahre 2002 entdeckten Wissenschaftler den erdnahen Astroiden 2002 AA, welcher sich auf einer erdstabilen Bahn um die Sonne bewegt. Selbstverständlich wurden sofort spezielle Sonden durch die Lambda-Iota gestartet, um sicher zu sein, dass es sich nicht um ein Sprungbrett für eine kommende Invasion handelt.

Auf dem gerademal 100m großen Asteroiden entdeckte die unbemannte Sonde tatsächlich Spuren eines außerirdischen Schiffs.

Die besonders nahe Konstellation im Jahr 2003 erlaubt es sogar unbemerkt von der Weltöffentlichkeit einen bemanntes Schiff, sowie eine Reihe von ferngesteuerten Drohnen, auf den Asteroiden zu schicken. Der Asteroid war zu diesem Zeitpunkt gerade mal 5.9 Millionen Kilometer entfernt, als etwa dem 15fachen der Mondentfernung.

Nach einer Flugzeit von fast zwei Monaten erreichte die Besatzung den Asteroiden und entdeckte in unbekanntes Flugobjekt, welches

zwar weitestgehend zerstört war, aber dennoch Teile einer funktionierenden Lebenserhaltung auswies.

Im vergangenen Jahrzehnt wurden insgesamt sieben Flüge zu 2002 AA realisiert und das Raumschiff bereits von teilautonomen Drohnen mit einer extremleichten Konstruktion überkuppelt.

Nach Thesen der führenden Wissenschaftler, sollte die fortgeschrittene Technologie des Schiffs in der Lage sein in dieser Geosphäre eine Atmosphäre aufzubauen. Für das Jahr 2015 ist eine dauerhafte Besiedelung durch ein 15-köpfiges Forscherteam geplant.

Derzeit dient der Raumstation 2002 AA (Spitzname ADAM) als Frühwarnsystem und ist mit modernster Radartechnologie ausgestattet.

## Standort Lima I

Im Jahr 2006 erhielt die erste Station in Peru seine Einweihung. Mit gerade mal 1,25 Millionen Dollar stampft die Regierung einen Standort aus dem Boden nordöstlich Ihrer Hauptstadt, um so eine höhere Sicherheit für Ihren Staat zu erhalten. Dass Staaten den vollständigen Unterhalt bzw. wie hier den Aufbau eines Standortes finanzieren ist nicht selten, da die Lambda-Iota selber ständig mit ihren Mitteln haushalten müssen.

Der Standort bietet eine gute Gelegenheit, damit Spieler hier ihre Karriere starten oder kann als Schablone für Standorte auf der ganzen Welt angesehen werden.

Lima I besteht aus den wichtigsten Anlagen der Ausbaustufe 1, die Basis-Standorte besitzen müssen:

**Regeleinschub:** Die Spielleitung sollte **Bau- und Personalkosten** jeweils an die Standorte anpassen:

- Kritisch	x2
- Schwierig	x1.5
- Erschwert	x1.2
- Normal	x1
- Erleichtert	x0.9
- Leicht	x0.75

- HQ
- Quartiere
- Lager
- Helikopter-Flugfeld
- Radar
- Energieversorgung

Die Energieversorgung produziert 50 Energieeinheiten, alle Gebäude zusammen verbrauchen derzeit 38 EE. Mit gesamt-kosten von 1.250.000\$ gehört Lima 1 zu den günstigeren Einrichtungen.

Lima I ist auf einem schwer einsehbareren Hochplateau errichtet worden. Bauarbeiten in dieser Höhe und unter diesen Bedingungen sind natürlich besonders schwer zu realisieren, weshalb alle weiteren Baukosten mit dem Faktor 1,2 multipliziert werden. Auf der anderen Seite ist Peru ein recht armes Land, dies führt zu einem Personalfaktor von 0,75, d.h. alle Personalkosten (außer Spielergehälter) werden um 1/4tel reduziert.

## Kommando

Das Kommando des Standortes führt **Major Roshanara „Rosh“ Singh**. Die gebürtige Inderin gehört mit ihren 53 Jahren noch lange nicht zum alten Eisen der Lambda-Iota. Bereits zwei Standorte hat sie vorher aufgebaut und bevor ihr diese Aufgabe angetragen wurde.

Major Singh neigt zu einer klaren Struktur und duldet keine Regelüberschreitungen oder Diskussionen über Befehle. Sie redet in der Regel nur mit dem Captain des AI-Team. Wie die Befehle innerhalb des Teams umgesetzt werden ist nebensächlich. Generell glaubt sie sogar, dass Teamarbeit in akuten Krisensituationen effektiver ist als starre Befehlsstrukturen. Militärischer Alltag auf der Basis ist aber keine Krise!

## Verwaltung / Quartiere

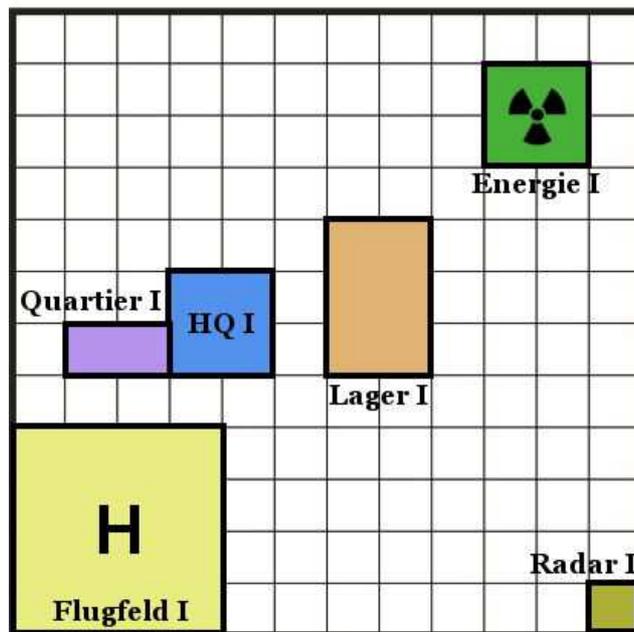
Direkt unter dem Major arbeitet der Chef der Verwaltung **Captain Antonio Coquiche**. Alle Personalangelegenheit, die nicht direkt militärischer Natur sind gehen über seinen Schreibtisch. Der Captain ist ein gemütlicher Mann von stattlicher Leibesfülle, der immer zu einem guten Spaß aufgelegt ist, solange alles in den Bahnen der offiziellen Regeln läuft.

Sein ganz persönlicher Schrecken sind die



Inspektionen, die alle paar Monate über den Standort hereinbrechen. Gerade bei einem so jungen Standort wie Lima-I, ist es nun mal nicht immer ganz einfach alles im Auge zu halten.

## Lima I



## Lager

Das Ausrüstungslager von Lima-I wird strenggeführt vom **Chief Tech Sgt. Capac**.

Capac ist ein mürrischer, aber in der Regel fairer Sergeant, der sich aber mehr um seine Ausrüstung und die Fahrzeuge sorgt, als um die Soldaten. Selbstverständlich würde er nie eine Mission riskieren, nur weil ihm mal jemand quer gekommen ist, aber die persönliche Lieblingswaffe könnte vielleicht doch mal länger in der Reparatur brauchen. Rekruten und Soldaten, die wissen, dass der gebürtige Indio ein leidenschaftlicher Rum-Trinker ist, werden dagegen schon mal mit ein paar Munitionsgürteln extra ins Feld gehen können.

Neben der gängigen Standard-Ausrüstung (DS-X Seite 49ff) verfügt das Lager über einen erbeuteten leichten Pazûrpanzer (DS-X Seite 115) und einen Laserblaster mit zwei Magazinen.

Der Fahrzeugpark des Standortes ist relativ bescheiden: Neben einem Truppentransporter, 3 PkWs und 2 SUVs noch über einen Hubschrauber **CH-46 Sea Knight**, der die Spieler an Orte in ganz Peru und etwas über die Grenze bringen kann.

## Abenteuerideen

Im Folgenden ein paar Ideen, die man nutzen kann, um daraufhin Abenteuer aufzubauen:

### Gesicherter Wahnsinn

Aus der Abschiebhaft in Furnace Creek ist ein pensioniertes Mitglied der Lambda Iota entkommen. Als PSI-Experte ist er sogar ziemlich gefährlich und litt zu Letzt unter massiven Wahnvorstellungen. Aufgabe der Gruppe ist es, den Kameraden wieder einzufangen und möglichst lebend wieder zurückzubringen.

### Rekrutierte Aliens

Im Rekrutenlager von Barrage Al Massira werden seit mehren Tagen keine korrekten Erkennungsparolen durchgegeben. Sondaufklärer zeigen aber ein normales Bild. Die Gruppe wird schnell herausfinden, dass eine seltene Alienrasse, ein sogenannter Hautformer das Kommando übernommen hat. Mit seinen starken PSI-Fähigkeiten ist er in der Lage die gut 20 Rekruten unter Kontrolle zu halten. Ziel ist es den

Hautformer zu identifizieren und unschädlich zu machen.

## Unter Feuer

Der Standort der Gruppe wurde ausfindig gemacht und wird von einem Kampfraumer der Grauen angegriffen. Während die Kameraden Welle um Welle der wehrhaften Aliens abwehren. Ist es die Aufgabe der Helden, die Königin zu suchen und auszuschalten.

## Evakuierung

Gerade noch rechtzeitig wurde der Standort der Gruppe informiert, dass eine große Entführung in einem nahegelegenen Dorf passieren wird. Aber diesmal ist man vorbereitet und versucht den Aliens mit einem Virus verseuchte Tiere unterzuschieben. Aufgabe der Gruppe ist es das Dorf innerhalb von weniger als 12 Stunden vollständig von Unbeteiligten zu säubern, natürlich ohne, dass die Lambda-Iota in Erscheinung tritt.

# Zufallstabelle

## Monatsereignisse

Wenn die Spielleitung keiner festen Abfolge von A2Go oder einer Kampagne folgt, so kann er einmal pro Monat auf der folgenden Tabelle würfeln, um zu ermitteln was in diesem Monat passiert:

Es gilt:

HQ	I / II / III	+0 / +1 / +2
Zellentrakt	I / II / III	+1 / +2 / +3
Schild	I / II / III	-0 / -0 / -3
Radar	I / II / III	+0 / +0 / +1

W20	Ereignis
1-2	Unglück
3-5	Diesen Monat nichts...
6	Inspektion
7-12	Mission
13	Ein Glücksfall!
14-17	Routine
18-21	Ufo-Sichtung
22+	Angriff

W20	Unglück
1	Durch einen Unfall kommt ein Mitarbeiter (kein Spieler) zu Tode.
2-7	Durch einen Unfall scheidet ein Mitarbeiter (kein Spieler) für einen Monat aus.
8-12	Diebstahl! Aus dem Lager wurde Teile der normalen Ausrüstung gestohlen.
13	Fehlerhafte Inventur: Aus dem Lager ist ein Teil der wertvollen Ausrüstung verschwunden.
14-16	Datenleck! Über den Standort sind Daten an die Presse gegangen. Für drei Monate +5 auf alle Zufallsereignisse.
17-19	Fahrzeugschaden: Ein Fahrzeug aus dem Lager fällt für zwei Monate aus.

20	Erdbeben: Ein Gebäude wird stark beschädigt und verliert für zwei Monate seine Funktion.
----	--

W20	Inspektion
1	Sehr unzufrieden! Der Inspektor entzieht dem Standort für einen Monat alle Zuschüsse! Budget: -20.000\$
2-3	Ein Mitarbeiter wird unter Spionageverdacht für einen Monat suspendiert.
4	Ein zufälliger Spieler wird degradiert.
5	Tadel! Die Spieler erhalten einen Tadel und im nächsten Monat 1.000\$ weniger Gehalt.
6-13	Alles okay! Der Inspektor zieht seines Weges.
14-16	Belobigung. Alle Spieler erhalten eine Belobigung und 2.500 \$ Prämie.
17-18	Antrag bewilligt: Der Standort darf in diesem Monat ein Fahrzeug oder Gebäude für die Hälfte kaufen.
19	Ein zufälliger Spieler wird befördert.
20	Sehr zufrieden. Das Budget steigt einmalig um 100.000 \$

W20	Mission
1-4	Manöver / Training: Simuliertes Training gegen Angehörige der Armee.
5-8	Landung: Ein Ufo ist gelandet. Die Aliens müssen unschädlich gemacht werden.
9-12	Absturz: Ein Ufo ist abgestürzt. Suche nach Überlebenden und Bergungsgut.
13-14	Eskorte: Eskortieren Sie eine wichtige Persönlichkeit aus einem von Aliens kontrolliertem Gebiet.
15-16	Sicherung: Sichern Sie einen Ort gegen den Angriff von 1-3 Alienwellen.

17	Terror: Außerirdische haben eine Stadt überfallen und richten Chaos an. Unschuldige sind zu retten.
18-19	Entführung: Aliens haben diverse Personen entführt. Holen Sie sie zurück.
20	Gegenangriff: Wir haben Hinweise auf einen Alien-Standort. Eindringen und Ausräuchern!

<b>W20 Ufo-Sichtung</b>	
1-6	Kurze Sichtung ohne weitere Erkenntnisse
7-12	Kleiner Aufklärer oder Beobachter
13-14	Großer Aufklärer oder Kreuzer
15-15	Entführer oder Jägerklasse
16	Unterstützungsschiff oder Versorgungskreuzer
18-19	Invasionsschiff oder Kampfschiff
20	Mutterschiff oder Dreadnought

<b>W20 Ein Glücksfall</b>	
1-8	Geldsegen: Der Standort erhält einen einmaligen Budget-Schub von 25.000\$
8-12	Sponsoring: Eine Firma sponsort dem Standort ein Fahrzeug im Wert von 50.000\$
13-15	Hilfe unter Kameraden: Dem Standort wird eine Xeno-Ausrüstungsteil der Techstufe I geschenkt.
16-17	Im rechten Lichte: Alle Spieler erhalten für diesen Monat +3 auf alle sozialen Proben außerhalb des Standortes.
18-20	Forschungsdurchbruch: Das Forschungsprojekt, welches als nächstes abgeschlossen wäre, gilt als sofort beendet.

<b>W20 Angriff</b>	
1-2	Anarchisten: Kaum organisierte Anarchisten greifen den Standort an. W20/2 Gegner wie Polizist
3-5	Atlantischer Bund: Die Atlanter sind der Meinung auf dem Standort sei was zu holen. W20/2 Gegner wie Atlanter (Soldat / Kultist)
6-8	Tyle Bruderschaft: Die faschistoiden Bruderschaftler wagen einen Angriff auf den Standort. W20/2 Gegner wie Replikanten.
9-17	Graue: Ein Schiff der Grauen greift an (W20 auf Tabelle Ufo-Sichtung)
17-20	Architeuthoide / Pazur: Ein Schiff greift an (W20 auf Tabelle Ufo-Sichtung)

<b>W20 Routine</b>	
1-12	Langweilige Routine: +10EP pro Spieler
13-15	Manöver: Übung mit anderen Organisationen, +50EP pro Spieler
16-17	Training: Gezielte Trainingseinheiten, +80EP pro Spieler
18-19	Sprachtraining: Jeder Spieler erhält eine zusätzliche Sprache.
20	PSI-Training: Jeder PSI-Begabte erhält einen freien Spruchgrad, den er beim nächsten Stufenaufstieg nutzen kann.

## Weitere Werke aus der DS-X Reihe

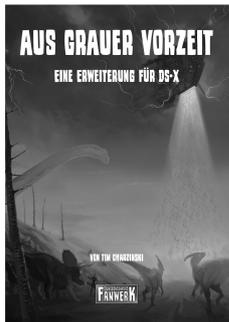


### **Das Grundregelwerk zu DS-X**

140 Seiten als PDF

Mit Zeichnungen von Christoph Balles

<http://bit.ly/19vbtNW>



### **Aus grauer Vorzeit**

Jage Tiere aus der Urzeit

9 Seiten als PDF

<http://bit.ly/18Oert8>



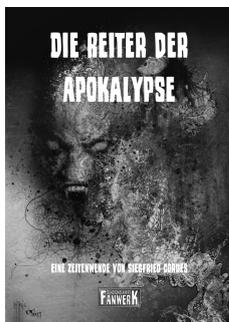
### **Die Atlacameh**

Eine spielbare Rasse aus Wasserwesen

4 Seiten als PDF

Mit Zeichnungen von Christoph Balles

<http://bit.ly/18wATfE>



### **Die Reiter der Apokalypse**

Das Ende ist nah... Eine Apokalyptische Reise von Siegfried Cordes, spielbar mit DS-X

4 Seiten als PDF

<http://bit.ly/1kRERzD>



„Die Welt versinkt in  
Unwissenheit und wir  
sorgen dafür, dass das  
auch so bleibt!“

Major Roshanara „Rosh“ Singh  
Kommandantin des Standorts Lima-I

Das Quellbuch Lambda-Iota bietet Spielern und  
Spielleitern einen tieferen Einblick in die  
Struktur und Geschichte der Abwehrorganisation  
gegen Nichtmenschliche Aggressoren:

- Geschichte der AI
- Beschreibung der Dienstgrad
- Lima-I als Beispielstandort
- 5 neue DS-X Jobs
- Abenteuerideen
- Tabellen für monatliche Zufallereignisse