

Oma Binkel präsentiert

Space Pirates



Oma Binkel präsentiert

Space Pirates

ein piratisches Rollenspiel von Jürgen Mang

jcgames
freie Rollenspiele

Impressum

Autor und Layout

Jürgen Mang

Lektor, Motivator und gute Seele von SpacePirates

Onno Tasler

Coverillustration

Markus Heinen

Zeichner

Jörn P. Meier

Helfende Hände

Bjorn Beckert

Jörg Dünne

Markus Leupold-Löwenthal

Moritz Mehlem

David Palme

Stefan Ohrmann

Lizenz

Dieses Werk steht unter der CreativeCommons-Lizenz



Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International.

SpacePirates im Web

Auf der SpacePirates-Homepage gibt es, neben dem Regelwerk, auch diverses Zusatzmaterial als PDF. Dazu gehören viele Abenteuer, die Themenhefte und die SP:Insider. Dort findet ihr auch eine interaktive Sternenkarte und diverse Zufallsgenerator, welche die Arbeit des Spielleiters erleichtern.

Fragen zu SpacePirates werden gerne im Forum oder per E-Mail beantwortet.

<https://jcgames.de/spacepirates/>
spacepirates@jcgames.de

SpacePirates WebApp

Die SpacePirates WebApp beinhaltet das gesamte SpacePirates Material, die Zufallsgenerator, eine interaktive Sternenkarte und eine Verwaltung für Piraten und Raumschiffe.

<https://jcgames.de/spacepirates/app/>



SpacePirates

Was ist SpacePirates?

SpacePirates ist ein freies und abgedrehtes Space-Opera-Rollenspiel um Piraten im Weltraum im Stil der 1980er Zeichentrickserien und Comics. Es ist für One-Shots oder kurze Kampagnen gedacht, das Setting ist daher kompakt und das Regelwerk leicht zu erlernen, zudem ermutigt es die Spieler, die Abenteuer mitzugestalten.

Die Charaktere sind Piraten und treiben sich in den zwielichtigen Bars und Kneipen des Universums herum, liefern sich Schlägereien mit anderen Piraten und knüpfen Kontakte zu halbseidenen Händlern, inoffiziellen Regierungsbeauftragten und undurchsichtigen Vereinigungen. In ihrem Raumschiff voller Macken jagen sie nach Ruhm und Reichtum, dabei führen sie höchst illegale Aufträge durch, rauben Schiffe aus, liefern sich waghalsige Raumschlachten und entdecken neue Welt Raumphänomene und Planeten. Trauen können sie niemandem, da jeder Auftraggeber und Handelspartner, der mit ihnen verkehrt, genauso verschlagen und geldgierig ist, wie sie selbst. Als wäre das nicht genug, werden sie natürlich auch vom Handelsrat und den Regierungen verfolgt und stehen in Konkurrenz mit vielen anderen Piraten.

Das Rollenspiel

SpacePirates ist ein Pen&Paper-Rollenspiel mit Spielern und einem Spielleiter. Die Spieler stellen die Mannschaft eines Piratenschiffs dar, der Spielleiter plant das Abenteuer und schlüpft in die Rolle der Gegner und Kontakte. Trotz der entgegengesetzten Rollen ist das Zusammenspiel wichtig, da nur so ein spannendes Abenteuer entsteht. Die Spieler sollten auf das Abenteuer und der Spielleiter auf die Pläne und Ideen der Spieler eingehen.

Die Kompetenzen der Charaktere werden durch Profile symbolisiert, denen Zahlenwerte zugeordnet sind. Je höher die Werte umso besser ist der Charakter. SpacePirates verwendet ein 50%-Poolsystem mit zehnseitigen Würfeln. Jeder Würfel hat eine 50%ige Erfolgsschance, das heißt, je mehr Würfel der Spieler werfen kann, umso mehr Erfolge kann er erreichen. Die Erfolge sind erforderlich, um in kritischen Situationen zu bestehen. Die Schwierigkeit wird in Abhängigkeit der Situation vom Spielleiter festgelegt. Durch jedes bestandene Abenteuer werden die Charaktere erfahrener und können noch gefährlichere Abenteuer und Aufträge meistern.

Inhalt

Der Weltraum

Der Weltraum.....	5
Sektoren.....	6
Weltraumphänomene.....	7
Technologie.....	9
Historie und Politik.....	15
Freihandelszone.....	19
Neutrale Zone.....	24
Piraten.....	26
Rebellen.....	34
Konzerne.....	35
Händler und Halunken.....	38
Verrückte Wissenschaftler.....	41
Militär.....	42
Sekten.....	43
Zurückgebliebene Planeten.....	44
Weltraumtiere.....	45
Menschen.....	47
Föderation.....	48
Sternenrepublik Neuasien.....	50
Aliens.....	53
Glukorianer.....	54
Kahadrier.....	56
Samnesen.....	59
Spaceamazonen.....	62
Spacepears.....	64
Streifanier.....	66
Syoner.....	68
Trull.....	70
Wagonen.....	73
Romaha.....	76

Regelwerk

Einleitung.....	78
SpacePirates spielen.....	79
Charaktererschaffung.....	81
Ausrüstung.....	86
Konfliktsystem.....	92
Raumflüge und -kämpfe.....	97
Schäden und Macken von Raumschiffen.....	101
Statusaufstieg.....	103

Spielleiter

SpacePirates leiten.....	106
Abenteuerdesign.....	108
NSC.....	111
Verfolgung.....	112
Zufallstabellen.....	113

Anhang

Abenteuer: Zeitraub.....	118
Piratenbogen.....	127
Raumschiffbogen.....	128

Der Weltraum

Sektoren

Der Weltraum - unendliche Weiten. Zumindest bei nahe, denn es gibt ja noch die Freihandelszone. Hier kann man nichts von der Unendlichkeit des Welt- raums erahnen, denn ihr Zentrum besteht aus zehn dicht gedrängten Sonnensystemen. Daher ist die Freihandelszone das Zentrum des Handels, der Politik und Kultur im bekannten Universum, auch wenn die Föderation das nicht wahrhaben will. Hier sind Händler noch Händler, Intrigen noch Intrigen und Piraten noch frei. Genau diese Freihandelszone ist der Mittelpunkt der Abenteuer von SpacePirates.

Der bekannte Weltraum ist in zehn Sektoren aufgeteilt, jeder Sektor entspricht einem 100 Lichtjahre breiten und 86 Lichtjahre hohen Hexfeld. In der Mitte dieser Sektoren liegt die Freihandelszone, die vom galaktischen Handelsrat regiert wird. Neben der Freihandelszone befindet sich die zwei Hexfelde der große „Neutrale Zone“, an die das Glukoranische Imperium anschließt. Die Glukorianer sind eine absolut böse Alienrasse, alle andere bekannten Alien- rassen (wie die obstigen Spacepears, die sexy Spaceamazonen oder die plüschigen Streifanier) und die Menschen leben mehr oder weniger friedlich zusammen. Die Machtzentren der jeweiligen Reiche befinden sich auf den jeweiligen Hauptplaneten und je weiter man sich von ihnen entfernt, umso weniger zivilisiert und kontrolliert sind die dortigen Kolonialplaneten. Grundsätzlich darf jedes Raumschiff jeden Sektor durchfliegen und auch auf jedem Planeten landen. Aber jeder Planet kann selber bestimmen, wen er landen lässt und wen nicht. Die Grenzen der Sektoren werden quasi nicht aktiv kontrolliert, was aber nicht heißt, dass dort keine Spionagesatelliten zu finden sind.

Entfernung

Die Entfernung im Weltraum sind groß, um nicht zu sagen galaktisch. Dank moderner Überlichtgeschwindigkeits- und Gravitationsantriebe spielt das bei der Erforschung des Weltraums aber mittlerweile keine so große Rolle mehr. Entfernung werden weiterhin in Meter gemessen, nur die Präfixe haben sich etwas nach oben verschoben.

Name	Symbol	Faktor
Yotta	Y	10^{24}
Zetta	Z	10^{21}
Exa	E	10^{18}
Peta	P	10^{15}
Terra	T	10^{12}
Giga	G	10^9
Mega	M	10^6
Kilo	k	10^3

Neben der Metereinheit wird die Entfernung gerne in Lichtjahren angegeben. Ein Lichtjahr entspricht etwa 9,5 Pm (Petameter).

Weltraumphänomene

Der Weltraum ist nicht leer, sondern voller Unglaublichem: den sogenannten Weltraumphänomene. Die wenigsten davon sind vollständig erforscht und es kommen ständig neue hinzu, während alte plötzlich verschwinden. Hier folgt eine kurze, unvollständige Liste der bekanntesten Phänomene, die auch auf der Sternenkarte eingezzeichnet sind.

BadPlanets

In der als „BadPlanets“ bezeichneten Gegend leben die Planeten. Und sie sind böse. Viele der Planeten bestehen noch aus glutflüssigem Gestein und beschießen ankommende Raumschiffe mit Lavafontänen. Bereits verfestigte Planeten bewerfen Besucher mit Meteoriten oder ändern spontan ihre Umlaufbahn und bringen so das ganze Sonnensystem in Unordnung. Eins ist ihnen allen gemein: Sie haben Raumschiffe zum Fressen gern und versuchen, sie mit allen Mitteln auf sich abstürzen zu lassen.

Braben-Gürtel

Der Braben-Gürtel ist ein beliebtes Piratenversteck, da die großen Raumschiffe des Handelsrats nicht hineinfliegen können. Der Gürtel besteht aus großen, stabilen Meteoriten und den Überresten eines Planeten, der im ersten Krieg gegen die Glukorianer gesprengt wurde.

Ghomin-Nebel

Der Ghomin-Nebel in der Freihandelszone ist ein ideales Versteck für alle Halunken, Rebellen und Piraten. Da innerhalb des Nebels alle normalen Sensoren versagen, ist es eine wahre Kunst, in ihm zu navigieren und wieder herauszufinden. Der Pilot muss sich auf sein Gefühl und seine hoffentlich guten Augen verlassen.

Großer Spiralnebel von Trull

Dieser große Spiralnebel beherbergt in seinem Inneren ein kleines Sonnensystem. Der Nebel legt die Bordelektronik normaler Schiffe lahm und kann daher nur mit speziell geschirmten Schiffen durchflogen werden. Dies macht ihn zu einem idealen Versteck für den Hauptstützpunkt der Rebellen.

Katpar-Wurmloch

Im Gegensatz zu den meisten anderen Wurmlöchern ist das Katpar-Wurmloch groß und stabil genug, um ein Schiff hindurchzuschicken. Aus diesem Grund wur-

den schon viele Forschungssonden hindurchgeschickt, bislang ist allerdings noch kein Signal von ihnen zurückgekommen. Die Wissenschaftler sind sich allerdings aufgrund der Messergebnisse beim Start trotzdem sehr sicher, dass das Katpar-Wurmloch immer zum gleichen Ort führt.

Lila Löcher / Plasma-regenbogen

Lila Löcher sind das wohl farbenprächtigste und romantischste Phänomen des Universums. Sie treten immer paarweise auf und die beiden Partner sind stets mit einem schillernden Plasmaregenbogen verbunden. Sie sind daher ein beliebtes Ziel für die Flitterwochen. Schiffe, die durch den Plasmaregenbogen fliegen, schimmern anschließend dauerhaft in allen Spektralfarben.

Raumzeitverschiebung

Die Raumzeitverschiebung in der Neutralen Zone ist mit einem Umfang von 30×40 Lichtjahren die größte ihrer Art. Sie tauchte vor etwa 600 Jahren auf und wuchs anfangs dramatisch schnell, inzwischen hat sie sich aber stabilisiert. Sie leuchtet im gesamten messbaren Farbspektrum und schwemmt aus ihrem Zentrum unregelmäßig elektronischen Schrott an. Innerhalb der Raumzeitverschiebung und ihrer unmittelbaren Umgebung ist die Grenze zwischen Raum und Zeit aufgehoben. Die Zeit verläuft nicht mehr linear, sie läuft nicht einmal immer vorwärts. Auch der Raum ist relativ, Entfernungen sind hier bedeutungslos. Auf Javar 3 gibt es eine von vielen Forschungsstationen, die die Raumzeitverschiebung untersuchen.

Unwahrscheinlichkeitszone

Allen Wahrscheinlichkeitsrechnungen zum Trotz gibt es sie: die Unwahrscheinlichkeitszone. Hier sind alle Wahrscheinlichkeiten aufgehoben, umgekehrt, wahrscheinlich und unwahrscheinlich zugleich. Die Wahrscheinlichkeitsrechnung und somit die Quantenphysik versagen. Was unwahrscheinlich scheint, existiert hier und was wahrscheinlich ist, wird hier nicht sein. So unwahrscheinlich es klingt, so wahrscheinlich ist es dort.

Weißes Loch

Das Weiße Loch am Rande des Reichs der Wagonen ist das einzige bekannte weiße Loch. Es ist das genaue Gegenteil eines schwarzen Lochs und spuckt beständig Materie aus, die am Ereignishorizont auftaucht. Es kommen aber keine ganzen Planeten aus dem weißen Loch, sondern nur Planetenteile, weshalb der Asteroidengürtel um es herum immer dichter und größer wird.

Technologie

Die Technik bei SpacePirates bietet alles, um Raumflüge angenehm zu gestalten. Im Weltraum zu reisen und mit Überlichtgeschwindigkeit von Planet zu Planet zu springen, ist für jeden SpacePiraten Alltag. Computer und fliegende Autos sind alltäglich und die Medizin kann quasi alle Krankheiten heilen.

Techtalk

Der Techtalk bietet aufschlußreiche Einblicke in die Physik und Technik von SpacePirates und ist nicht nur für Techs interessant.

Der Antiphotonenstrahler

Der Antiphotonenstrahler neutralisiert die Helligkeit von Photonen durch die Ausstrahlung entgegengesetzter Antiphotonen. Hierfür müssen zwingend die richtigen Schwarzlicht-Frequenzen getroffen werden. Bei billigen Antiphotonenstrahlern klappt dies meistens nicht sonderlich gut, weshalb sie oft eher einen verdunkelten Farbstich erzeugen als die erhoffte undurchdringliche Finsternis.

Aktuelle Antiphotonenstrahler versuchen, nicht nur einen dunklen Fleck zu erzeugen, sondern möglichst natürlich erscheinende Finsternis. Die verbreitetsten Verfahren sind derzeit AES (Advanced Environmental Shadow) und NDP (Natural Darkness Processing). Derzeit überzeugt allerdings keines der beiden Systeme vollständig. AES neigt

Antigravitation

Der Sprung ins All wurde erst mit der Konstruktion eines funktionierenden Antigravitationsgenerators möglich. Dieser Generator erzeugt gerichtete Gravitations- und Antigravitationsstrahlung, mit denen die Schwerkraft eines Raumschiffs oder einer Raumstation problemlos an den Bedarf ihrer Bewohner angepasst werden kann. Sie bilden auch die Grundlage für die Triebwerke der menschlichen Raumschiffe. Mittlerweile können die Antigravitationsgeneratoren in allen Größen und Stärken hergestellt werden, weshalb es möglich war, herkömmliche Autos und Züge durch Gleiter zu ersetzen, die wesentlich weniger Energie verbrauchen.

Datennetze

Aufgrund der interstellaren Entfernungen haben sich auch die Datennetze weiterentwickeln müssen. Wichtigstes Übertragungsmedium ist überlichtschneller Funk, mit dem Daten, Bilder, Videos und Sprache übermittelt werden. Die Übertragungskapazität ist enorm, weshalb in den verschiedenen Datennetzen auch vollständige 3-D-Seiten verbreitet sind. (Das größte und beliebteste frei zugängliche Datennetz ist übrigens das Starnet). Auf großen Raumschiffen ist Überlichtfunk inzwischen Standard, kleinere Raumschiffe sind meist auf Relaisstationen angewiesen.

Energieerzeugung

Die Energieerzeugung im 40. Jahrhundert ist sehr effizient, die wichtigsten Energielieferanten sind Fusionsreaktoren auf Neutronumbasis und Solar-kraftanlagen. Solarkraft wird aber, wo immer möglich, bevorzugt, da bei der Neutroniumfusion äußerst gefährliche Omegastrahlung freigesetzt wird. Allerdings sind diese Reaktoren die einzige bekannte Möglichkeit, um die Energie für Hyperraumfelder bereitzustellen, ohne die keine Überlichtreisen möglich sind.

Auf sonnennahen Planeten wird die Energie daher größtenteils aus Solaranlagen in geostationären Umlaufbahnen gewonnen. Große Raumschiffe und sonnennahe Raumstationen nutzen meist eine Mischung aus Solar- und Fusionsenergie, kleinere Raumschiffe und alle menschlichen Habitate im sonnenfernen Bereich sind auf Fusionsreaktoren angewiesen.

Inzwischen ist es dank der Universalenergiezelle (UEZ) kein Problem mehr, Energie zu speichern und zu transportieren. Die Mikro-UEZ erlaubt zudem ultraportable Geräte mit langer Laufleistung, was besonders für Computer und Handfeuerwaffen wichtig ist.

Gentechnik, Medizin

Die Medizin ist ebenfalls weit fortgeschritten. Mit den verfügbaren Therapien lassen sich inzwischen alle bekannten Krankheiten heilen, es werden allerdings immer wieder bislang unbekannte Krankheiten aus den Weiten des Alls eingeschleppt. Mittels fortgeschrittener Gentechnik können sämtliche Organe und Gliedmaßen gezüchtet und verpflanzt werden.

Raumschiffe und Gleiter

Im SpacePirates-Universum haben Gleiter und Raumschiffe alle anderen Verkehrsmittel ersetzt. Gleiter werden hauptsächlich auf Planeten und in planetennahen Umlaufbahnen eingesetzt. Entsprechend ist der Antrieb der meisten Gleiter zu

zu harten ausgefransten Dunkelheitsartefakten und NDP leidet unter starken Farbverschiebungen im Grenzbereich. Aus diesem Grund arbeiten diverse Unternehmen an verbesserten Schwarzlicht-Verfahren.

Anti-Vakuum-Kraftfeld

Das Anti-Vakuum-Kraftfeld beruht auf der Quantenmembrantechnologie. Subtronium-String-Emitter bilden eine Quantenmembran, welche Temperatur und gasförmige Stoffe sicher einschließt, während feste und flüssige Stoffe es ungehindert passieren können. Da sie zudem einen geringen Energieverbrauch aufweisen, nahezu wartungsfrei funktionieren und praktisch unzerstörbar sind, erfreuen sie sich großer Beliebtheit.

Diese Technik wird bereits seit Längerem im militärischen Bereich eingesetzt, zuerst kam sie auf Trägerschiffen zum Einsatz, um die zeitaufwendige Ausschleusung der Kampfschiffe zu beschleunigen. Im zivilen Bereich wurden sie erstmals als zusätzliche Absicherung für das Aufsichts- und Wartungspersonal von Schürfasteroiden eingesetzt.

Seither ist der Energieverbrauch und die Größe der Emittoren stetig geschrumpft, weshalb sie heute nahezu überall angewendet werden: vom Luxus-Raumkreuzer mit offenem Oberdeck, über Weltraumcabrios bis hin zum Space-Chopper.

FTL-Funk

Überlichtschneller Funk basiert im Grunde nach wie vor auf der seit dem 21. Jahrhundert verbreiteten Rundfunktechnik. Für den FTL-Einsatz werden diese Funkgeräte lediglich mit dem sogenannten

Hyper-Verstärker verbunden, welcher die normalen Radiowellen in Tachyonenwellen umwandelt. Der Verstärker besteht aus einem Hertzwellenkommunikator, der mit einer Transisoooveospule gekoppelt ist, welche in einem Feld gepulster Deltastrahlung schwingt.

Das Verbreitungsmittel der Tachyonenwellen hängt dabei vom Puls der Deltastrahlung ab. Bei einem zu starken oder schwachen Puls verbreiten sich die Tachyonen gemäß des Hawking-Brownstein-Effekts außerhalb der normalen Raumzeit. Unglücklicherweise ist der Zeitraum, den die Tachyonenwellen reisen, nicht kontrollierbar, sodass die versendete Nachricht möglicherweise schon letzte Woche, in drei Jahren oder erst im mittleren Mesozoikum empfangen wird.

Lange Zeit wurde diese Gefahr trotz gesetzlichen Gebots vernachlässigt, da die Funksprüche ja beliebig oft wiederholt werden konnten. Dies änderte sich erst, als mehrere Unternehmen Konkurs anmelden mussten, weil wichtige Daten verfrüht empfangen wurden. Bekanntestes Beispiel ist die intergalaktische Lottogesellschaft Star-Lotto, deren Lottozahlen exakt einen Tag vor Annahmeschluss ausgestrahlt wurden.

Gravitations-generator

Gravitationsgeneratoren waren die Voraussetzung für die Entwicklung des Überlichtantriebs. Nur ihr kontinuierlicher und steuerbarer Gravitationenfluss erlaubt es, Hyperfelder zu kontrollieren.

Im normalen Zustand kanalisieren sie Gravitation, es ist so auch möglich, diese umzukehren und Antigravitation zu erzeugen. Dabei erzeugt

schwach, um Fluchtgeschwindigkeit zu erreichen. Sie sind die Autos, Züge und Flugzeuge der Zukunft.

Raumschiffe sind für weite Reisen ausgelegt und verfügen über mehrfach redundante Lebenserhaltungs- und Antriebssysteme. Sie verfügen über Abschirmungsfelder, die sie vor kleinen Asteroiden, Laserkanonen und Ähnlichem schützen. Standardgemäß sind sie mit einem Überlichtantrieb ausgerüstet, der interstellare Reisen ermöglicht. Sie sind die Ozeanriesen der Zukunft. Große Raumschiffe landen normalerweise nicht, sondern werden über Weltraumfahrtstühle und Gleiter befördert und entladen. Da dementsprechend keine Rücksicht auf die Aerodynamik genommen werden braucht, gibt es Raumschiffe in allen denkbaren Formen und Farben.

Der Überlichtantrieb, auch FTL-Antrieb genannt, erlaubt den Flug mit Überlichtgeschwindigkeit – eben faster than light. Er hüllt das Schiff in eine Hyperblase. Innerhalb dieser Blase bewegt sich jedes Objekt von außen gesehen mit einer maximalen Geschwindigkeit von zwei Lichtjahren pro Stunde, der Einsatz von Waffen und Sensoren ist daher unmöglich. Von außen können Sensoren zwar eine Hyperblase erkennen, aber nicht in diese hineingucken.

Raumschiffklassen

Raumkreuzer

Raumkreuzer sind die größten Raumschiffe. Sie sind gigantisch und können Tausende von Personen auf Dauer versorgen. Damit sind sie eher eine bewegliche Stadt als ein Fortbewegungsmittel.

Raumkreuzer werden direkt im Weltraum gebaut und sind danach völlig autark. Diese Art von Raumschiff kann nicht auf Planeten landen, für den Transport zwischen Planet und Raumschiff besitzen sie unzählige Shuttles.

Raumkreuzer werden hauptsächlich zu Besiedlungs- oder Kampfzwecken eingesetzt. Sie sind die mobile Basis jedes Großangriffes und können allei-

ne wichtige Standorte verteidigen oder ganze Planeten vernichten. Ihre Zerstörungskraft ist enorm und jedes andere Raumschiff ist in einem offenen Konflikt chancenlos. Dafür gibt es nicht allzu viele dieser Raumkreuzer, die Armee der Föderation besitzt z.B. nur fünf Stück.

Transport- und Kriegsschiffe

Transport- und Kriegsschiffe sind bereits deutlich kleiner als Raumkreuzer, aber immer noch wesentlich größer als die größten Ozeanriesen. Auch sie können nicht auf Planeten landen und verfügen über unzählige Shuttles.

Schiffe dieser Größenordnung sind nicht völlig autark, können aber ein halbes Jahr ohne externe Versorgung auskommen. Diese Schiffsklasse wird überwiegend für große militärische Aktionen oder Langstreckentransporte eingesetzt. Ein gut ausgerüstetes Kriegsschiff kann es ohne Probleme mit Dutzenden Hyperschiffen aufnehmen.

Hyperschiffe und Hypergleiter

Das Hyperschiff ist die häufigste Raumschiffklasse. Sie sind sehr flexibel, da sie auf Planeten landen können und auch über einen FTL-Antrieb verfügen. Größere Hyperschiffe verfügen auch über ein oder zwei Shuttles. Sie können problemlos von einem Sternensystem zum nächsten reisen, ohne versorgt werden zu müssen. Auf Hyperschiffen können bis zu 10 Menschen bequem für eine längere Zeit leben.

Bekannte Hyperschiffmodelle

- Bandicoot
- Phalanger
- Planigale
- Moonrate

Spaceflitzer

Spaceflitzer werden meist als Shuttles oder für sehr kurze Reisen innerhalb des Sonnensystems eingesetzt. Sie sind für kurze Flüge von einem Planeten zu dessen Monden ausgelegt, bei längeren Strecken wird es entsprechend ungemütlich. Spaceflitzer verfügen über keinen FTL-Antrieb und

der Gravitationsgenerator nur die Gravitationsenergie, in Schwere bzw. Leichte wird diese erst bei Kontakt mit den entsprechend gepolten Aetiriumkristallen umgewandelt. So ist es auch möglich, mit einem Gravitationsgenerator gleichzeitig künstliche Schwerkraft im Schiff zu erzeugen und dieses mit künstlicher Antischwerkraft im planetennahen Orbit zu halten.

Hyperkern

Der Hyperkern erzeugt die Hyperblase, welche es dem Raumschiff erlaubt, sich mit Überlichtgeschwindigkeit fortzubewegen. Er besteht aus zwei Aetiriumkristallbänken, die jeweils aus Zentillionen parallel geschalteter Aetiriumkristalle aufgebaut sind, sowie einem infragelben und einem ultragrünen Laser.

Die Aetiriumkristalle werden mehrmals pro Attosekunde von Gravitation auf Antigravitation umgepolzt, was ein Ungravitationsfeld erzeugt, welches sämtliche Dimensionen in seinem Bereich um eine Phase verschiebt. Durch den Beschuss mit infragelben und ultragrünen Photonen lässt sich dieses Feld steuern.

Da der Photonenbeschuss von der Gravitationsenergie und den Kristallen gebrochen wird, erzeugt er ein sich beständig änderndes Farbspektrum, aus dessen Schwingung sich Größe und Aussehen der Hyperblase errechnen lassen. Zudem sehen diese Farbspiele auch sehr hübsch aus.

Neutritiumreaktor

Der Neutritiumreaktor ist die effektivste bekannte Energiequelle, ein Neutritiumkorn kann eine komplette Großstadt für eine Woche mit Energie versorgen. Diese Ausbeute hat allerdings ihren Preis, denn bei der

Neutritiumfusion entsteht stark radioaktive Omegastrahlung. Zudem ist der Neutritiumkristall instabil, bei einer Überladung kann es zu Singularitätskaskaden kommen, welche zum Kristallbruch und damit zum Entstehen eines schwarzen Lochs führen.

Um diesem Risiko Herr zu werden, befinden sich die Reaktoren stets in einem mehrfach gesicherten und abgeschirmten Bereich, der von Omegasensoren genaustens überwacht wird.

Der Neutritiumreaktor ist die Hauptenergiequelle jedes Raumschiffs und für den FTL-Flug unabdingbar. Die Notaggregate für die Lebenserhaltungssysteme verwenden normalerweise eine alternative, weniger gefährliche Energiequelle.

Raumanzüge

Bei SpacePirates sind Raumanzüge fast ebenso angenehm und leicht zu tragen wie Alltagskleidung. Sie bestehen aus osmotischen, superisolierenden Membranen, die wie eine zweite Haut übergestreift werden.

Dabei bieten sie sämtlichen Schutz, den man von einem Raumanzug erwartet: Sowohl interstellare Kälte als auch solare Hitze werden mit einem Wirkungsgrad von >99,99% abgeschirmt, der Druckunterschied zwischen Träger und Vakuum wird zuverlässig ausgeglichen und die Sauerstoffversorgung ist ebenfalls gesichert. Dank einer nahezu vollständigen Rückwandlung von CO₂ in O₂ + C durch die Mund- und Nasenmembranen des Raumanzugs ist dabei nicht einmal ein unhandlicher Sauerstoffkanister erforderlich.

Besonders gute Raumanzüge können nicht nur Luft wiederherstellen, sondern auch Ausscheidungen in frisches Wasser und Dextrose um-

können sich nur sehr begrenzt selber versorgen. In der militärischen Variante sind sie zu Hunderten auf Raumkreuzern und in einer geringeren Zahl auch auf Kriegsschiffen stationiert.

Roboter

Roboter erleichtern das Leben in allen Bereichen. Sie übernehmen vor allem gefährliche und dreckige Aufgaben, die Menschen nicht ausführen können oder wollen: Reparaturroboter erledigen die Außenarbeiten auf Raumschiffen und Raumstationen. Robotersonden erforschen den Weltraum und entdecken neue Welten. Förderroboter fördern eigenständig Rohstoffe.

Aufgrund der vorrangigen Einsatzgebiete sind humanoide Roboter nach wie vor die Ausnahme. Es wäre zwar möglich, sie zu bauen, sie wären aber nicht gerade praktisch.

Auf dem Gebiet der künstlichen Intelligenz wurden große Fortschritte gemacht, weshalb moderne Raumschiffe mitdenken und der Besatzung die Navigation erleichtern. Aber auch die besten künstlichen Intelligenzen sind noch weit davon entfernt, ein eigenes Bewusstsein zu entwickeln.

Waffen

Die gebräuchlichsten Waffen sind Laserpistolen, -gewehre und -kanonen. Es gibt sie als kompakte Handfeuerwaffen, Scharfschützengewehre oder auch als mächtige Bordkanonen für große Raumschiffe. Neben Lasern gibt es auch Plasmagewehre und mächtige Negatronenwerfer, die Panzerfäusten ähneln. Tachyonenpistolen sind der neueste Schrei, aber noch nicht ganz ausgereift.

Projektilwaffen sind mittlerweile veraltet und wurden bei Armeen, Sicherheitsdiensten und sonstigen Ordnungskräften durch moderne Waffen ersetzt. Da sie sehr zuverlässig funktionieren und äußerst robust sind, werden sie aber in bestimmten Gebieten weiterhin verwendet, obwohl sie nicht in der Lage sind, moderne Panzerungen und Abschirmfelder zu durchdringen.

wandeln. Laut Aussage des Herstellers Os-mobran wird der Spaceskin™ Dextrosynth so zur autarken Überlebenseinheit.

Stabilisatoren

Stabilisatoren stabilisieren die Flugbahn des Raumschiffs, so dass Passagiere und Besatzung einen angenehmen und ruhigen Flug verbringen. Bei defekten Stabilisatoren reagieren Raumschiffe sehr stark auf sämtliche äußerer und inneren Impulse, unter Umständen kann das Raumschiff sogar unkontrollierbar durchs Weltall eilen.

Universalenergiezellen

Die Universalenergiezelle, kurz UEZ, speichert Energie äußerst effizient, portabel und sicher. Sie treibt nahezu alle beweglichen Geräte an, von der Obstpresse bis zum Negatronenwerfer.

Ihre Erfindung ist ein Abfallprodukt der FTL-Forschung. Bei der Produktion von Aetiriumkristall entstehen auch Antinitiumkristalle.

Diese haben die Eigenschaft, Energie aufzunehmen und dadurch in einen Ruhezustand zu gelangen. Wenn sie allerdings mit anderen Antinitiumkristallen in Kontakt kommen, versetzen sie sich gegenseitig in Schwingungen und geben so wieder Energie ab.

Diese Abgabe lässt sich hervorragend dosieren, indem man die Anzahl der schwingenden Kristalle verändert. Aus diesem Grund lassen sich auch problemlos Geräte mit unterschiedlichstem Energiebedarf anschließen: Taschenlampen brennen nahezu unendlich lange, bei einer auf „Asche zu Asche“ eingestellten Strahlenwaffe ist die Zelle nach einem Schuss entladen.

Zum Einschalten wird ein kurzer elektrischer Impuls benötigt. Bei modernen Apparaten reicht hierfür die Bioelektrizität des Anwenders aus, bei älteren Modellen ist zur Unterstützung ein Piezo-Mechanismus erforderlich, der bei Betätigung ein lautes „Klick“ von sich gibt.

Historie und Politik

bis zum 21. Jahrhundert

Die Entwicklung der Menschheit ist aus SpacePirates-Sicht nicht sonderlich faszinierend. Die Menschen kommen gerade mal bis zum Mond und ihre primitiven Sonden werden von den Aliens ausgelacht, mit Fehlinformationen gespeist oder abgeschossen.

23. Jahrhundert

Es gelingen mehrere technische Durchbrüche. FTL-Triebwerke und die Besiedelung anderer Planeten rücken in greifbare Nähe. Es wird vermehrt in die Weltraumforschung investiert und es werden unzählige neue Sonden losgeschickt.

25. Jahrhundert

Der große Traum wird wahr, die Menschheit ist unterwegs zu den Sternen. Das Raumschiff Alpha verlässt als erstes be manntes Schiff das irdische Sonnensystem und testet seinen FTL-Antrieb erfolgreich. Erster Kontakt mit den Wagonen, es herrscht große Euphorie - aber auch Angst, als klar wird, dass man nicht allein im Universum ist.

Historie

26. Jahrhundert

Gründung der Föderation. Die Weltraumfahrt beschert neue Möglichkeiten, die viele irdische Probleme lösen. Die Menschheit wird von Aufbruchsstimmung erfasst und lokale Konflikte treten in den Hintergrund.

27. Jahrhundert

Die Sternenrepublik Neuasien wird gegründet. Es ist die Reaktion Chinas auf die Gründung der Föderation, es schließen sich noch andere asiatische Länder und der kommunistische Teil Russlands an.

30. Jahrhundert

Der große Sternenkrieg. Menschen, Kahadrier, Samnesen, Trull und Wagonen verbünden sich, um die Glukorianer in die Schranken zu weisen. Das Bündnis kann ein militärisches Patt gegen die überlegenen Glukorianer herbeiführen. Es kommt zu Friedensverhandlungen, die sich über hundert Jahre hinziehen sollen.

Im Chaos nach dem Krieg bilden sich aus den versprengten Überbleibseln der Flotte die SpacePirates. Ehemalige Militärs, die jetzt auf eigene Faust agieren und Regierungseigentum (Raumschiffe, Waffen, etc.) entwendet haben, um zu überleben.

31. Jahrhundert

Die Verhandlungen mit den Glukorianern werden erfolgreich abgeschlossen, es herrscht ein unbefristeter Waffenstillstand. Gleichzeitig werden die Freihandelszone und die Neutrale Zone eingerichtet. Dies läutet ein Jahrhundert des Friedens mit den Glukorianern ein, das Verhältnis bleibt dennoch gespannt.

Die SpacePirates werden zu einer Plage. Der frisch gegründete Handelsrat nimmt den Kampf gegen die Piraten auf, der in der Anfangszeit recht erfolgreich ist, aber mit der Zeit immer zäher wird. Die Piraten ziehen sich etwas weiter zurück.

32. Jahrhundert

Die Hoffnung, die SpacePirates auszulöschen, vergeht, auch die nächste Generation der Piraten bleibt hartnäckig abtrünnig, achtet keine Gesetze, überfällt Handelschiffe und besticht führende Militärs und Politiker.

33. Jahrhundert

Aus den SpacePirates und Gegnern des galaktischen Handelsrats bildet sich eine neue politische Gruppierung, die kurzerhand Rebellen genannt wird. Sie setzen sich für einen wirklich freien Handel ohne Steuern und Kontrollen ein und prangern die Korruption innerhalb des Rates an. Ihnen ist jedes Mittel recht, um die Tätigkeiten des Handelsrates zu stören und zu sabotieren. Die Rebellen sind trotzdem nicht wirklich gut auf die Piraten zu sprechen, da sie an Ideale glauben, die Piraten nicht.

34. Jahrhundert

Es taucht eine immer schneller wachsende Raumzeitverschiebung an der Grenze

zum Glukoranischen Imperium auf. Manche halten es für die neuste Waffe der Glukorianer, andere für eines der seltensten Phänomene im Universum. Wieder andere schlagen daraus Gewinn und eröffnen den ersten transdimensionalen Schrottplatz.

35. Jahrhundert

Die Spaceamazonen tauchen das erste Mal auf und hinterlassen geplünderte und brennende Planeten. Sie verschwinden ebenso schnell wie sie auftauchten. Die Föderation und fast alle Alienrassen beraten, was sie gegen die neue Bedrohung unternehmen können und vereinbaren eine engere Zusammenarbeit. Es wird eine Arbeitsgruppe gebildet, deren Mitglieder Gesandte der Föderation, der Sternenrepublik Neuasien, der Kahadrier, der Samnesen, der Trull und der Wagonen sind.

36. Jahrhundert

Zwischen Samara und dem Trullimperium kommt es zu Grenzstreitigkeiten, die in kurzen und heftigen Schlachten im Grenzgebiet enden und bis in die Gegenwart andauern. Der Grund für die Streitigkeiten soll in der Speirzone liegen, die auf der Grenze der beiden Machtgebiete liegt.

37. Jahrhundert

Erster Kontakt mit den Syonern, einer transdimensionalen Rasse. Sie lassen sich kurz blicken und verschwinden dann wieder. Sie tauchen immer wieder auf und sind bis jetzt friedlich und freundshaftlich, obwohl sie technisch weit überlegen sind. Ob sie eine Gefahr darstellen, wird unter den Politikern und Wissenschaftlern heiß diskutiert und viele Sekten besingen wieder einmal den Untergang des Universums.

Zeitraffer

23. Jahrhundert

Bahnbrechende Erfindung wie z.B. der FTL-Technologie.

25. Jahrhundert

Erster Kontakt der Menschen mit den Wagonen.

26. Jahrhundert

Gründung der Föderation.

27. Jahrhundert

Gründung der Sternenrepublik Neuasien.

30. Jahrhundert

Sternenkrieg gegen die Glukorianer. Die SpacePirates entstehen.

31. Jahrhundert

Brüchiger Waffenstillstand mit den Glukorianern.

33. Jahrhundert

Gründung der Rebellen aus Abtrünnigen und Teilen der SpacePirates.

34. Jahrhundert

Die Raumzeitverschiebung entsteht.

35. Jahrhundert

Auftauchen der Space Amazonen.

36. Jahrhundert

Grenzstreitigkeiten zwischen Samara und dem Trullimperium.

37. Jahrhundert

Erster Kontakt mit den transdimensionalen Syonern..

38. Jahrhundert

Handelsboykott gegen die Sternenrepublik Neuasien.

39. Jahrhundert

Hexenjagd auf Syoner. Konflikt zwischen Samnesen und Trull eskaliert.

40. Jahrhundert

Jetzt.

38. Jahrhundert

Der Galaktische Handelsrat verhängt einen Handelsboykott gegen die Sternenrepublik Neuasien, da diese die Rebellen und teilweise sogar die SpacePirates unterstützt haben soll. Die Sternenrepublik Neuasien reagiert mit dem Abbruch aller diplomatischen Beziehungen. Gerüchten zufolge verstärken Neuasier und Samnesen ihre Zusammenarbeit.

39. Jahrhundert

Es wird ein Syoner enttarnt, der seit Jahrzehnten als Mensch getarnt im Handelsrat sitzt. Daraufhin werden Verschwörungstheorien gesponnen und eine Hexenjagd auf angebliche Syoner entbrennt. Der Konflikt zwischen Samara und dem Trullimperium eskaliert und beide Parteien ziehen ihre Streitmächte an der Grenze zusammen.

40. Jahrhundert

Jetzt, in diesem Jahrhundert, spielt SpacePirates. Der Kalte Krieg zwischen Samara und dem Trullimperium droht jeden Moment zu entflammen. Es findet eine Hexenjagd auf angebliche Syoner statt. Die Arbeitsgruppe zur Bekämpfung der Spaceamazonen ist gescheitert, während jene gerüchteweise wieder in Neuasien einfallen. Die Raumzeitverschiebung breitet sich langsam, aber stetig aus. Die Glukorianer rasseln wieder mit ihren Säbeln, viele befürchten einen baldigen neuen Krieg. Die großen Mächte sind gelähmt und nahezu unfähig, auf neue Bedrohungen zu reagieren.

Aktuelle politische Lage

Die politische Lage im SpacePirates Universum ist verworren, sonst wäre es ja auch langweilig. Aber für Piraten und gewitzte Händler gilt ohnehin: je mehr Parteien, desto besser.

Der galaktische Handelsrat soll die neutrale Verwaltung der Freihandelszone garantieren, ist mittlerweise allerdings vollkommen verfilzt und korrupt. Quasi jedes Ratsmitglied wurde von (mindestens) einer Machtgruppe gekauft, einige gehören sogar den Rebellen an. Konsenszwang und notorisches Uneinigkeit blockieren sämtliche Reformen, neue Gesetze sind rar und löchrig.

Auch die Armee hat sich verselbstständigt und unterliegt nur noch pro forma der Kontrolle des Handelsrats - in Wirklichkeit kann dieser sie nicht mehr steuern. Glücklicherweise hat die Armee ähnliche Interessen wie der Handelsrat: Sie will Geld verdienen und den Frieden in der Freihandelszone bewahren. Damit ist es nur eine Frage des Geldes, was momentan Priorität hat. Piraten und andere Verbrecher müssen sich aber dennoch vor der Armee in Acht nehmen, da es hier auch ehrliche und sehr gut bezahlte Angehörige gibt.

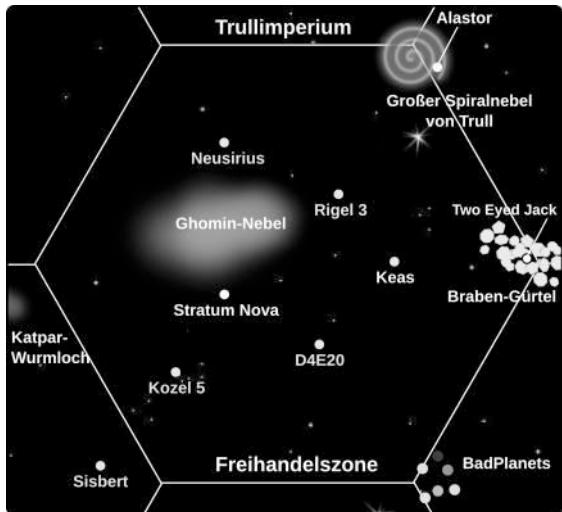
Die lang verhandelte Waffenruhe mit den Glukorianern ist brüchig. Es gibt hin und wieder Streitigkeiten und Scharmützel zwischen den Parteien. Die Allianz aus Menschen, Kahadrieren, Samnesen, Trull und Wagonen ist brüchig geworden. Die kürzlich aufgetauchte Raumzeitverschiebung nahe der glukorianischen Grenze schürt Gerüchte um eine neue Geheimwaffe des Glukorianischen Imperiums. Der Handels-

rat und die Regierungen sind aber damit beschäftigt, eine Hexenjagd auf angebliche Syoner zu veranstalten. Auch der schwelende Konflikt zwischen dem Trullimperium und Samara lenkt die politische und militärische Aufmerksamkeit von den Glukorianern ab.

Aus der Föderation der Menschheit ist ein loser Bund einzelner Planeten geworden. Nach den ruhmreichen Aufbruchszeiten ist die Menschheit in ihr altes Schema zurückgefallen, Eigennutz und der Streit über Kleinigkeiten bestimmt das Leben. Die meisten Piraten stammen aus der Föderation und haben dort leichtes Spiel, da die wenigsten Planeten bei der Verfolgung zusammenarbeiten und jeder Planet sein eigenes Süppchen kocht. Besonders kleine Planeten oder Planeten in schwach frequentierten Regionen haben quasi ihre eigenen Gesetze und werden oft von reichen Händlern plutokratisch regiert.

Die Sternenrepublik Neuasien steht unter einer kommunistischen Militärherrschaft. Hier leben die Menschen in einem kommunistischen Kollektiv, das von der KPNA rigoros regiert wird. Fremdes, und vor allem kapitalistisches, Gedankengut wird in Neuasien nicht geduldet. Die Sternenrepublik lebt sehr abgeschieden und kontrolliert ihre Grenzen strikt. Die Beziehungen Neuasiens zur Föderation und dem galaktischen Handelsrat sind gespannt, da die Sternenrepublik angeblich die Rebellen und sogar die Piraten unterstützt. Entsprechend haben Rat und Föderation ihren Bürgern den Handel mit Neuasien untersagt.

Freihandelszone



Die Freihandelszone ist der Dreh- und Angelpunkt aller Abenteuer der Helden, ein Raum, in dem Geld gleich Macht und Macht gleich Geld ist. Hier hat jede Machtgruppe und Regierung einen Planeten oder eine Raumstation unter ihrer Kontrolle. Zusätzlich gibt es hier viele freie Raumstationen und Planeten. Die Freihandelszone, die 10 Sonnensysteme umfasst, hat sich dadurch zum dichtbesiedeltesten Raum im Weltall entwickelt, einige sollen sogar schon Platzangst bekommen haben.

Innerhalb der Freihandelszone wird lediglich eine 10%ige Umsatzsteuer erhoben, welche automatisch von den Banken bei der Überweisung eingezogen wird. Ansonsten gibt es weder Steuern, die den Handel betreffen, noch Zölle. Wer seine Steuern bezahlt, wird vom Handelsrat in Ruhe gelassen, egal, was er verkauft oder kauft.

Galaktischer Handelsrat

Der galaktische Handelsrat ist eine der mächtigsten Institutionen im Universum, manche behaupten, er sei sogar mächtiger als die Regierung der Föderation. Offiziell ist jedes Mitglied des Handelsrates seiner Regierung verpflichtet. Der Handelsrat ist auf Stratum Nova inmitten der Freihandelszone beheimatet und wie quasi jede andere Organisation korrupt.

Mitgliedsreiche

- Föderation
- Kahadrisches Reich
- Trullimperium
- Reich der Wagonen

Der Handelsrat ist die oberste Direktive in der Freihandelszone. Die Regierungen haben lediglich durch ihre Repräsentanten im Handelsrat Einfluss auf deren Verwaltung. Als oberste Direktive befehligt der Handelsrat auch eine Armee, die mit einer Flotte von galaktischen Kampfkreuzern ausgerüstet ist, ernennt die Richter und schreibt die Gesetze.

Mitglieder

Bryce Nilson

Bryce Nilson ist Vertreter der Föderation und zugleich Vorsitzender des Handelsrats, somit hat er einen nicht unwesentlichen Einfluss. Nilson stammt aus einer Familie, die schon jahrelang in der Politik eine große Rolle gespielt hat, weshalb er trotz seiner jungen Jahre ein erfahrener Politiker ist, der nicht vergisst, Bestechungsgelder einzusammeln. Neben seinem Amt im Handelsrat ist er auch Aufsichtsratsmitglied der JCTech IAG.

Xerbar Raxes

Xerbar Raxes ist der Vertreter des kahadrischen Reichs und einer der größten Kriegsfürsten der Kahadrier. Er ist eine außergewöhnlich ungeduldige Person, die schon mal mit der Axt auf den Tisch hau und so ab und an auch mal eine Entscheidung des Handelsrats erzwingt. Xerbar gilt unter der Hand als Freund der Piraten und Gesetzlosen, was ihm aber niemand freiwillig ins Gesicht sagt.

Adaxes Karu

Adaxes Karu ist der Vertreter des Trullimperiums und Mitglied einer der einflussreichsten Handelsfamilien. Er ist ein ausgewiesener Feind der Samnesen und versucht immer wieder, den Handelsrat in diese Richtung zu drängen. Seine Trullnatur begünstigt es, dass man mit ihm über alles verhandeln kann, vorausgesetzt man hat die richtige Währung. Seit er im Handelsrat ist, scheint sein Vermögen noch schneller zu wachsen als zuvor.

Leila Scharjar

Leila Scharjar ist die Abgeordnete der Wagonen und einzige Frau im Handelsrat. Sie ist intrigant und kompromisslos, verfügt zudem über weitreichende Beziehungen und viel Charme. Zwar ist sie das vermutlich unbestechlichste Ratsmitglied, aber sie wäre nicht in dieser Position, wenn sie nicht auf ihren eigenen Vorteil bedacht wäre.

Währung und Banken

Währung

In der Freihandelszone ist nur der Universal Credit, kurz UC, als offizielle Währung anerkannt. Jedes lokale Zahlungsmittel hat einen, vom galaktischen Handelsrat festgelegten, Wechselkurs. Bargeld und Kreditkarten gibt es nicht mehr. Zur Zahlung werden nur noch kleine farbige Chips (ähnlich Pokerchips) verwendet, die von den Banken ausgestellt werden. Auf diesen

Chips können an speziellen Automaten beliebige Beträge gebucht werden, man kann mit einem Chip einen Kaugummi oder auch ein Raumschiff erwerben. Die Chips gelten derzeit als fälschungssicher und können von jeder Bank ausgestellt und eingelöst werden. Natürlich gibt es auch anonyme Nummernkonten, Bausparverträge und Ähnliches.

Banken

Auch bei SpacePirates besitzen Banken eine Macht, die nicht zu unterschätzen ist. Die drei großen Banken, allen voran die Handelsbank, gehören zu den mächtigsten Wirtschaftsunternehmen des Universums.

Handelsbank

Die Handelsbank hat ihren Hauptsitz in der Freihandelszone auf dem Planeten Stratum Nova. Sie ist eine der jüngsten Banken, sie wurde erst nach der Gründung der Freihandelszone von den mächtigsten Konzernen der Menschheit gegründet. Mittlerweile haben sich aber diverse Alienrassen in die Bank eingekauft.

Trullbank

Die Nationalbank der Trull ist die zweitgrößte und zugleich die älteste Bank im Universum. Sie gehört zu 100 % der trullischen Regierung und hat ihren Hauptsitz auf Trullmania, dem Heimatplaneten der Trull. Allgemein gilt die Trullbank als finanzkräftigstes Wirtschaftsunternehmen des Universums.

Universalbank

Die Universalbank ist die staatliche Bank der Föderation. Einst war sie die größte Bank der Menschheit, wurde aber durch die Handelsbank abgelöst. Die Universalbank hat ihren Hauptsitz auf dem Mond, der um die Erde kreist.

Planeten der Freihandelszone

D4E20

Typ	Erdähnlicher Planet
Sektor	Freihandelszone
Monde	2
Einwohner	Wagonen
Hauptstadt	Kalath
Raumhäfen	auch für die größten Frachtschiffe
Besiedelung	Eine hochmoderne Stadt
Verfolgungsstatus	5
Technologielevel	FTL
Politisches	Botschaftsplanet der Wagonen

Auf D4E20 ist die Botschaft der Wagonen angesiedelt. Es ist ein schöner, erdähnlicher Planet, mit grünen Wäldern und blauen Ozeanen, dessen Natur fast unangetastet ist. Auf dem Planeten existiert nur die Stadt Kalath. Die Wagoner haben quasi den ganzen Planeten unter Naturschutz gestellt und versuchen, die Natur dort so wenig wie möglich zu stören.

Planeten / Stationen

- D4E20
- Keas
- Kozel 5
- Neusirius
- Rigel 3
- Stratum Nova
- Two Eyed Jack (siehe Piraten)

Kalath

Kalath ist eine hochmoderne Stadt mit imponierenden architektonischen Meisterwerken. Die ganze Stadt besteht aus modernen Glas- und Stahlkonstruktionen, schwebenden Plattformen und einem der größten Raumhäfen der Freihandelszone. Kalath ist eines der bürokratischen Zentren des wagonischen Reiches.

Keas

Keas wurde von den Kahadriern nach dem Vorbild ihres Heimatplaneten ausgewählt. Auf Keas ist es genauso frostig wie auf Kahadria und der größte Teil des Planeten besteht aus Eiswüsten und zugefrorenen Ozeanen. Deshalb sind die Städte auch größtenteils unterirdisch angelegt. Dies führt dazu, dass Keas bei den meisten Politikern nicht sonderlich beliebt ist und die Kahadrier unter sich bleiben können.

Typ	Eisplanet
Sektor	Freihandelszone
Monde	3
Einwohner	Kahadrier
Hauptstadt	Hadoshan
Raumhäfen	mittelgroße Frachtschiffe
Besiedelung	unterirdische Städte
Verfolgungsstatus	2
Technologielevel	FTL
Politisches	Botschaftsplanet der Kahadrier

Hadoshan

Hadoshan ist der Sitz der kahadrischen Botschaft. Der oberirdische Teil der Stadt liegt, wie bei fast allen Städten der Kahadrier, unter einer Glaskuppel. Innerhalb der Glaskuppel stehen gedrungene Häuser, die meist nicht sehr modern aussehen.

Kozel 5

Die Trull haben sich Kozel 5 ausgesucht, weil er ihrem Heimatplaneten ähnelt. Sie fühlen sich eben auf Wüstenplaneten am wohlsten. Im Gegensatz zu Trullmania, dem Heimatplaneten der Trull, besitzt Kozel 5 mit Kilru eine Millionenstadt, die das Zentrum des Handels und des Planeten ist.

Typ	Wüstenplanet
Sektor	Freihandelszone
Monde	1
Einwohner	Trull
Hauptstadt	Kilru
Raumhäfen	große Frachtschiffe
Besiedelung	kleine Siedlungen
Verfolgungsstatus	2
Technologielevel	FTL
Politisches	Botschaftsplanet der Trull

Kilru

Kilru ist die größte Stadt von Kozel 5 und auch die einzige, in deren Raumhafen auch die größten Handelsschiffe landen können. Weiterhin haben auch einige der reichsten Händler des Universums ihren Stammsitz in Kilru, weshalb sie hier große Lagerhäuser und unabhängige Raumhäfen betreiben.

Neusirius

Neusirius ist der Botschaftsplanet der Föderation und der Erde sehr ähnlich. Im Grunde findet man hier nichts, was es nicht auch auf der Erde gäbe. Er besitzt große Ozeane, einen blauen Himmel und gemäßigtes Klima. Es ist ein vollkommen durchschnittlicher Planet, der niemanden vom Hocker reißt. Die meist exzentrischen großen Händler meiden diesen langweiligen Planeten daher.

Typ	Erdähnlicher Planet
Sektor	Freihandelszone
Monde	2
Einwohner	Menschen
Hauptstadt	Neubrüssel
Raumhäfen	große Frachtschiffe
Besiedelung	große Städte
Verfolgungsstatus	4
Technologielevel	FTL
Politisches	Botschaftsplanet der Föderation

Neubrüssel

Neubrüssel ist die Hauptstadt von Neusirius (ja, Menschen sind nicht wirklich einfallsreich). Es ist eine riesige Stadt, die alle anderen Menschenstädte in den Schatten stellt. Hier besitzen viele Mächtige und Reiche der Föderation eigene Villen.

Rigel 3

Obwohl die Samnesen nicht Mitglied im Handelsrat sind, besitzen sie in der Freihandelszone einen Planeten. Rigel 3 ist, wie ihr Hauptplanet, ein verdammt heißer Felsplanet, aber im Gegensatz dazu sind hier die Vulkane noch aktiv, sodass alle Städte über der Planetenoberfläche schweben.

Kira City

Wie alle Städte auf Rigel 3 schwebt diese und das noch in der Nähe eines aktiven Vulkans. Die Samnesen lieben einfach den Geruch und die Atmosphäre eines aktiven Vulkans.

Typ	Felsplanet
Sektor	Freihandelszone
Monde	3
Einwohner	Samnesen
Hauptstadt	Kira City
Raumhäfen	große Frachtschiffe
Besiedelung	große Städte
Verfolgungsstatus	5
Technologielevel	FTL
Politisches	Eigentum der Samnesen

Stratum Nova

Auf Stratum Nova ist der galaktische Handelsrat ansässig, der früher unscheinbare Planet ist somit das Machtzentrum der Freihandelszone geworden. Auf Stratum Nova laufen alle Fäden zusammen, er gilt als einer der betriebsamsten Planeten des bekannten Universums. Vor der Einrichtung des galaktischen Handelsrates war der Planet kaum bewohnt, mittlerweile befinden sich auf diesem Wüstenplaneten einige sehr große Städte mit gigantischen Raumhäfen.

Typ	Wüstenplanet
Sektor	Freihandelszone
Monde	3
Einwohner	alle Mitglieder des galaktischen Handelsrates
Hauptstadt	Taron City
Raumhäfen	Große Frachtschiffe
Besiedelung	einige sehr große Städte, dazwischen Wüste
Verfolgungsstatus	5
Technologielevel	FTL
Politisches	Sitz des galaktischen Handelsrates

Taron City

Die größte Stadt und Sitz des Handelsrates ist Taron City, sie befindet sich am Rande der mächtigen nordöstlichen Gebirgskette. Die wichtigen Teile dieser modernen Stadt sind überdacht und klimatisiert. Diese Stadt ist die Heimat vieler Politiker, Repräsentanten, Lobbyisten und Vertreter mächtiger Konzerne.

Phänomene

- Brabengürtel
- Ghomin-Nebel
- Großer Spiralnebel von Trull

Piratenverstecke

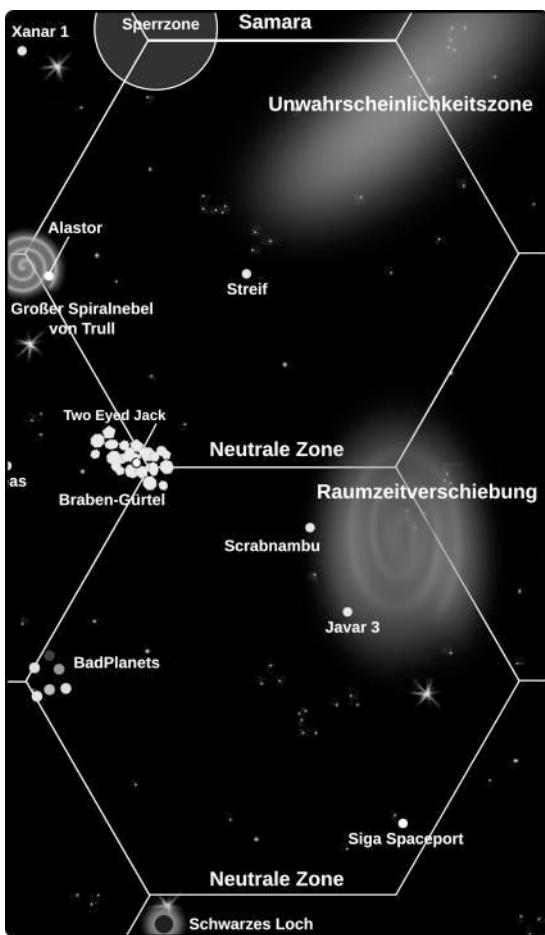
Im Brabengürtel liegt die größte Piratenkneipe: Two Eyed Jack. Aber auch im Ghomin-Nebel können sich erfahrene Piraten dem Zugriff des Militärs entziehen.

Neutrale Zone

Die neutrale Zone befindet sich zwischen der Freihandelszone und dem Glukoranischen Imperium. Diese Zone ist neutrales Gebiet. Kein Raumschiff darf sich der glukorianischen Grenze auf mehr als 15 Lichtjahre nähern, da dies den brüchigen Waffenstillstand brechen würde. Deshalb sind im Grenzgebiet zwischen der Neutralen Zone und der Freihandelszone auch recht viele Schlachtschiffe des Handelsrates unterwegs. Der Rest der Neutralen Zone ist größtenteils unbewohnt, da die Biosphäre vieler Planeten im letzten Krieg gegen die Glukorianer zerstört wurde. Es gibt auch Gegenenden, in denen noch alte Minenfelder oder verminnte Meteoriten treiben.

Siga Spaceport

Siga Spaceport ist eine Forschungsstation in der Neutralen Zone. Von hier aus starten die großen Forschungsschiffe, um neue Welten zu entdecken, unbekannte Phänomene zu erforschen und unbekannte Sektoren zu kartografieren. Siga Spaceport ist eine moderne Raumstation, an der auch die größten Schiffe andocken können. Allein schon wegen ihrer abgelegenen Position zieht sie Abenteurer an.



Javar 3

Javar 3 ist ein kleiner Planet am Rande der großen Raumzeitverschiebung in der Neutralen Zone. Ein dichter Dschungel bedeckt fast die gesamte Oberfläche. Auf diesem Planeten gibt es nur eine Forschungsstation, die hauptsächlich die Raumzeitverschiebung erforscht. Sie wird vom Galaktischen Handelsrat betrieben und vom renommierten For-

Typ	Dschungelplanet
Sektor	Neutrale Zone
Monde	2
Einwohner	Forscher
Hauptstadt	-
Raumhäfen	kleine Schiffe
Besiedelung	Forschungsstation
Verfolgungsstatus	1
Technologielevel	FTL
Politisches	Forschungsplanet des Galaktischen Handelsrats

scher Edward Bakutha geleitet, der sein Leben der Erforschung der Raumzeit widmet.

Scrabnambu

Scrabnambu ist ein felsiger und trister Planet in einer sonst verlassenen Gegend, dessen Himmel in allen Spektralfarben schimmert. Der unwirkliche Farbensimmer wird von der nahen Raumzeitverschiebung verursacht. Scrabnambu wird auch als der Schrottplanet bezeichnet, in der Tat ist auf diesem Planeten der größte bekannte Schrottplatz des Universums ansässig.

Typ	Felsplanet
Sektor	Neutrale Zone
Monde	5
Einwohner	Menschen
Hauptstadt	keine
Raumhäfen	mittelgroße Frachtschiffe
Besiedelung	nur eine Siedlung
Verfolgungsstatus	-5
Technologielevel	FTL
Politisches	politisch unabhängig

Der große Schrottplatz

Der Schrottplatz ist das Zentrum dieses Planeten. Rund herum hat sich eine kleine Siedlung gebildet, in der die Schrottsammler und Beschäftigten des Schrottplatzes leben. Viele der Häuser und Fahrzeuge dieser Siedlungen sind aus Schrott gebaut. Neben den Schrottsammlern leben auch viele Bastler und Schnorrer rund um den Schrottplatz.

Der Schrott wird vorwiegend von Sammlern aus der Raumzeitverschiebung an den Schrottplatz verkauft. Das Ungewöhnliche an diesem Schrottplatz ist, dass er nicht nur Schrott aus dieser Dimension, sondern auch aus allen anderen Dimensionen, Universen und Zeiten lagert. Hier findet man zwei Jahre alte Ritterrüstungen neben Fluxkompensatoren aus der Zukunft.

Planeten / Stationen

- Alastor (siehe Rebellen)
- Javar 3
- Scrabnambu
- Streif (siehe Streifanier)
- Siga Spaceport

Phänomene

- Raumzeitverschiebung
- Bad Planets
- Unwahrscheinlichkeitszone
- Großer Spiralnebel von Trull

Der Schrottplatz wird von Iyani Dizalo, einem gewitzten Trullhändler, in dritter Generation geleitet. Es ist sozusagen ein gut trullisches Familienunternehmen. Jeder kann mit dem Schrottplatz Handel treiben, egal ob Pirat, Rebell oder Militär. Schwarzhandel, also Handel am Schrottplatz vorbei, ist offiziell verboten.

Piraten

In SpacePirates gibt es natürlich auch Piraten, sonst wäre der Titel ein klein wenig irreführend. Die Piraten von SpacePirates sind meist in der Nähe der Freihandelszone und der Neutralen Zone unterwegs. Sie führen ein abenteuerliches Leben, besitzen keinen festen Wohnsitz und verbringen den Großteil ihrer Zeit auf ihrem Piratenschiff oder auf zwielichtigen Planeten. Sie haben ihren eigenen Ehrenkodex und versuchen vor allem, Piratenruhm und Geld anzuhäufen. Viele Piraten sind auch schon auf die Suche nach außerirdischen Artefakten gegangen und haben sich unter die Kolonisten neuer Planeten gemischt.

Der ganze Stolz eines Piraten ist sein Piratenschiff. Meist sind es ausgemusterte ältere Schiffe, die aufgemotzt wurden. Sie besitzen häufig ein paar Macken, sind aber immer noch vollends weltraumtauglich und eine Gefahr für jedes normale Handels Schiff.

Die Piratengruppen haben sich aus den versprengten Flotten nach dem großen Sternenkrieg gebildet. Alleingelassen von der Regierung, mit Raumschiffen und Waffen, verdienten sie ihren Lebensunterhalt durch Plünderungen und Überfälle. Wegen der Gründung des Handelsrates und zunehmender Verfolgung mussten sich die

Piraten etwas zurückziehen und gründeten geheime Piratentreffpunkte. Auch mussten sie die Plünderungen und großen Überfälle aufgeben und verlegten sich mehr und mehr auf Söldnerdienste, kleinere Überfälle und Intrigen.

Die Piraten knüpften Kontakte mit mächtigen Händlern und Politikern und konnten sich so einen festen Platz in der korrupten Gesellschaft der Freihandelszone sichern. Der moderne Pirat ist nicht mehr der Seeräuber von gestern, er nutzt seine Kontakte, verhandelt mit der Waffe in der Hinterhand und kann natürlich auch Gewalt anwenden.

Entgegen gängiger Meinung sind die Piraten nicht die größten Gegner des Handelsrates. Im Gegensatz zu den Rebellen haben die Piraten nämlich kein Interesse daran, die momentanen Machtverhältnisse zu verändern und werden deshalb vom galaktischen Rat insgeheim als notwendiges Übel betrachtet. Ab und an hat der Rat auch schon mal auf die Hilfe der Piraten zurückgegriffen, da er seine Armee nur für offizielle Zwecke einsetzen kann. Offiziell bekämpft der Rat die Piraten natürlich, weshalb sich jeder Pirat vor den Kriegsschiffen der Freihandelszone hüten muss.

Berühmte Piratenkapitäne

Tatjana „Die Gräfin“ Molotowa

Schon mancher hat sich über den hochmütigen Gesichtsausdruck und die gewählte Sprache der „Gräfin“ lustig gemacht, allerdings hat sie die meisten dieser Lästermäuler überlebt (die ersten grauen Strähnen in ihren dunklen Haaren bezeugen dies). Dazu beigetragen haben auch die in ihren teuren, dunklen Gewändern versteckten Laserpistolen. Allerdings folgt sie einem strikten Ehrenkodex (zumindest die meiste Zeit) und bevorzugt den offenen Zweikampf, am liebsten mit altertümlichen Stichwaffen. Wenn sie mit der Mannschaft ihres „Sternenwolfs“ ein anderes Raumschiff kapert, kann die Mannschaft sicher sein, zumindest mit dem Leben davon zu kommen - sofern sie nicht auf die Idee kommt, Hinterhalte zu legen oder ähnliche „unehrenhafte“ Taten zu begehen.

In der Begleitung der Gräfin befindet sich die meiste Zeit Simone de Montfort, zu gleichen Teilen ihre Leibwächterin, Sekretärin, Unterhändlerin und Spionin. Einen Kopf kleiner als Molotowa ist sie so unabhängig, dass man sie selbst übersehen würde, wenn sie alleine auf einer hell erleuchteten Bühne stünde. Allerdings verfügt sie über außerordentliches diplomatisches Geschick und hat ihre Herrin bisher vor jedem noch so ausgefallenen Attentatsversuch beschützt.

Entsprechend des Namens ist der „Sternenwolf“ in einem dunklen Grau lackiert, wobei am Bug ein Wolfsmaul angedeutet wird. Die Inneneinrichtung ist schlüssig, teilweise spartanisch, jedoch sind

Piratentreffpunkte

Natürlich besitzen die SpacePirates auch Treffpunkte. Hier werden nur die größten und bekanntesten aufgeführt, aber es gibt natürlich noch viel, viel mehr.

Freeport

Freeport ist ein freier Raumhafen am Rande der Unwahrscheinlichkeitszone, auf dem sich neben Piraten auch häufig Rebellen aufhalten. Im Gegensatz zu Two Eyed Jack lässt sich Freeport auch von großen Raumschiffen anlaufen und erinnert nicht ganz so stark an eine Müllhalde. Um seine politische Neutralität zu sichern und sich vor der Einflussnahme durch die Sternenstaaten (und große Piratenverbände) zu schützen, ist die Raumstation stark bewaffnet und unterhält eine fähige Söldnertruppe.

Bobs Imbissbude

Bob ist der vermutlich harmloseste Bewohner Freeports und verkauft in seinem Imbiss verkohlte Bratwürste, matschige Hamburger, pappige Pommes frites und die allseits beliebten „Überraschungen“ (Reste vom Vortag, die mit altem Frittierzett vermischten wurden). Obwohl diese Speisekarte eigentlich ausreichen sollte, um schwere Magenkoliiken zu verursachen, ist Bobs Imbiss, wie auch seine Kasse, immer gut gefüllt. Teilweise stehen die Leute sogar Schlange - zuerst bei Bob und nach dem Essen dann bei Doc Brown.

Gerüchten zufolge ist Bob ein mächtiger Telepath, der alle Leuten in weitem Umkreis dazu zwingen kann, bei ihm einzukehren. Warum ein derartig mächtiger Telepath sich allerdings damit begnügt, einen florierenden Imbiss zu führen, anstatt zum mächtigsten Mann der Station zu werden, weiß allerdings niemand.

Doc Browns Fleischlager

Einen Streifschuss abgekriegt? Beim Ausräumen eines verlassenen Frachters von einem intergalaktischen Pilz befallen worden? Organversagen nach Besuch in Bobs Imbissbude? Doc Brown hilft -

schnell, unbürokratisch und ohne Fragen zu stellen. Die Güte der Behandlung hängt dabei einzig und allein vom Kontostand des Patienten ab.

Selbstverständlich kauft Doc Brown auch jederzeit Spenderorgane an - ebenfalls schnell, unbürokratisch und ohne Fragen zu stellen. (Diese Organe benutzt er nicht nur für eigene Operationen, sondern auch für seinen schwunghaften Organhandel: Schnell, unbürokratisch und ohne Fragen zu stellen.)

Goons Pub

So mancher fragte sich schon des Öfteren, wo denn die ganzen hirnlosen Schläger herkommen, die ihm von seinen Konkurrenten, gehörnten Ehepartnern und Giläugern auf den Hals gehetzt werden. Für Freeport lässt sich diese Frage leicht beantworten: Sie kommen aus dem Goons Pub. Jeder, der eine Schmach heimzahlen will oder gewisse Leute auf ausstehende Zahlungen hinweisen möchte, selbst aber nicht über die nötigen Muskeln verfügt, kann diese in diesem heimeligen Loch anheuern - auf Wunsch lassen sich (gegen geringen Aufpreis) auch Eisenstangen hinzufügen.

Oma Binkels Torteneckchen

Ein blank gewieneter Albtraum aus Spitzendeckchen und Eiche rustikal, in dem füllige Buttercremetorte zusammen mit Kaffee Marke Herztod kredenzt wird. Oma Binkel ist die gefürchtetste Giftmüllschmugglerin dieser Ecke der Galaxis und nutzt die Buttercremetorte, um chemische Abfälle zu entsorgen.

Von Piraten wird das Etablissement kaum frequentiert, aber zuweilen fallen Touristen oder Möchtegempiraten auf die heimelige Atmosphäre des Cafés herein, gelegentlich zwingen besonders sadistische Kapitäne auch Gefangene zu einem Kaffee-Kränzchen.

Scrum Bar

Die Scrum Bar ist im ganzen Universum für ihren Grog bekannt. Er besteht Gerüchten zufolge aus Neutritium, Zuckeraustauschstoffen, Schwefelsäure, Rum, Motoröl und Gefrierschutzmittel. Nur wer

selbst kleinste Bauteile von bester Qualität und die Mannschaft achtet bei Enterflügen immer darauf, hochwertige Ausrüstung aus einem gekaperten Schiff zu bergen (außer Lebenserhaltungssystemen u.ä.). Das Schiff benötigt ständig Wartung und Ersatzteile, weil der Pilot, Cyril „Kernschmelzer“ Karpow, ein Talent dafür hat, in Raumkämpfen große Risiken einzugehen - Hauptsache, er kann den Gegner mit waghalsigen Manövern ausstechen.

Faruk der Sternenfahrer

Faruk stammt aus einer alten Kaufmannsdynastie. Sein Vater fiel einer Intrige zum Opfer, verlor das gesamte Familienvermögen und wurde unschuldig ins Gefängnis geworfen, wo er starb. Ohne Geld und als Komplize seines Vaters gesucht, tauchte Faruk bei Piraten unter und sucht seitdem seine verschollene Familie.

Zehn Jahre später kommandierte er sein eigenes Schiff, die „Goldener Rukh“, und ist für seine Raubzüge gegen „Betrüger“ und andere „Schandflecke für den Kaufmannsstand“ berüchtigt. Bei Hohlern und Lieferanten ist er als geschickter Verhandlungspartner und Meister des Feilschens bekannt. Gleichzeitig ist er sehr großzügig gegenüber Hilfsbedürftigen und Freunden. Zu einem einmal geschlossenen Vertrag oder einem Versprechen wird er unverbrüchlich stehen, egal wie hoch das Risiko ist oder wie viele Nachteile er dadurch erleidet.

Entsprechend seinem Namen ist der Goldene Rukh auf beiden Rumpfseiten mit einem großen, mystischen weiß-goldenen Vogel, der gekreuzte Säbel in den Klauen hält, bemalt. Die Mannschaft besteht aus besonders exzentri-

schen Individuen verschiedener Völker und ist ihrem Kapitän mit unerschütterlicher Loyalität verbunden. Wer Faruk Informationen über seine verschollene Familie bringen kann oder ihm gegen die Feinde seines Vaters beisteht, findet in ihm einen guten Verbündeten. Wer sich seine Feindschaft zuzieht, findet hingegen einen höchst schmerzhaften Tod.

den Grog in der Scrum Bar verträgt, ohne zu erblinden, ist ein echter™ Pirat.

Space-Polizeirevier 23

Das Space-Polizeirevier 23 ist mit obszönen Graffitis beschmiert, mit Brettern vernagelt und eigentlich ständig geschlossen. Der einzige offizielle Ordnungshüter der Raumstation hat schon lange resigniert, weshalb man ihn in der Regel sturzbesoffen in einer Ecke der Scrum Bar findet.

Gimis Bar

Gimis Bar ist eine Restaurantkette mit Niederlassungen in allen bekannten Sektoren des Universums. Sie sind groß genug, dass kleine Raumschiffe bequem an-docken können. In diesen Bars gilt nur Gimis Gesetz: Trinkt viel und bringt euch nicht gegenseitig um. Alle Bars waren einmal Frachtschiffe und verfügen daher über einen FTL-Antrieb, den sie auch in zufälligen Abständen benutzen: Allzu lange sollte man daher nicht verweilen, sonst findet

man sich schon mal in einem anderen Sektor wieder. Die aktuellen Standpunkte werden auf Gimis Starnetseite angezeigt, inklusive Countdown zum nächsten Sprung. Gimis Bars bieten auch ein großes Sonnendeck, auf dem regelmäßig Fiestas-el-Caribe mit Sand, Palmen und Pool veranstaltet werden. Hier steht auch eine Lichtorgel, mit der der Sprung-Countdown in den Weltraum über der Bar projiziert wird.

Piratebay

Piratebay ist ein bekannter Weltraumhafen und Piratentreffpunkt. Diese Raumstation ist FTL-1-tauglich und wechselt von Zeit zu Zeit ihren Standort. Früher war Piratebay der Treffpunkt für jeden Piraten, der etwas auf sich hielt und am Puls der Zeit horchen wollte, inzwischen ist die Station aber total veraltet und wird von einer weniger anspruchsvollen Klientel frequentiert. Sie wird immer noch vom berühmt-berüchtigten trullischen Piratenkapitän Naztur geleitet, welcher allerdings fast alle Entscheidungen von Orakeln der Voodoo-Priesterin Zorka treffen lässt.

Der Eimer

Der Eimer ist die abgewirtschaftetste Piratenspelunke des Universums. Hier finden sich die Piraten und Gauner, die in der Hackordnung ganz unten stehen. Essen und Trinken sind gewöhnungsbedürftig, glücklicherweise sind die Spucknäpfe gleich in den Fußboden eingebaut. Hier ohne Waffen aufzutauchen wird in vielen Kreisen als versuchter Selbstmord gewertet, andererseits hat sich schon aus so

mancher heftigen Prügelei im Eimer eine innige Piratenfreundschaft entwickelt.

Großer Piratenmarkt

In Piratebay gibt es den großen Piratenmarkt, der an jedem Tag der Woche geöffnet hat. Hier kann jeder, gegen eine geringe Gebühr, Sachen verkaufen. Den Großteil der Anbieter machen aber professionelle Händler aus. Auf dem Piratenmarkt lassen sich ab und an auch seltene

Teile zu einem unschlagbaren Preis finden, eine Gebrauchtwarengarantie sucht man hier allerdings vergeblich. Dafür kann man hier auch gute Kontakte zu erfahrenen Piraten und gewitzten Händlern knüpfen.

Old Williams Spirituosen-Brennerei

Old Williams ist der bekannteste Schnapsbrenner des Universums. Sein mit Falten durchgezogenes Gesicht und vor allem sein guter Schnaps hinterlassen einen bleibenden Eindruck. Er brennt ausschließlich harte Schnäpse, denen nur harte Piraten gewachsen sind. Das erste Glas ist gesund, das zweite macht blind, aber niemand ist so verrückt zwei Gläser von Old Williams Schnaps kurz hintereinander zu

trinken und die meisten sind dazu auch nicht in der Lage.

Zorkas Wohnküche

Zorka ist die bekannteste Vodoo-Priesterin und Hellseherin des Universums. Sie empfängt ihre Gäste immer in ihrer Wohnküche, auf deren Gasherd ständig ein Topf vor sich hin köchelt, dessen undefinierbarer blubbernder und brodelnder Inhalt einen unheimlichen Geruch verbreitet. Zorka bietet ihren Gästen diverse Dienstleistungen an, die von Flüchen, über Vodoo-Puppen bis hin zu Wahrsagungen reichen. Zorka will natürlich auch bezahlt werden, neben harten Credits fordert sie ab und an auch eine Gegenleistung.

Two Eyed Jack

Two Eyed Jack ist eine große und bekannte Raumstation im Brabengürtel. Der Brabengürtel befindet sich am Rande der Freihandelszone und ist nichts weiter als ein großer Asteroidengürtel. Hier trifft sich der Abschaum der Galaxis: Kopfgeldjäger, Piraten und Beamte. Dementsprechend sieht Two Eyed Jack auch aus. Sie erinnert mehr an einen großen Müllhaufen als an eine hochmoderne Raumstation.

Die Raumstation ist auf einem der größeren Asteroiden des Brabengürtels erbaut worden. Früher war sie eine Basisstation für die Erforschung des Weltraums, inzwischen ist sie allerdings nur noch heruntergekommen, versift und ungepflegt. Sie bietet Andockstationen für kleine und mittelgroße Raumschiffe, also alle Schiffe, die im Brabengürtel navigieren können.

Ihren heutigen Namen erhielt die Raumstation von der bekannten Kneipe Two Eyed Jack, die vor ein paar Jahrzehnten vom gleichnamigen, berühmt-berüchtigten Piraten gegründet wurde. Inzwischen bietet die Raumstation aber auch alles andere, was Piraten so brauchen.

Al'Banchigos Kuriositäten-Emporium

Hinter diesem pompösen Namen verbirgt sich das Schlupfloch des örtlichen Hehlers und Schiebers. Wenn man heiße Waren loswerden will oder sich auf dem Schwarzmarkt mit Kuriositäten aus allen Ecken der

Galaxis (wie z.B. illegalen Waffen) eindecken möchte, so hilft Al'Banchigo einem stets weiter - für den richtigen Preis versteht sich. Kurz gesagt: Al'Banchigo verdient sich eine goldene Nase, egal ob die Piraten bei ihm ein- oder verkaufen.

Big Bang Bucks

Wie der Name Big Bang Bucks schon aneutet, kann man hier alles gewinnen und alles verlieren, denn in diesem Kasino gibt es keine Limits. (Vorsicht: Gilt nur für den Gewinn der Bank). Wer also zu viel Geld hat und Unterhaltung sucht, findet hier Zerstreuung und Spaß bei so lustigen Spielchen wie Black Hole Balancing, Russisches Roulette, Truth or (Electric) Chair. Diese Spiele werden allerdings fast nur von richtig harten Piraten gespielt, Weich-eier begnügen sich mit Poker, Black Jack und ähnlich langweiligen Spielen. Geleitet wird das Kasino vom Samnesen LAK-418, dessen sichtbare Einbauten allesamt aus purem Gold bestehen und der wegen Untreue, Unterschlagung, Betrug, illegalem Glücksspiel und Verstoß gegen die universelle Erklärung der Lebewesenrechte galaxisweit gesucht wird.

Black Jack's Glory Hole

In Black Jacks Etablissement für einsame Piraten warten ständig nette, offenherzige Damen auf Spielpartner für 17 und 4. Bei entsprechender Bezahlung lassen sie sich sogar in die Karten sehen.

Brett als Bett

Selbst die härtesten Piraten können nicht tagein, tagaus Schiffe überfallen, in der Kneipe saufen oder sich im Puff amüsieren. Wer also ein müdes Haupt zur Ruhe

Brett als Bett Besucherhinweis

Wenn schon alle Einzelzimmer belegt sind und man das Pech hat, den Raum mit Fremden zu teilen, sollte man sich von anderen Gästen fernhalten. Selbstverständlich sind die meisten Schläfer hier paranoid und schlafen mit entsicherten und griffbereiten Waffen, mit denen sie schon mal auf ihre Albträume schießen.

findet im Brett als Bett verschiedenste Schlafmöglichkeiten: Vom Winkel, in dem betrunkene Piraten zusammensacken, weil sie es nicht mehr bis in ihr Zimmer geschafft haben, bis zu fast sauberen Einzelzimmern. Daneben gibt es natürlich auch noch Zimmer für 4, 8, 16 und 32 Personen sowie den als „Hangar“ bekannten Schlafsaal, in dem besonders heruntergekommene Piraten ihre Weltraumhängematte für geringes Entgelt aufhängen können.

Elektro Schröder

Der Ersatzteilhändler der Station. Hier erhält man alle möglichen Ersatzteile für Schiffe, Roboter, usw. zu fairen Preisen. Elektro Schröder liefert sich mit Stans Spaceship Shop einen harten Kampf um den 2. Platz im Gebrauchtwarenmarkt, der unangefochten vom Schrottplatz in Scrabnambu beherrscht wird.

Fake Henry

Der bekannteste, beste und auch teuerste Fälscher der Station. Er kann quasi alles fälschen, knacken und neu programmieren, seien es Ausweisdokumente oder die Sicherheitsanlage eines illegal erworbenen Raumschiffs. Natürlich hat auch bei Fake Henry alles seinen Preis und versucht ja nicht, ihm Falschgeld anzudrehen!

Doc Holly Day Clinic

In dieser Klinik praktiziert Holly Day. Die ehemalige Schönheitskönigin versteht sich hervorragend auf Schönheitschirurgie, hilft aber auch bei allen anderen Leiden einschließlich Zahnschmerzen. Es ist allerdings nicht ganz klar, woher sie ihre mit summa cum laude bewertete Approbation hat, denn es lassen sich an keiner Universität Prüfungsergebnisse oder gar eine Promotionsarbeit finden. Sie hat allerdings

zwei schlagende Argumente, die zumindest ihre männlichen Patienten davon abhalten, hier zu genau nachzufragen.

Mad Harrys Weapon Shop

Der kleine Laden für alle, die große Waffen brauchen. Der Besitzer ist ein schielender Halbinvalide, der zu jeder Waffe eine nette Anekdoten auf Lager hat und den Piraten nebenbei noch mit Geschichten von damals auf die Nerven geht. („Damals, im interstellaren Zeitkrieg, musste ich mir den Rücken selbst decken! Wenn mein Ich aus der Zukunft nicht den Angreifer abgeschossen hätte, hätte es mein Ich aus der Vergangenheit fast zerlegt. Mein Ich aus der Gegenwart konnte nichts tun, lag ja unter Deckungfeuer. Ja, damals wusste man noch, was echte Kameradschaft ist!“)

Metz'l-O-Drom

Das Metz'l-O-Drom wurde von Toga-Bernie, einem Außerirdischen unbekannter Herkunft, gebaut. Es handelt sich um ein gewaltiges Freiluft-Titanium-Amphitheater, in dem eigentlich erbauliche Theaterstücke vorgeführt werden sollten.

Doch das hiesige Publikum verlangt nach anderer Unterhaltung, weshalb rund um die Uhr Gladiatorenkämpfe, Mechabattles, blutige Dinosauriershows, Deathball-Turniere, Ewok-Jagden und Horror-Metal-Konzerte stattfinden - und selbstverständlich von Illegal-TV 2 live in alle Haushalte der Galaxis übertragen werden. Außer donnerstags, denn donnerstags ist Bingo-Abend.

Zudem dient das Metz'l-O-Drom als Start- und Zielpunkt der allmonatlichen Regatta durch den Brabengürtel, vorbei an Asteroiden, gefährlichen Meteorkraken und Piraten. Selbstverständlich kann auch auf den Ausgang aller Spiele gewettet werden.

Stan's olde Spacecraft Shoppe

Der vertrauenswürdige Gebrauchtraumschiffshandel für den verzweifelten Piraten. Wenn die geliebte Schrottmühle wieder mal den Geist aufgegeben hat, findet man bei Stan garantiert Ersatz, wenn nicht gleich ein praktisch neuwertiges Gebrauchtraumschiff. Der stets hektische und schmierige Stan hat für jeden eine Rostlaube auf Lager und wird einem diesen Seelenverkäufer ohne jegliche Garantie verkaufen, sodass unter Garantie alles beim Alten bleibt.

Two Eyed Jack

Two Eyed Jack ist die Kultkneipe, von der die Raumstation ihren Namen hat. Sie wird von Two Eyed Jack geführt, dem einäugigen Piraten, der stets ein rotes Kopftuch und eine schwarze Augenklappe trägt. Heute ist die Kneipe das Ein und Alles des ehemals berüchtigten Piratenkapitäns, weshalb er stets eine große Wumme zur Hand hat, um sie zu verteidigen. Berühmt ist die Kneipe für ihren Holo-Highscore und den Stammtisch.

Der Holo-Highscore

Auf dem Holo-Highscore wird stets der derzeit beste Pirat der Galaxis angezeigt. In die Bewertung fließen unter anderem die Anzahl der Überfälle, die dabei gemachte Beute und die Intensität, mit der der Handelsrat nach dem Piraten sucht, ein. Piraten mit ausreichend Durchsetzungsvermögen können erreichen, dass anstelle ihres Namens lediglich Kapitän X an der Tafel erscheint - aber wer will das schon?

Der Stammtisch

Dies ist die Heimat der Piratenveteranen. Hier treffen sich die ganz alten Hasen und sprechen über die gute, alte Zeit, als Pira-

ten noch Piraten waren, Weltraumkraken noch gefährlich und Schiffe voller Macken. Dabei spülen sie ihre Tabletten mit Rum runter und streicheln ihre ausgestopften Maskottchen.

Trotz allem sieht man immer noch ein Funken in ihren Augen, wenn sie darüber reden, welchen Spaß sie früher doch hatten, rührselig alte Piratenlieder singen oder sich darüber aufregen, dass dieser trullische Taugenichts seine Schulden immer noch nicht bezahlt hat. Anschließend wird stets auf die alten Tage angestoßen: Sie waren es verdammt noch mal wert!

Ursels Café

Ursels Café ist berühmt für den leckeren selbst gebackenen Kuchen. Man kann bedenkenlos zuschlagen, denn Ursel kostet alle ihre Kreationen, um eine gleichbleibend hohe Qualität zu gewährleisten und ihre Figur beweist, dass diese Behauptung stimmt. Sie ist eine resolute Matrone und duldet keine Schlägereien in ihrem Café, weshalb ihre Sternenterrasse (mit romantischem Blick über den Brabengürtel) ein beliebtes Ziel verliebter Jungpiraten ist.

Halfway

Der bekannte Piratentreffpunkt „Halfway“ versteckt sich im Asteroidengürtel, welcher das Weiße Loch im Trullimperium umkreist. Genau genommen ist es keine richtige Raumstation, sondern eine Sammlung unterschiedlichster Gebäude, die sich innerhalb des Antivakuumkraftfeldgenerators von Jacksons Bar angesiedelt haben – schließlich müsste man sonst mangels Atmosphäre ständig in Raumanzügen herumlaufen, was doch eher lästig ist. Heute ist es beinahe ein Dorf, in dem man Piraten, Huren, Söldner und sonstiges Gesindel findet.

Ursprünglich sollte auf Halfway eine Forschungsstation gebaut werden. Dieses Vorhaben wurde aber aufgrund von Sicherheitsbedenken in Bezug auf das Weiße Loch aufgegeben. Der Materiestrom des Weißen Loches und seine intensive Strahlung stören selbst robuste Instrumente, weshalb eine Landung auf Halfway immer auch ein Glücksspiel ist. Glücksritter und Kriminelle nehmen es mit der Sicherheit nicht ganz so genau, weshalb sie die angegangene Raumstation bedenkenlos übernommen haben.

Jacksons Bar

Jacksons Bar ist in jeder Hinsicht das Zentrum Halfways. Örtlich, weil Energie und Antivakuum hier produziert werden, sozial, weil es der einzige Treffpunkt auf diesem öden Asteroiden ist. Musik, Tanz, sexy Personal (dessen Aufgabe teilweise daraus besteht, sich zu entkleiden) und harte alkoholische Getränke heben die Stimmung selbst des miesepetrigsten Piraten schnell. Wer trotzdem noch zu viel Geld hat, kann es problemlos beim Glücksspiel oder mit Freudemädchen loswerden.

Trödler Abraham

Abraham betreibt auf Halfway einen florierenden Kramladen, wo Piraten ihre Beute verkaufen oder die Beute anderer Piraten ankaufen können. Abraham kauft alles und nimmt selbst heiße Ware an. Aufgrund seiner religiösen Einstellung hält er materiellen Reichtum für vergänglich und dementsprechend unwichtig. Andererseits duldet er es nicht, wenn in seinem Laden geflucht oder gelästert wird, entsprechende Kunden wirft er schnell hinaus.

Rebellen

Die Rebellen setzen sich für freien Handel, unabhängige Regierungen und einen freien Weltraum ohne Zölle ein, außerdem kämpfen sie gegen die Korruption. Dafür werden sie natürlich verfolgt, weshalb die Rebellenstützpunkte allesamt geheim sind. Sie werden von der Sternenrepublik Neuasien durch Material- und Waffenlieferungen unterstützt, sind aber dennoch im Sektor Neuasiens nicht willkommen.

Die Rebellen sind eine bunte Gruppe mit einem gemeinsamen Ziel. Sie erhalten Zulauf von ehemaligen Piraten, verbitterten

Ex-Politikern, denen die Korruption zuwider war, ehemaligen Armeeangehörigen und auch aus allen anderen Bevölkerungsgruppen der Föderation und sämtlicher Alienrassen. Um ihre Ziele zu erreichen, sind ihnen viele Mittel recht. Sie versuchen, andere Menschen von ihren Zielen zu überzeugen, überfallen Schiffe des Handelsrates und versuchen, ihre schlimmsten Gegner und die korruptesten Politiker auszuschalten. Die meiste Zeit aber sind sie damit beschäftigt, der Verfolgung des Rates zu entgehen.

Alastor

Alastor ist der geheime Hauptsitz der Rebellen. Dieser Planet liegt inmitten des Spiralnebels von Trull am Rand der Neutralen Zone. Es ist ein Dschungelplanet, auf dem es immer feucht und heiß ist. Die komplett mit Dschungel bedeckten Landmassen liegen zwischen riesigen azurblauen Ozeanen. Aber weder der Dschungel noch der Ozean sind so idyllisch, wie sie aussehen: Überall leben gefährliche Tiere, die Haie wie Haustiere aussehen lassen.

Typ	Dschungelplanet
Sektor	Neutrale Zone
Monde	0
Einwohner	Rebellen
Hauptstadt	Krandor
Raumhäfen	nur für kleine Schiffe
Besiedelung	eine mittelgroße Rebellenstadt
Verfolgungsstatus	-5
Technologielevel	FTL
Politisches	Hauptsitz der Rebellen

Krandor

Krandor ist die einzige Stadt auf Alastor. Sie liegt versteckt zwischen der Küste und einem mittelgroßen Gebirge, wo sie sich im Dschungel und dem Schatten des Gebirges versteckt. Die Häuser sind allesamt in Tarnfarben gehalten, um die Stadt vor Luftaufklärung zu schützen, zugleich wird die Stadt von einem Schild sowohl vor der Umwelt als auch vor feindlichen Sensoren geschützt.

Konzerne

Der Weltraum bietet Konzernen annähernd unendlich viele Möglichkeiten. Viele, damals kleine, Raumfahrtkonzerne nutzten die Zeit des Aufbruchs, um zu Megakonzernen heranzuwachsen. Inzwischen sind die Möglichkeiten aber arg geschrumpft und die großen Konzerne stehen in heftiger Konkurrenz zueinander, die auch durch die gigantischen Entfernung im Weltraum nicht gemindert wird. Die Megakonzernen sind eng mit dem galaktischen Rat verbandelt und daher genauso korrupt wie jener.

BTBC

Better Than Broadcast ist der andere große Medienkonzern neben Universe broadcast (UBC). Er ist die Bildzeitung des 40. Jahrhunderts. Sein größtes Erkennungszeichen ist der gigantische BTBC-Schriftzug auf einem der Monde von Xanar 1, den man schon von Weitem erblicken kann und der so hell leuchtet, dass er von einem eigenen Kraftwerk gespeist werden muss. Die Bewohner von Xanar 1 haben sich schon lange an die nächtliche Helligkeit und die dadurch erkauften Werbegelder gewöhnt. Wie UBC ist auch BTBC quasi überall präsent, sei es durch nervige Paparazzi oder Werbetafeln. BTBC-Ausgaben, die vor allem Klatsch und Tratsch der Reichen und Schönen beinhalten, kann man im Starnet und auch auf jeder noch so kleinen Raumstation für ein paar wenige UIC nachlesen.

Besitzer	Trullhändler Marxes
Heimatplanet	Xanar 1
Niederlassungen	quasi überall

Hired Guns

Hired Guns ist ein Security-Konzern mit Stammsitz auf Stratum Nova, der von Leibwächtern bis hin zu kleinen Armeen alles bereitstellen kann. Seine Angestellten sind gut ausgebildet und ebenso gut ausgerüstet und arbeiten in allen Gegenenden des Universums, für jeden, der es sich leisten kann. Die Angestellten von Hired Guns sind für ihre Loyalität, hervorragende Ausbildung und makellose Ausrüstung bekannt, weshalb sie auch von hochoffiziellen Regierungsvertretern und wichtigen Händlern gebucht werden. Der Firma wird aber auch nachgesagt, sie verdränge ihre Konkurrenten mit unlauteren Mitteln.

Besitzer	Larry Stanton
Heimatplanet	Stratum Nova
Niederlassungen	quasi überall

ImmoTrade

ImmoTrade ist ein großer Immobilienkonzern, der neben Häusern auch ganze Planeten und Monde verkauft. Sein Motto lautet: „Spekulation ist, wenn man einen Planeten kauft, der noch gar nicht entdeckt wurde.“ Daher ist ImmoTrade bei der Erforschung neuer Sternensysteme immer mit dabei, um sich die schönsten Planeten zu sichern. Dies gelingt aber nur, da ImmoTrade enorme Summen für Schmiergelder aufwendet.

Besitzer	Wagone Marslan
Heimatplanet	Xawang
Niederlassungen	keine

ImmoTrade terraformt auf Wunsch (und bei entsprechender Bezahlung) auch Planeten oder Monde, damit das Wasser türkis und der Himmel rosa schimmert. Fast jeder Wunsch kann erfüllt werden, egal wie exzentrisch. Da der Konzern nahezu alle Spezialisten für Terraforming beschäftigt, hat er praktisch ein Monopol auf diesem Gebiet.

JCTech IAG

Die JCTech IAG (Intergalaktische-Aktien-Gesellschaft) ist ein gigantischer Technologie- und Pharmakonzern. Die JCTech IAG ist quasi der Standardausstatter für alle Krankenhäuser und Krankenstationen. Der Konzern liefert von Medikamenten über künstliche Organe und Gliedmaßen bis hin zu komplizierten technischen Apparaturen alles, was in Krankenhäusern und -stationen zum Einsatz kommt.

Besitzer	Aktiengesellschaft, 51% Hauptaktionär ist die Familie Omar
Heimatplanet	Omar
Niederlassungen	Stratum Nova, Kozel 5

In der JCTech IAG gibt es regelmäßig Skandale, die von Bestechungen, Veruntreuun-

gen bis hin zu Bespitzelungsaffären reichen. Wie jeder große intergalaktische Konzern besitzt auch die JCTech IAG einen eigenen Planeten. Der Planet ist nach dem Gründer des Konzerns, dem ehemaligen Ölscheich Omar, benannt.

Omatic Enterprise

Omatic Enterprise ist die Firma hinter der in der ganzen Galaxis sehr bekannten Omatic-Produktreihe. Jeder hat schon einmal einen Kaffee aus dem berühmten BistrOmatic 5000 getrunken, der idealen Kaffeemaschine für jede Bar. Neben Kaffeemaschinen stellt Omatic Waffen, Raumschiffe und alle möglichen Gebrauchsgegenstände her. An der Herstellung von unmöglichen Gegenständen arbeitete gerade eine intergalaktische Forschertruppe, die zu einem großen Teil aus einer samnesischen Abordnung besteht.

Besitzer	in privater Hand, Besitzer ist der trullische Händler Arnek Padern
Heimatplanet	Omatic
Niederlassungen	Stratum Nova, Kozel 5

Omatic besitzt den gleichnamigen Planeten, auf dem An- und Abreise sehr penibel geregelt sind, da die Führungskräfte von Omatic Industriespionage fürchten.

Raumschiff & Co.

Raumschiff & Co. ist der größte Raumschiffhersteller der Föderation. Neben Raumschiffen entwickelt, produziert und vertreibt der Konzern auch Raumstationen und Habitate. Die Zentrale dieses intergalaktischen Konzerns liegt auf dem Planeten Sisbert, der sich in der Nähe der

Besitzer	Interstellarer Finanzinvestor: Mind Group
Heimatplanet	Sisbert (Erdähnlicher Planet mit großen geostationären Raumhäfen)
Niederlassungen	Stratum Nova, Kozel 5

Freihandelszone befindet. Der Konzern hat mittlerweile den ganzen Planeten gekauft und agiert auf diesem wie eine Regierung. Raumschiff & Co. hat einen großen Einfluss auf den galaktischen Handelsrat und ist der offizielle Ausstatter der Föderationsflotte.

SpaceResearch

SpaceResearch war der Pionier der menschlichen intergalaktischen Raumfahrt, der Konzern hat die ersten FTL-Antriebe gebaut. Mittlerweile hat SpaceResearch seine marktbeherrschende Stellung im Raumschiffbau an Raumschiff & Co. abtreten müssen. Der Konzern besitzt trotzdem noch einen nicht zu unterschätzenden Einfluss und vor allem eine der größten Flotten der Föderation.

Besitzer	in privater Hand, Besitzer ist der Milliardär Gilbert Rogers
Heimatplanet	Erde
Niederlassungen	Stratum Nova, Kozel 5

Die Kerngebiete von SpaceResearch liegen in der Erforschung neuer Technologien und Welten, die Belegschaft ist mittlerweile eine sehr bunte Mischung aller bekannten Alienrassen und Menschen. Das Traditionssunternehmen hat seinen Stammsitz natürlich auf der Erde, besitzt aber extrem viele Niederlassungen in allen Gegenden des Universums.

SpaceShell

SpaceShell ist einer der großen Treibstoffkonzerne des Universums. Er besitzt viele stationäre und mobile Tankstationen im ganzen bekannten Universum. Sein größter Negatrariumabbauplanet, Katpar, liegt

Besitzer	Aktiengesellschaft, Vorstand ist Lucy Anderson
Heimatplanet	Erde
Niederlassungen	Stratum Nova

gleich neben dem bekannten Wurmloch und wird natürlich streng bewacht. SpaceShell besitzt ein Drittel aller bekannten Negatrariumvorkommen und konkurriert hart mit seinen Mitbewerbern um jedes neue Vorkommen. Nicht, dass Negatrarium extrem selten wäre, aber es ist der einzige Stoff, aus dem Neutrarium hergestellt werden kann, das quasi jedes Raumschiff mit Energie versorgt. Wie jede andere Aktiengesellschaft ist auch SpaceShell nur auf Umsatz- und Gewinnmaximierung aus.

UBC

Universe Broadcast, kurz UBC, ist einer der beiden größten Medien- und Nachrichtenkonzerne im bekannten Universum. Er hat überall Reporter, produziert riesige Realityshows, sponsort viele bekannte Mannschaften und ist quasi allgegenwärtig, wenn man nicht gerade in einer BTBCaffinen Bar sitzt.

Besitzer	Aktiengesellschaft, Hauptaktionär ist die Föderation
Heimatplanet	Stratum Nova
Niederlassungen	quasi überall

UBC hat eine durchaus bodenständige Berichterstattung und auch seine Reportagen über das Universum sind sehenswert, wie natürlich alles, was UBC auf seinen fast unendlich vielen Kanälen ausstrahlt. Das und vieles mehr behaupten zumindest die Werbetafeln im Starnet und in jeder zweiten Weltraumbar. UBC ist ein dezentralisierte Konzern mit Niederlassungen im ganzen Universum.

Händler und Halunken

Wie der Name Freihandelszone bereits andeutet, ist der Handel ihr Lebenselixier. Die Trull dominieren den Handel, aber auch Menschen und andere Außerirdische bringen fähige Händler hervor. Die größten Marktplätze der Freihandelszone sind Stratum Nova und Kozel 5, aber Scrabnambu holt dank des Schrottplatzes mehr und mehr auf. Der Handel wird von großen Konzernen und mächtigen Handelsgesellschaften beherrscht, aber daneben üben auch Politik und spezialisierte kleinere Händler einigen Einfluss aus. Natürlich gibt es in SpacePirates auch Halunken, mit denen die Charaktere krumme Geschäfte abschließen können. Hier einige bekannte Halunken.

Blue Rai

Blue Rai ist ein erfolgreicher, menschlicher Kneipenbesitzer. Er ist ein Mittvierziger und hat schon graue Haare und zu viele Falten für sein Alter. Seine Haut ist wettergegerbt und er kleidet sich sehr lässig.

Seine Bars sind im ganzen Weltraum bekannt. Wie auch die Gäste in seinen Bars ist Blue Rai meistens ziemlich betrunken. Das hat aber keinen Einfluss auf seinen Geschäftssinn und seine gute Menschenkenntnis, die auch bei Aliens nicht versagt. Blue Rai handelt hinter der Theke mit allem, mit dem man Geld machen kann. Bei Blue Rai kann man gut Hehlerware loswerden oder erwerben.

Halram Baxu

Halram Baxu ist nicht nur ein, sondern der trullische SpacePerlen-Händler. Baxu Delikatessen hat eine traditionsreiche Geschichte, heute sind allerdings SpacePerlen der größte Umsatzbringer des Un-

ternehmens. SpacePerlen werden im Inneren von SpaceAustern gezüchtet, wobei Baxu die größten und schönsten SpacePerlen herstellt. SpaceAustern gedeihen ausschließlich an SpaceRiffen, welche es nur im Oyster-Cluster gibt. Dieser wird daher streng bewacht, um Piraten und sonstige Halunken abzuhalten.

SpacePerlen sind derzeit der ultimative Ausdruck von Reichtum. Wer keine SpacePerle besitzt, ist nicht wirklich reich, daher will jeder, der etwas auf sich hält, natürlich eine SpacePerle besitzen.

SpacePerlen gibt es in verschiedenen Größen, die kleinsten sind wenig größer als eine Kuh, während große SpacePerlen den Umfang eines Zweifamilienhauses erreichen können. Wer es sich leisten kann, lässt sich daher ein Haus in eine SpacePerle meißeln. Besonders Vermögende verbinden sogar mehrere SpacePerlen zu luxuriösen Anwesen. Gerüchten zufolge gibt es Pläne für ein Luxushotel in einer gigantischen Raumstation, die wie eine Kette um einen Planeten gelegt werden soll.

Hehlerware

Die halbseidenen Händler des SpacePirates Universums sind eine der wenigen Möglichkeiten für Piraten, um gestohlene Waren, ausgeschlachtete Raumschiffteile und Ähnliches in UC umzusetzen. Natürlich zahlen die Händler nicht den vollen Preis, sondern maximal 20% bis 30% des eigentlichen Warenwerts. Je heißer die Ware ist, desto weniger zahlen sie dafür, falls sie diese überhaupt annehmen. Die Händler müssen solche Waren entweder aufwändig von eindeutigen Identifikationsmerkmalen befreien oder zumindest länger lagern, bevor sie diese weiterverkaufen können und genau dies drückt den Ein kaufspreis beträchtlich.

Weitere Händler

Al'Banchigo

Al'Banchigo kauft alles an, was ungewöhnlich und selten ist, auch wenn die Ware noch sehr heiß ist. Standardware interessiert ihn dagegen nicht sonderlich.

Schröder

Bei Schröders Elektroshop können Piraten alle möglichen Elektroteile los werden. Da Schröder ein Schnäppchenjäger ist, bietet er nur Spottpreise.

Stan

Stan kauft für seinen Spacecraft Shoppe hauptsächlich Raumschiffersatzteile und -waffen an. Diese sollten aber in gutem Zustand sein, sonst wird Stan den Preis stark drücken.

Trödler Abraham

Abraham kauft auch gerne heiße Ware an und handelt mit allem, was er in die Finger bekommt.

Iyani Dizalo

Der trullische Händler Iyani Dizalo ist der Besitzer des größten Schrottplatzes des Universums und somit der größte bekannte Einzelteilhändler. Er ist ein sehr skurriler Typ, der noch skurrilere Klamotten trägt und allgemein als verrückt gilt, er hat unter anderem ein Raumschiff in Form des berühmten Pariser Eiffelturms. Auf seinem Schrottplatz kann man alles Erdenkliche kaufen, von Ersatzteilen alter und neuer Raumschiffe bis hin zu Toastern aus dem 50. Jahrhundert. Er ist der einzige Händler, der Technik verkauft, die erst noch erfunden werden muss. Da er dafür horrende Preise verlangen kann, ist seine Familie schon seit langer Zeit eine der reichsten des Universums.

Melinda Gomez

Melinda Gomez ist auf ihrem Heimatplaneten Pandar 5 eine durchaus angesehene und reiche Händlerin. Sie ist eine schöne, exotisch anmutende Frau in den Mitteldrittigern, die immer modisch gekleidet ist und großen Wert auf ein gutes Benehmen legt. Sie gehört zur Oberschicht, weshalb sie sich mit gewöhnlichem Pöbel gewiss nicht abgibt. Sie zu kontaktieren ist gar nicht so einfach, sie hat aber viele Ohren, die ihr Informationen zutragen.

Melinda Gomez handelt vornehmlich mit Rohstoffen, die auf ihrem Heimatplaneten abgebaut werden. Viele dieser Rohstoffe werden zum Bau von Raumschiffen und modernen Computersystemen benötigt. Melinda ist eine skrupellose Händlerin mit einem Faible für Alien technologie. Sie hat es vor allem auf Gerätschaften der Romaha und Syoner abgesehen. Was sie mit dieser fremden Technologie anstellt, ist unklar. Manche munkeln, dass es etwas mit ihren Vorfahren zu tun habe, da ihre Vergangenheit im Dunkeln liegt. Wenn sie es einmal auf ein Alienartefakt abgesehen hatte, hat sie es bis jetzt auch bekommen.

Auf Pandar 5 besitzt Melinda Gomez einen kleinen Palast, der immer gut bewacht wird. In dieser Residenz bewahrt sie alle ihre Alienartefakte auf, normale Besucher bekommen diese aber nicht zu

Gesicht. Es gibt Gerüchte, dass unter ihrem Palast ein großer Forschungskomplex existiert, in dem die besten Wissenschaftler die Alienartefakte erforschen.

Scharxu

Scharxu ist ein etwas älterer, relativ kleiner aber trotzdem sehr erfolgreicher trullischer Hehler. Er durchstreift mit seinem großen Frachtschiff beständig die Freihandelszone und verweilt nie länger als ein paar Tage an einem Ort. Er wird nur gefunden, wenn er auch gefunden werden will. Das Frachtschiff ist seine Heimat, so ist es auch in einem außergewöhnlich guten Zustand und sehr luxuriös, aber auch sehr wehrhaft. Neben ihm lebt auch eine kleine und loyale Söldnertruppe auf diesem Schiff.

Scharxu handelt mit allem, war er gewinnbringend weiterverkaufen kann. Keine Ware ist ihm zu heiß. Dafür ist er aber auch ein recht unangenehmer Typ, der nie irgendwo ohne seine schwer bewaffneten Leibwächter auftaucht. „Ein Deal ist ein Deal“, lautet sein Motto, an das er sich meistens hält. Seine Handelpartner sollten es auf jeden Fall einhalten, sonst wird er noch unangenehmer – und er vergisst einen Betrug niemals.

Takahashi Ning

Takahashi ist ein Versorgungsoffizier der neuasiatischen Flotte. Er ist mittleren Alters und ein recht strammer Soldat. Er hat kurze schwarze Haare, ein jugendliches, sportliches Erscheinungsbild und wirkt sehr weltoffen. Er ist in der Flotte angesehen und legt darauf auch großen Wert. In seiner Freizeit treibt er sich gerne in anrüchigen Bars herum, trinkt vorzugsweise Hochprozentiges und spielt gerne Karten oder andere Glücksspiele.

Takahashi ist für alle möglichen Geschäfte offen. Da die Ausrüstung der neuchinesischen Armee veraltet ist und daher ständig etwas ausgemustert werden muss, bieten sich immer wieder Möglichkeiten, „funktionsunfähige“ Geräte ohne Einschaltung eines autorisierten Schrotthändlers zu entsorgen. Takahashi hat die dafür erforderlichen Beziehungen, die er gerne gewinnbringend einsetzt. Zwar ist die so erstandene Ausrüstung veraltet, aber dennoch brauchbar und noch in einem besseren Zustand, als wenn man sie auf einem Schrottplatz erstehen würde, was auch nicht legal ist.

Randul Zac

Der Samnese Randul Zac ist der größte Waffenhändler des Universums und besitzt sehr gute Beziehungen zum Kahadrischen Reich. Wie alle Samnesen ist er ein Cyborg, der unter anderem diverse Waffen in seinen Gliedmaßen verbaut hat. Er wird mehr und mehr zu einer Maschine und gleichzeitig immer paranoider – Letzteres ist für Waffenhändler aber nicht ungewöhnlich. Seine Handelszentrale auf Keas ist ein strikt abgeschirmtes, autarkes Gebiet. Weitere große Handelsniederlassungen hat er in jedem großen Sternenreich und auch auf Scrabnambu, wobei seine Beziehung zu Iyani Dizalo nicht die Beste ist.

Verrückte Wissenschaftler

Hier werden die größten und verrücktesten Genies und Wissenschaftler des SpacePirates-Universums vorgestellt. Glücklicherweise sind die meisten so verwirrt und in ihre Arbeit vertieft, dass sie gar nicht auf die Idee kommen, die Weltherrschaft anzustreben.

Edward Bakutha

Edward Bakutha ist mit wirr abstehenden grauen Haaren und seiner Hornbrille der typische verrückte menschliche Wissenschaftler älteren Semesters. Er trägt immer seinen fleckigen Laborkittel und bequeme Schlappen.

Edwards Forschungsgebiet sind Zeitphänomene und er betrachtet sich als unwürdigen Nachfolger Einsteins, was er auch immer wieder in jammerndem Tonfall vorträgt. Er ist der Leiter eines Forschungsteams des galaktischen Handelsrats und erforscht mit seinem Team die Raumzeitverschiebung in der Neutralen Zone.

Seine Forschung hat ihn mittlerweile so vereinnahmt, dass er kein anderes Thema mehr kennt und die ganze Zeit von seinem großen Ziel, einer Zeitreise, redet. Auf jedem Zettel in seiner Umgebung sind die kompliziertesten und wildesten Formeln hingekritzelt, er wirkt gelegentlich zerstreut und immer wieder für einige Momente abwesend.

Professor Robotto

Professor Robotto ist ein Kahadrier mittleren Alters und auf den Bau intelligenter Roboter spezialisiert. Er lebt auf Scrabnambu, wo er mit günstigen Schrottteilen aus der Raumzeitverschiebung die wildesten Roboter baut und an den Meistbietenden verhökert. Natürlich nimmt er auch Auftragsarbeiten an, interpretiert die Aufträge aber recht eigen. Seine Roboter sind leider noch nicht perfekt, sodass eigentlich jeder Merkwürdigkeiten oder Fehlfunktionen aufweist. Dafür handelt es sich aber durchweg um Unikate, die mit viel Hingabe zusammengeschraubt wurden. Natürlich erledigt der Professor nicht alles selber, sondern wird von seinem trullischen Assistenten Sabrwal (und einigen Technikern) unterstützt.

Professor Robotto ist ein guter Freund des Schrottplatzbetreiber Iyani Dizalo. Der Professor benötigt die Teile vom Schrottplatz für seine einzigartigen Roboter, Dizalo hingegen braucht dank der genialen Roboter seines Freundes keine Arbeiter zu entlohnern.

Militär

Natürlich besitzt jedes Sternenreich sein eigenes Militär. Schon wegen der immerwährenden Bedrohung durch die Glukorianer ist jeder Sternenstaat gezwungen, eine schlagkräftige Flotte zu unterhalten. Neben diesen Militärs gibt es auch die Flotte des galaktischen Handelsrates, die sich aus Abordnungen seiner Mitglieder zusammensetzt und unter der Kontrolle des Handelsrates steht.

Größe der Flotten

Die größte Armee besitzen die Kahadrier. Da sie von Natur aus eine kriegerische Rasse sind, ist jedes ihrer Raumschiffe zugleich ein Kriegsschiff. Wie auch die Politik sind viele Militärs von der allgegenwärtigen Korruption betroffen. Mit genügend Geld kann quasi jeder General bestochen werden, allein die Armee der Wagonen duldet kaum Korruption.

Die folgende Tabelle ist nach Größe und Schlagkraft der Flotten sortiert. Die Flotte des galaktischen Handelsrates variiert abhängig von der Gefahrensituation, im Mittel ist sie vergleichbar mit der der Trulli.

Sternenreich	Flotte
Kahadrisches Reich	Zahlenmäßig die größte Flotte, verfügt über taktische versierte Offiziere. Die Ausrüstung ist häufig nicht auf dem neuesten Stand der Technik.
Sternenrepublik Neuasien	Eine enorm große, gut organisierte und korrupte Armee mit veralteter Ausrüstung.
Föderation	Große Armee mit guter Ausrüstung, aber durch und durch korrupt.
Trullimperium	Eine zusammengewürfelte Armee, die meist mehr auf Plünderung aus ist, als darauf, den Frieden zu wahren.
Reich der Wagonen	Eine straff organisierte Armee, die aber von starrer Bürokratie gehemmt wird. Niedrige Korruption.
Samara	Zahlenmäßig sehr kleine Armee, die aber über hochmoderne Technik verfügt.

Space Hawks

Die Space Hawks sind die Eliteeinheit des galaktischen Handelsrats. Sie besteht aus etwa 100 bestens ausgebildeten Soldaten und einem Dutzend kleiner und agiler Raumschiffe. Ihnen werden die gefährlichsten und schwierigsten Missionen zugeteilt, im Krieg gegen die Glukorianer wurden sie als Stoßtrupp eingesetzt und waren stets an vorderster Front dabei.

Sekten

Heavensgate

Heavensgate ist eine völkerübergreifende Sekte, die neben Menschen auch viele Aliens angehören. Die Sekte ist schon seit Jahrhunderten auf der Suche nach dem Zugang zum Himmel, der auf dem mysteriösen Planeten Xobol zu finden sein soll. Das Problem ist nur, dass niemand weiß, wo zum Teufel dieser Planet liegt. Somit ist es das Schicksal der Sekte, durch den Weltraum zu irren und den Planeten Xobol zu suchen. Nur in ihren alten Schriften und Überlieferungen lassen sich Hinweise zum Standort von Xobol finden.

Kinder der Sternenleere

Diese Sekte ist in fast allen Staaten verboten, da sie ihre Zöglinge angeblich einer Gehirnwäsche unterzieht. Ihr Ziel ist es, die Sternenleere zu verbreiten und den Menschen in Einheit mit dem Kosmos, also der Leere, zu bringen. Der Urknall war ein Fehler, der nie hätte passieren dürfen. Daher setzen sich ihre Anhänger gegen die Kolonialisierung neuer Planeten ein, opfern regelmäßig, um Vakuum, Dunkle Energie und Materie zu beruhigen und sind in Meditation darum bemüht, ihren Geist zu leeren. Es gibt manche, die diese Religion ganz friedlich betreiben, viele sind aber einfach Terroristen.

Verfechter der Nacktheit

Die Verfechter der Nacktheit sind überzeugte Nudisten. Im Gegensatz zu vielen anderen Nudisten leben sie aber nicht zurückgezogen auf irgendeinem warmen Planeten, sondern wollen ihre Überzeugung wortwörtlich zur Schau stellen und auch andere von ihrer Philosophie überzeugen.

Die harmloseren der Verfechter reisen mit Raumschiffen durch die bewohnten Sektoren und halten dort Nudistenveranstaltungen ab, verteilen Flugblätter und betreiben einen eigenen Fernsehsender im Starnet. Die extremeren Mitglieder überfallen Handelschiffe und verbrennen Kleidung und Stoffe.

Weltraumpfleger

Die Weltraumpfleger sind eine sehr nützliche Sekte, sie wollen den Weltraum pflegen und in Ordnung halten. So fangen sie aus der Bahn laufende Meteoriten ein und bringen sie wieder zu ihrem ursprünglichen Meteoritengürtel oder regenerieren verseuchte Planeten. Dummerweise schießen sie manchmal über das Ziel hinaus. Wenn etwa ein Planet nicht in ihre Ordnung passt, kommt es vor, dass sie ihn sprengen oder in eine neue Umlaufbahn versetzen.

Zurückgebliebene Planeten

Natürlich sind nicht alle Planeten des SpacePirates-Universums mit FTL-Technik gesegnet. Viele dieser Planeten sind aber arm, abgelegen und damit für Piraten unwichtig. Es gibt allerdings auch einen Planeten, der trotz seiner Rückständigkeit Glücksritter aus dem ganzen Universum anzieht.

Terra 20CAD

Weitab der intergalaktischen Handelsrouten treibt ein Planet, den man glatt mit der Erde des Zwanzigsten Jahrhunderts verwechseln könnte: Terra 20CAD. Diese Welt sieht der historischen Terra zum Verwechseln ähnlich ... Landmassen, Nationen, Technologiestand - einfach alles. Terra 20CAD ist praktisch ein perfektes Duplikat der Erde des Jahres 1985.

Seine Entstehung ist und bleibt ein Rätsel. Fest steht, dass die Bewohner des Planeten echte Menschen sind, ihre Welt tatsächlich für die echte Erde halten und nichts, aber auch gar nichts über den Welt Raum außerhalb wissen. Die großen galaktischen Regierungen vermuten ein Experiment der Syoner hinter Terra 20CAD, aber niemand weiß Genaueres. Man hat von offizieller Seite einige Sperrbojen um Terra 20CAD deponiert und beschränkt sich aufs Beobachten.

Echte SpacePirates stören sich natürlich nicht an schlichten Sperrbojen, daher hat

Typ	Erdähnlicher Planet
Sektor	Reich der Wagenen
Monde	1
Einwohner	Menschen
Hauptstadt	viele Hauptstädte
Raumhäfen	keine
Besiedelung	durchschnittlich
Verfolgungsstatus	3
Technologielevel	Planetennahe Raumfahrt
Politisches	nur Innenpolitik

Terra 20CAD zurzeit ein mittelschweres Weltraumpiratenproblem. Die Bewohner von Terra 20CAD haben kaum etwas, mit dem sie sich gegen hoch entwickelte Außerirdische wehren können, weshalb ihre Banken und Rohstofflager leichte Beute sind.

Interessanterweise schaffen es die Regierungen des Planeten trotzdem, ihre Bürger glauben zu lassen, es gäbe keine Außerirdischen...

Weltraumtiere

Entgegen aller Wahrscheinlichkeit - oder vielleicht sogar gerade deswegen - beherbergt der Weltraum Tiere. Sie leben von Anhaltern, dem Sonnenwind, irgendwelchen Supernovaüberresten oder sogar von ganzen Planeten. Viele dieser Tiere leben auf verlassenen Planeten, Meteoritengürteln oder in der Nähe von kollabierenden Sternensystemen.

Weltraumtier	Kampfprofil	Schadensmodifikator	Wendigkeit	Schadenspunkte
Meteorkrake	7	3	6	50
Mykonide	4	1	4	7
Sternenwal	8	2	3	100
Spaceameise	3	2	5	3

Weltraumtiere attackieren mit ihrem Kampfprofil und verteidigen sich mit ihrer Wendigkeit.

Meteorkraken

Meteorkraken besitzen die Größe kleiner Transportschiffe und leben meist in Meteoritengürteln oder den Überbleibseln gesprengter Planeten. Sie sind sehr selten im freien Raum anzutreffen. Mit ihren gigantischen Fangarmen können sie massiven Stahl verbiegen und ihr Hornschnabel kann problemlos die Panzerung eines Raumschiffs, ihrer Lieblingsnahrung, knicken. Glücklicherweise sind Meteorkraken Einzelgänger und treffen sich nur in der Paarungszeit.

Mykoniden

Mykoniden sind menschengroße, intelligente und sehr aggressive Pilze. Sie können andere Pilze kontrollieren und leben in großen Gruppen auf den äußeren Planeten vieler Sonnensysteme.

Sie verbreiten sich durch Sporen, die sogar den Weltraum überbrücken können. Auch die Pilze selber können sich durch den Weltraum bewegen, ihre Angriffe werden von Raumfahrern gefürchtet.

Rund um die Mykoniden selber wachsen und fliegen meist noch kleine Helferpilze, die unter Feinschmeckern als Delikatesse gelten. Allerdings trauen sich nur die waghalsigsten und dümmsten Pilzsammler, die Helferpilze zu ernten.

Spaceameisen

Spaceameisen sehen aus wie normale Ameisen, nur dass sie so groß wie große Hunde werden. Wie ihre kleinen Verwandten leben sie zu Tausenden in einem Ameisenhügel. Der Unterschied ist nur, dass dieser Ameisenhügel vom Weltraum aus zu sehen ist und schon mal in die oberen Luftsichten reichen kann.

Spaceameisen sind, wenn man sie in Ruhe lässt, friedliche Lebewesen. Sie sammeln in ihrem gesamten Heimatsystem Nahrung und Baumaterial für ihren Ameisenhügel. Deshalb sind Sonnensysteme, in denen Spaceameisen leben, recht leergeplündert. Sie können sich ohne Probleme innerhalb ihres Sonnensystems fortbewegen, aber nur die Ameisenkönigin kann auch interstellare Reisen unternehmen.

Sternenwale

Sternenwale sehen aus wie herkömmliche Wale, nur sind sie hundert- bis tausendmal so groß. Ihre Haut leuchtet in den verrücktesten Farben. Glücklicherweise sind sie nicht sehr aggressiv und treiben meist so im Weltraum herum. Auch so richten sie genug Schaden an, da sie schon gerne mal einen kleinen Planeten oder Meteoriten aus der Bahn werfen. Sternenwale sind meist in kleinen Gruppen anzutreffen und ernähren sich am liebsten von Supernovaüberresten, aber auch Meteoriten sind ihnen einen Happen wert.

Natürlich gibt es noch wesentlich mehr Tiere im Weltraum, da aber der Weltraum - im Gegensatz zu diesen Seiten - unendlich ist und die meisten Tiere eher langweilig sind, wurden hier nur die wunderlichsten Tiere vorgestellt.



Eine Meteorkrake, die gerade einen kleinen Raumgleiter verschlingt.

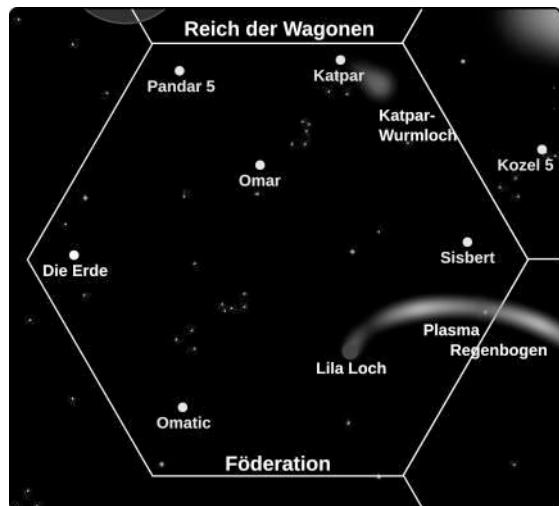
Menschen

Föderation

Die Föderation ist die gemeinsame Regierung der Menschen, die vor Jahrhunderten vom Planeten Erde aufbrachen, um das Weltall zu bevölkern. Mittlerweile sind die Menschen ein gleichberechtigter Handelspartner der Aliens.

Die Menschen besitzen immer noch ein starkes Nationalgefühl und sind weit davon entfernt, eine Einheit zu bilden. Die Föderation ist, wie es der Name schon ausdrückt, föderal organisiert. Jedes Volk und jeder Planet hat seine eigene Regierung, über der die demokratisch gewählte föderale Regierung steht. Leider hört es sich schöner an, als es ist. Planeten in den äußeren Regionen der Föderation haben in der Praxis wesentlich weniger Selbstbestimmungsrechte als die zentralen Planeten. Viele Planeten dienen nur als Rohstofflieferanten und die Einwohner sind wenig mehr als Sklaven. Das Zentrum der Föderation ist und bleibt die Erde. Planetares Regierungen, die der Erdregierung folgen, haben einen wesentlich besseren Zugriff auf Informationen und Rohstoffe als widerspenstige Planeten.

Die Föderation war zusammen mit den Trull die treibende Kraft hinter der Bildung der Freihandelszone. Spätestens seit dem großen Sternenkrieg, in dem ein Waffenstillstand mit den Glukorianern erreicht wurde, ist sie bei den anderen Alienrassen angesehen, obwohl die Menschen die Spätzünder in dieser Zone der Galaxis sind.



Föderation

- Heimatplanet: Erde
- Botschaftsplanet: Neusirius

Weitere Planeten

- Katpar
- Omar
- Omatic
- Pandar 5
- Sisbert

Phänomene

- Katpar-Wurmloch
- Lila Loch

Erde

Die Erde ist immer noch der Mittelpunkt menschlichen Lebens, obwohl sie sich am Arsch der Galaxis befindet. Jeder andere Planet wird nur als Außenposten oder Kolonie betrachtet. Auch die zentrale Regierung der Föderation befindet sich auf der Erde, genauer gesagt in Brüssel. Die Erde hat sich etwas vom Raubbau der früheren Generationen erholt und Probleme wie der Treibhauseffekt sind Geschichte. Rohstoffabbau wird auf der Erde nicht mehr betrieben und auch die Einwohnerzahl sank, als andere Planeten besiedelt wurden.

Typ	Erdähnlicher Planet
Sektor	Föderation
Monde	1
Einwohner	Menschen
Hauptstadt	Brüssel
Raumhäfen	mittelgroße Frachtschiffe
Besiedelung	durchschnittlich, mit vielen Städten
Verfolgungsstatus	3
Technologielevel	FTL
Politisches	Heimatplanet der Menschen

Brüssel

Brüssel wurde nach und nach zur Hauptstadt der Föderation. Nur China und ein paar weitere asiatische und russische Staaten schlossen sich nicht der Föderation an, sondern gründeten die Sternenrepublik Neuasien. Brüssel ist mittlerweile das Machtzentrum der Föderation. Hier tagen der Föderationsrat und alle wichtigen Gremien.

Katpar

Katpar ist ein öder, heißer Planet, der von rotem Sand und Fels bedeckt ist, hier wachsen nur sehr wenige, robuste Pflanzen. Die Atmosphäre ist zwar nicht giftig, aber auch nicht angenehm. Aufgrund der reichen Negatriniumvorkommen ist er aber dennoch ein begehrtes Ziel, denn in den von SpaceShell betriebenen Minen, Raffinerien und Bergarbeitersiedlungen können Bergarbeiter und Sicherheitspersonal gutes Geld verdienen.

Typ	Wüstenplanet
Sektor	Föderation
Monde	1
Einwohner	Bergarbeiter
Hauptstadt	-
Raumhäfen	große Schiffe
Besiedelung	Bergarbeitersiedlungen
Verfolgungsstatus	4
Technologielevel	FTL
Politisches	Eigentum von SpaceShell

Der Planet untersteht vollständig der Kontrolle von SpaceShell. Solange er die Steuern zahlt, lässt die Föderation ihm völlig freie Hand. Entsprechend erlässt SpaceShell auf diesem Planeten die Gesetze und der SpaceShell-Wachdienst stellt gleichzeitig Polizei, Ankläger und Richter.

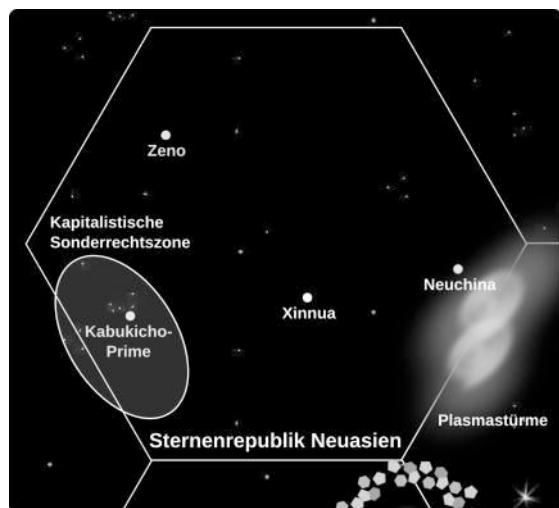
Sternenrepublik Neuasien

Die Sternenrepublik Neuasien entstand ursprünglich aufgrund der Weltraumambitionen Chinas. Nach und nach schlossen sich ihr aber weitere asiatische Länder und ein großer Teil Russlands an. Inzwischen haben sich ihr sogar Länder außerhalb Asiens angeschlossen.

Mittlerweile ist Neuasien ein einflussreicher Sektor und immer noch mit dem kapitalistischen galaktischen Handelsrat verfeindet. Die Auseinandersetzung mit der Föderation hat sich nie beruhigt, der Konkurrenzgedanke spielt immer noch eine große Rolle. Dieser bezieht sich, wie ehemals bei der Sowjetunion, sowohl auf Wirtschaft als auch auf Politik: China ist weiterhin ein maoistisch regierter Staat.

Neuasien wird von der KPNA, der kommunistischen Partei Neuasiens regiert. An der Spitze der KPNA (und somit Neuasiens) stehen mächtige Partefunktionäre, die schon Jahrzehnte an der Macht sind und noch Jahrzehnte an der Macht sein werden.

Die Sternenrepublik Neuasien unterstützt die Rebellen und ab und an auch die Piraten, die sich in der Freihandelszone herumtreiben, um den Handelsrat zu schwächen und schließlich zu zerschlagen.



Sternenrepublik Neuasien

- Heimatplanet: Xinnua

Weitere Planeten

- Neuchina
- Kabukicho Prime
- Zeno

Phänomene

- Plasmastürme

Xinnua

Xinnua ist der Propagandaplanet Neuasiens, hier gibt es nur eine Stadt für Funktionäre der KPNA und ansonsten Dschungel und blaue Ozeane.

Xiuta

Xiuta liegt auf einer schicken Anhöhe in einer nicht ganz so tropischen Gegend Xinnuas. Es ist eine hochmoderne Musterstadt, die ausschließlich für Propagandazwecke gebaut wurde und verdienten Funktionären der KPNA ein angenehmes Leben ermöglicht. Aus diesem Grund findet man in Xiuta nur treue Angehörige der KPNA.

Typ	Dschungelplanet
Sektor	Sternenrepublik Neuasien
Monde	3
Einwohner	Menschen
Hauptstadt	Xiuta
Raumhäfen	nur für kleine Schiffe
Besiedelung	eine große Stadt
Verfolgungsstatus	5
Technologielevel	FTL
Politisches	Propagandaplanet von Neuasien

Neuchina

Neuchina liegt am Rand des größten bekannten Plasmasturmfeldes. Obwohl diese Plasmastürme nachts ein tolles Schauspiel liefern, ist Neuchina keine Touristenhochburg, sondern der Hauptsitz des neuasiatischen Militärs.

Auf Neuchina sind keine Zivilisten erlaubt, Ausnahmen gelten nur für wenige ranghohe Politiker. Von Neuchina aus werden alle militärischen Operation Neuasiens geplant und koordiniert. Manche munkeln auch, die neuasiatische Regierung nutze die Plasmastürme, um auf Neuchina neue Waffen zu entwickeln.

Typ	Dschungelplanet
Sektor	Sternenrepublik Neuasien
Monde	keine
Einwohner	Menschen
Hauptstadt	keine
Raumhäfen	für die größten Militärschiffe
Besiedelung	Militärstützpunkte
Verfolgungsstatus	5
Technologielevel	FTL
Politisches	Hauptstandort des Militärs von Neuasien

Zeno

Zeno hat ein erdähnliches Klima, ist auch sonst angenehm und deshalb der bevölkerungsreichste Planet Neuasiens. Auch viele Funktionäre der KPNA besitzen hier einen Wohnsitz. Dies hat dazu geführt, dass der Planet fast komplett von armen Städten bedeckt ist, die mit der Zeit ineinander gewachsen sind.

Typ	Erdähnlicher Planet
Sektor	Sternenrepublik Neuasien
Monde	3
Einwohner	Menschen
Hauptstadt	Yinuang
Raumhäfen	für mittelgroße Frachter
Besiedelung	sehr viele zusammengewachsene Städte
Verfolgungsstatus	4
Technologielevel	FTL
Politisches	Bevölkerungsreichster Planet Neuasiens

Yinuang

Yinuang ist die reichste Stadt auf Zeno und auch der Sitz der planetaren Regierung, die nur aus Mitgliedern der KPNA besteht. Die Regierungsbezirke der Stadt sind strikt abgegrenzt und das Militär zeigt starke Präsenz.

Kapitalistische Sonderrechtszone Neuasien

In der kapitalistischen Sonderrechtszone Neuasiens ist alles besser, freier und kapitalistischer als in der Sternenrepublik Neuasien. Hier wird nichts censiert und reguliert. Die ansässigen Zaibatsu-Corporations sind gefürchtet, weil sie die hyperliberalen Gesetze der Sonderrechtszone derart kompromisslos ausnutzen, dass selbst die ultrakapitalistischen Konzerne der Freihandelszone im Vergleich dazu wie gemeinnützige Genossenschaften wirken.

Kabukicho-Prime

Herz und Zentrum dieses libertären Traums ist Kabukicho-Prime, der einzige bewohnbare Planet der Sonderrechtszone, mit seiner Hauptstadt Neu-Neo-Tokio. In diesem kapitalistischen Moloch findet man nicht nur Niederlassungen sämtlicher kapitalistischer Konzerne der Galaxis, sondern auch die Heimat der SpaceNinjas.

Typ	Dschungelplanet
Sektor	Sternenrepublik Neuasien
Monde	4
Einwohner	Menschen, vornehmlich Asiaten
Hauptstadt	Neu-Neo-Tokio
Raumhäfen	auch für große Frachtschiffe
Besiedelung	eine große Stadt
Verfolgungsstatus	-2
Technologielevel	FTL
Politisches	Kapitalistische Sonderrechtszone Neuasiens

Kabukicho-Prime ist ein wunderschöner subtropischer Planet, auf dem alles etwas größer gerät. Bäume wachsen bis in den Himmel, der Überflug eines Flusses kann mehrere Stunden dauern und auch die Tiere sind gefährlicher und giftiger als anderswo. Besonders beeindruckend sind aber die riesigen, bis zu 200 m hohen, Plasma speienden und nahezu unverwundbaren Dinosaurier.

Neu-Neo-Tokio

Neu-Neo-Tokio nimmt knapp ein Drittel der Landmasse Kabukicho-Primes ein. Das Stadtbild wird von gigantischen Wolkenkratzern und neonfarbener Leuchtreklame dominiert, daneben gibt es aber auch Pagoden im traditionellen Stil. Die Stadt verändert ständig ihr Aussehen, was vor allem an den regelmäßig einfallenden Riesensauriern liegt. Zur Abwehr dieser Sauzier werden bevorzugt Riesenroboter eingesetzt.

SpaceNinjas

Die SpaceNinjas sehen sich als direkte Nachkommen der Ninjas des vorindustriellen Japan und verweisen stolz auf ihre jahrtausendealten Traditionen. Heute leben die meisten SpaceNinjas auf Kabukicho-Prime, größtenteils in Neu-Neo-Tokio, teilweise aber auch in geheimen Ninja-Klöstern im Dschungel. Dort und wenn sie unter ihresgleichen sind, tragen Ninjas unauffällige, schwarze Ninjaanzüge mit Maske. In der Stadt hingegen tragen Ninjas häufig traditionelle Verkleidungen. Wenn man also inmitten Kabukicho-Primes auf mittelalterliche Wandermönche, Reisepflücker in Jutelumpen oder hölzerne Bauchläden trifft, so hat man höchstwahrscheinlich einen Ninja vor sich.

Weitere Informationen zur kapitalistischen Sonderrechtszone und den dort ansässigen Zaibatsu-Corporations und SpaceNinjas gibt es im SpaceNinjas-Themenheft.



Aliens

Glukorianer

Die Glukorianer sind tintenfischähnliche Aliens, die über nur ein einziges Auge verfügen. Sie besitzen 10-15 Tentakel, die sie sowohl als Hände wie auch als Füße benutzen. Ihre grüne Haut ist schleimig und mit Drüsen übersät. Sie sind etwa zwei Meter groß und besitzen äußerlich keine Geschlechtsmerkmale. Auch Ohren und Nasen sind nicht zu identifizieren, einen Mund besitzen sie aber. Sie tragen keine Kleidung und benötigen auch keine Raumanzüge.

Mit den Glukorianern gibt es keine politischen Beziehungen, nur kriegerische Auseinandersetzungen.

Die meisten Verhandlungen mit den Glukorianern scheitern ohne Aussicht auf Erfolg. Sie hassen alle anderen Aliens und besonders die Menschen, die sie als Emporkömmlinge ansehen. Sie sehen sich als Herrscher des Universums und tun alles, um diesen Anspruch durchzusetzen. Das Schicksal dieser Rasse wird von einer Militärregierung bestimmt, der General Rakza Morgul vorsteht.

Die Glukorianer verfügen über eine sehr moderne und fremdartige Technologie, die nur von jener der Syoner übertroffen wird. Alle anderen Rassen sind ihnen hingegen deutlich unterlegen. Die Glukorianer forschen speziell an transdimensionalen Waffen, um die Syoner besser bekämpfen zu können.



Glukoraniisches Imperium

- Heimatplanet: unbekannt

Phänomene

- Raumzeitverschiebung



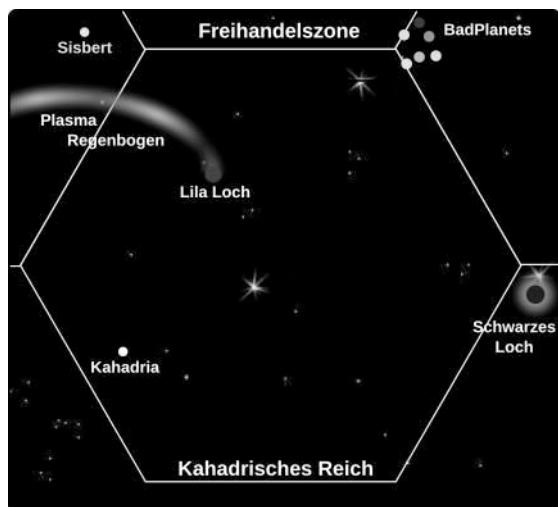
ION FLUX

Kahadrier

Die Kahadrier werden auch als „Zwerge des Universums“ bezeichnet. Sie sehen in der Tat typischen Fantasy-Zwergen sehr ähnlich, statt Kettenhemden tragen sie aber Kampfpanzer. Ihr Bart ist meist kurz und ihr Haupthaar oftmals sehr licht.

Die Kahadrier sind eine kriegerische Rasse und haben schon unzählige Weltraumschlachten geschlagen. Derzeit sind sie aber in einer Friedensphase und seit kurzem auch Mitglied im galaktischen Handelsrat. Die Beziehungen zu den anderen Rassen, besonders zu den Wagonen, sind aber immer noch gespannt. Die Kahadrier werden, wie auch nicht anders zu erwarten, vom Militär regiert und auch ihre gesamte Gesellschaftsform hat militärische Strukturen. Es ist nahezu undenkbar, dass ein junger Kahadrier nicht in die Flotte eintritt.

Die Kahadrier sind auf einem durchschnittlichen technischen Niveau, in der Vergangenheit forschten sie vor allem in der Waffentechnik. Jedes ihrer Raumschiffe ist zugleich auch ein Kriegsschiff, Forschungsschiffe haben die Kahadrier noch nie gebaut, sie erobern lieber Welten, als sie zu erforschen.



Kahadrisches Reich

- Heimatplanet: Kahadria
- Botschaftsplanet: Keas

Phänomene

- Lila Loch
- BadPlanets



ION 10
FLUX

Kahadria

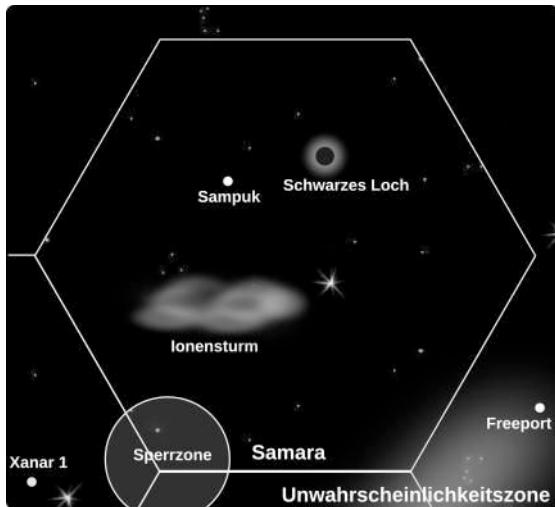
Kahadrias Umlaufbahn ist relativ weit von seiner Sonne entfernt, entsprechend steigen selbst tagsüber die Temperaturen nie über den Gefrierpunkt. Die Kahadrier haben sich aus diesem Grund in ihre Städte zurückgezogen, die teils unterirdisch angelegt oder in Berge integriert sind. Trotz modernster Technologie bauen die Kahadrier immer noch solche Städte.

Bridurlan

Bridurlan ist die größte Stadt auf Kahadria. Etwa ein Drittel der Stadt liegt unterirdisch. Der oberirdische Teil befindet sich unter einer gigantischen Glaskuppel, die die eisigen Winde abhält und deren Durchlässigkeit sich an die Sonneneinstrahlung anpasst. Außerhalb dieser Kuppel befindet sich ein großer Raumhafen, der durch eine unterirdische Bahn mit der Kuppel verbunden ist.

Typ	Eisplanet
Sektor	Kahadrisches Reich
Monde	5
Einwohner	Kahadrier
Hauptstadt	Bridurlan
Raumhäfen	mittelgroße Frachtschiffe
Besiedelung	unterirdische Städte
Verfolgungsstatus	2
Technologielevel	FTL
Politisches	Heimatplanet der Kahadrier

Samnesen



Samara

- Heimatplanet: Sampuk

Phänomene

- Ionensturm
- Schwarzes Loch
- Unwahrscheinlichkeitszone

weshalb es in den letzten vierhundert Jahren auch keine Bewegung in diesem Konflikt gab. Derzeit kommt es nur vereinzelt zu Gefechten, die Beziehungen zwischen beiden Staaten sind aber eisig. Eine Kleinigkeit könnte ausreichen, um einen neuen Krieg auszulösen.

Die Samnesen sind Cyborgs, also Mischwesen aus Lebendgewebe und hoch entwickelter Technik. Ihr Körperbau ähnelt dem der Menschen. Samnesen unterscheiden sich in erster Linie durch ihre Cyberimplantate, da diese individuell gefertigt werden und zudem jede Familie ihre eigenen Techniken einsetzt.

Die Samnesen sind eine sehr wissbegierige Rasse und sehr auf Forschung und Wissenserwerb bedacht. Sie besitzen in dieser Hinsicht weder Skrupel noch moralische Bedenken. Entsprechend vollbringen sie wahre Wunder in Biotechnik und Bioelektronik,

durch ihre einmalige Symbiose mit Maschinen sind die Samnesen quasi unsterblich geworden. Insgesamt ist ihre Technik jener der Syoner und Glukorianer dennoch unterlegen, die Wagonen sind ihnen zumindest ebenbürtig.

Seltsamerweise besitzen sie, trotz ihrer nahezu religiösen Hingabe an die Technik, eine demokratische Regierung. Diese weiß bei den Grenzstreitigkeiten mit dem Trullimperium ihre Wähler hinter sich,



IONIC
FLUX

Sampuk

Sampuk ist ein heißer Felsplanet, daher haben wohl auch die Samnesen ihr feuriges Temperament. Fast der ganze Planet besteht aus Fels, Gebirgen und aktiven Vulkanen. Es ist ein unangenehmer, fast schon an die christliche Hölle erinnernder Planet, der mit seinem rot leuchtenden Himmel und seinen drei Sonnen einfach nur heiß ist.

Sila City

Sila City ist die Hauptstadt Sampuks. Sie liegt in einem von hohen Bergen umringten Tal. Inmitten der Stadt liegt ein erloschener Vulkan, welcher der religiöse Mittelpunkt der Samnesen ist. Die Stadt besteht aus zwei Ebenen: der normalen Stadt im Tal und der fliegenden Stadt, die mehrere hundert Meter höher schwebt und von der man über die Gipfel der höchsten Berge blickt.

Typ	Felsplanet
Sektor	Samara
Monde	2
Einwohner	Samnesen
Hauptstadt	Sila City
Raumhäfen	große Frachtschiffe
Besiedelung	große Städte
Verfolgungsstatus	5
Technologielevel	FTL
Politisches	Heimatplanet der Samnesen

Spaceamazonen

Die Spaceamazonen sind humanoide, ausschließlich weibliche Aliens. Sie tragen meist enge, halbdurchsichtige Raumanzüge, die nur das Nötigste verdecken. Ihre meist blonden Haare tragen sie kunstvoll hochgesteckt oder geflochten. Sie beweisen, dass auch Raumfahrerinnen sexy sein können, und nennen sich großspurig „Damen des Universums“.

Die Spaceamazonen sind kriegerische Aliens, die quer durch das Weltall ziehen, Planeten und Raumschiffe überfallen und Männer versklaven. Sie sind weder an Gesprächen noch am Handel interessiert. Sie ziehen mit kleinen, aber schnellen und gut ausgerüsteten Flotten von Sternensystem zu Sternensystem. Wer ihnen keinen Tribut zahlt, wird von ihnen angegriffen. Natürlich gehen sie großen Flotten und Planeten mit guten Verteidigungsanlagen aus dem Weg.

Die Spaceamazonen verfügen über moderne Raumschiffe und Waffen, die sie sich durch Raubzüge beschaffen. Selbstständige Entwicklung und Forschung sind nicht ihr Gebiet, aber die Reproduktion geklauter Technologie beherrschen sie perfekt.

Kriegsflotten

Die Kriegsflotte ist die Heimat jeder Spaceamazone. Auf Planeten ziehen sich die Spaceamazonen erst zurück, wenn sie alt sind. Eine Kriegsflotte der Spaceamazonen ist ein autarker Staat, der aus 20-30 großen und etwa doppelt so vielen kleinen Raumschiffen besteht. Innerhalb der Flotte ist von großen Transportschiffen bis hin zu kleinen Kampfjets alles zu finden. Innerhalb eines Raubzugs wird die Flotte durch geraubte Raumschiffe immer größer. Ab und an spalten oder vereinigen sich Flotten der Spaceamazonen auch. Jedes Raumschiff der Spaceamazonen ist wohltemperiert, sodass keine Raumfahrerin kalte Füße bekommen kann.

Weitere Informationen zu Spaceamazonen gibt es im Atlanter vs Spaceamazonen Themenheft.



Spacepears

Spacepears sind, wie ihr Name andeutet, birnenförmige Aliens. Sie besitzen neben dem birnenförmigen Körper zwei Arme und ein menschenähnliches Gesicht, samt Ohren. Spacepears besitzen keine Füße, sie gleiten zehn Zentimeter hoch über den Boden. Sie tragen keine Kleidung und es sind auch keine Geschlechtsmerkmale sichtbar.

Die Spacepears sind eine ungemütliche Alienrasse. Nicht direkt aggressiv wie die Spaceamazonen und nicht so bösartig wie die Glukorianer, aber eben auch niemand, mit dem man einen trinken geht. Die Spacepears sind weder im galaktischen Handelsrat vertreten noch pflegen sie diplomatische Beziehungen mit den anderen Alienrassen. Nichtsdestotrotz sind die Spacepears auch in der Freihandelszone und in der neutralen Zone anzutreffen. Niemand kennt Ursprungsplanet oder auch nur -sonnensystem der Spacepears, vermutlich stammen sie aus einem noch unerforschten Teil des Universums.

Spacepears sind ausschließliche Fleischfresser, sozusagen Antivegetarier. Sie empfinden es als barbarisch, Obst und Gemüse zu essen. Sie leben in familienähnlichen Strukturen auf ihren Raumschiffen, d.h., es sind Frauen und Kinder auf den Schiffen der Spacepears anzutreffen.

Spacepears besitzen eine bodenständige Technologie. Ihre Raumschiffe erinnern in Form und Farbe meist an Obst: Wenn einem eine große Tomate im Weltall entgegenkommt, ist es meist ein Raumschiff der Spacepears. Sie verfügen über eine neuartige Antriebstechnologie, die sie schneller als 2 Lichtjahre pro Stunde reisen lässt.



JONAH
FLUX

Streifanier

Die Streifanier sind kleine Pelzwesen vom Planeten Streif und werden deshalb auch kleine Pelzwesen von Streif genannt. Sie sind etwa einen halben Meter groß, besitzen große Glupschaugen und sehen einfach knuddelig aus. Sie tragen keine Kleidung und sehen so aus, wie sich kleine Kinder Teddybären vorstellen. Ihr Fell besitzt alle erdenklichen Muster und Farben.

Die Streifanier besitzen eine ganz andere Mentalität als die Menschen, an politischer Macht liegt ihnen wenig. Sie haben eine friedliebende Gesellschaft, aber einen tief-schwarzen Humor. Sie sind bekannt für ih-

re Streiche und ihre Verhandlungspartner können nie wissen, ob es die Streifanier gerade ernst meinen. Aus diesem Grund gibt es quasi keine Verträge mit den Streifanier.

Die Streifanier sind schon wesentlich länger als die Menschen im Weltraum unterwegs, was den einen oder anderen Menschen sehr verblüfft hat. Sie haben durchaus führende Forscher in ihren Reihen und brauchen den technischen Vergleich mit anderen Alienrassen nicht zu scheuen. Streifanier werden, wie die meisten Rassen, mehrere hundert Jahre alt.

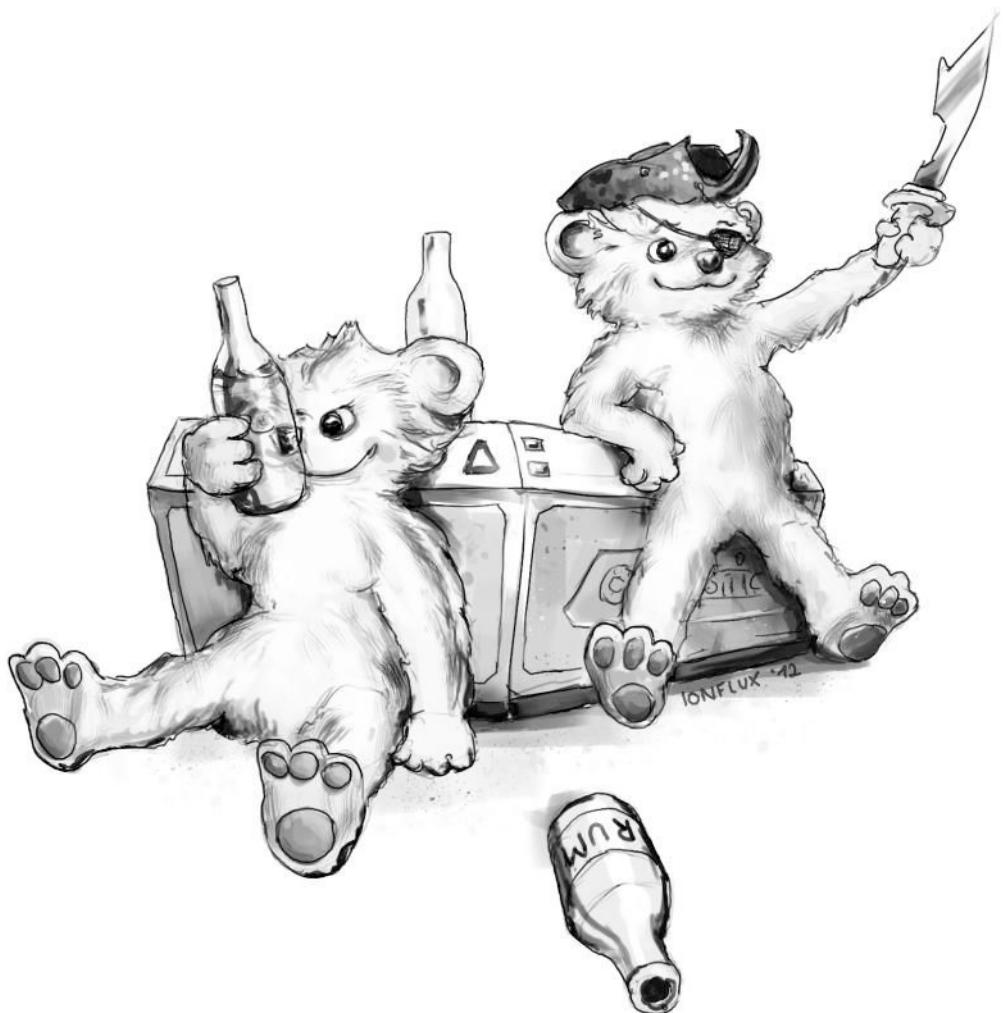
Streif

Streif ist eine einzige, große Felswüste. Zwischen den riesigen Gebirgszügen liegt eine karge Landschaft, die nur von wenigen Flüssen durchzogen ist, aber an deren Ufern die Natur aufblüht.

Savar

Savar ist die größte Stadt der Streifanier. Sie liegt am gleichnamigen Strom. Die meisten oberirdischen Häuser sind recht flach, weiß und besitzen verspiegelte Fenster. Unterirdisch ist die Stadt traditionsgemäß wesentlich größer und belebter als oberirdisch. Es gibt riesige Hallen und unzählige Verbindungsgänge, in denen moderne Gleitzüge fahren. Die Hallen wirken keineswegs dunkel und düster, sondern eher modern und hell.

Typ	Wüstenplanet
Sektor	Neutrale Zone
Monde	keine, Asteroidengürtel
Einwohner	Streifanier
Hauptstadt	Savar
Raumhäfen	für kleine Raumschiffe
Besiedelung	einige mittelgroße Städte, dazwischen Wüste
Verfolgungsstatus	-3
Technologielevel	FTL
Politisches	Heimatplanet der Streifanier



Syoner

Über die Syoner ist kaum etwas bekannt. Sie sind eine transdimensionale Rasse und kreuzen nur selten diese Dimension, die anderen scheinen spannender und schöner zu sein. Somit sind die Syoner der lebende Beweis, dass es Paralleluniversen und andere Dimensionen gibt. Während sie in diesem Universum verweilen, haben sie aber durchaus Kontakt mit den hier lebenden Rassen, hüten aber ihre technischen Geheimnisse. So wird man von ihnen keine moderne Technologie erwerben können; sie zu stehlen ist wohl auch keine gute Idee, da sie technisch weit überlegen sind.

Die Syoner sind etwa halb so groß wie Menschen und besitzen auch einen humanoiden Körperbau. Dennoch unterscheiden sie sich stark von Menschen und wirken auf die meisten Rassen ungewöhnlich: Ihr transparent-weißer Körper ist, bis auf einen typischen Bierbauch, schlank und scheint ein weißes Licht abzustrahlen. Syonern wachsen keine Haare, ihre Haut fühlt sich fast wie Marmor an und ist auch ebenso widerstandsfähig. Sie tragen keine Kleidung.

Die Syoner halten sich augenscheinlich aus der Politik und den Konflikten dieses Universums heraus. Sie haben aber schon seit längerer Zeit Geheimagenten und Doppelgänger in die Machtzentren des Handelsrats und der unterschiedlichen Regierungen eingeschleust. Was ihr Ziel ist und wann oder warum sie eingreifen, ist völlig unklar und scheint keinen Gesetzmäßigkeiten zu folgen. Ihre innenpolitische Struktur ist völlig unbekannt.

Auch über die Technik der Syoner ist kaum was bekannt. Man weiß nur, dass sie technisch wesentlich weiter fortgeschritten sind als jede andere bekannte Alienrasse, wahrscheinlich sogar weiter als die ausgestorbenen Romaha. Die Technik der Syoner scheint in keiner Weise in dieses Universum zu passen und lässt sich nicht mit der bekannten Technik verbinden. Sicher ist nur, dass sie ohne große Probleme von einer Dimension in die andere springen können.



ION FLUX

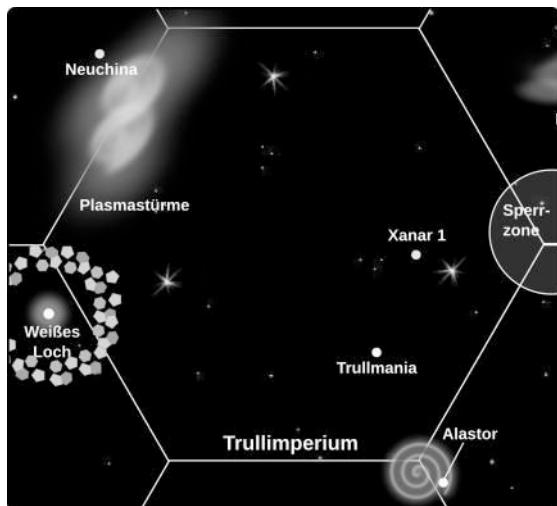
Trull

Die Trull sehen aus wie aufrecht gehende Käfer und besitzen zwischen vier und sechs Arme und zwei Beine. Ihr Körper sitzt in einem braunen, insektenartigen Panzer. Kleidung tragen sie, wenn überhaupt, lediglich am Körper; Arme und Beine sind stets unbedeckt. Sie lieben glänzende Farben, vor allem Silber, was man an ihrer Ausrüstung deutlich erkennen kann.

Ihr Heimatplanet ist Trullmania, der in der Nähe des Großen Spiralnebels von Trull liegt. Die Trull werden von einem gewählten zehnköpfigen Rat regiert, jedes Ratsmitglied repräsentiert ein großes Geschlecht der Trull.

Der Handel ist die große Leidenschaft der Trull, weshalb sie ihren Gott des Handels auch als höchsten aller Götter verehren - ohne dabei allerdings ihre anderen Götter zu vernachlässigen. Ihre Schiffe, die wie große Käfer aussehen, sind innen wie außen stets mit religiösen Motiven und Reliquien geschmückt.

Diese tiefe Religiosität bringt sie in stetigen Konflikt mit den Samnesen, weil diese meinen, ihre Körper verbessern zu können und so, in den Augen der Trull, den Göttern freveln. Das ohnehin gespannte Verhältnis zu den Samnesen schlug in einen offenen Krieg um, nachdem ein Trulls Schiff durch samnesische Einwirkung zerstört worden war. Derzeit ruhen die Kampfhandlungen, könnten aber jederzeit wieder ausbrechen.



Trullimperium

- Heimatplanet: Trullmania
- Botschaftsplanet: Kozel 5

Phänomene

- Großer Spiralnebel von Trull
- Plasmastürme
- Weißes Loch



Mit den Menschen kommen die Trull hingegen sehr gut klar und haben diese bei ihrer Ankunft im Weltraum freundlich begrüßt. Sie beteiligen sich rege am Handelsrat und in der Freihandelszone.

Trullmania

Der Planet Trullmania besteht größtenteils aus Sand- und Felswüste sowie großen salzigen Ozeanen. Hier fühlen sich die Trull heimisch. Sie waren schon immer ein Nomaden- und Händlervolk und haben sich dieses Erbe auch in der modernen Zeit bewahrt. Auf ganz Trullmania sind kleine Städte und Raumhäfen verstreut. Klassische Nomaden gibt es auf dem Planeten nicht mehr, dafür aber viele interstellare Händler.

Typ	Wüstenplanet
Sektor	Trullimperium
Monde	3
Einwohner	Trull
Hauptstadt	keine
Raumhäfen	mittelgroße Frachtschiffe
Besiedelung	kleine Siedlungen
Verfolgungsstatus	1
Technologielevel	FTL
Politisches	Heimatplanet der Trull

Trullart

Trullart ist die mit Abstand größte Stadt auf Trullmania. Sie ist das größte Handelszentrum des ganzen Trullimperiums. Jeder bedeutende trullische Händler hat hier eine Niederlassung, sodass die Stadt einem großen Markt gleicht. In Trullart pulsiert das Leben bei Tag und Nacht. Innerhalb weniger Stunden werden in dieser Stadt Milliarden umgesetzt.

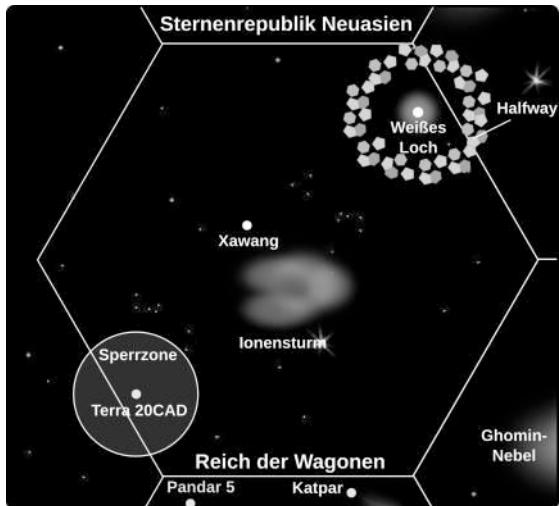
Wagonen

Die Wagonen sehen aus wie Marsmenschen: Sie sind grün, besitzen rundliche Schädel und einen menschenähnlichen Körperbau, der lang gestreckt und dünn wirkt. Ihre Finger sind fast doppelt so lang wie die von Menschen. Ihre Augen scheinen immer etwas gelblich zu leuchten und sie besitzen keine Körperbehaarung. Wagonen sind zwar nicht unsterblich, werden aber Tausende von Jahren alt. Bekleidet sind sie meistens mit weißen, engen Overalls.

Sie sind ein sehr bürokratisches und distanziertes Volk, beteiligen sich aber am galaktischen Handelsrat. Ihre Regierung ist ein kompliziertes Konstrukt, in das von außen niemand Einblick hat. Vermutlich handelt es sich um eine Technokratie, da den Wagonen Technik und Bürokratie sehr wichtig sind.

Die Technik der Wagonen liegt etwa auf dem gleichen Niveau wie jene der Samnesen und wird nur von jener der Syoner und Glukorianer übertroffen. Damit sind sie den Menschen technisch weit überlegen, diese konnten den Abstand bisher, allen Anstrengungen zum Trotz, auch nicht verringern.

Das Verhältnis zwischen Menschen und Wagonen ist von starkem Misstrauen geprägt, seit eine unabhängige Kommission den Wagonen nachwies, dass diese im 20. Jahrhundert Menschen von der Erde entführt hatten.



Reich der Wagonen

- Heimatplanet: Xawang
- Botschaftsplanet: D4E20

Phänomene

- Ionensturm
- Weiβes Loch



Xawang

Xawang ist ein wunderschöner Planet mit einer einzigartigen Pflanzen- und Tierwelt. Da die Wagonen sich vegetarisch ernähren und zudem geborene Natur- und Tierschützer sind, ist der Planet in einem erstaunlich natürlichen Zustand, nicht zu vergleichen mit der Erde.

Urkalath

Urkalath ist die größte schwebende Stadt im bekannten Universum. Die Wagonen leben kaum noch auf dem Erdboden, da sie die Natur ihres Heimatplaneten schützen wollen. Urkalath besteht aus drei Ebenen. Die oberste dient Handel und Produktion, hier befinden sich Raumhäfen und Fabriken. Die mittlere Ebene bietet der wagonischen Unter- und Mittelschicht ein Zuhause, auf der untersten Ebene wohnt die wagonische Oberschicht.

Typ	Dschungelplanet
Sektor	Reich der Wagonen
Monde	3
Einwohner	Wagonen
Hauptstadt	Urkalath
Raumhäfen	auch für die größten Frachtschiffe
Besiedelung	Wenige hochmoderne Städte
Verfolgungsstatus	3
Technologielevel	FTL
Politisches	Heimatplanet der Wagonen

Romaha

Es hat noch niemand einen Romaha getroffen, aber sie waren nachweislich schon im Universum unterwegs, lange bevor die heutigen Alienrassen ihre Heimatplaneten verließen. Es wird vermutet, dass diese großartige Alienkultur untergegangen sei, obwohl sich niemand erklären kann, was eine im ganzen Universum verbreitete Kultur auszulöschen vermag. Manche vermuten stattdessen, sie hätten diese Dimension verlassen und sich zu etwas Höherem entwickelt, einige behaupten sogar, die Romaha seien die Vorfahren der Syoner gewesen.

Überall im bekannten Weltraum werden immer wieder alte Ruinen und technische Artefakte der untergegangen Romahakultur entdeckt. Jeder Sektor, der neu erforscht wird, scheint schon zuvor von den Romaha bewohnt gewesen zu sein.

Die Technologie der Romaha ist sehr fremdartig und scheint der heutigen Technologie weit überlegen zu sein. Artefakte, also fast vollständige Apparaturen der Romaha, sind sehr gefragt, es gibt regelmäßig Streitigkeiten zwischen den Interessengruppen, wer nun das Artefakt erforschen darf. Ganze Planeten oder sogar ganze Sonnensysteme werden gesperrt, um die größeren Artefakte zu untersuchen. Manche Artefakte erstrecken sich gar über mehrere Planeten, ohne dass der Abstand ihre Funktionsweise auch nur im Geringsten beeinflusst. Legenden zufolge haben die Romaha früher ganze Sonnensysteme versetzt, jedenfalls würden sich so manche komischen Gebilde erklären lassen, die jeder wissenschaftlichen Erklärung trotzen.

Regelwerk

Einleitung

Dieses Kapitel beschreibt die Regeln von SpacePirates. Im ersten Teil geht es um die Erschaffung der Charaktere, darin wird auch beschrieben, wie die Spieler in wenigen Minuten eine Piratencrew mit Raumschiff erschaffen können. Auch die Ausrüstungslisten befinden sich hier. Im nächsten Teil werden die eigentlichen Regeln vorgestellt, die Konfliktmechanik, der Raumschiffkampf und auch die Steigerung der Spielercharaktere.

Was wird alles zum Spielen benötigt?

- Ein Spielleiter und mindestens drei Spieler (Pilot, Tech, Söldner)
- Für jeden Charakter einen Charakterbogen
- Einen Raumschiffbogen für das gemeinsame Raumschiff der Piratencrew
- Eine Sternenkarte
- Bis zu zehn 10-seitige Würfel (W10). Notfalls eignen sich auch alle anderen Würfel mit gerader Augenzahl.
- Jeweils einen W4, W6, W8, W10 und W20 für diverse Tabellen
- Spielsteine oder einen W6 zum Zählen der Piratenwürfel



Original SpacePirates-Würfel

Dieses Buch, den Raumschiffbogen, den Charakterbogen und die Sternenkarte gibt es zusammen mit umfangreichen Zusatzmaterial auf der SpacePirates Homepage als kostenlose PDFs.

<https://jcgames.de/spacepirates/downloads>

SpacePirates spielen

Nichts ist ärgerlicher, als wenn man beim Spiel das Gefühl hat, jeder am Tisch würde in einem anderen Universum spielen. Bei Testspielen haben sich einige typische Stolpersteine gezeigt, denen aber mit folgenden Tipps zumeist abgeholfen werden konnte.

Nehmt das Abenteuer an

Der Spielleiter ist nicht euer Erzählonkel und nicht allein für eine tolle Spielsitzung verantwortlich. Ihr als Spieler tragt ebenso viel zum Gelingen bei, denn ohne eure Mitwirkung ist kein gutes Abenteuer möglich. Es ist die Aufgabe der Spieler, den Charakter zum Abenteuer zu motivieren. Also greift die Situation auf und werft euch in das Abenteuer, denn nichts ist für den Spielleiter nerviger, als wenn er haarsträubende Situationen erfinden muss, um widerspenstige Charaktere in ein Abenteuer zu zwingen.

Das heißt nicht, dass der Spielleiter euch die Kontrolle über eure Figuren abnehmen darf oder ihnen sämtliche Handlungsmöglichkeiten vorschreibt. Im Gegenteil: Indem ihr produktiv auf die Szenen des Spielleiters reagiert, ermöglicht ihr ihm erst, euch zusätzliche Freiheiten für den weiteren Verlauf des Abenteuers einzubauen.

Piratenwürfel

Piratenwürfel sind nicht zum Hamstern da, arbeitet mit ihnen! Nur, wenn man sie be-

nutzt, erhöhen sie den Spielspaß. Außerdem werfen sie auf dem Konto ohnehin keine Zinsen ab.

Es gibt 2 Möglichkeiten, Piratenwürfel einzusetzen:

Das Universum aus-schmücken

Der SL beschreibt normalerweise nicht alles, was in einer Szene vorhanden ist - das würde viel zu lange dauern. Wenn also im Ballsaal ein Kronleuchter fehlt oder in der Bar eine Spaceamazone, dann sollen die Spieler solche Details ergänzen. Erzählt einfach davon und es ist Fakt!

Natürlich hat dieser Mechanismus seine Grenzen. Es ist nicht möglich, auf diese Weise dem SL zu widersprechen - etwas,

Rum ist Grundnahrungsmittel der Piraten - mehr gibt es dazu nicht zu sagen. Rum gibt es überall und niemand muss dafür UC ausgeben. Da die Piraten ständig Rum trinken, gibt es auch keine Mali, nur weil der Pilot im betrunkenen Zustand den FTL anwirft (die Frage ist eher, ob er schon mal vollkommen nüchtern geflogen ist). Trotz des kostenlosen Rums sollten die Piraten aber nicht als Säufer gespielt werden.

was der SL ausdrücklich ausgeschlossen hat, lässt sich so nicht einfügen. Es ist auch nicht möglich, auf diese Weise eine komplette Szene oder das Abenteuer zu lösen.

Bei nicht nebensächlichen Fakten muss ein Piratenwürfel ausgegeben werden, um den Fakt zu kaufen. Natürlich hat der Spielleiter ein Votorecht.

Konflikte beeinflussen

Mit Piratenwürfeln kann man auch die Erfolgswahrscheinlichkeit von Proben erhöhen, mehr dazu gibt es im Abschnitt „Konfliktsystem“.

Ihr spielt die Besatzung eines Piratenschiffs

Ihr spielt eine Piratencrew, also eine Gruppe, die zusammenarbeiten muss, wenn sie überleben, Schätze erbeuten und im Holo-Highscore aufsteigen will. Menschen scheue Einzelgänger, die nicht auf andere eingehen können, sind fehl am Platz, jeder muss hier seine Aufgabe erfüllen, egal ob als Kapitän, Pilot, Bordschütze oder Techniker des Schiffs. Aus diesem Grund werden die Charaktere auch gemeinschaftlich erstellt.

Das heißt jetzt aber nicht, die Charaktere müssten weichgespülte Jasager sein. Im Gegenteil: Charaktere mit Ecken und Kanten bereichern das Spiel. Also spielt keine introvertierten Einzelgänger, sondern Piraten mit Stärken und Schwächen, die man lieben und hassen kann, und nutzt die Macken des Charakters, um ihm etwas mehr Profil zu geben.

Nehmt SpacePirates nicht zu ernst ...

... denn Taktik ist nicht alles! Ihr spielt wagemutige Piraten! Die Charaktere werden nicht schnell und vor allem auch nicht unbeabsichtigt sterben; sie werden bestimmt auch nicht wegen eines Taschendiebstahls eingesperrt. Sie sollten aber trotzdem vor überlegenen Raumschiffen flüchten, wenn sie nicht kürzlich einen Negatronenwerfer erworben haben. Also plant euer Vorgehen nicht zu lange und verzettelt euch nicht in taktischem Geplänkel, sondern werft euch wagemutig ins Abenteuer. Durch den Einsatz von Piratenwürfeln lässt sich fast jede Situation retten.

Improvisation ist Trumpf

Bei SpacePirates gibt es nur 4 Profile, mit denen man alle Handlungen abdecken muss. Von daher kann jeder Charakter, zumindest in Grundzügen, alles bewerkstelligen. Mit Piratenwürfeln kann man zusätzlich alle Aktionen unterstützen und die Erfolgswahrscheinlichkeiten erhöhen. Also denkt nicht übertrieben taktisch, sondern seid lieber etwas kreativ und wagemutig, um ein Problem zu lösen.

Charakter- erschaffung

Die Charaktere

Die Charaktere sind Piraten und treiben sich in den zwielichtigen Bars und Kneipen des Universums herum, liefern sich Schlägereien mit anderen Piraten und knüpfen Kontakte zu halbseidenen Händlern, inoffiziellen Regierungsbeauftragten und un durchsichtigen Vereinigungen. Auf ihrer Jagd nach Ruhm und Reichtum führen sie, mit ihrem Piratenschiff voller seltsamer Macken, höchst illegale und wagemutige Aufträge durch, rauben Schiffe aus, liefern sich waghalsige Raumschlachten und entdecken neue Weltraumphänomene und Planeten. Trauen können sie niemandem, da jeder Auftraggeber und Handelspartner, der mit ihnen verkehrt, genauso verschla-

gen und geldgierig ist, wie sie selbst. Als wäre das nicht genug, werden sie natürlich auch vom Handelsrat und den Regierungen verfolgt und stehen in Konkurrenz mit vielen anderen Piraten.

Die Charaktere bilden eine Mannschaft und sollten dementsprechend auch gemeinsam erschaffen werden. Die Spieler sollten einen Piloten, einen Tech und einen oder mehrere Bordschützen bestimmen. Auch ein Kapitän darf nicht fehlen, aber jeder auf dem Raumschiff hat gleich viel zu sagen, jedenfalls, wenn es nach den Regeln geht.

Rassenwahl

Die Charaktere müssen nicht unbedingt menschlich sein, denn selbstverständlich gibt es auch Alienpiraten. Zur Auswahl stehen die folgenden Rassen:

- Kahadrier - kriegerische, zwergenähnliche Aliens
- Samnesen - forschende, wissbegierige Cyborgs
- Trull - käferähnliche Händler
- Wagonen - bürokratische Marasmenschen
- Streifanier - niedliche kleine Pelzwesen
- Spaceamazonen - sexy, kriegerische Aliens
- Spacepears - schwebende, birnenförmige Aliens

Wenn der Spieler will, kann er natürlich auch eine neue Alienrasse erschaffen, das sollte er aber mit der Gruppe und insbesondere mit dem Spielmeister absprechen, der selbstverständlich auch ein Vetorecht hat.

Hintergrund

Etwas Hintergrund für den Charakter schadet nie, dazu gehört eine Beschreibung des Charakters und auch seine Vergangenheit. Hier ein paar Fragen:

- Wie sieht der Charakter aus? Wie kleidet er sich? Ist er gepflegt oder meidet er Wasser?
- Wie verhält sich der Charakter? Ist er aufgeschlossen oder grummelig?
- Was hat er gemacht, bevor er Pirat wurde? Hat er einen Beruf erlernt?
- Warum und wie ist er Pirat geworden?

Macken

Zum Hintergrund des Charakters gehören bei SpacePirates auch seine Macken. Sie dienen nur zur Individualisierung des Charakters und haben keine regeltechnischen Auswirkungen, bringen aber dafür etwas mehr Farbe ins Spiel. Jeder Pirat sollte zwei Macken besitzen, der Spieler kann sie entweder frei erfinden oder sie anhand der folgenden Liste bestimmen, indem er daraus wählt oder würfelt. Es ist jederzeit möglich, eine Macke abzulegen oder zu ersetzen, falls sie nicht zum Charakter passt, den der Spieler spielen will.

Insbesondere bei OneShots oder Spielrunden auf Cons ist es zu empfehlen, die Macken auszuwürfeln, da dies flott erledigt ist. Sollte aber ein längeres Abenteuer oder sogar eine kleine Kampagne gespielt werden, sollte man sich Zeit lassen und die Macken individueller gestalten.

W6	W10	Macke
1-2	1	extrem bürokratisch
1-2	2	immer auf eine Schlägerei aus
1-2	3	zu cool für dieses Universum
1-2	4	zu wagemutig
1-2	5	geldgierig
1-2	6	hasst eine Alienrasse
1-2	7	griesgrämig
1-2	8	rumsüchtig
1-2	9	in seinen Cyberpapagei vernarrt
1-2	10	technikverliebt
3-4	1	spuckt ständig Kautabak in die Ecke
3-4	2	zu redegewandt (macht viele Worte und die anderen verstehen nur die Hälfte)
3-4	3	erzählt dauernd alte Geschichten
3-4	4	immer hinter den Weibern bzw. Kerlen her
3-4	5	trägt die Augenklappe nur, weil er dann grimmiger aussieht
3-4	6	verträgt keinen Alkohol (außer Rum)
3-4	7	ist immer wesentlich zu früh
3-4	8	wirkt auf andere Piraten zu weibisch oder mimosenhaft
3-4	9	kann nicht weiter als bis 20 rechnen
3-4	10	schnell beleidigt
5-6	1	bewegt sich in der Öffentlichkeit nur maskiert
5-6	2	hasst eine Regierung und „rebelliert“ gegen diese
5-6	3	Religiöser Fanatiker
5-6	4	hat einen Lieblingsspruch, den er bei jeder Gelegenheit verwendet
5-6	5	Pazifist
5-6	6	überzeugter Esoteriker
5-6	7	hyperaktiv und nervös
5-6	8	schüchtern
5-6	9	extremer Macho oder Feministin
5-6	10	total feige

Charakterwerte

Profile

Die Fähigkeiten der Charakter werden durch die vier Profile HÄNDLER, PILOT, SÖLDNER und TECH definiert. Umso höher der Profilwert ist, umso besser ist der Charakter in Fertigkeiten dieses Bereichs. Der Profilwert bestimmt die Anzahl an Würfel, die bei einem Konflikt geworfen werden (siehe Konfliktssystem).

Bei der Charaktererschaffung dürfen 12 Würfel auf die Profile verteilt werden. Jedem Profil muss mindestens ein Würfel zugeordnet werden, kein Profil darf um mehr als zwei Würfel vom nächsthöheren oder nächstniedrigeren Profil abweichen. Die maximal mögliche Spezialisierung bei der Charaktererschaffung ist daher 1, 2, 4, 5.

Aliens erhalten nach der Verteilung noch einen zusätzlichen Würfel im ihrer Rasse zugeordneten Profil. Dadurch kann der Abstand zum nächstniedrigeren Profil auf 3 Würfel ansteigen.

Jedes dieser vier Profile besitzt neben seinem Profilwert auch eine Zähigkeit von 4 Punkten. Wenn eine Probe oder ein Konflikt verloren wird, sinkt immer die Zähigkeit des Profils um die Differenz der Erfolge. Beträgt die Zähigkeit eines Profils null, kann mit diesem Profil nicht mehr gehandelt werden. Details dazu gibt es im Konfliktssystem.

Alienrasse	Bonusprofil
Kahadrier	SÖLDNER
Samnese	TECH
Trull	HÄNDLER
Wagone	PILOT
Streifanier	HÄNDLER
Spaceamazone	SÖLDNER
Spacepear	TECH

HÄNDLER

Unter HÄNDLER fallen alle Handelsfertigkeiten und viele soziale Fertigkeiten. Händler verfügen meist über gute Menschenkenntnis, ausgeprägte soziale Fertigkeiten und sind gut darin, Intrigen zu spinnen. Zudem kennen sie oft die besten Kneipen und haben eine Nase für lohnenswerte Gerüchte. So finden sie sich in allen Lebenslagen zurecht und kommen auch auf exotischen Planeten gut klar.

SÖLDNER

Unter SÖLDNER fallen alle Kampf- sowie viele körperliche Fertigkeiten. Söldner bedienen die Bordkanonen von Raumschiffen, kennen sich mit Sprengstoff aus und können mit allen Waffen umgehen. Sie sind ziemlich gut darin, Gegner unter den Tisch zu trinken. Schließlich fallen auch illegale Tätigkeiten wie Einbruch oder Diebstahl in das Ressort des Söldners.

PILOT

Unter PILOT fallen alle Pilotenfertigkeiten, wie z.B. Raumflug, Raumkampf, Beurteilung eines Schiffes, etc. Piloten navigieren und fliegen Raumschiffe, außerdem verhandeln sie mit Grenzposten über die Durchreise und mit Raumstationen über einen Ankerplatz. Im Notfall können sie sogar kleinere Reparaturen am Raumschiff ausführen. Alles in allem sind sie obercool und bei Frauen äußerst beliebt.

TECH

Unter TECH sind alle technischen und wissenschaftlichen Fertigkeiten angesiedelt. Techs sind Mediziner, Forscher und Ingenieure. Sie können Raumschiffe reparieren, Roboter programmieren und Menschen und Aliens heilen. Mit TECH können Charaktere auch technische Dinge improvisieren und natürlich High-Tech-Schlösser knacken.

Holo-Highscore-Punkte

Jeder Charakter beginnt als Möchtegernpirat mit 0 Holo-Highscore-Punkten (HHP). Mehr Informationen zu HHP findest du im Abschnitt Statusaufstieg.

Piratenwürfel

Bei der Charaktererstellung erhält jeder Pirat fünf Piratenwürfel, Menschen bekommen noch einen Bonuswürfel oben drauf. Mit Piratenwürfeln lassen sich Konflikte beeinflussen und Fakten kaufen. Da Piratenwürfel ständig ausgegeben und

wieder regeneriert werden, zählt man sie am besten mit irgendwelchen Spielsteinen oder Countern.

- **Start-Piratenwürfel:** 5
- **für Menschen:** 6

Ausrüstung

Startgeld

Jeder Charakter startet mit 3.000 UC, von denen er sich Ausrüstung und Waffen kaufen kann. Es müssen nur Dinge bezahlt werden, die einen Bonus geben oder Grundlage für eine Tätigkeit sind; alles andere ist kostenlos, also sucht keine Kleinigkeiten in den Ausrüstungslisten. Das persönliche Startgeld kann von den Spielern natürlich auch in das gemeinsame Raumschiff investiert werden.

- **Startgeld:** 3.000 UC

Raumschiff

Die gesamte Gruppe bekommt ein Raumschiff im Wert von $13.000 + 5.000 \times \text{Gruppenmitglieder}$ UC, das sie gemeinsam gestalten können und sollen. Zusätzlich kann je 4 Spieler (aufgerundet) ein Style-Zubehörteil für eine zusätzliche Macke ertauscht werden. Überschüssige UC, die nicht für das Schiff benötigt werden, verfallen.

Zu einem vernünftigen Piratenschiff gehören natürlich Bordkanonen, Sensoren, Schilder, ein späciger Name und eine kurze Beschreibung.

- **Raumschiffwert:**
 $13.000 + 5.000 \times \text{Gruppenmitglieder}$ UC

Beispielraumschiff:

Stardust II

Stardust II ist das Raumschiff der Piratengruppe. Es ist zwar gebraucht, macht nicht ganz so viel her und hat ein paar Macken; aber dafür stimmen die inneren Werte, die Bewaffnung kann sich sehen lassen und aus dem Cabriodeck dröhnt der mächtige Hyperbass der eingebauten Stereoanlage.

Typ: Hypergleiter (gebraucht)

Bordwaffe:

Plasmakanone (gebraucht),
Laserkanone (gebraucht)

Schilder: kleiner Schild (gebraucht)

Sensoren: Standard (gebraucht)

Zubehör:

Enterschleuse
Stereoanlage mit EHB-System -
alles gebraucht
Cabriokit (für 1 Macke gekauft)

Macken:

1. Licht aus
2. Spontane Raumzeitkrümmung
3. FTL macht Wupp
4. Sitze unbequem
5. Fasching
6. KI eingebaut

Kosten: 36.000 UC

Beispieldenkmäler

Oliver G. Stardust

Oliver war in seinem vorigen Leben einmal ein langweiliger Regierungsbeamter und ein guter Hobbypilot. Sein Job auf Neusirius war so langweilig, dass er sich schon darum bestechen ließ, um mal etwas Gefährliches zu tun. Da sich jeder zweite Beamte in der Föderation bestechen lässt, hielt er das für ein kalkuiertes Risiko – bis er von seinen Kollegen der Anti-Korruptions-Einheit als Sündenbock präsentiert wurde.

Rasse: Mensch (Föderation)

Pilot: 5 **Händler:** 2

Tech: 3 **Söldner:** 2

Piratenwürfel: 6

Waffe: Laserpistole

Ausrüstung: Antiphotonentaschenlampe,
1750 UC

Macken: ist immer wesentlich zu früh dran,
zu wagemutig

Drake Khan

Drake ist ein begnadeter Tech und gehörte früher einem hochrangigen Expertenteam an, das an hochgeheimen technischen Apparaturen forschte. Als Drake mitbekam, dass daraus eine extrem gefährliche Waffe gebaut werden konnte, wollte er das Expertenteam verlassen. Da sein Arbeitgeber als einzigen Kündigungsgrund den Tod vorgesehen hatte, entschloss er sich, unterzutauchen.

Rasse: Mensch (Föderation)

Pilot: 2 **Händler:** 3

Tech: 5 **Söldner:** 2

Piratenwürfel: 6

Waffe: Laserpistole

Ausrüstung: Tech-Universalwerkzeug, Cyberpapagei, 1650 UC

Macken: rumsüchtig,
in seinen Cyberpapageien vernarrt

Sun Chen

Sun Chen ist eine wunderschöne chinesische Händlerin, die ihre Reize einzusetzen weiß. Als sie noch eine „ehrliche“ Händlerin war, hat sie einmal den damals noch unbedeutenden chinesischen Geschäftsmann Yang Li um die Ware eines ganzen Transportschiffes betrogen. Seitdem ist er ihr größter Feind. Diesen Deal zog sie damals mit Carlos Foster durch, einem Hauptmann der Föderation, mit dem sie immer noch befreundet ist. Wegen dieses Betrugs verlor sie nahezu alle ihre legalen Handelskontakte und hat sich daher einer Piratengruppe angeschlossen.

Rasse: Mensch (Neuasien)

Pilot: 1 **Händler:** 5

Tech: 3 **Söldner:** 3

Piratenwürfel: 6

Waffe: Laserpistole

Ausrüstung: xPhone 3Gx, 2050 UC

Macken: wirkt für andere Piraten zu weibisch,
hasst eine Alienrasse (Trull)

Xenur Barslan

Xenur Barslan wurde früher häufig von Sun Chen als Geleitschutz für halbseidene Aufträge angeheuert. Als sie zusammen mit Oliver G. Stardust die Piratengruppe gründete, gab er sein freies Söldnertum auf und schloss sich der Gruppe an. Mittlerweile ist er mit Sun Chen sehr gut befreundet.

Rasse: Kahadnier

Pilot: 3 **Händler:** 2

Tech: 3 **Söldner:** 5

Piratenwürfel: 5

Waffe: Lasergewehr, Vibrosäbel

Ausrüstung: Standard-MediKit, 600 UC

Macken: erzählt dauernd alte Geschichten,
griesgrämig

Ausrüstung

Ausrüstungsgegenstände, vor allem alltägliche Dinge, spielen bei SpacePirates keine Rolle. Alles, was auf einem typischen Piratenschiff vorhanden ist, und alles, was ein Pirat dabei haben könnte, ist automatisch verfügbar. Daher ist es nicht nötig, bei der Charaktererschaffung jede Kleinigkeit zu kaufen und im Abenteuer Stunden beim Einkauf zu vertrödeln.

Persönliche Ausrüstung

Waffen

Es gibt alle möglichen und unmöglichen Waffen. Die meisten geben keinen Bonus, da sie oft recht billig gefertigt und etwas zu bunt lackiert sind. Je höher der Bonus, umso besser ist die Waffe.

Waffe	Bonus	Kosten
Revolver	0	200
Gewehr	0	400
Laserpistole	0	800
Lasergewehr	1	1.200
Laserdegen	1	1.500
Plasmagewehr	2	2.000
Tachyonenpistole	2	4.000
Negatronenwerfer	3	5.000

Revolver und **Gewehre** haben sich nicht viel weiterentwickelt und sind solide wie eh und je.

Laserwaffen gibt es in allen möglichen Ausführungen und auch in Pistolengröße. Die Farbe des Lasers hat nichts mehr mit der Stärke zu tun und hängt daher einzig vom Geschmack des Besitzers ab.

Der **Laserdegen** kombiniert einen Degen mit einer Laserpistole und sieht dementsprechend seltsam aus.

Plasmawaffen verschießen flüssiges Plasma. Sie gibt es nur in etwas klobiger Gewehrform.

Tachyonenpistolen sind sehr effektive Waffen, da sie als einzige Waffen ihre Ladung schneller als das Licht abschießen.

Negatronenwerfer besitzen die Größe von Panzerfäusten und feuern Negatrone ab, die ihr Ziel neutralisieren und somit auflösen.

Selbstverständlich lässt sich das Schadensniveau sämtlicher Waffen stufenlos umschalten, von Betäubung über Kopfschmerzen, Durchlöchern bis zur Auflösung. So kann man im Kampf jederzeit entscheiden, wie stark man dem Gegner schaden will.

Waffe	Bonus	Kosten
Entermesser	0	50
Vibrosäbel	1	900
Ionisierte Axt	2	1.400

Vibrosäbel sind elegante Piratensäbel, deren Klinge leicht vibriert, wodurch sie mehr Schaden verursachen.

Ionisierte Äxte sind zum einen besonders scharf, weshalb sie fast jedes Material durchdringen können, und stumpfen zum anderen nicht ab.

Diverse Ausrüstungsgegenstände

Hier sind nur wichtige und interessante Ausrüstungsgegenstände aufgeführt. Alltagsdinge, die keine Boni geben und nicht unbedingt Voraussetzung für eine Tätigkeit sind, müssen von den Charakteren nicht gekauft werden.

Diverses

Jeder Ausrüstungsgegenstand kann unabhängig von einem anderen gekauft werden. Dafür reicht es z.B. aus, wenn der Tech ein Universalwerkzeug - Tech kauft, ein normales Universalwerkzeug benötigt er nicht.

Ausrüstungsgegenstand	Bonus	Kosten
Antiphontentaschenlampe	je nach Anwendung	450
MediKit - Standard	Voraussetzung für medizinische Versorgung	300
MediKit - Expert	einmalig +1 auf Regenerationsrate	450
Universalwerkzeug - Standard	Voraussetzung für Reparaturen	350
Universalwerkzeug - Tech	+1 auf Tech	550
xPhone 3Gx	+1 auf Informationsbeschaffung	150

Die **Antiphontentaschenlampe** macht das Gegenteil einer Taschenlampe, also den Bereich dunkel, auf den sie strahlt.

Piratiges

Piratiges	Bonus	Kosten
Cyberholzfuß	+1 im Nahkampf	150
Cyberaugenklappe	Infrarotsicht	200
Cyberpapagei	keinen	0
Diktierpapagei	keinen	100
Hakenhand	+1 im Nahkampf	150
Medipapagei	Voraussetzung für medizinische Versorgung	300
Putzpapagei	keinen	100
Rum	keinen	0
Werkzeugpapagei	+1 auf Tech	550

Spezialkleidung

Kleidung	Kosten
Strahlenschutanzug	500
Weltraumschutanzug	500

Raumschiffe

Sowohl Gleiter als auch Raumschiffe sind weltraumtauglich, aber nur Raumschiffe ermöglichen die Reise zu den Sternen. Es gibt sie für alle möglichen Zwecke in allen möglichen Formen und Größen. Während Gleiter oft bloß die Größe eines Kleinflugzeugs besitzen, sind Raumschiffe mindestens so groß wie ein Jumbo-Jet, nach oben ist die Größe quasi offen.

Begriffsklärung

- Die **Geschwindigkeit** ist in 100.000 km/h angegeben
- **FTL-Antrieb:** Antrieb, der das Transportmittel auf Überlichtgeschwindigkeit beschleunigen kann. Die Zahl gibt die Maximalgeschwindigkeit in Lichtjahren pro Stunde an.
- Je höher die **Wendigkeit**, desto besser kann der Pilot im Raumkampf Schüssen ausweichen.
- Die **Zuverlässigkeit** gibt an, wie robust das Raumschiff ist und wie leicht es sich reparieren lässt. Die Zuverlässigkeit kann auch auf einen negativen Wert sinken.
- Die **Hilfsenergie** kann in diverse Subsysteme umgeleitet werden um sie temporär zu verstärken.
- Der Wert **Personen** gibt an, wieviel Kabinen das Raumschiff bietet.
- **Ladekapazität:** Künstliche Einheit für die Ladekapazität des Raumschiffs: $1 = 1 \times 1 \times 1$ m und maximal 1000 kg.
- **Schadenspunkte:** Anzahl an Schadenspunkten, die das Raumschiff verkraften kann.

Gebrauchte

Alle Raumschiffe und das gesamte Zubehör können gebraucht erworben werden. Gebrauchte Transportmittel und Zubehör kosten nur die Hälfte des Neupreises. Im Gegenzug haben gebrauchte Raumschiffe zwei zufällige Macken und eine um einen Punkt gesenkten Zuverlässigkeit. Wenn weitere gebrauchte Teile eingebaut werden, erhält das Raumschiff für je 2 gebrauchte Teile eine weitere Mache.

- 2 zufällige Macken
- -1 auf Zuverlässigkeit
- 2 gebrauchte Teile: +1 Macke

Tipps zum Kauf eines Raumschiffs

Das Raumschiff sollte zumindest mit folgenden Dingen ausgestattet sein:

- Einen FTL-Antrieb, sonst können die Piraten nur auf einer Raumstation abhängen.
- Zummindest kleine Schilder.
- Sensoren, Standardsensoren reichen meist aus.
- Pro gutem Söldner eine Waffe. Besser nur eine Waffe mit hohem Schadensmodifikator als zwei Waffen mit einem Schadensmodifikator von 1.
- Eine Enterschleuse ist sehr praktisch, sonst benötigt man zum Entern Raumanzüge.

Raumschiffe

Raumschiff	Geschwindigkeit	FTL	Wendigkeit	Zuverlässigkeit	Hilfsenergie	Personen	Ladekapazität	Schadenspunkte	Kosten
Spacebike	5	-	6	0	1	2	0	4	10.000
Raumjäger	4	-	5	1	4	3	2	8	14.000
Spacefilter	5	1	4	1	3	4	10	12	18.000
Frachter	3	1	1	2	10	20	200	25	20.000
Hypergleiter	6	1	3	2	6	6	50	18	24.000
Hyperjumper	6	2	4	1	3	4	8	12	30.000
Hyperschiff	7	2	2	3	8	10	80	22	36.000
Transportschiff	4	2	1	3	30	100	500	50	50.000

Raumschiffzubehör

Jedes Raumschiff kann mit beliebig viel Zubehör ausgerüstet werden.

Waffen

Je höher der Schadensmodifikator (SM) ist, umso mehr Schaden verursacht die Waffe.

Waffe	Bonus	Schadensmodifikator	Kosten
Torpedo	1	1	6.000
Laserkanone	2	1	8.000
Duallaserkanone	2	2	14.000
Plasmakanone	3	2	16.000
Negatronenkanone	3	3	24.000
Gravitationskanone*	3	3	30.000
Warptorpedo*	3	3	42.000
Tachyonenkanone*	3	2	48.000

Gravitationskanone:

Bei einem Treffer wird die Gravitation des Ziels für eine Kampfrunde aufgehoben (-2 auf alle Proben)

Warptorpedo:

Warptorpedos werden mit FTL2-Geschwindigkeit abgefeuert

Tachyonenkanone:

Schießt schneller als das Licht (wie FTL8) und kann somit auch Schiffe treffen, die gerade mit FTL-Geschwindigkeit fliegen.

Schilde

Schild	Schildwert	Kosten
kleiner Schild	4	12.000
großer Schild	8	20.000
Militärschild	16	50.000

Schilde schützen das Raumschiff vor Schadenspunkten und sind überlebenswichtig. Ein Raumschiff kann immer nur mit einem Schild ausgestattet sein.

Sensoren

Sensor	Reichweite	Kosten
Standard	nächster Planet	6.000
Kurz	Sternensystem	10.000
Lang	3 Sternensysteme	16.000
Forschung	Sternensystem	20.000
Militär	Sternensystem	32.000

Sensoren sind die Augen eines Schiffs. Jedes Raumschiff sollte mindestens über Standardsensoren verfügen, die zur Navigation und zur Landung gebraucht werden. Die Kurz- und Langstrecken-Sensoren erweitern die Reichweite der Standardsensoren erheblich, liefern aber kaum mehr Daten. Die Forschungssensoren liefern erheblich genauere Daten über Planeten und andere Himmelskörper.

Militärische Sensoren sind legal nicht zu besorgen und liefern auch Details über gegnerische Raumschiffe, wenn diese die Schilde aktiviert haben. Mehrere Sensorentypen können kombiniert werden.

Diverses

Zubehör	Kosten
Enterschleuse	4.000
Einparkhilfe	4.000
FTL2-Antrieb (Aufrüstung von FTL1)	12.000
FTL4-Funk	8.000
FTL8-Funk	18.000
Ladekapazität +50	10.000
Magnet-Abschlepphaken	4.000
Rettungskapsel (2 Personen)	2.000
Störsender	10.000
Turbo	6.000
Versteckter Frachtraum	4.000

Der **Turbo** verdoppelt 1W8 Stunden lang den FTL-Antrieb und muss danach 10 Tage abkühlen.

Der **versteckte Frachtraum** wird bei einer Routinekontrolle nicht entdeckt und besitzt eine Ladekapazität von 10.

Style

Zubehör	Kosten
Airbrush Lackierung	2.000
Antiphotonen-Schild	10.000
Cabriokit	6.000
Chamäleonlackierung	8.000
Holoflagge	1.000
Komfortable Kabine pro Person	1.000
Putzroboter	4.000
Schiffs-KI	10.000
Stereoanlage mit EHB-System	2.000

Antiphotonen-Schild: Eingeschaltet löscht es alle Photonen aus, die das Raumschiff treffen, schwärzer kann kein Raumschiff werden.

Cabriokit: Teile der Schiffshülle werden durch dauerhafte Anti-Vakuum-Kraftfelder ersetzt.

Chamäleonlackierung: Farbe und Muster des Schiffs können elektrisch verändert werden.

Schiffs-KI: Sie ist weder besonders nützlich noch besonders intelligent, aber definitiv unterhaltsam und sie kann Routineaufgaben erledigen.

EHB-System: Der Enhanced-Hyper-Bass durchdringt selbst luftleeren Raum, sodass andere Raumschiffe auch etwas vom guten Musikgeschmack der Piraten haben.

Raumschiffmacken

Die Macken eines Raumschiffs werden immer zufällig mit einem W6 und einem W10 bestimmt. Ein Schiff kann jede Macke nur einmal besitzen. Zeigen die Würfel zweimal die gleiche Macke an, so wird der Wurf wiederholt.

W6 W10 Macke	Beschreibung
1-2 1 Schildfluktuationen	Alle W4 Runden versagen die Schilde.
1-2 2 Antriebwackler	Der Antrieb versagt, das Raumschiff kann sich nur noch drehen.
1-2 3 Lack bröckelt	Die Lackierung des Raumschiffs bröckelt ab, 1 Bonuswürfel auf die Wendigkeit für 2 Runden, danach 1 Schaden auf die Schiffshülle (es war tragender Lack).
1-2 4 Instrumente blinken	Die Instrumente blinken wie wild, Mali von -1 auf alle Proben.
1-2 5 Licht aus	Das Licht im Raumschiff geht aus, alle an Bord befindlichen Glühbirnen sind durchgebrannt. (Egal, ob in Gebrauch oder nicht)
1-2 6 Schiff wird rosa	Es wird einfach nur rosa, innen wie außen, der Kapitän schämt sich und bekommt -1 auf alle Proben.
1-2 7 Waffenproblem	Die Bordwaffen haben nur noch die halbe Reichweite. Warum alle? Keine Ahnung!
1-2 8 Spontane Raumzeitkrümmung	Die Raumzeit krümmt sich und das Raumschiff befindet sich fünf Minuten früher in einem zufälligen Sternensystem. Das wiederholt sich alle W6 Stunden, bis die Macke repariert wurde.
1-2 9 KI eingebaut	Irgendwie ist eine KI in das Raumschiff gekommen und will jetzt jede Aktion begründet wissen.
1-2 10 Reboot nötig	Der Schiffsscomputer muss alle 10 Minuten gebootet werden, was 20 Minuten dauert, während dieser Zeit läuft das Schiff nur im Notfallmodus.
3-4 1 Sitze unbequem	Die Sitze und Schlafgelegenheiten sind unheimlich unbequem, man regeneriert nur halb so schnell wie üblich.
3-4 2 Scheibe beschlagen	Die Frontscheibe ist beschlagen, das Raumschiff fliegt mit halber Geschwindigkeit in eine zufällige Richtung.
3-4 3 FTL macht Wupp	Der FTL macht nur noch WUPP und funktioniert nicht mehr.
3-4 4 Schwerkraft fällt aus	Die künstliche Schwerkraft fällt aus, -1 auf alle Proben.
3-4 5 Rechts ist Links	Das Raumschiff vertauscht rechts mit links, -1 auf alle Proben.
3-4 6 Piepsstimmen	Der Heliumanteil der Luft nimmt schlagartig zu, alle reden bis zur Reparatur mit piepsiger Stimme.
3-4 7 Tropenwetter	Die Temperatur und die Luftfeuchtigkeit nehmen tropische Ausmaße an, alle Instrumente beschlagen, -1 auf alle Proben.
3-4 8 Hanfwachstum	Überall im Raumschiff wächst illegaler und sehr hartenäckiger Hanf, -1 auf alle Proben.
3-4 9 Schwarzes Bild	Alle Videoverbindungen fallen aus, -2 auf alle Proben.
3-4 10 Türen zu	Alle Türen im Raumschiff verschließen sich.
5-6 1 Stabilisatoren versagen	Das Raumschiff dreht sich wild in alle Richtungen, sodass der Crew schlecht wird, -1 auf alle Proben.
5-6 2 Antiquierte Technik	Alle Teile die der Tech gerade benutzen will sind so uralt, dass er sie kaum zu bedienen weiß, -1 auf alle TECH Proben.
5-6 3 Schwerkraft verdoppelt sich	Die künstliche Schwerkraft verdoppelt sich, -1 auf alle Proben.
5-6 4 Schluckauf des Hyperkerns	Das Raumschiff zockelt alle W10 Minuten 1 Lichtjahr voran und bleibt dann 2 Stunden bewegungslos.
5-6 5 Knopf klemmt	Es kann kein Knopf mehr gedrückt werden. Alle wichtigen Funktionen werden mit Knöpfen bedient!
5-6 6 Papierstau	Alle Drucker an Bord spucken unendlich viel mit Maschinensprache bedrucktes Papier aus. -1 auf alle Proben, wegen Platzmangel.
5-6 7 Unwahrscheinlichkeitswirbel	Ein Unwahrscheinlichkeitswirbel entsteht, es tritt eine zufällige Macke dieser Tabelle ein.
5-6 8 Weltraumherpes	Das Schiff hat Herpes, alle W10 Minuten platzen aus den Wänden W6 kleine schleimige Tierchen heraus.
5-6 9 Fasching	Der Schiffsscomputer denkt, es sei Fasching, und startet eine unglaubliche Faschingsparty.
5-6 10 Computer deprimiert	Der Computer ist deprimiert und führt deshalb jede Aktion nur noch halb so schnell aus und jammert der Crew die Ohren voll.

Konfliktsystem

Konflikte treten immer dann ein, wenn eine Aktion scheitern könnte. Egal, ob der Charakter eine Tür aufbrechen muss, mit einem Händler feilscht oder einen Widersacher aus dem Weg räumen will. Vor einem Konflikt legen beide Parteien fest, was sie mit dem Konflikt erreichen wollen. Dies kann z.B. bei einem Feuergefecht das Ausschalten des Gegners und bei einem Handel die Zielsumme sein. Wer den Konflikt gewinnt, erreicht sein Ziel. Die Folgen des Konflikts hängen natürlich direkt vom Ziel des Konflikts ab: Wenn ich den Gegner betäuben wollte, ist er betäubt (und nicht tot). Wenn ich den Gegner töten wollte, ist er tot (und nicht bloß kampfunfähig).

Typische Konfliktsituationen sind Kämpfe, das Handeln mit einem Auftraggeber, das Aufbrechen einer gesicherten Tür, das Reparieren eines Raumschiffs oder die Suche nach nützlichen Informationen im Starnet. Auch Standardaufgaben wie das An- und Abdocken eines Raumschiffs können scheitern. Trotzdem sollte man nur in Ausnahmesituationen derartige Würfe fordern, denn alles andere verursacht eine zähe Würfelei, die den Spielfluss zu Spielschlick verlangsamt.

SpacePirates verwendet ein Pool-System mit zehnseitigen Würfeln (W10), bei dem jeder Würfel eine fünfzigprozentige Erfolgschance hat. Zeigt ein Würfel die Zahlen 1-5, so handelt es sich um einen Misserfolg, zeigt er die Zahlen 6-0, dann

ist dieser Würfel ein Erfolg. Für den Ausgang der Probe ist die Anzahl der Erfolge entscheidend. Wieviel Würfel geworfen werden dürfen, bestimmt maßgeblich das Profil, mit dem der Konflikt ausgeführt wird.

Es können natürlich auch beliebige andere Würfel mit einer geraden Seitenzahl verwendet werden. Ideal sind natürlich die speziellen SpacePirates-Würfel, bei denen einfach nur die Raketen als Erfolge gezählt werden müssen.

Die Konflikte werden immer auf eines der vier Profile durchgeführt und alle beteiligten Parteien müssen das gleiche Profil verwenden. Generell kann man einen Konflikt entweder mit einem Wurf oder aber detailliert abhandeln (Eskalation eines Konflikts). Dies wird während der Abhandlung des Konflikts entschieden. Eskalierte Konflikte treten meist bei wichtigen Szenen auf, z.B. im Kampf oder bei einem bedeutenden Handel.

Bei einem Konflikt ist immer derjenige der Angreifer, der den Konflikt begonnen hat. So ist z.B. beim Kampf derjenige der zuerst schießt der Angreifer und nicht derjenige, der zurücksschießt. Bei einem Handel z.B. ist derjenige der Angreifer, der das erste Angebot abgibt, usw.

Ablauf eines Konflikts

- 1. Ziel definieren:** Der Spieler definiert das Ziel seiner Aktion. Ziel einer Aktion können z.B. das Ausschalten eines Gegners, das Aufbrechen einer Tür oder die Reparatur eines Raumschiffs sein.
 - 2. Profil:** Das passende Profil für den Konflikt wählen, der Wert des Profils bestimmt die Anzahl der Würfel, die geworfen werden. Ausrüstung und besondere Umstände können Boni und Malis geben, die mit der Würfenzahl verrechnet werden. Das Profil für eine Aktion ist meist klar. Wenn es unklar ist, wird es vom Spielleiter unter Berücksichtigung der Profilbeschreibungen festgelegt.
 - 3. Piratenwürfel:** Es können Piratenwürfel ausgeben werden, um die Anzahl der Würfel zu erhöhen. Pro investiertem Piratenwürfel erhält man 2 Würfel.
 - 4. Würfanzahl:** Für einen Wurf dürfen maximal zehn Würfel (inklusive aller Boni) verwendet werden. Stehen einer Partei mehr Würfel zu, erhält die gegnerischen Partei pro zwei verlorener Würfel einen Malus von 1. Sollten beide Parteien mehr als 10 Würfel haben, so werden die überschüssigen Würfel zunächst miteinander verrechnet.
 - 5. Probe:** Es wird gewürfelt und die Anzahl der Erfolge verglichen. Die Partei mit mehr Erfolgen gewinnt den Konflikt. Dem Verlierer wird die Differenz der beiden Ergebnisse (Schaden) von der Zähigkeit des verwendeten Profils abgezogen.
- Auch wenn der Charakter in einem Kampf auf einen Gegner schießt, kann er Schaden erleiden, falls der Gegner mehr Erfolge erzielt; in diesem Fall hat der Gegner einfach zurückgeschossen.
- 6. Patt:** Bei einem Patt erreicht der Angreifer sein Ziel. Entsprechend gilt der Konflikt für den Verteidiger als verloren und die Zähigkeit des Profils sinkt um eins.
 - 7. Eskalation:** Der Verlierer kann beim ersten Durchgang entscheiden, ob er die Niederlage akzeptiert. Wenn er sie akzeptiert, ist der Konflikt beendet. Wenn er die Niederlage nicht akzeptieren will, kann er einen Piratenwürfel ausgeben, um den Konflikt zu eskalieren und den gerade zugefügten Zähigkeitsverlust auf eins zu reduzieren. Der Konflikt dauert dann so lange an, bis die Zähigkeit des verwendeten Profils einer Partei auf 0 sinkt.

Einfacher Konflikt

Der Pilot Stardust betrinkt sich mit seinem Freund Xenur in einer gemütlichen Raumbar, da sie gerade einen lukrativen Auftrag an Land gezogen haben. Stardust will seinen Alienkompagnon Xenur in der Bar unter den Tisch trinken. Der Spielleiter entscheidet, dass er dafür sein Söldnerprofil verwenden kann. Stardust besitzt ein Söldnerprofil von 2 und gibt noch 1 Piratenwürfel aus und darf somit mit 4 Würfeln werfen. Er würfelt $(6 \ 3 \ 9 \ 7) = 3$ Erfolge. Sein Alienkompagnon muss jetzt auch eine Probe machen und mehr als 3 Erfolge erreichen, um nicht unter den Tisch getrunken zu werden. Xenur hat ein Söldnerprofil von 5. Er würfelt $(6 \ 6 \ 8 \ 8 \ 9) = 5$ Erfolge. Stardust scheitert dabei, Xenur unter den Tisch zu trinken und die Zähigkeit seines Söldnerprofils sinkt um 2 Punkte. Da es ihm nicht so wichtig ist, gibt er keinen Piratenwürfel aus, um den Konflikt zu eskalieren. Aus diesem Grund ist der Konflikt beendet.

Konflikte gegen passive Hindernisse

Konflikte gegen passive Hindernisse laufen genauso ab wie oben beschrieben, es gibt aber 2 Varianten, wie der Spielleiter die Schwierigkeit festlegen kann.

- Der Spielleiter legt die Anzahl an Würfeln und die Zähigkeit des Hindernisses fest, er orientiert sich dabei an dessen Schwierigkeit. Diese Variante ist z.B. für den Flug durch ein Wurmloch oder Ähnliches sehr geeignet.
- Der Spielleiter definiert die Anzahl an Erfolgen, die der Akteur erreichen muss. Durch Eskalation können Erfolge angesammelt werden. Diese Variante ist für das simple Aufbrechen einer Tür oder Ähnliches geeignet.

Schwierigkeit	Würfel	Benötigte Erfolge
Einfach	2	1
Durchschnitt	3	2
Schwer	5	3
Sehr schwer	8	5
Unschaffbar	10	7

Hindernisse und sonstige passive Gegner können einen Konflikt nicht eskalieren. Die obere Tabelle gibt einen Anhaltspunkt, wie viele Würfel einem Hindernis zustehen, bzw. wie viele Erfolge benötigt werden, um das Hindernis zu überwinden.

Einsatz von Piratenwürfeln

Mit Piratenwürfeln kann man die Erfolgswahrscheinlichkeit von Proben erhöhen. Pro eingesetztem Piratenwürfel darf man 2 Würfel mehr werfen. Zudem kann man durch die Ausgabe eines Piratenwürfels verlorene Konflikte eskalieren und so die

Chance auf einen Erfolg wahren. Eskalierte Konflikte werden immer sofort ausgespielt bzw. ausgewürfelt. Zudem kann man einen Piratenwürfel ausgeben, um sofort 2 Punkte Zähigkeit eines Profils zu regenerieren.

Auswirkung	Wann
verlorenen Konflikt eskalieren	nach der ersten Probe
+2 Würfel	vor dem Würfelwurf
sofortige Regeneration der Zähigkeit eines Profils um 2 Punkte	immer

Eskalation

Wenn ein Spieler einen Piratenwürfel ausgibt, um einen Konflikt zu eskalieren, steht der Charakter auch im Rampenlicht, da der

Eskalierter Konflikt

Die Piratengruppe wird von einem anonymen Auftraggeber angeheuert, sie sind gerade mitten in den Preisverhandlungen. Diese Verhandlung wird natürlich von Chen, der Händlerin der Piratengruppe, geführt. Ihr Auftraggeber hat der gesamten Gruppe eine Belohnung von 8.000 UIC angeboten, was der Piratengruppe natürlich viel zu wenig ist, daher kommt es zu einem Konflikt. Der Auftraggeber hat ein Händlerprofil von 4 und gibt 1 Piratenwürfel aus, er würfelt [3 5 5 7 7 9] = 3 Erfolge. Chen hat ein Händlerprofil von 5 und würfelt [2 2 4 3 10] = 1 Erfolg, die Zähigkeit ihres Händlerprofils sinkt um 2 Punkte. Sie entscheidet sich, einen Piratenwürfel auszugeben, um den Konflikt zu eskalieren, daher wird der Zähigkeitsverlust auf 1 reduziert. Der Händler ist selbstsicher, nimmt diesmal keine Piratenwürfel und wirft [1 2 6 7] = 2 Erfolge. Chen nimmt einen Piratenwürfel hinzu und würfelt [2 7 4 6 6 8 9] = 5 Erfolge. Die Zähigkeit des Auftraggeber sinkt um die 3 Punkte Schaden. Um die Verhandlungen endgültig abzuschließen, gibt Chen 1 Piratenwürfel aus und wirft [3 4 4 6 6 10] = 4 Erfolge. Der Auftraggeber wirft [1 5 7 9] = 1 Erfolg. Damit sinkt die Zähigkeit seines Händlerprofils auf 0 Punkte, er hat den Konflikt somit verloren. Chen konnte die Belohnung auf 16.000 UIC verdoppeln.

Konflikt dem Spieler wichtig ist. Der Konflikt wird sofort bis zur Entscheidung ausgespielt und ausgewürfelt, danach geht es ganz normal weiter.

Szene

Eine Szene ist die Aneinanderreihung von beliebig vielen Konflikten (auch eskalierten) mit ähnlichen Zielen, z.B. eine Kneipenschlägerei oder ein Raumkampf.

Initiative

Wenn die Reihenfolge in einer Szene eine wichtige Rolle spielt, wird diese einmalig pro Szene bestimmt. Jede Partei würfelt mit einem passenden Profil; die Partei mit den meisten Erfolgen beginnt und darf eine Aktion (Konflikt) ausführen, anschließend wird bis zur Partei mit den wenigsten Erfolgen heruntergezählt. Hat allerdings eine Partei in dieser Runde schon einen Konflikt verloren, wird sie übersprungen. Die Runde ist abgeschlossen, wenn alle Parteien an der Reihe waren. Eine neue Runde beginnt bei der Partei mit den meisten Initiative-Erfolgen. Dies geht so lange, bis die Szene aufgelöst ist. Bei gleich vielen Erfolgen handeln Charaktere gleichzeitig, aber NSC immer nach den Charakteren. Der Spielleiter kann für mehrere NSC mit gleichem Profilwert die Initiative mit einem Wurf bestimmen.

Boni und Mali

Ein Bonus gibt dem Spieler einen zusätzlichen Würfel (was die Probe erleichtert), ein Malus zieht einen Würfel ab (was die Probe erschwert). Der Spielleiter entscheidet, ob und in welcher Höhe Boni und Mali die Probe beeinflussen. Ausrüstung und günstige Umstände gewähren Boni (z.B. Waffen), fehlende Ausrüstung oder ungünstige Umstände belasten durch Mali.

(Handlungen, die lediglich der Ausschmückung dienen, aber keine regeltechnischen Auswirkungen haben, werden nicht berücksichtigt). Normalerweise sollte eine Probe maximal um einen Würfel erleichtert oder erschwert werden.

Helper

Die Charaktere können sich bei einem Konflikt gegenseitig helfen. Der helfende Charakter macht eine Probe auf dasselbe Profil wie der Hauptakteur und zieht einen Erfolg von seinen erzielten Erfolgen ab. Die restlichen Erfolge werden dem aktiven Charakter gutgeschrieben.

Wenn der Hauptakteur Schaden erleidet, wird dieser gleichmäßig auf alle Beteiligten aufgeteilt. Wenn der Schaden nicht gleichmäßig verteilt werden kann, erhält der Hauptakteur den unteilbaren Rest. Falls z.B. 3 Schadenspunkte verteilt werden müssen, dann erleidet der Hauptakteur 2 Schadenspunkte und der Helper 1 Scha-

Konflikt mit Helper

Drake will in ein Computersystem eindringen, Kapitän Stardust will ihm dabei helfen. Der Spielleiter legt fest, dass 5 Erfolge benötigt werden. Drake würfelt $\{3\ 5\ 5\ 9\ 0\} = 2$ Erfolge. Stardust hilft ihm, gibt noch 1 Piratenwürfel aus und würfelt $\{1\ 5\ 4\ 8\ 8\} = 2$ Erfolge. Ein Erfolg davon wird Drake gutgeschrieben. 3 Erfolge reichen aber nicht aus, um das Raumschiff zu reparieren. Daher sinkt die Zähigkeit von Drakes und Stardusts Techprofil um jeweils einen Punkt. Drake will nicht aufgeben, gibt einen Piratenwürfel aus und eskaliert den Konflikt. Es wird nochmals gewürfelt. Drake wirft $\{1\ 3\ 5\ 8\ 8\} = 2$ Erfolge, Stardust wirft $\{2\ 4\ 8\} = 1$ Erfolg, von dem 1 Erfolg wieder abgezogen wird. Die 2 Erfolge werden auf die vorigen 3 Erfolge aufaddiert. Somit ist der Konflikt erfolgreich gemeistert und Drake schafft es, in das Computersystem einzudringen.

denspunkt. Der Helfer scheidet aus dem Konflikt aus, wenn die Zähigkeit des genutzten Profils auf null sinkt. Nur der Hauptakteur kann den Konflikt eskalieren.

Folgen eines verlorenen Konflikts

Wenn die Zähigkeit eines Profils in einem Konflikt auf null Punkte gesunken ist, kann der Charakter nicht mehr mit diesem Profil handeln, bis dessen Zähigkeit nicht wenigstens einen Punkt regeneriert hat. Die Zähigkeit kann nicht unter null Punkte fallen.

Wie unter „Einsatz von Piratenwürfeln“ erwähnt, kann während des Konflikts ein Piratenwürfel ausgegeben werden, um 2 Punkte Zähigkeit zu regenerieren und weiter am Konflikt teilzunehmen.

Regeneration

Zähigkeit

Die Zähigkeit der Profile regeneriert sich in einer Ruhepause nach einer Szene automatisch um 2 Punkte; für jeden weiteren Tag, der im SpacePirates-Universum vergeht, gewinnt sie weitere 2 Punkte zurück. Es kann auch jederzeit ein Piratenwürfel ausgegeben werden, um die Zähigkeit sofort um 2 Punkte zu regenerieren. Durch medizinische Versorgung (TECH-Probe mit 3 Erfolgen und der nötigen Ausrüstung) regeneriert die Zähigkeit von SÖLDNER 2 Punkte.

Piratenwürfel

Jeder Pirat besitzt zu Beginn des Spieleabends alle ihm zustehende Piratenwürfel. Verlorene Piratenwürfel werden nach 4 Stunden Realzeit vollständig aufgefüllt. Zusätzlich kann der Spielleiter zur Belohnung Piratenwürfel verteilen, wie es unter „SpacePirates leiten“ beschrieben ist.

Kampfszene

Xenur und Chen geraten in einen handgreiflichen Konflikt mit zwei Möchtegernschlägern (Mooks mit SÖLDNER 3) und ihrem Anführer (SÖLDNER 4). Da alle die gleiche Ausgangssituation haben, wird als erstes die Initiative gewürfelt und zwar mit dem Profil SÖLDNER. Xenur würfelt (1 3 6 8 9) = 3 Erfolge, Chen würfelt (1 6 0) = 2 Erfolge, der Spielleiter würfelt für alle 3 Mooks gemeinsam die Initiative und schafft 2 Erfolge, für den Anführer sogar nur 1 Erfolg. Somit darf zuerst Xenur handeln, dann Chen, die 3 Mooks und zum Schluss der Mookanführer. Xenur zieht sein Lasergewehr (+1) und schießt. Er würfelt (1 2 6 8 9 9) = 4 Erfolge, sein Gegner (Mookanführer) würfelt (2 4 8 0) = 2 Erfolge, somit nimmt sein Gegner 2 Schadenspunkte und darf diese Runde nicht mehr handeln. Chen ist an der Reihe und würfelt (2 8 9) = 2 Erfolge, ihr Gegner würfelt (2 3 9) = 1 Erfolg, da er ein Mook ist, ist seine Zähigkeit mit einem Punkt erschöpft und er scheidet aus der Szene aus (er ist bewusstlos oder tot, je nachdem, was Chen erreichen wollte). Nun ist der letzte Mook an der Reihe und würfelt (1 6 7) = 2 Erfolge, Xenur verteidigt sich mit (1 1 2 3 4 5) = 0 Erfolge und nimmt somit 2 Schadenspunkte. Das will er aber nicht auf sich sitzen lassen und gibt einen Piratenwürfel aus, um den Konflikt zu eskalieren, der zugefügte Schaden wird auf 1 reduziert. Der Mook greift wieder an, würfelt (4 5 7) = 1 Erfolg, Xenur würfelt (1 2 3 8 8 9) = 3 Erfolge, damit erleidet der Mook 2 Schadenspunkte und scheidet aus der Szene aus. Die Runde ist nun beendet, da der Mookanführer bereits einen Konflikt verloren hat. Xenur ist wieder an der Reihe und würfelt (1 6 6 7 9 0) = 5 Erfolge, der Mookanführer hält mit (1 3 7 10) = 2 Erfolgen schlecht dagegen. Der Mookanführer erhält weitere 3 Schadenspunkte, damit insgesamt 5 und scheidet aus dem Konflikt aus. Chen schnappt sich den letzten Mook, würfelt (1 5 9) = 1 Erfolg, der Mook würfelt (1 3 5) = 0 Erfolge und scheidet auch aus dem Konflikt aus.

Raumflüge und -kämpfe

Raumflüge

Raumflüge laufen im Normalfall unspektakulär ab, man rast einfach so durchs Weltall. Aber auch bei Raumflügen kann etwas am Schiff kaputtgehen. Bei jedem Start und Stopp eines Raumflugs ist ein Mackencheck nötig (siehe Schäden und Macken von Raumschiffen). Raumschiffe mit FTL-Antrieb erreichen eine Geschwindigkeit von bis zu zwei Lichtjahren in der Stunde.

Die Vorbereitung zum FTL-Start dauert eine Kampfrunde, der eigentliche Start eine weitere.

- **Maximalgeschwindigkeit:** 2 Lichtjahre / Stunde

Typische Proben

Probe	Schwierigkeit
Start/Stopp des FTL-Flugs	2 - durchschnittlich
Andockmanöver - automatisch	1 - einfach
Andockmanöver - manuell	3 - schwer
Eintreten in eine Umlaufbahn	2 - durchschnittlich
Planetenlandung	3 - schwer

Schaden bei misslungenen Proben

Wenn eine Pilotenprobe bei Andock-, Abdock- oder Landemanövern misslingt, verursacht dies Schaden am Raumschiff und keinen Zähigkeitsverlust. Pro fehlendem Erfolg nimmt das Schiff einen Schadenspunkt, der nicht von Schilden aufgefangen wird.

Der Pilot drückt den Knopf, der den FTL-Antrieb in Gang setzt. Es macht Schwupp, Ratter, Ratter und das Piratenschiff befindet sich immer noch an Ort und Stelle. Es wäre ja auch kein Piratenschiff, wenn es ohne kräftigen Tritt gegen das Kühlaggregat den FTL starten würde ...

Raumkämpfe

Bei Raumkämpfen wird die Gruppe unterteilt, es gibt genau einen Piloten, beliebig viele Schützen und beliebig viele Techs.

- Jeder Schütze darf einmal pro Runde schießen (natürlich benötigt das Schiff pro Schützen eine Schiffswaffe).
- Der Pilot darf in jeder Runde einmal ausweichen. Gegnerische Schützen müssen die Erfolge des Ausweichmanövers erreichen oder übertreffen, um das Schiff zu treffen.
- Der Tech versucht das Schiff zusammenzuhalten, ist für Einsatzfähigkeitsproben zuständig und kann Hilfsenergie umleiten.

Für Raumkämpfe wird das Konfliktsystem verwendet. Die Initiativeprobe wird am Anfang des Kampfes (Szene) vom Piloten mit seinem PILOT-Profil durchgeführt. Jedes beteiligte Raumschiff zählt als eine Partei und darf, wenn es an der Reihe ist, schießen und sich fortbewegen. Das gegnerische Raumschiff darf ausweichen.

Der Pilot und die Bordschützen erhalten während des Raumkampfs keinen Zähigkeitsverlust. Im Fall des Piloten erleidet immer das Schiff Schaden. Fehlgeleitete Schüsse mit den Bordwaffen verpuffen einfach. Daher können solche Proben nicht eskaliert werden.

- Bei Raumkämpfen wird mit den Waffen des Schiffes geschossen, daher erhält der Bordschütze den Waffenbonus (WB) der benutzten Waffe als Bonus.
- Das Ziel verteidigt sich mit dem Pilotenprofil plus der Wendigkeit des Schiffes, der Wurf wird einmalig pro Runde abgewickelt und das Ergebnis mit jedem Schuss auf das Schiff verglichen.

- Der Schaden wird aus der Differenz der Erfolge errechnet und mit dem Schadensmodifikator (SM) der Waffe multipliziert. Wurde keine Trefferzone angesagt, wird ganz allgemein das Schiff getroffen und der Schaden auf dem Raumschiffbogen notiert.

Proben

- **Schütze:**
SÖLDNER + Waffenbonus – Malus durch Trefferzone
- **Pilot - Ausweichen:**
PILOT + Wendigkeit

Schäden und Trefferzonen

Jeder Treffer verursacht Schadenspunkte in Höhe der Differenz der Erfolge multipliziert mit dem Schadensmodifikator der Waffe.

Wenn keine Trefferzone angesagt wurde, wird ganz allgemein das Raumschiff getroffen und der errechnete Schaden auf dem Raumschiffbogen notiert. Wenn alle Schadenspunkte des Raumschiffs verbraucht sind, bricht es auseinander, explodiert, etc. Um die Auswirkung zu bestimmen, wird auf folgende Tabelle gewürfelt.

W6 Auswirkung	
1	Der Maschinenraum brennt lichterloh.
2	Das Schiff ist leckgeschlagen, noch W20 Minuten Sauerstoff.
3	Das Schiff bricht in W20 Minuten entzwei.
4	Das Schiff explodiert in W20 Minuten.
5	Der Neutritiumreaktor explodiert in W20 Minuten.
6	Die Lebenserhaltung fällt aus.

Wenn ein Schütze nicht nur wild auf das gegnerische Raumschiff feuern will, kann er auch eine Trefferzone ansagen. Sinnvoll ist das aber nur, wenn die Schilder des Geg-

ners zerstört sind, da die Schilder das ganze Raumschiff schützen. Bei einem solchen gezielten Schuss erleidet der Schütze einen Malus von 1. Die Trefferzone kann vom Schützen frei gewählt werden. Typische Trefferzonen sind der Antrieb, Bordwaffen, etc.

- **Schuss auf Trefferzone:**
Malus von 1

Wenn eine Trefferzone angesagt wurde, erleidet nur diese Schaden, die Schadenspunkte des Raumschiffs bleiben vom Treffer unberührt. Solche Schäden werden extra auf dem Raumschiffbogen vermerkt. Das getroffene Subsystem fällt mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit aus, dies wird per Einsatzfähigkeitsprobe überprüft.

Einsatzfähigkeitsprobe

Die Einsatzfähigkeitsprobe wird vom Tech des Raumschiffs mit seinem TECH-Profil durchgeführt und ist immer dann nötig, wenn eine Trefferzone Schaden erleidet. Der Tech erhält die Zuverlässigkeit des Raumschiffs als Bonus. Pro Runde kann ein Tech maximal eine Einsatzfähigkeitsprobe ablegen; entweder, um ein Subsystem vor dem Ausfall zu bewahren, das gerade getroffen wurde, oder aber, um ein bereits ausgefallenes Subsystem wieder zusammenzuflicken. Gelingt die Einsatzfähigkeitsprobe, ist das Subsystem wieder in Ordnung, gelingt sie nicht, fällt das betroffene Subsystem aus.

- **Einsatzfähigkeitsprobe:** TECH + Zuverlässigkeit \geq halbierte Anzahl Schäden der Trefferzone Erfolge (abgerundet)

Entern

Das gegnerische Raumschiff kann geentert werden, wenn sich die Schiffe nebeneinander befinden und keine Schilder mehr aktiv sind, z.B. wenn das andere Raumschiff bewegungslos im Raum liegt. Jeder Angreifer muss eine schwere Probe (3 Erfolge) auf SÖLDNER bestehen, um auf das andere Raumschiff zu gelangen.

- **Entern:** 3 Erfolge (SÖLDNER)

Da es bei SpacePirates kein Beamen gibt, müssen sich die Angreifer einen Weg von ihrem Raumschiff zum anderen schaffen und die Außenhülle des Raumschiffs durchbrechen. Dafür gibt es spezielle Enterschleusen.

Rammen

Der Pilot eines Raumschiffs kann sich auch entscheiden, das gegnerische Raumschiff zu rammen. Beim Rammen wird ein Konflikt zwischen den beiden Piloten ausgetragen, der Angreifer nutzt sein Pilotenprofil plus die Geschwindigkeit des Schiffes und der Verteidiger sein Pilotenprofil plus die Wendigkeit des Schiffes. Gewinnt der Verteidiger, schießt der Angreifer am anderen Raumschiff vorbei. Gewinnt der Angreifer, rammt er sein Ziel. Die beiden Techs der Raumschiffe müssen eine Zuverlässigkeitstest ablegen und mindestens 4 Erfolge schaffen, falls die Probe misslingt, ist das betreffende Raumschiff immobilisiert. Unabhängig vom Erfolg der Techs bekommt jedes beteiligte Schiff eine zusätzliche Macke.

- **Angreifer:** PILOT + Geschwindigkeit
- **Verteidiger:** PILOT + Wendigkeit
- **Auswirkung:** TECH + Zuverlässigkeit \geq 4 Erfolge

Schilder

Schilder fangen Schaden ab. Wenn ein Raumschiff getroffen wird, werden die Punkte zuerst vom Schild abgezogen und erst dann von den Schadenspunkten. Wenn ein Schild keine Punkte mehr hat, bricht es zusammen. Es bietet dem Schiff keinerlei Schutz mehr, weshalb dieses jetzt auch geentert werden kann. Schilder regenerieren nach dem Kampf automatisch um 2 Punkte pro Stunde.

Hilfsenergie

Die Hilfsenergie kann umgeleitet werden, dazu muss ein Mitglied der Crew eine TECH-Probe machen. Für jeden Erfolg der Probe kann eine Einheit Hilfsenergie in dieser Runde in die Geschwindigkeit, die Wendigkeit, Schiffswaffen oder die Schilder umgeleitet werden, maximal natürlich so viel, wie das Raumschiff an Hilfsenergie besitzt. Die umgeleitete Hilfsenergie wird gestrichen und regeneriert sich automatisch um 2 Punkte pro Stunde spielweltinterner Zeit.

Die Piraten um Stardust überfallen ein altes Frachtschiff, das erstaunlich wehrhaft ist. Als Erstes wird die Initiative ausgewürfelt. Stardust, der Pilot (PILOT 5) der Piraten, würfelt (2 6 7 8 8) = 4 Erfolge. Der Pilot des Frachtschiffs (PILOT 5) würfelt (1 2 3 6 9) = 2 Erfolge. Stardust manövriert sein Raumschiff in eine günstige Schussposition und die beiden Bordschützen feuern.

Xenur Barslan (SÖLDNER 5) nimmt mit der Plasmakanone (Bonus 3, SM 2) das Frachtschiff ins Visier und wirft insgesamt also 8 Würfel (1 3 5 7 8 8 9 10) = 5 Erfolge. Das gegnerische Raumschiff darf ausweichen. Der Pilot addiert zu seinem Pilotenprofil (5) die Wendigkeit des Frachters (1), er wirft (1 3 7 5 5 6) = 2 Erfolge. Somit ist die Differenz 3 und Xenur verursacht 6 Schadenspunkte (SM 2), 4 davon werden vom Schild (kleines Schild, Schildwert 4) abgefangen, das somit ausgeschaltet ist. Die übrigen 2 Schadenspunkte schlagen auf das Schiff durch.

Sun Chen (SÖLDNER 3) kann nun noch mit der Laserkanone (Bonus 2, SM 1) schießen, sie zielt auf die Bordwaffe (Malus von 1) und würfelt (1 8 9 9) = 3 Erfolge. Es gilt nach wie vor der Ausweichversuch des Piloten mit 2 Erfolgen, somit kommt 1 Schadenspunkt durch. Das Schild ist schon deaktiviert, der Treffer verursacht 1 Punkt Schaden an der Bordwaffe. Der Tech (TECH 5) des Frachtschiffs (Zuverlässigkeit 2) würfelt eine Zuverlässigkeitsprobe (3 3 5 8 9 7 4) = 3 Erfolge, somit ist die Bordwaffe noch einsatzbereit.

Nun ist das Frachtschiff an der Reihe. Der Pilot entfernt das Raumschiff so weit von den Piraten wie möglich, der Bordschütze (SÖLDNER 4) feuert mit seinem Torpedo (Bonus 1, SM 1) und würfelt (2 3 4 7 9) = 2 Erfolge. Stardust will natürlich ausweichen (PILOT 5 + Wendigkeit 3), würfelt (2 4 6 7 7 8 8 9) = 6 Erfolge und entgeht dem Schuss problemlos.

Stardust schließt in seinem Zug wieder zum Frachtschiff auf und Xenur will die Bordkanone nun endgültig zerstören (SÖLDNER 5 + Bonus 3 - Trefferzonenmalus 1). Er würfelt (1 3 5 6 6 7 7) = 4 Erfolge. Der Frachtschiffspilot weicht wieder aus (PILOT 5 + Wendigkeit 1), würfelt (1 3 3 4 5 10) = 1 Erfolg und verpatzt es somit richtig. Xenurs Schuss verursacht 6 Schadenspunkte (SM 2) an der Bordwaffe, insgesamt hat die Trefferzone nun also 1 + 6 = 7 Schadenspunkte. Der Tech (TECH 5) des Frachtschiffs würfelt eine Zuverlässigkeitsprobe (Zuverlässigkeit 2) und wirft (1 2 3 3 5 8 9) = 2 Erfolge. Da er 3 Erfolge benötigt hätte, ist die Bordwaffe des Frachtschiffs nicht mehr einsatzfähig.

Schäden und Macken von Raumschiffen

Wartung

Pro Punkt Schaden, den das Raumschiff erlitten hat, muss ein Tech es eine Stunde warten. Für die Wartung ist eine TECH-Probe erforderlich. Zur Wartung muss das Schiff irgendwo gelandet sein. Die Schwierigkeit der Probe kann von nebenstehender Tabelle abgelesen werden.

Sind nach dem Kampf noch irgendwelche Subsysteme ausgefallen, sind diese normalerweise zerstört. Der Tech kann das verhindern, indem er die Wartungsprobe pro Subsystem, das er reparieren möchte, um 1 erschwert, und so das Subsystem wieder in Gang setzt.

- **Wartungsprobe:** TECH + Zuverlässigkeit ≥ Schwierigkeit + Erschwernis durch das Reparieren von ausgefallenen Subsystemen

Wenn die Wartungsprobe gelingt, werden alle Schadenspunkte gestrichen und die berücksichtigten Subsysteme sind wieder intakt.

Falls die Wartungsprobe misslingt, sind die ausgefallenen Subsysteme endgültig zerstört, das Schiff erhält eine zusätzliche Mache und der Tech konnte nur die Hälfte der Schadenspunkte reparieren.

Erst Macken machen ein Raumschiff zu einem individuellen Fortbewegungsmittel. Sie verleihen ihm einen eigenen Charme. Piraten sind daher oftmals stolz auf die Macken ihres Raumschiffs.

Erlittene Schadenspunkte	Schwierigkeit
1-4	2 - einfach
5-9	3 - durchschnitt
10-15	5 - schwer
16-19	7 - sehr schwer
20-24	9 - sehr schwer
25+	10 - unmöglich

Das Piratenschiff hat 8 Schadenspunkte erlitten und eine Bordwaffe ist beim Kampf ausgefallen. Der Tech des Schiffs will beides reparieren und muss somit 4 Erfolge bei seiner Probe erreichen (3 für das Schiff, +1 für die Bordwaffe), um das Schiff wieder flott zu bekommen und die Bordwaffe zu reparieren. Gelingt die Probe nicht, ist die Bordwaffe irreparabel zerstört und das Schiff erhält nur 4 Schadenspunkte zurück.

Macken

Beschädigte und gebrauchte Raumschiffe können Macken aufweisen – kleine Fehlfunktionen, die ab und an etwas unangenehm sind, aber im Großen und Ganzem nicht wirklich stören. Das sagt jedenfalls der Gebrauchtraumschiffhändler um die Ecke.

Mackencheck

Das Heimtückische an Macken ist es, dass sie nicht immer auftreten, sondern nur ab und an. Jedes Mal, wenn ein Mackencheck fällig ist, wird mit einem W10 auf die Mackenliste des Raumschiffs gewürfelt. Steht in der Liste auf dieser Position eine Macke, tritt deren Wirkung sofort ein, andernfalls geschieht einfach nichts. Falls bereits eine andere Macke aktiv ist, ist nun eine weitere aktiv. Falls eine Macke erwürfelt wurde, die schon aktiv ist, verschlimmert sich ihre Auswirkung (Mali werden verdoppelt).

Ein Mackencheck wird bei folgenden Aktionen fällig:

- Start bzw. Stopp eines Flugs
- Beginn eines Raumkampfs
- Landemanöver auf Planeten

Temporäre Behebung von Macken

Durch normale, zweistündige Wartung (TECH-Wurf mit mindestens 2 Erfolgen) kann die Funktionsfähigkeit des Schiffes wiederhergestellt werden, die Macke bleibt aber. Wenn keine Wartung durchgeführt wird, hilft es auch, einfach gegen das Schiff zu treten und eine Probe auf TECH mit 3 Erfolgen zu schaffen. Dies kann aber nur einmal pro Macke und Tech versucht werden.

- **Wartungsprobe:** TECH ≥ 2
(dauert zwei Stunden)
- **Treten:** TECH ≥ 3

Statusaufstieg

Sammeln von Holo-Highscore-Punkten

In ihren Abenteuern sammeln die Charaktere hoffentlich Erfahrung, Ausrüstung und Credits. Dies alles wird durch Holo-Highscore-Punkte (HHP) symbolisiert. Holo-Highscore-Punkte werden vom Spielleiter für bestandene Abenteuer vergeben. Pro Abenteuer sollten etwa 2-4 Punkte pro Charakter verteilt werden.

Statusaufstieg

Durch den Statusaufstieg erhält der Spieler die Möglichkeit, die Werte seines Charakters zu steigern. Er darf zwei Punkte auf die Piratenwürfel und die 4 Profile verteilen. Für die Punkteverteilung gelten die gleichen Regeln wie bei der Charaktererschaffung, ein Profil darf also höchstens 2 Punkte über dem nächstniedrigeren Profil liegen (dies gilt auch für das Profil, auf das Aliens einen Bonus bekommen haben).

Stufe	Stufenname	Benötigte Holo-Highscore-Punkte
10	Superreicher Piratenanführer	56
9	Reicher Piratenanführer	48
8	Wohlhabender Piratenanführer	40
7	Standardpiratenanführer	32
6	Unterbezahlter Piratenanführer	24
5	Reicher Pirat	16
4	Wohlhabender Pirat	8
3	Standardpirat	4
2	Unterbezahlter Pirat	2
1	Möchtegernpirat	0

Spielleiter

SpacePirates leiten

In diesem Kapitel erkläre ich euch, wie ich als Autor mir SpacePirates vorstelle und was ich in den Testspielen gelernt habe. Es enthält ein paar Hinweise, wie man SpacePirates leiten soll oder kann.

Nimm die Spieler in die Pflicht

Der Spielleiter verantwortet gelungene Spielsitzungen nicht alleine. Die Spieler müssen genauso ihren Teil dazu beitragen, dass das Abenteuer ein Erfolg wird. Mit den Piratenwürfeln ist ein Mechanismus im Regelwerk verankert, der genau dies fördern soll.

Charaktererschaf- fung

Die Charaktere werden von allen Mitspielern gemeinsam erschaffen, damit die Gruppe sich abstimmen kann. Die Spieler sollten zusammen eine Piratencrew erschaffen, deren Mitglieder sich gegenseitig ergänzen. Wenn keiner der Piraten ein Raumschiff fliegen kann, kommen sie nie in den Weltraum, was für die meisten Abenteuer eher ungünstig ist. Auch das Raumschiff wird gemeinsam erstellt, schließlich gehört es allen zusammen und es werden auch alle Hände gebraucht, um damit erfolgreich auf Kaperfahrt zu gehen. Die Charaktererschaffung sollte auch schnell gehen, damit man danach noch bequem ein kurzes Abenteuer spielen kann.

Ausrüstung

Ausrüstung zu kaufen ist wohl der langwierigste Punkt bei der Charaktererschaffung. Grundsätzlich reicht es, wenn die Piraten eine Waffe haben; Medikit oder Tech-Werkzeug können aber nicht schaden. Viel mehr brauchen die Piraten nicht, alltägliche Gegenstände, die keine Boni geben, sind sowieso kostenlos, und da die Charaktere überall und immer Zugriff auf Rum haben, müssen auch keine Nahrungsmittel eingekauft werden. Daher sollte der SL all zu ausgiebige Einkauferei von Kleinkram straffen.

Abenteuerbeginn

Das Abenteuer beginnt am besten mit der Vorstellung der Charaktere. Jeder Spieler sollte seinen Charakter kurz und vor allem plastisch beschreiben, er soll nicht die Ausrüstung des Charakters aufzählen, sondern besser seine Charakterzüge und äußerlichen Merkmale beschreiben, sodass sich die Runde den Charakter vorstellen kann. Dies ist zugleich auch ein guter Einstieg ins Abenteuer, da sich die Charaktere zu Beginn des Abenteuers schon kennen und der SL damit langwierige (und oft gekünstelt wirkende) Zusammenfüh-

rungsszenen vermeiden kann. Falls der Spielabend eine Fortsetzung ist, sollte die Vorstellung der Charaktere entfallen und dafür lieber die Geschehnisse des letzten Abends zusammengefasst werden. Wenn die Spieler dabei grobe Fehler machen, kann der Spielleiter eingreifen und ein paar Sachen klarstellen.

Abenteuerverlauf

„Vermeide Railroading“ heißt hier das Stichwort. Lass den Spielern und ihren Charakteren weiträumige Freiheiten und vertraue darauf, dass sie das Abenteuer erfolgreich bestehen wollen. Greife die Ideen der Spieler auf, vermische sie mit dem vorbereiteten Abenteuer und es wird dabei etwas Spannenderes und Verrückteres herauskommen, als du es vorbereiten könntest. Betrachte ein Abenteuer nicht als eine Geschichte, die nachgespielt wird, sondern als eine vorbereitete Sammlung von Schauplätzen, NSC und möglichen Ereignissen, die, je nach Spieleraktionen, auftreten können, aber nicht müssen. Sei gut vorbereitet, denn du wirst improvisieren müssen und das geht umso besser, je genauer du das SpacePirates-Universum und das Abenteuer kennst.

Konfliktystem

Beim Konfliktystem geht es nicht um Handlungen, sondern um die Ziele der Charaktere. Der SL sollte daher aufpassen, dass die Gruppe sich nicht zu sehr auf die Handlung versteift. Es reicht nicht aus, wenn der Spieler sagt, sein Charakter schieße auf einen Gegner. Damit hat er nur die Handlung definiert, nicht aber das Ziel seiner Handlung. Schießt er, um zu töten, oder handelt es sich bloß um Sperrfeuer, um sicher durch die Tür zu kommen?

Halte dich an die Regeln

Die Regeln von SpacePirates sind nicht nur für die Spieler da, sondern explizit auch für den Spielleiter. Also manipuliere nicht mitten in Konflikten an den Werten der Gegner herum, würfel offen (wie es auch die Spieler tun) und drehe keine Würfel. Wenn das Würfelergebnis eh schon feststeht, lass das Würfeln einfach sein. Am besten erklärst du dies den Spielern vor dem Spiel, damit sie sich darauf einstellen können. Durch das offene Würfeln können auch Situationen entstehen, die für die Charaktere äußerst unangenehm sind.

Piratenwürfel

Piratenwürfel lassen sich auf zwei Arten verwenden. Zum einen kann man damit Fakten kaufen, zum Anderen kann man damit seine Erfolgsschancen erhöhen (siehe Konfliktystem).

Ausschmücken des Universums

Durch diesen Mechanismus können die Spieler einer Szene reizvolle Fakten hinzufügen. Flair und Farbe, die keinen Vorteil bringen, lassen sich kostenlos einbringen, wichtige Fakten kosten hingegen einen Piratenwürfel. Es ist nicht möglich, auf diese Weise eine Szene oder ein Abenteuer zu lösen. Also sage „Ja“ zu den Ideen der Spieler, gerne auch „Ja, aber ...“, aber so gut wie nie „Nein“.

Belohnung

Auf Spielleiterseite dienen die Piratenwürfel zur Belohnung der Spieler. Wenn ein Spieler mit seinem Charakter coole Szenen und Aktionen initiiert, sein Charakterkon-

zept und die Macken des Charakters auch zum Nachteil ausspielt oder sonstwie der Gruppe oder dem Fortschreiten des Abenteuers bedeutend weiterhilft, sollte das einen Piratenwürfel wert sein. Grundsätzlich sollte der Spielleiter mit Piratenwürfeln nicht knausern, um die Spieler zu ermutigen, ihre eigenen Piratenwürfel fleißig auszugeben.

SL-Piratenwürfel

Der Spielleiter verfügt auch über Piratenwürfel, die er, wie die Spieler, verwenden kann, um Konflikte zu beeinflussen (siehe „Einsatz von Piratenwürfeln“ im Konflikt-system). Der Spielleiter erhält pro Spieleabend *Spieler + durchschnittliche Stufe* der Piraten Piratenwürfel, aber mindestens einen pro Spieler.

Abenteuerdesign

In diesem Abschnitt will ich dem geneigten Spielleiter helfen, ein eigenes, aber auch ein typisches und ergebnisoffenes SpacePirates Abenteuer zu entwerfen. Alle diese Vorgehensweisen entstammen der Praxis, wie ich SpacePirates Abenteuer entwickle und jeder kann sie so adaptieren, wie es zu seiner Arbeitsweise passt.

Kein Railroading

Abenteuer dürfen nicht von vorne bis hinten durchgeskriptet sein. Sie sind auch keine festgelegte Abfolge von niedergeschriebenen Szenen. Vielmehr ist jeder Schauplatz, jeder NSC und jedes Ereignis eine Möglichkeit mit der der Spielleiter auf die Aktionen der Spieler reagieren und eingehen kann. So kann es gut vorkommen, dass Spieler vorbereitete Möglichkeiten, das Abenteuer zu lösen, links liegen lassen und eine andere Richtung einschlagen, genau das sollte nicht unterbunden werden, also gebe dem Spielleiter besser NSCs mit Motivationen, eintretende Ereignisse je nach Spielsituation und mögliche Schauplätze an die Hand. Aus diesen Vorgaben,

der Kreativität der Spieler und des Spielleiters entsteht dann das eigentliche Abenteuer.

Grundidee

Für das Abenteuer braucht es zuerst natürlich eine Grundidee, ein grober Plotfetzen, um den es im Abenteuer gehen soll. Typisch für SpacePirates sind Schatzsuchen, Raubüberfälle, Entführungen oder eine direkte Bedrohung der Piraten. Für die Grundidee kann aber auch der Hintergrund eines Charakters oder ein offener Faden eines vorangegangenen Abenteuers herhalten. Vielleicht haben die Charaktere einen Auftraggeber hintergangen oder den Pizzaboten des Hashimara-Clans betrogen

und diese wollen sich jetzt an den Piraten rächen. Die Grundidee sollte jedenfalls so sein, dass die Piraten eine Motivation entwickeln können, das Abenteuer zu bestehen, daher sind Ideen wie „das Böse bedroht das Gute“ nichts für SpacePirates, Piraten sind im Normalfall keine Helden.

NSC

Nachdem die Grundidee steht, geht es zum zweiten Schritt. Wer beauftragt oder bedroht die Charaktere? Das können Konzerne, mächtige Händler, Halunken oder Starnet-Prominenz sein. Jedenfalls geht es in diesem Punkt darum, die Motivationen der NSC-Parteien herauszuarbeiten und warum sich diese gerade mit Piraten abgeben. Will ein Konzern mit etwas Bestimmtem nicht in Verbindung gebracht werden und schickt einen Strohmann oder will ein Halunke eine gefährliche Aktion durchziehen und braucht daher Hilfe oder Opfer?

Klischees

Klischees sind nichts Böses. SpacePirates ist voll mit Klischees aus jeder Stilrichtung. Nutze sie, um der Gruppe das SpacePirates Universum und dein Abenteuer näher zu bringen. Wenn ein Händler auftaucht, lass es einen Trull sein, ein Kampfschiff ist natürlich unter kahadrischer Flagge unterwegs und Spaceamazonen sind immer sexy. So können die Spieler schneller in das unbekannte Universum eintauchen und das ist wichtig, da SpacePirates nicht für Kampagnen gedacht ist. Aber ab und an kannst du auch bewusst mit Klischees brechen. Genauso klischeehaft dürfen auch die Abenteuer sein, Schatzplaneten oder schiffsfressende Meteorkraken passen zu SpacePirates. Lass dir nichts anderes erzählen.

Haken an der Sache

Was wäre ein Abenteuer, wenn alles glatt liefe? Es geht aber hier auch nicht darum die Aktionen der Piratengruppe zu torpedieren. Vielmehr sollte man sich an diesem Punkt Gedanken darüber machen, welche andere Parteien am Misslingen des Auftrags interessiert wären. Welche Gegenspieler der Auftraggeber vielleicht hat, oder warum für eine andere Gruppe, seien es Piraten, eine Sekte, der Handelsrat oder ein Konzerteam, genau derselbe Gegenstand oder dieselbe Person von großem Interesse ist. Hier gilt es dann auch die Art und Weise zu bestimmen, wie und wann die anderen Parteien in das Geschehen eingreifen. Bestechen sie die Piratengruppe, heften sie sich heimlich an ihre Fersen oder treten sie in einen offenen Konflikt mit der Piratengruppe?

Wendung

Wendungen können überall im Abenteuer auftauchen, seien es Auftraggeber mit anderen Absichten wie dargestellt oder der gesuchte Schatz entpuppt sich als etwas völlig Anderes. Wendungen sollten die Gruppe aber nicht immer völlig unerwartet treffen. Es sollten auch Hinweise darauf eingebaut werden, so dass die Spieler eine realistische Chance haben, auch mal eine Wendung vorauszusehen und vielleicht noch rechtzeitig darauf reagieren zu können.

Schauplätze

Beschreibe die wichtigsten Schauplätze, aber bitte nicht mit allen Details und verzichte auf atmosphärische Vorlesetexte, die die Schürze des Wirts beschreiben. Notiere die wichtigen Fakten des Schauplatzes und der Szene und füge, falls nötig, die Werte der dort auftauchenden NSC

hinzu. Beschreibungen von möglichen Schauplätzen findest du in der ganzen Settingbeschreibung verteilt, egal ob es ein Planet oder eine Piratenraumstation sein soll.

Ereignisse

Gibt es im Abenteuer Ereignisse die auftreten? Je nach Typ kann es durch eine Aktion der Spieler oder eines NSC ausgelöst werden oder ist die Ursache des Ereignis schon vor dem Abenteuer ausgelöst worden und die Gruppe muss es verhindern? Wird der Planet, auf dem die Piraten den Schatz vermuten, gerade in ein schwarzes Loch gezogen oder ihre Stammkneipe von Spaceamazonen bedroht? Hier gibt es viele Möglichkeiten, um etwas mehr Spannung oder Zeitdruck in das Abenteuer zu bringen, aber die Gruppe sollte immer in Kontakt damit kommen können hintergrundige Metaplotereignisse sind doch recht langweilig.

Einstieg

Der Einstieg in ein Abenteuer sollte möglichst stringent sein, nichts ist langweiliger als wenn die Charaktere herumeiern und das Abenteuer erst einmal suchen müssen. Also stoße die Gruppe einfach direkt ins Abenteuer. Sei es durch den Auftraggeber der direkt erscheint, einen Konflikt in den sie direkt hineingeraten oder ein seltsames Ereignis, das die Aufmerksamkeit auf sich zieht und ein sofortiges Handeln erfordert.

Informationsbeschaffung

Meist ist nach dem Einstieg ins Abenteuer die Lage nicht klar, es fehlen Informationen oder sie sind doppeldeutig. Jetzt gilt es

Möglichkeiten zu schaffen, wie die Gruppe an die benötigten Informationen herankommt. Eine Starnet-Recherche ist eine Möglichkeit, aber wohl auch die langweiligste, das Aufsuchen von Kontakten oder das Herumfragen bei den richtigen Leuten sind da schon besser, so kann man als Spielleiter auch Gerüchte und Falschinformationen einstreuen, die das Abenteuer etwas plastischer wirken lassen. Aus dem Beschaffen von relevanten Informationen kann man aber ruhig auch einen kleinen Sideplot entwickeln. Exzentrische Gelehrte und paranoide Einsiedler sind nur zwei Beispiele, wie das Beschaffen von Informationen ausgestaltet werden kann.

Das Ende

Das Ende eines Abenteuers ist oft unvorhersehbar und das ist auch gut so. Denn die Spieler entscheiden, wie es denn ausgeht und was die Zwischenstationen bis zum hoffentlich fulminanten Abschluss des Abenteuers aussehen. Also skripte kein Ende, sondern notiere einfach die wahrscheinlichsten Optionen, wie es denn ausgehen kann. Wichtig ist allein, dass die Spieler ein Erfolgserlebnis aufweisen können, wenn sie es selber nicht zu arg verbockt haben, aber das typische Hollywood-Ende muss auch nicht erzwungen werden.

NSC

NSC werden bei SpacePirates in vier Kategorien aufgeteilt: Haupt-NSC, Wichtige NSC, Mooks und Statisten. Nur die ersten drei haben eine regeltechnische Bedeutung.

Haupt-NSC

Hauptcharaktere sind die Auftraggeber, der Anführer einer gegnerischen Partei oder auch die Zielperson eines Auftrags. Hauptcharaktere verfügen über vier Profile, Ausrüstung besitzen sie nach Bedarf. Sie sollten während des Abenteuers intelligent handeln. In einem Abenteuer sollten nicht mehr als ein oder zwei Haupt-NSC vorkommen. Der Spielleiter verwaltet und erschafft sie nach den Regeln für Spielercharaktere. Haupt-NSC besitzen einen zwei Stufen höheren Status als der höchste Spielercharakter.

Wichtige NSC

Wichtige NSC sind die Handlanger der Haupt-NSC, aber auch Kontakte und Feinde der Spielercharaktere. Sie handeln nach ihren Motiven oder ihrem Auftrag. Sie besitzen, wie die Hauptcharaktere, vier Profile, aber keinen nennenswerten Zugriff auf großartige Ausrüstung. Hinter den Wichtigen NSC steht oft ein Haupt-NSC, den die

Um NSC glaubhaft darstellen zu können und unterscheidbar zu machen, ist es sinnvoll, den wichtigen NSC typische Klischees und auffällige Merkmale zuzuweisen. Mit diesen Merkmalen lassen sich NSC leichter unterscheiden und auch typischer spielen.

Spielercharaktere nicht unbedingt kennen müssen. Wichtige NSC sind auf der gleichen Stufe wie der niedrigste Spielercharakter. Von Wichtigen NSC werden nur die Profile und ihre Zähigkeit verwaltet.

Mooks

Mooks sind z.B. einfache Soldaten, die in einer Patrouille mitfliegen, oder der Bote, der nur kurz einen Chip mit Informationen übergibt. Kurz gesagt: unwichtige NSC, die keine eigenen Motive besitzen. Sie besitzen nur die nötigsten Werte und eine grobe Beschreibung. Mooks besitzen nur ein allgemeines Profil mit einer Zähigkeit von eins. Die Höhe des Profils wird wie folgt berechnet.

- **Profilwert:** 2+, „Mittelwert der Stufe der Charaktere“
- **Zähigkeit:** 1

Sollen die Mooks etwas anspruchsvoller sein, kann die Zähigkeit und der Profilwert um 1 erhöht werden.

Statisten

Statisten füllen die Bars, Raumstationen und Städte. Sie haben keine regeltechnische Bedeutung, aber vermissen würde man sie, wenn sie nicht da wären.

Verfolgung

Piraten werden als Verbrecher vom Handelsrat und den einzelnen Regierungen gesucht. Je bekannter ein Pirat ist, desto intensiver wird er gesucht. Dies erhöht die Chance, dass er selbst bei einer Routinekontrolle auffliegt. Die Bekanntheit eines Piraten ergibt sich aus seiner Piratenstufe.

Gleichzeitig hängt die Gefahr aber auch von der Durchsetzungsfähigkeit und Organisation der planetaren Behörden ab. Je besser organisiert und je durchsetzungsfähiger diese sind, desto wahrscheinlicher ist es, dass ein Pirat entdeckt wird. Durchsetzungsfähigkeit und Organisation planetarer Behörden werden anhand des Verfolgungsstatus gemessen. Dieser reicht von -5 bis +5, auf durchschnittlichen Planeten liegt er bei 1. Auf einer Welt mit Verfolgungsstatus -5 gibt es praktisch keine Strafverfolgung, Welten mit Verfolgungsstatus +5 werden nahezu lückenlos überwacht. Piratenstützpunkte haben keinen Verfolgungsstatus, hier sind die Piraten unter sich.

Die Verfolgungsregeln können optional auch benutzt werden, um festzustellen, ob Piraten-Fans auf die Crew aufmerksam werden (und vielleicht sogar ein Autogramm wollen?) – in diesem Fall werden allerdings die Vorzeichen auf der Verfolgungstabelle umgekehrt, Piratenfreunde finden sich halt eher auf gesetzlosen Planeten.

Verfolgungsprobe

Jedes Mal, wenn die Charaktere auf einem Planeten landen oder in eine Kontrolle geraten, legt der Spielleiter eine Verfolgungsprobe ab, um zu bestimmen, ob die Charaktere als Piraten entlarvt werden. Die Anzahl der Würfel für diese Probe ergibt sich aus der Piratenstufe des höchstrangigen Piraten plus dem Verfolgungsstatus des Planeten. (Dazu gibt es selbstverständlich regulär Boni für geschickte Verkleidungen und auch Mali für besonders auffälliges Verhalten) Die Piraten werden erkannt, wenn die Probe wenigstens 3 Erfolge erzielt.

- **Verfolgungswürfel:** Charakterstufe des höchstrangigen Piraten + Verfolgungsstatus des Planeten

Zufallstabellen

Mit den nachfolgenden Zufallstabellen kann der Spielleiter Material für seine SpacePirates-Spielrunden auswürfeln. Am Anfang stehen diverse Tabellen, mit denen bekannte Bestandteile des SpacePirates-Universums zufällig bestimmt werden können. Danach folgen Tabellen, um Planeten und Sternensysteme zu erschaffen. Online gibt es eine erweiterte Fassung der Tabellen und auch fertige Generatoren, die Gerüchte und ganze Abenteuer generieren.

Diverse Tabellen

Fraktionen

W12	Fraktion
1	Geheimorganisation
2	Rebellenanführer
3	Piratenanführer
4	Politiker
5	Mächtiger Händler
6	Kommandant einer Raumstation
7	Militärgeneral
8	Wissenschaftler
9	Halunke
10	Mitglied des Galaktischen Handelsrats
11	Sekte
12	Konzern

W12	Händler / Halunke
1	Halram Baxu
2	Iyani Dizalo
3	Randul Zac
4	Al'Banchigo
5	Schröder
6	Stan
7	Trödler Abraham
8	Blue Rai
9	Melinda Gomez
10	Scharxu
11	Takahashi Ning
12	Unbekannter Händler

W12	Konzerne
1	Raumschiff & Co.
2	JCTech IAG
3	Omatic
4	SpaceResearch
5	Trullbank
6	UBC
7	BTBC
8	ImmoTrade
9	SpaceShell
10	Handelsbank
11	HiredGuns
12	Universalbank

W4	Sekten
1	Heavengate
2	Kinder der Sternenleere
3	Verfechter der Nacktheit
4	Weltraumpfleger

W20	Rasse
1,2,3	Mensch
4,5,6	Trull
7,8	Spaceamazone
9,10	Kahadrier
11,12	Samnese
13,14	Wagone

W20	Rasse
13,14	Wagone
15,16	Streifanier
17	Spacepear
18	Syoner
19	Glukorianer
20	unbekannte Rasse

Örtlichkeiten

W20	Stadt	Planet
1	Brüssel	Erde
2	Neubrüssel	Neusirius
3	Krandor	Alastor
4	Kalath	D4E20
5	Bridurlan	Kahadria
6	Hadoshan	Keas
7	Kilru	Kozel 5
8	Kira City	Rigel 3
9	Sila City	Sampuk
10	Taron City	Stratum Nova
11	Savar	Streif
12	Urkalath	Xawang
13	Xiuta	Xinnua
14	Yinuang	Zeno
15		Omar
16		Omatic
17		Sisbert
18		Pandar 5
19		Xanar 1
20		Neuchina

W20	Ort
1	Ruine
2	Untergrund
3	Raumstation
4	Große bekannte Stadt
5	Kleine Provinzstadt
6	Mitten in der Natur
7	Großer Sternenkreuzer
8	Militärbasis
9	Mondbasis
10	Planet in einer Sperrzone
11	Heruntergekommene Bar
12	Zwielichtiger Stadtteil
13	Raumhafen
14	Industrieanlage
15	Piratenspelunke
16	Gut bewachter Unterschlupf
17	Auf offener Straße
18	Lagerhäuser
19	Hochmoderner Zug
20	Schutzbunker

W10	Sektor
1	Föderation
2	Reich der Wagenen
3	Sternenrepublik Neuasien
4	Trullimperium
5	Freihandelszone
6	Kahadrisches Reich
7	Neutrale Zone
8	Samara
9	Glukorianisches Imperium
10	Unerforschter Sektor

Weltraumphänomene

Weltraumphänomene stören den FTL-Antrieb und können daher nur im Normalraum durchquert werden. Gleichzeitig sind sie eine Gefahr für jedes Schiff - wenn ein Phänomen bzw. sein Einflussbereich durchflogen wird, muss die Besatzung einen eskalierten Konflikt gegen das Phänomen gewinnen, sonst wird das Schiff unbrauchbar. Der Schadenspool des Phänomens entspricht seiner Größe, für das Raumschiff werden die Schadensregeln aus dem Raumschiffkampf verwendet.

W10	Phänomen	Größe	Anzahl Würfel
1	Kleines schwarzes Loch	1W6	3+1W6
2	Negatronenwolke	4W6	8+1W6
3	Asteroidengürtel	2W6	7+1W6
4	Plasmawolke	1W6+3	4+1W6
5	Supernovaüberreste	1W6+1	5+1W6
6	Ionensturm	5W6	3+1W6
7	Großes schwarzes Loch	2W6+6	6+1W6
8	Pulsar	1W6	2+1W6
9	Wurmloch	2W6+2	5+1W6
0	Raumzeitverschiebung	2W6+4	4+1W6

Sternensysteme

- Anzahl Planeten:** 1W10 in einem kleinen oder
1W20 in einem großen Sternensystem
- Bewohnbare Planeten:** 1W4-1

Planeten

W12	Typ
1	Dschungelplanet
2	Feuerplanet
3	Wüstenplanet
4	Wasserplanet
5	Eisplanet
6	Erdähnlicher Planet
7	Gasriese
8	Sumpfplanet
9	Giftiger Planet
10	Erdähnlicher Planet
11	Heißer Felsplanet
12	Vulkanplanet

W10	Bewohner
1	Freundliche Alienrasse
2	Piratenstützpunkt
3	Feindliche Alienrasse
4	Pelzige kleine Wesen
5	Keine
6	Außenposten
7	Keine
8	Aggressive Insekten
9	Unbekannte Alienrasse
0	Freundliche Menschenrasse

W10 Zentralgestirn	
1	Überrest einer Supernova
2	Eine aktive Sonne
3	Weißer Zwerg
4	Aktives Doppelsternsystem
5	Eine aktive Sonne
6	Roter Riese
7	Aktives Doppelsternensystem
8	Neutronenstern
9	Schwarzes Loch
0	Hyperriese

W4	Bekanntheit
1	Völlig unbekannt, gerade einmal die Koordinaten sind verzeichnet
2	Etwas bekannt, Planetentyp, Monde, etc. sind verzeichnet
3	Erforschter, aber unbedeutender Planet, abseits von Handel und Politik
4	Allgemein bekannter Planet

W10	Trabanten
1	1 Mond
2	1 bewohnter Mond
3	Dünner Ring
4	Gaswolke
5	Zwei einander umkreisende Monde
6	Kein Mond
7	Dichter Ring
8	1W100 Monde
9	Dünner Ring + 1W100 Monde
0	1W10 Monde

W10	Technologielevel
1	Steinzeit
2	Antike / Mittelalter
3	Industriezeitalter
4	Computerzeitalter
5	Raumfahrt im eigenen Sternensystem
6	FTL-Technologie
7	FTL-Technologie
8	FTL-Technologie
9	FTL-Technologie
0	Weit Überlegen

Raumschiffe

W12 Typ

- 1 Kleines Handelsschiff
- 2 Großes Handelsschiff
- 3 Großer Schlachtkreuzer
- 4 Kleines Militärschiff
- 5 Kleines Forschungsschiff
- 6 Großes Forschungsschiff
- 7 Kleines Urlaubsschiff
- 8 Großes Urlaubsschiff
- 9 Bergbauschiff
- 10 Jahrmarktschiff
- 11 Agrarschiff
- 12 Kleines Aufklärungsschiff

W4 Besatzung

- 1 Rumpfmannschaft
- 2 Volle Besatzung
- 3 Anfängerbesatzung
- 4 Alte Veteranen

W6 Besonderheit

- 1 Von Weltraumphänomen beschädigt
- 2 nichts
- 3 Seuche an Bord
- 4 Raumschiff ist verstrahlt
- 5 Heiße Ware an Bord
- 6 Geheimer Militärtransport

W10 Gegenstand

- 1 außerirdisches Artefakt
- 2 Waffenprototyp (Handfeuerwaffe)
- 3 Hochmoderner Mikrochip
- 4 Beweisfotos
- 5 Raumschiff mit experimentellem Antrieb
- 6 Leichnam einer unbekannten Alienrasse
- 7 Waffenprototyp (Raumschiffwaffe)
- 8 geheime Industrieunterlagen
- 9 Geheimdienstinformationen
- 0 ungewöhnliche Gesteins-/Bodenproben

Anhang

Zeitraub

Zeitraub ist ein kurzes SpacePirates-Abenteuer für eine Con- oder Einführungsrunde. Auf der SpacePirates Webseite gibt es mit Zeitraub 2 ein Abenteuer, das direkt an dieses anschließt.

Übersicht

Der Auftrag

Die Charaktere werden von Jangba angeheuert, um eine Kiste der Föderation aus einem Transportschiff zu klauen, das von Stratum Nova (Freihandelszone) auf dem Weg zu einem kleinen Planeten namens Javar 3 (Neutrale Zone) ist. Der Inhalt der Kiste ist unbekannt.

Auftraggeber

Der Auftraggeber ist Jangba, ein samnesischer Geschäftsmann mit zweifelhaftem Ruf.

Auftragerteilung

Die Charaktere werden von einem Boten unterrichtet, dass Jangba einen Auftrag für sie hat und dass sie auf sein Schiff kommen sollen, das sich in der Nähe des Braben-Gürtels befindet.

Belohnung

4.000 UC pro Charakter

Schwierigkeiten

- Neben der Fracht befinden sich auf dem Föderationsschiff auch noch eine Truppe von 15 Soldaten der Föderation, die aber nichts mit der Fracht zu tun haben.
- Die Kiste enthält ein wichtiges Teil für den Bau einer Zeitmaschine (funktioniert nur im Zusammenhang mit der Raumzeitverschiebung).
- Nach dem Überfall kreuzt ein kahadrischer Raumkreuzer den Weg der Charaktere.
- Religiöse Fanatiker verfolgen die Charaktere bzw. das Transportschiff und wollen das seltene Bauteil zerstören, weil sie befürchten, dass die Zeitmaschine den Untergang des Universums verursachen wird.
- Das Bauteil ist im Bereitschaftsmodus und reagiert seltsam auf äußere Einflüsse.

Auftragserteilung

Der Bote

Bing Peng, der Leibwächter Jangbas, sucht die Charaktere in ihrer Stammkneipe auf Two Eyed Jack auf.

Der Bote Jangbas ist menschlich und hat einen asiatischen Einschlag. Er ist 1,80 m groß und leicht übergewichtig, bewegt sich aber ganz und gar nicht ungeschickt. Er trägt einen grauen, etwas abgenutzten Raumfahrtoverall und an seiner Seite eine Laserpistole.

HÄNDLER	4
SÖLDNER	5
Zähigkeit	4
Bewaffnung	Laserpistole: WB 0

Er bestellt sich an der Bar einen Schnaps und geht dann direkt auf die Charaktere zu. Er teilt ihnen mit, dass sich Jangba am

Rande des Brabengürtels befindet und sie heute noch sprechen will, da er einen Auftrag für sie hat. Anschließend drückt er ihnen einen Chip mit den Koordinaten des Treffpunkts und einer Lösung in die Hand und verschwindet, ohne sich in große Diskussionen einzulassen.

Nachdem die Piraten noch Möchtegernpiraten und wohl ziemlich blank sind, können sie einen ersten Auftrag gut gebrauchen und unangenehme Auftraggeber sind wirklich nichts Außergewöhnliches.

Gerüchte über Jangba

Durch eine Probe auf HÄNDLER können die Spieler schauen, was ihre Charaktere über Jangba wissen bzw. sich auf der Raumstation oder im Starnet über ihn erkundigen.

Erfolge	Information	Wahrheitsgehalt
1	Die Charaktere haben schon von Jangba gehört und wissen, dass er unangenehm sein kann. Angebote / Aufträge von ihm sollte man nicht ausschlagen.	wahr
1	Er unterhält gute Beziehungen zu den Glukorianern.	falsch
1	Sein Gehirn ist der einzige organische Bestandteil seines Körpers, der Rest wurde durch Cyberware ersetzt.	falsch
2	Er foltert persönlich jeden, der versucht, ihn zu betrügen.	teilweise wahr
2	Jangba ist extrem technikverliebt und immer an neuen Erfindungen interessiert.	wahr
2	Jangba ist ganz tief in den Katpar-Vorfall verwickelt, bei dem 2 Sonnensysteme zerstört wurden und das Wurmloch entstand.	falsch
3	Er ist ein Feind des Handelsrats.	wahr
3	Jangba handelt hauptsächlich mit experimentellen Gerätschaften, Raubkopien von Blaupausen und wissenschaftlichen Entdeckungen, außerdem ist er im Schwarzmarkt für Prototypen sehr aktiv.	wahr

Auf Jangbas Raumschiff

Jangba besitzt ein modernes Raumschiff, auf dem seine kleine Privatarmee bequem Platz hat. Es wartet am Rande des Brabengürtels auf die Piraten. Wenn die Piraten das Raumschiff anfunken und die Lösung verraten, dürfen sie ihr Raumschiff an einer Schleuse andocken.

Auf Jangbas Raumschiff werden sie von vier bewaffneten Söldnern und Bing Peng empfangen. Die Söldner wirken durchaus professionell und Bing Peng ist jetzt in einen edlen Anzug gekleidet. Allzu starke Bewaffnung der Piraten lassen die Söldner nicht zu, aber eine Laserpistole an der Seite wird durchaus geduldet.

SÖLDNER	6
Zähigkeit	2
Bewaffnung	Laserpistole: WB 1

Akzeptieren das die Piraten werden sie durch ein paar Gänge und einen Lift in Jangbas großes und edel ausgestattetes Büro gebracht. Dort sitzt Jangba bereits beschäftigt hinter dem Schreibtisch in seinem Sessel. Er wird die Piraten kurz warten lassen.

Falls das die Piraten nicht akzeptieren, dürfen sie das Raumschiff nicht betreten, es gibt aber die Möglichkeit die Auftragsübergabe auch per Bildfunk durchzuführen, wobei aber Jangba definitiv die persönliche Variante bevorzugt.

Jangba trägt einen schwarzen, sehr edlen Anzug. Wie bei Samnesen üblich, ist auch Jangba nicht zu 100 % organisch, seine rechte Hand und sein Schädel wurden durch Cyberware ersetzt. Damit wirkt er noch bedrohlicher, als er es durch seine Statur und seinen Ruf ohnehin schon tut.

Der Auftrag

Jangba erläutert den Charakteren den Auftrag in einem gelassenen Ton und lässt sich dabei nicht unterbrechen oder aus der Ruhe bringen. Dabei steht BingPeng neben ihm und die Söldner lassen die Piraten nicht aus dem Blick.

Sie sollen eine Kiste der Föderation entwenden, die von einem Frachtschiff von Stratum Nova (Freihandelszone) nach Javar 3 (Neutrale Zone) gebracht wird. Weitere Details zum Auftrag bekommen die Charaktere auf einem Computerchip. Als Entlohnung bietet Jangba 4.000 UC pro Kopf an. Er gibt den Piraten 8 Tage Zeit, um die Kiste zu ihm zu bringen.

Natürlich kann mit Jangba verhandelt werden. Er besitzt ein HÄNDLER-Profil von 6 und da er ein wichtiger NSC im Abenteuer ist einen Schadenspool von 4.

Jangba wird den Charakteren bei ihrem Auftrag nicht weiter unter die Arme greifen, da er weder mit Piraten noch mit dem Raub in Verbindung gebracht werden will. Er macht den Charakteren auch deutlich, dass es nicht gut wäre, den Deal abzulehnen oder platzen zu lassen und stellt klar, dass die Gerüchte über Folterungen nicht erfunden sind.

Nachforschungen

Nachdem die Piraten wieder auf ihrem Schiff sind oder vielleicht nach Two-Eyed-Jack zurückkehren, können sie sich die Informationen auf dem Chip ansehen und vielleicht auch noch etwas Informationen zum Transportschiff und Javar 3 herausfinden.

Informationen auf dem Chip

- Transportschiff:** Kyffhäuser (Föderationsschiff)
- Auftrag:** Transport von Lebensmitteln und Ausrüstung
- Kapitän:** Elpxes (Wagone)
- Antrieb:** FTL1
- Startzeit:** in 10 Stunden
- Startplanet:** Stratum Nova
- Flugzeit:** 100 Stunden
- Zielplanet:** Javar 3
- Route:** Nach etwa 56 Stunden Flug nähert sich das Transportschiff dem Brabengürtel auf 4 Lichtjahre.

Über Javar 3

Javar 3 ist ein kleiner Planet am Rande der großen Raumzeitverschiebung in der Neutralen Zone. Der ganze Planet ist von einem dichten Dschungel bedeckt und es herrschen entsprechende Temperaturen. Auf diesem Planeten gibt es, außer einer Forschungsstation, die hauptsächlich die Raumzeitverschiebung erforscht, keine weiteren Ansiedlungen. Diese Forschungsstation wird vom Galaktischen Handelsrat betrieben und von Edward Bakutha geleitet. Neben dem Forschungsteam sind auf Javar 3 auch noch 15 Soldaten stationiert, die für die Sicherheit der renommierten Forscher sorgen sollen.

Typ	Dschungelplanet
Sektor	Neutrale Zone
Monde	2
Einwohner	Forscher
Hauptstadt	-
Raumhäfen	kleine Schiffe
Besiedelung	Forschungsstation
Verfolgungsstatus	1
Technologielevel	FTL
Politisches	Forschungsplanet des Galaktischen Handelsrats

Geheime Forschungen

Neben dem offiziellen Forschungsauftrag gibt es auch noch ein geheimes Forschungsziel: Der Bau einer Zeitmaschine. Das Teil in der Kiste ist das letzte, essenzielle Teil der Zeitmaschine. Sobald es eingebaut ist, kann der erste Testlauf beginnen.

Gerüchte

Durch eine Probe auf HÄNDLER können die Spieler schauen, was ihre Charaktere über Javar 3 wissen bzw. sich auf der Raumstation oder im Starnet über ihn erkundigen.

Erfolge	Information	Wahrheitsgehalt
1	Auf Javar 3 haben, dank der Raumzeitverschiebung, die Affen die Macht übernommen	halbwahr
2	Auf Javar 3 leben verrückte Wissenschaftler	halbwahr
3	Auf Javar 3 wird an einem geheimen Regierungsprojekt gearbeitet	wahr
4	Auf Javar 3 wird an einer Zeitmaschine geforscht	wahr

Marmonen

Die Marmonen-Gruppe besteht aus vier menschlichen Fanatikern um die vierzig, die allesamt altmodische, schwarz-marmorierte Anzüge mit dazu passenden Hüten tragen. Zudem besitzt jeder von ihnen einen gepflegten Vollbart. Sie sind gegen die allgegenwärtige Technik, insbesondere gegen experimentelle Technik wie Zeitmaschinen. Sie sind überzeugt, die Zeitmaschine werde nicht nur die Menschheit ruinieren, sondern auch das Universum zerstören. Sie sind natürlich alle tief religiös und jeder trägt ein kleines Gebetsbuch bei sich, aus dem sie gerne rezitieren.

- Ihr Anführer ist Oliver Malbeck, er war mal der Kompagnon von Jangba, ist aber schon vor längerer Zeit aus den Geschäften ausgeschieden und hat sich den Marmonen angeschlossen.
- Die Marmonen verfolgen den Weg des Zeitmaschinenteils schon eine ganze Weile und wollen es zerstören.
- Auch renommierte Wissenschaftler warnen vor dem Bau einer Zeitmaschine, dies können die Piraten auch durch eine kurze Starnet-Recherche validieren.

	Oliver Malbek	2 Fanatiker	1 Pilot
SÖLDNER	2	2	1
PILOT	2	2	5
TECH	1	3	2
HÄNDLER	5	4	3
Zähigkeit	4	1	1
Bewaffnung	Revolver: WB 0		

Spaceflitzer
Antrieb
Geschwindigkeit
Wendigkeit
Zuverlässigkeit
Hilfsenergie
Schadenspunkte
Schilde
Sensoren
Bewaffnung

Aktionen der Marmonen

Die Marmonen werden die Piraten in der Nähe von Two Eyed Jack aufsuchen, je nach Verhalten der Charaktere entweder direkt, nachdem die Piraten den Auftrag erhalten haben, oder erst, wenn die Piraten das Zeitmaschinenteil gestohlen haben. Falls die Charaktere die Marmonen ungehört wegschicken, werden diese immer wieder die Charaktere aufsuchen und auch mit ihrem Spaceflitzer verfolgen.

- Die Marmonen versuchen, die Charaktere von ihren guten Absichten zu überzeugen, und klären sie auf, was es mit der Beute genau auf sich hat. Außerdem warnen sie die Piraten vor ewigen Höllenqualen, wenn ihre Lasterhaftigkeit das Universum zu grunde richtet.

- Sie bieten den Piraten eine kostbare Kopie ihres heiligen Buches Marmon und ewiges Seelenheil an, wenn sie das Zeitmaschinenteil zerstören (oder wenigstens an einem sicheren Ort verstecken).
- Wenn sich die Piraten nicht überzeugen lassen, bieten die Marmonen bis zu 10.000 UIC für das Zeitmaschinenteil.
- Falls die Charaktere nicht auf ihre Vorschläge eingehen, werden sie sich mit denselben Angeboten an den Wagonenkapitän wenden. Im äußersten Notfall werden sie das Zeitmaschinenteil auch stehlen.

Überfall

Wie die Piraten an die Kiste kommen, bleibt natürlich ihnen überlassen. Hier gibt es interessante Informationen über das Transportschiff und ein paar Möglichkeiten, wie die Piraten es überfallen könnten.

Natürlich sollte der Spielleiter hier auf die Ideen der Spieler eingehen und sie großzügig mit allen Hintergrundinformationen versorgen, die die Charaktere kennen oder wahrscheinlich kennen sollten. Falls die Spieler allzu lange planen, kann der Spielleiter ruhig etwas Druck machen, damit das Abenteuer weitergeht.

Transportschiff

Kapitän Elpxes ist ganz Wagnisne, entsprechend wird er keinen Millimeter von der Flugroute abweichen und immer nach Protokoll handeln. Laut Protokoll sind Verhandlungen mit Piraten ausgeschlossen, solange eine Fluchtmöglichkeit besteht. Außerdem muss bei Sichtung von Piraten ein Notruf an die nächstgelegene Kampfleitzentrale erfolgen. Erst, wenn eine Flucht ausgeschlossen ist, wird er sich zum Kampf stellen, aber aufgeben, wenn die Zerstörung des Schiffes droht.

Elpxes	
HÄNDLER	5
Zähigkeit	4

Veraltetes Transportschiff	
Pilotenwert	5
Techwert	4
Schützenwert	4
Antrieb	FTL1
Geschwindigkeit	4
Wendigkeit	1
Zuverlässigkeit	2
Hilfsenergie	10
Schadenspunkte	40
Schilde	8
Sensoren	Kurz
Bewaffnung	4 Laserkanonen: WB 2, SM 1

- Offiziell transportiert das Schiff nur die Ablösung für die auf Javar 3 stationierte Einheit nebst einigen Ersatzteilen und Ausrüstung.
- Neben dem Zeitmaschinenteil befinden sich auch noch andere Forschungsmaterialien und Lebensmittel an Bord.
- Niemand aus der Besatzung weiß von der geheimen Fracht, lediglich der Kapitän ist darüber informiert, dass geheimes Forschungsmaterial transportiert wird, gibt dies aber nicht zu.

Überfallmöglichkeiten

Hier ein paar Möglichkeiten, wie die Piraten den Transport überfallen können. Das grundsätzliche Problem ist, dass die Piraten nur auf das Transportschiff schießen und gelangen können, wenn es gerade nicht mit FTL-Geschwindigkeit unterwegs ist. Das Transportschiff wird natürlich versuchen, zu fliehen, und sich verteidigen. Nach dem ersten Schuss der Piraten wird es auch ein Hilfesignal nach Javar 3 und Stratum Nova schicken.

Platzierung von Minen

Dadurch muss das Transportschiff den FTL-Flug beenden, wird schon etwas beschädigt und kann dann von den Piraten angegriffen und geentert werden. Minen können entweder auf Two-Eyed-Jack gekauft, oder auch aus Torpedos gebaut werden. Minen verursachen 1W4 Schadenspunkte, die nicht von Schilden aufgehalten werden.

Asteroiden

Durch Ausgabe eines Piratenpunkts kann auf der Flugroute ein Asteroidengürtel erschaffen werden, durch den das Transportschiff fliegen muss. Hier können die Piraten auf das Transportschiff lauern, da es hier langsam durchmanövriren muss und die Piraten mit ihrem kleineren Schiff einen taktischen Vorteil besitzen.

Vortäuschen einer Panne

Die Charaktere täuschen auf der geplanten Route des Transportschiffs eine Panne ihres Raumschiffs vor. Wenn das Transportschiff den FTL-Flug verlässt, könnten die Piraten das Transportschiff angreifen oder

sich auf das Transportschiff bringen lassen, um dann dort insgeheim oder durch Enterung an die Kiste zu gelangen. Die Panne sollte aber schon realistisch wirken.

Vor Javar 3

Kurz vor Javar 3 muss das Transportschiff den FTL-Antrieb abschalten, um in die Umlaufbahn einzuschwenken. Hier ist eine gute Gelegenheit, das Raumschiff anzugreifen. Nach dem FTL-Flug muss sich das Transportschiff erst neu orientieren, so liegt der Überraschungseffekt auf der Seite der Piraten. Die Piraten könnten sich z.B. hinter einem Mond oder auf der anderen Seite des Planeten verstecken.

An das Bauteil gelangen

Die Piraten können entweder das Schiff entern oder den Kapitän zwingen, das Bauteil herauszurücken, wenn sie das Transportschiff kampfunfähig geschossen haben, aber das wird sich aus der Situation ergeben.

- Falls die Piraten das Raumschiff entern, werden die Föderationssoldaten natürlich das Schiff verteidigen und versuchen, die Piraten in die Enge zu treiben.
- Falls die Piraten durch eine List auf das Transportschiff kommen, werden die Föderationssoldaten die Charaktere anfangs nicht aus den Augen lassen, offensichtliche Waffen werden ihnen abgenommen. Kapitän El pxes wird auf der Brücke kurz mit den Charakteren sprechen, um herauszufinden, was geschehen ist. Die Charaktere werden auch informiert, dass sie auf dem nächsten bewohnten Planeten abgesetzt werden, außer wenn sie für ihre Mitreise bezahlen. So, wie es das Protokoll für gestrandete Weltraumfahrer vorschreibt.

15 Föderationssoldaten

SÖLDNER	6
Zähigkeit	2
Bewaffnung	Lasergewehr: WB 1

Die Kiste

- Die $1 \times 2 \times \frac{1}{2}$ m große, metallene Kiste steht nicht auf der Ladelisten des Raumschiffs und der Kapitän leugnet auch, etwas Spezielles an Bord zu haben.
- Auch der Kapitän weiß nicht, was sich in der Kiste befindet.
- Sie befindet sich in einem separaten Laderraum, der speziell abgeschirmt ist. Nur der Kapitän besitzt den Zahlenkode, um den Raum zu betreten.
- Sie ist verschlossen und mit einem Zahenschloss gesichert, auf ihr prangt das Logo der Föderation.
- In der Kiste steckt ein Bauteil für eine Zeitmaschine.

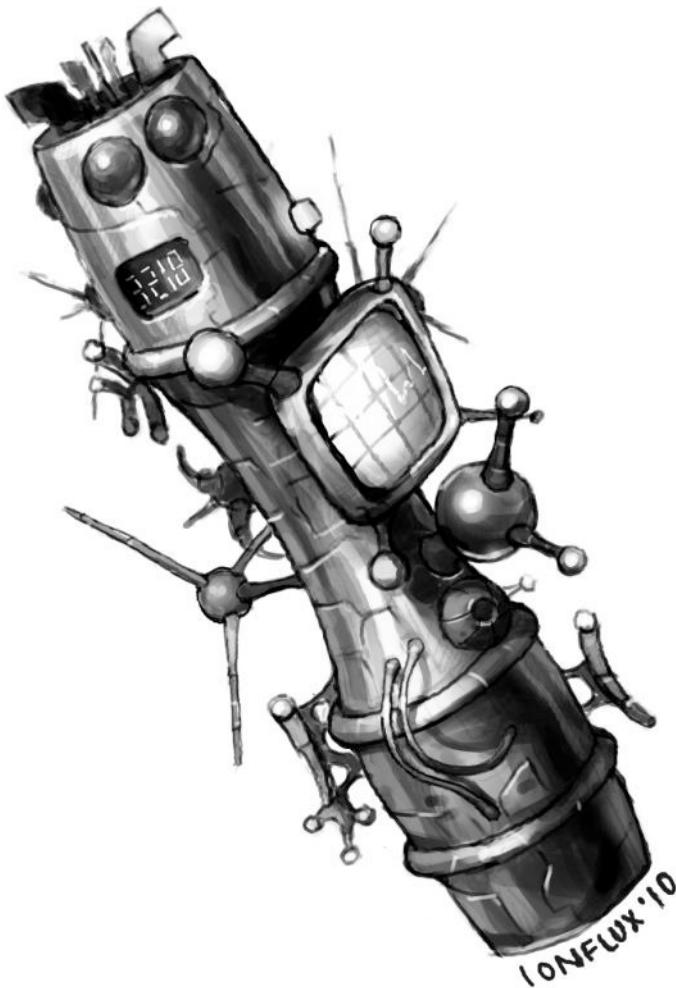
Das Bauteil

Falls die Piraten die Kiste öffnen (TECH-Probe mit 3 Erfolgen, um sie unaufällig zu öffnen) entdecken sie ein seltsam aussehendes, zylindrisches Teil, das die gesamte Kiste ausfüllt. Um die Achse sind viele, sehr kompliziert aussehende Teile angeordnet. Einige davon blitzen, das Teil scheint in Betrieb oder im Bereitschaftsmodus zu sein.

Mit einer TECH-Probe können die Piraten das Bauteil genauer unter die Lupe nehmen.

Erfolge Untersuchungsergebnis

- | | |
|---|---|
| 2 | Es ist Teil einer größeren Maschine und es befindet sich tatsächlich in einem Standby-Modus. |
| 3 | Das Teil gibt eine sehr merkwürdige Strahlung ab, die gefährlich sein könnte. |
| 4 | In der Umgebung des Teils gibt es eine ungewöhnliche Dichte von Chronotonen (auch als Zeitteilchen bekannt) |



Das Bauteil reagiert auf äußere Einflüsse, besonders, wenn die Kiste geöffnet wurde. Bei folgenden Ereignissen muss auf die nachfolgende Tabelle gewürfelt werden:

- Start/Ende eines FTL-Flugs
- Starke Erschütterungen
- Treffer mit einer Waffe
- Öffnen oder Schließen der Kiste

Die Auswirkungen halten immer 2W12 Stunden bzw. bis zur nächsten Auswirkung an, falls nicht anders angegeben.

W10 ungeöffnet	geöffnete Kiste
1,8 Alles in 1 km Umkreis wird schwarz/weiß.	Es gibt in 5 km Umkreis keinen Ton, auch Funkgeräte funktionieren nicht.
2,7 Alle Antworten im Funkverkehr kommen stark verzerrt (viel zu schnell) an.	Der Funkverkehr wird in die Vergangenheit umgeleitet.
3,6 Zeitanomalien: Jeder sieht sich immer wieder ein paar Sekunden in der Zukunft.	Zeitanomalien: Von jedem Charakter tauchen peinliche Bilder seiner Vergangenheit auf.
4,5 Schwerkraft verdoppelt sich.	Schwerkraft wird aufgehoben.
9,0 Alle W20 Minuten taucht in der Nähe eine Urzeit-Riesen-Nacktschnecke für 10 Sekunden auf.	Alle W20 Minuten taucht in der Nähe eine Urzeit-Riesen-Nacktschnecke für W10 Minuten auf und ihr Schleim ist säurehaltig.

Ende

Je nach Erfolg der Charaktere und Entscheidungen der Spieler kann das Abenteuer auf zwei Weisen enden.

Alles Gut

Wenn die Piraten das Zeitmaschinenteil erbeutet haben, wird Jangbas Bote es entgegennehmen und den Charakteren das versprochene Geld in Form von Chips geben. Natürlich überprüft er vorher die Kiste und wird etwas misstrauisch, wenn er Öffnungsspuren entdeckt. Um die Auswirkungen des Zeitmaschinenteils abzudämpfen, lässt er die Kiste in eine weitere Kiste verpacken, die mit allerlei elektronischem Schnickschnack gespickt ist.

Neuer Feind

Falls die Charaktere das Teil nicht erbeutet haben oder Jangba hintergehen, wird Jangba ihnen ein gut bewaffnetes Killerkommando auf den Hals hetzen, um die Charaktere tot oder lebendig zu ihm zu bringen. Freiwillig sollten sich die Charaktere jedenfalls nicht bei Jangba blicken lassen.



Pilot 4

Händler 4

HHP

Macken

Söldner 4

Tech 4

Piratenwürfel

Bonus

Waffe

Beschreibung

Ausrüstung

Kosten

Ladekapazität



Personen



Wendigkeit



Zuverlässigkeit



Geschwindigkeit



FTL



Trefferzone

Schaden

Schadenspunkte



Schild

Hilfsenergie



Waffe

Bonus

SM

Macken

1

2

3

4

5

6

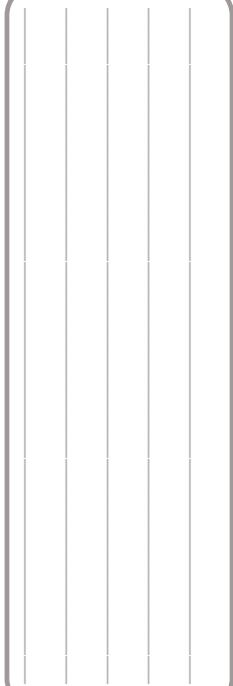
7

8

9

10

Zubehör



SpacePirates ist ein freies und abgedrehtes Space-Opera-Rollenspiel um Piraten im Weltraum im Stil der 1980er Zeichentrickserien und Comics. Es ist für One-Shots oder kurze Kampagnen gedacht.

Die Charaktere sind Piraten und treiben sich in den zwielichtigen Bars und Kneipen des Universums herum, liefern sich Schlägereien mit anderen Piraten und knüpfen Kontakte zu halbseidenen Händlern, inoffiziellen Regierungsbeauftragten und undurchsichtigen Vereinigungen. In ihrem Raumschiff voller Macken jagen sie nach Ruhm und Reichtum, dabei führen sie höchst illegale Aufträge durch, rauben Schiffe aus, liefern sich waghalsige Raumschlachten und entdecken neue Weltraumphänomene und Planeten. Trauen können sie niemandem, da jeder der mit ihnen verkehrt, genauso verschlagen und geldgierig ist, wie sie selbst. Als wäre das nicht genug, werden sie auch vom Handelsrat und den Regierungen verfolgt und stehen in Konkurrenz mit vielen anderen Piraten.

