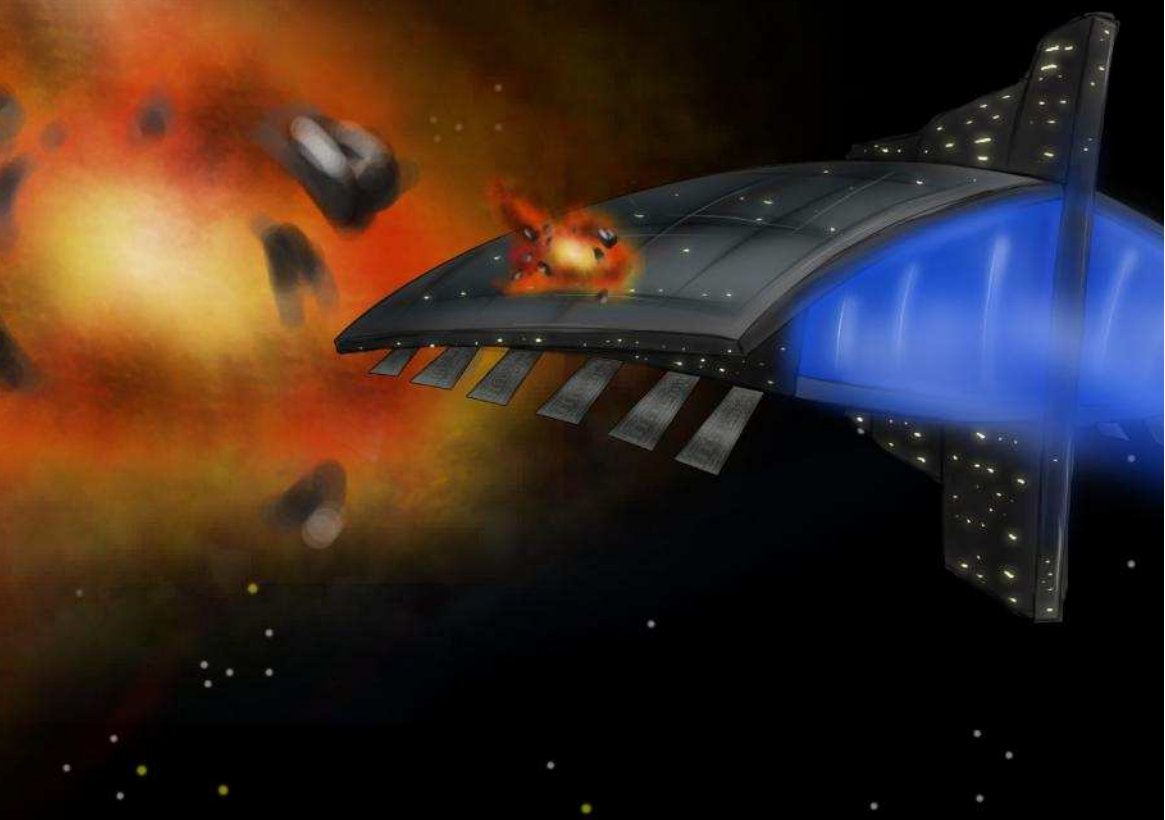


Die Abenteuer der Space Pirates



Die Abenteuer der Space Pirates

jcgames
freie Rollenspiele
<https://jcgames.de/>

Dieses Buch

Dieses Buch sammelt alle Abenteuer, die bisher für das SpacePirates-Rollenspiel erschienen sind. Außerdem enthält es ein kurzes Kapitel, wie man mit SpacePirates Minikampagne gestalten kann.

Die meisten Abenteuer können unabhängig voneinander und in beliebiger Reihenfolge gespielt werden. Je nach Spielstil der Gruppe füllen sie ein bis drei Spielabende.

Scheut euch nicht davor, die Abenteuer an den Spielstil eurer Gruppe anzupassen. Behandelt sie als Inspiration für einen verrückten Spieleabend, nicht als den zwingend zu befolgenden Anhang für die wagonische Richtlinie zum korrekten Vorgehen beim Nachstellen einer Geschichte. Hauptsache ihr habt Spaß und tolle Runden mit dem hier angebotenen Material.

SpacePirates im Web

Auf der SpacePirates-Homepage gibt es das gesamte SpacePirates Material als PDF zum freien Download. Dort findest du auch eine interaktive Karte und diverse Zufallsgeneratoren, welche die Arbeit des Spielleiters erleichtern können. Zudem gibt es eine WebApp für Smartphones und Tablets mit allen Inhalten von SpacePirates.

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

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

spacepirates@jcgames.de

Inhalt

Kampagnen mit SpacePirates..... 3

Abenteuer

Der große Fang.....	9
Dungeonplanet.....	17
Halloween.....	25
Laborratten.....	35
Neutritiumklau.....	43
Ostern.....	49
Raumschiffdungeon.....	57
Schatz von Menkar.....	69
Schatzjagd.....	75
SpaceDrache.....	83
Spritprobleme.....	91
Weihnachten.....	97
Weihnachten II.....	103
Zeitraub II.....	109

Danke

Ein großes Danke an alle, die etwas zu diesem Buch beigesteuert haben, vor allem an die Autoren der Abenteuer, die ich nicht selber geschrieben habe.

Impressum

Autor und Layout

Jürgen Mang

Abenteurautoren

Oliver Korpilla (Weihnachten II)
Onno Tasler (Dungeonplanet, Spritprobleme)
Stefan Schwiedland (Der große Fang)

Lektor

Onno Tasler

Lizenz



Dieses Werk steht unter der Creative Commons Lizenz: Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International

Kampagnen mit SpacePirates

Dieses Kapitel beschäftigt sich mit Tipps zum Gestalten und Leiten von kurzen Kampagnen mit SpacePirates. Im ersten Teil geht es darum, wie man Gegenspieler und Freunde der Charaktere einsetzen kann, um Abenteuer persönlicher zu gestalten. Im zweiten Teil gibt es Hinweise, was man mit erbeuteter Ware und Ausrüstung anfangen kann.

Gegenspieler der Charaktere

Gegenspieler sind ein gutes Mittel um noch mehr Spannung, durch Konkurrenzsituationen, in ein Abenteuer zu bringen. Gegenspieler sollten dazu natürlich immer wieder auftauchen, erwartet und unerwartet. Dafür kommen zwei Arten von Gegenspieler in Betracht, eine andere Piratencrew auf ähnlichem Machtniveau oder ein wesentlich mächtigerer Gegner.

Andere Piratencrew

Eine andere Piratencrew bietet vor allem spannende Konkurrenzsituationen und Potential für persönliche Konflikte. Am Besten erschafft der Spielleiter vor dem ersten Abenteuer einer Kampagne eine entsprechende Piratencrew. Diese sollten von Größe und Macht der Spielercrew gleichen und mit diesen mitwachsen. Damit bleiben sie dauerhaft ein ebenbürtiger Gegner. Idealerweise baut der Spielleiter hierfür auf Charakteren oder Crews auf, mit denen die Gruppe bereits die Entermesser gekreuzt hat.

Die andere Piratencrew sollte in jedem Fall einen hohen Wiedererkennungswert besitzen. Dieser kann z.B. durch die intensive Nutzung von Klischees oder ein extrem auffälliges Raumschiff umgesetzt werden.

In einigen Abenteuern tauchen bereits Piratencrews als Gegenspieler auf, sie eignen sich natürlich besonders gut, um die Gegenspieler einzusetzen. Auch andere Abenteuer bieten genug Raum für einen Gastauftritt der Konkurrenten. Sei es als Statisten am Rande, die gerade in der Stammkneipe der Piraten ihre letzte Beute versaufen und mit ihren Heldentaten prahlen, sei es als zusätzlicher Störfaktor im Abenteuer. Sie müssen aber nicht in jedem Abenteuer auftauchen.

Mächtigerer Gegner

Ein wesentlich mächtigerer Gegner muss mit Bedacht eingeführt werden. Schließlich soll er den Piraten nicht die Show stehlen, sondern sie vielmehr ins rechte Licht setzen: als coole Piraten, die auf große Abenteuer ziehen. Der Feind muss also Gründe haben, warum er nicht seine vollständige Macht einsetzt, um die Piraten zu vernichten. Idealerweise sollte er in einem Abenteuer eingeführt werden, in dem die Piraten ihn wirklich verärgern. Etwa, weil sie ihn als Auftraggeber hintergehen, ihm als Händler etwas vor der Nase wegschnappen oder ihm als Sammler sein Lieblingsstück gestohlen.

Er könnte auch versuchen, die Piraten zu manipulieren, damit sie nichtsahnend seine Pläne voranbringen. Er könnte auch die Gegenspieler der Charaktere fördern. Dabei muss der Spielleiter aber aufpassen, dass er die Spieler nicht auflaufen lässt. Sie kriegen sonst schnell das Gefühl, bloß Marionetten des Spielleiters zu sein, der sie am Nasenring durch die Manege führt. Die Piraten sollten immer stark genug sein, um die Angriffe ihres Gegenspielers selbständig abzuwehren.

Eine gute Wahl als mächtiger Gegenspieler wäre ein hochrangiger Beamter der Sektorenregierungen oder des Handelsrats. Er verfolgt die Piraten zunächst von Amts wegen, denn als Möchtegernpiraten hat sie noch niemand auf den Schirm. Sobald sie aber einen großen Coup landen und Schlagzeilen im Starnet schreiben, wird er aktiver nach ihnen suchen – es bringt halt nicht nur Vorteile, im Holo-Highscore auf Two Eyed Jack nach oben zu rutschen.

Freunde der Charaktere

Natürlich sollten die Charaktere nicht nur Gegner und Konkurrenten besitzen, sondern auch Freunde. Die besten Freunde trafen die Charaktere vermutlich nicht erst gestern, sondern schon vor einiger Zeit. Einige vielleicht sogar schon im Space-Sandkasten. Aber wie auch immer sie sich kennenlernten, die Freunde sollten den Piraten entweder den Weg ins Abenteuer erleichtern oder sie regelmäßig unterstützen können. Sie könnten eine ähnliche Laufbahn eingeschlagen haben, dann trifft man sich regelmäßig auf einer der Piratenstationen. Sie könnten für ein Unternehmen oder die Politik arbeiten und so den Piraten den Kontakt zur legalen Welt ermöglichen. Sie sollten aber kein unbedeutender Hintergrund sein. Ein Farmer auf einem abgelegenen Planeten wird höchstens einmalig in einem Abenteuer thematisiert werden, wenn überhaupt, und ist daher eine schlechte Wahl.

Freunde als Hilfestellung

Freunde können innerhalb eines Abenteuers wichtige Informationen liefern oder anderweitig helfen. Sie sollten aber nie das Abenteuer für die Charaktere lösen. In einigen Abenteuern lassen sich die Informanten gegen einen Freund der Charaktere austauschen. So werden die Abenteuer gleich wesentlich individueller und man kriegt Gelegenheit für soziale Interaktionen.

Wie viel Hilfe die Charaktere von einem Freund bekommen können, hängt vom Freund ab. Vielleicht will er auch Mal einen Teil des Schatzes oder zumindest eine Aufwandsentschädigung.

Freunde als Abenteuer aufgehänger

Freunde können auch ein guter Abenteuer aufgehänger sein. Ein reicher Freund kann die Charaktere als vertraute und gutbezahlte Agenten beauftragen, während ein armer Freund unter Umständen noch einen Haufen Gefallen guthat, bei denen der Charakter einfach nicht »Nein« sagen kann. Zudem könnte der Freund Hilfe benötigen, etwa, weil er eine Schatzkarte besitzt, an den er aber alleine nicht rankommt. Er könnte auch in Gefahr schweben oder entführt worden sein. Dabei aber immer bedenken: Eine Freundschaft beruht auf Gegenseitigkeit, wenn der Freund etwas von den Charakteren fordert, sollte er dafür gelegentlich auch was Nützliches springen lassen.

Regeln

Damit sich der Spielleiter die Freunde der Charaktere nicht aus den Fingern saugen muss, sollte sich jeder Spieler bei der Charaktererschaffung einen Freund ausdenken und über ein paar Stichworte beschreiben. Neben seinen Namen, sein Aussehen und der Art der Freundschaft interessiert auch, wo er momentan lebt, welche Position er innehat und auf welche Ressourcen er zugreifen kann.

Beispielfreund: Jong Hu

- Alte Schulfreunde, haben nur selten Kontakt
- Ist ein typischer kleiner Chinese und besitzt nur noch wenig Haare
- Lebt in Kabukicho-Prime und leitet eine Ninja-Akademie des Akamachi-Clans

Spieler können die Freunde ihrer Charaktere im Abenteuer nahezu jederzeit einbauen, normalerweise allerdings nur als Statisten. Wenn aktiv helfen soll, indem er z.B. wichtige Informationen liefert oder die Charaktere begleitet, kostet das einen Gummipunkt. Wenn der Spielleiter die Freunde ins Spiel bringt, kostet das selbstverständlich keine Gummipunkte.

Beute

Wie im Grundregelwerk nachzulesen ist bezahlen Händler nicht den vollen Preis, sondern maximal 20 % bis 30 % des eigentlichen Warenwerts. Umso heißer die Ware ist, umso weniger werden die Charaktere dafür bekommen, da sich die Händler ihr Risiko gut bezahlen lassen und die Piraten wenig andere Möglichkeiten besitzen, ihre Ware loszuschlagen. Das ist aus Spielsicht optimal, da Millionäre wohl nicht lange Piraten bleiben würden und so die Motivation erhalten bleibt, weitere Abenteuer zu suchen.

Für die Charaktere ist Beute, die sie selber verwenden können, wesentlich hilfreicher als ein Goldschatz und es macht meist auch keinen Sinn, jedes noch so kleine Raumschiff auszuschlachten. Zum einen ist der Platz auf ihrem Raumschiff begrenzt und zum anderen lässt sich z.B. mit einer Laserkanone kaum Geld verdienen. Dafür ist es aber sinnvoll eine erbeutete Negatronenkanone an das eigene Raumschiff zu montieren, wenn es die Zeit zulässt. Oft werden die Charaktere im Abenteuer keine Zeit dafür haben, da solche Arbeiten im Weltraum schwer zu bewältigen sind und durchaus mehrere Tage benötigen.

Trotzdem sollen die Piraten mit der Zeit reicher und besser ausgerüstet werden, da Stillstand nicht zur Motivation der Spieler beiträgt, es sollte eben ein guter Mittelweg gefunden werden, mit dem alle klarkommen. Man kann natürlich auch eine reiche Piratencrew spielen, die sich viel mit schwerreichen Gegnern herumschlägt.

Wieviele Credits Beute genau einbringt kann mit einer einfachen HÄNDLER-Probe bestimmt werden. Wenn der Spieler die Probe gewinnt, erhalten die Charaktere für jeden Erfolg mehr als der Händler 5 % mehr, wenn er verliert 5 % pro Erfolg weniger. Als Verhandlungsbasis wird 20 % des Nennwerts genommen.

Bekannte Hehler

Al Banchigo

Aufenthaltort: Freeport

Rasse: Mensch

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

Blue Rai

Aufenthaltort: jede halbseidene Raumstation

Rasse: unbekannt

Blue Rai betreibt eine bekannte Barkette, die als Tarnung für seine Hehleraktivitäten dient. Er kauft so ziemlich alles an mit dem er Geld verdienen kann.

Scharxu

Aufenthaltort: überall und nirgends

Rasse: Trull

Scharxu und sein Frachter sind nur zu finden, wenn er es will. Er kauft auch die heißesten Waren an, ist allerdings ein unangenehmer Typ.

Trödler Abraham

Aufenthaltort: Halfway

Rasse: Mensch

Der Araber Abraham kauft alles und nimmt selbst heiße Ware an. Seinen Kramladen findet man auf Halfway.

Ausrüstung

Zum Beginn einer neuen Kampagne muss nicht die gesamte Ausrüstung zur Verfügung stehen. Der Spielleiter kann durchaus bestimmen, dass Ausrüstung aus Themenheften erst freigespielt werden muss. Die Piraten können sie erst kaufen, nachdem sie mit dem entsprechenden Hintergrund in Kontakt kamen. Ninja-Ausrüstung gäbe es also erst, nachdem die Charaktere auf Ninjas getroffen sind.

Dieses Vorgehen hat mehrere Vorteile:

Zum Einen geht die Charaktererschaffung und der Raumschiffbau wesentlich schneller, wenn die Spieler anfangs weniger Optionen haben. Die Ausrüstung aus dem Grundregelwerk reicht aus, um ein wehrhaftes und interessantes Raumschiff zu erschaffen. Es sollen eben auch die Charaktere und die Ideen der Spieler im Mittelpunkt stehen und nicht die Ausrüstung.

Zum Anderen kommen so, durch das Erleben von Abenteuern, langsam weitere Elemente von SpacePirates zum Vorschein und der „Sense Of Wonder“ bleibt länger erhalten. Der Spielleiter kann die Spieler dadurch mit unbekannter Technologie, wie zum Beispiel dem Ninja-Tarnschild, überraschen.

Der große Fang

Eine geheimnisvolle Schatzkarte zeigt einen unbekannten Bereich der Galaxis. Die Karte will entziffert werden und anschließend geht es daran den Schatz zu bergen. Bei dem Schatz handelt es sich um den mysteriösen „großen Fang“. Neben einem dreiköpfigen Affen bekommen auch SpaceNinjas ihren Auftritt.

Autor: Stefan Schwiedland

Überarbeitung: Jürgen Mang

Einstieg

Die Piraten befinden sich im freien Raumhafen Freeport. Vielleicht haben sie eine Ladung geheimer Zutaten zu Oma Binkel gebracht, vielleicht hat aber auch etwas ganz anderes Sie nach Freeport verschlagen. In einem abgelegenen Teil des Raumhafens hören die Charaktere Kampfärm und einen Schrei, folgen sie den Geräuschen, entdecken sie einen toten Piraten, welcher kopfüber in einem Müllhaufen steckt. Bei dem Piraten handelt es sich um Rauhbein Ralle, aber scheinbar war jemand rauer als er. Er wurde getötet und ausgeraubt.

Wenn sich die Charaktere den toten Piraten näher anschauen entdecken sie Verletzungen die von Wurfsternen stammen könnten (SÖLDNER: 2 Erfolge). Während die Charaktere Ralle und den Müllhaufen springt aus den Schatten ein dreiköpfiger Cyberaffe herbei. Er ist friedlich, aber sehr aufgebracht.

SpaceNinjas

Die SpaceNinjas sind hinter dem Cyberaffen her um selber den großen Fang zu machen, die Piraten haben sie beim Überfall auf Ralle überrascht und nun sind die SpaceNinjas hinter den Piraten her, solange diese den Cyberaffen besitzen oder auf dem Weg zum großen Fang sind. Die SpaceNinjas können die Karte selber Entschlüsseln und benötigen keine Hilfe dazu.

SpaceNinjas sind immer in dunklen Ecken und extremst unauffällig, daher braucht es immer eine SÖLDNER-Probe mit 4 Erfolgen um sie zu entdecken.

Die Ninjas greifen selber nie ein, wenn sie in der Unterzahl sind und flüchten sobald eine Niederlage droht. Sie sind aber extrem hartnäckig und werden solange es geht die Piraten verfolgen.

Ninja-Spaceflitzer

Auf dem Ninja-Spaceflitzer sind 8 SpaceNinjas untergebracht, es ist also kuschelig eng auf dem Schiff.

Das Ninja-Tarnschild verhindert, dass Sensoren das Raumschiff entdecken, Sensorenproben werden um 2 erschwert.

SpaceNinjas

SÖLDNER	3
Zähigkeit	1
Bewaffnung	Shurikenwerfer: WB 1 Ninjaschwert: WB 0

Ninja-Spaceflitzer

Pilotenwert	5
Techwert	5
Söldnerwert	3
Antrieb	FTL2
Geschwindigkeit	5
Wendigkeit	4
Zuverlässigkeit	1
Hilfsenergie	3
Schadenspunkte	12
Schilde	4
Sensoren	kurz
Bewaffnung	2 Duallaserkanonen: WB 2, SM 2
Zubehör	Ninja-Tarnschild

„Streichelt“ (TECH: 2 Erfolge) man dem Affen über den mittleren Kopf, so wird durch die Augen jenes Kopfes eine dreidimensionale Karte in den Raum projiziert welche ein unbekanntes Sternensystem und ebenso unbekannte Schriftzeichen zeigt, aber das große rote X markiert wohl einen interessanten Ort.

SpaceNinjas

Die 2 Ninjas, die Ralle überfallen haben, beobachten diese Szene aus einem sehr dunklen Eck heraus, werden aber die Piraten verfolgen und einen Peilsender an ihr Schiff anbringen (4 Erfolge auf TECH um den Sender zu entdecken).

Die Karte

Selbst der beste Navigationscomputer vermag es nicht die Schriftzeichen zu entschlüsseln. Alles was das Starnet ausspuckt ist, dass es sich um uralte chinesische Schriftzeichen handeln muss.

Durch ein bisschen Beinarbeit können die Piraten herausfinden, dass der alte Chinese Phren ein Experte für alte und unbekannte Schriften und Karten ist. Phren lebt als Einsiedler auf einem kleinen Asteroiden nicht weit (10 Lichtjahre) von Freeport entfernt.

Beim alten Chinesen

Die Reise zum Einsiedler Shizo Phren verläuft unspektakulär. Die Charaktere werden aber von den SpaceNinjas verfolgt, falls sie den Peilsender nicht entdeckt haben. Kurz nach den Piraten kommen der Ninja-Spaceflitzer aus dem FTL-Flug. Die Ninjas aktivieren sofort ihr Tarnschild, so dass 4 Erfolge (inklusive Erschwernis) für eine Sensorenprobe benötigt werden um den Ninja-Spaceflitzer zu entdecken.

Das Heim von Shizo Phren besteht aus einem kleinen Asteroiden, ein Energieschild schützt das Heim des Chinesen und ein Anti-Vakuum-Kraftfeld hält eine Atmosphäre über dem pagodenartigen Haus und dem ordentlich gepflegten chinesischen Garten mit Reisfeld.

In den, vom Energieschild geschützten, Bereich kommt man nur, wenn es Shizo kurzzeitig deaktiviert oder es beschießt, bis es zusammenbricht. Es hat einen Schildwert von 4. Shizo ist über den normalen Bordfunk erreichbar.

Haben die Piraten den Ninja-Spaceflitzer nicht entdeckt, wird dieser das gelandete Piratenschiff flugunfähig schießen. Dafür brauchen sie Schildwert des Piratenschiffes geteilt durch 3 Kampfrunden. Wenn das Schiff innerhalb von Shizo Phrens Schutzschild gelandet wurde, müssen die Ninjas zusätzlich dieses Schild zerstören, was eine Kampfrunde dauert.

Shizo Phren

Shizo Phren sieht aus, wie man sich den typischen, alten Einsiedler vorstellt. Er hat nur noch wenige, graue Haare, ist klein und hat einen krummen Rücken.

Neben seinem großen Wissen über alte Schriftzeichen kann er auch ganz hervorragend Tee kochen.

Konnten die SpaceNinjas das Energieschild und den Antrieb des Piratenschiffs zerstören, werden sie selber landen. Auf dem Schiff sind 8 SpaceNinjas, die ausschwärmen, versuchen den Cyberaffen zu erbeuten und schleunigst wieder abhauen.

Die Piraten konnten die Ninjas besiegen

Shizo Phren ist gewillt die Karte zu entschlüsseln und den Piraten den Weg zu weisen, wenn sie ihm 20% des Schatzes abtreten. Shizo hat ein HÄNDLER-Profil von 7.

Die Ninjas konnten den Cyberaffen rauben

Falls die Piraten ein 3D-Foto der Karte gemacht haben oder den Cyberaffen über einen USB-Stick ausgelesen haben ist es kein Problem. Ansonsten müssen die Charaktere den Ninjas irgendwie hinterher.

Informationen auf der Karte

Die Schatzkarte verweist auf das System Proxima Sigma und laut Phren ist dieses System nur durch einen waghalsigen FTL-Flug durch das Lila-Loch im kahadrischen Reich zu erreichen.

Die Reise nach Proxima Sigma

Es geht in das kahadrische Reich zum Lila-Loch. Hier gilt es einen Kurs direkt in das Loch zu programmieren und den konventionellen-Antrieb zu starten. Wenn alles gut geht, findet man sich nach der Reise im Proxima Sigma System, im Niemandsland des Universums, wieder. Je nachdem wie es beim alten Chinesen ausgegangen ist, könnten vor dem Lila-Loch, wieder die SpaceNinjas eingreifen.

Je nachdem wie es beim alten Chinesen ausgegangen ist, könnten vor dem Lila-Loch, wieder die SpaceNinjas eingreifen.

Lila-Loch

In das gigantischen Lila-Loch strömt das bunte Plasma, des in allen Spektralfarben scheinenden Plasmaregenbogens. Es wird ein ungemütlicher Flug durch das Lila-Loch, der das Schiff und seine Crew nahe an seine Belastungsgrenze bringt. Innerhalb des Lila-Lochs kann kein FTL-Antrieb verwendet werden. Es wird ein eskalierter Konflikt gegen das Lila-Loch ausgeführt, um durch das Loch zu fliegen. Man kann sich den Flug wie eine kurze aber heftige Raftingfahrt auf einem reißenden Fluss vorstellen.

Durch den Flug durch das Lila-Loch schimmert das Piratenschiff dauerhaft in allen Spektralfarben, falls die Schilde während des Durchflugs versagen und die Schiffshülle mit dem Plasmaregenbogen in Berührung kommt.

Die Ninjas schaffen es mit einer 60%igen Wahrscheinlichkeit durch das Lila-Loch.

Lila-Loch	
Konfliktwürfel	8
Schadenspunkte	12
Schadensmodifikator	W4

Proxima Sigma

Nach der Reise ins Proxima Sigma System verändert sich die Anzeige der Schatzkarte durch den dreiköpfigen Affen. Weitere Einzelheiten werden sichtbar und deuten auf den zweiten Planeten des Systems als vorläufiges Ziel der Reise hin. Das System besteht aus zehn Gasriesen, nur der zweitinnerste Planet des Systems Proxima Sigma ist ein schroffer Wüstenplanet. Genau auf diesen Planeten ist das große rote X gewandert. Aber die Sensoren zeigen noch einen weiteren Planeten an, der nicht auf der Karte verzeichnet ist.

Im äußeren Bereich des Systems haust ein riesiger Weltraumkäfer, der von den Sensoren als kleiner Planet erkannt wird. Die Trümmer von unzähligen aufgeknackten Schiffswracks im Orbit des sechsten Planeten künden von dem Interesse des Weltraumkäfers für frische Raumschiffe und ihr Innenleben.

Weltraumkäfer

Der Weltraumkäfer hat die Größe eines kleinen Mondes und die Form eines übergroßen Marienkäfers. Sein Panzer ist aber in Grautönen gehalten. Er kann eine Art Plasma spucken und bewegt sich erschreckend schnell durch den Weltraum.

Der Weltraumkäfer hat es auf jedes Raumschiff abgesehen das in sein System gelangt. Er spürt jedes Raumschiff auf, das in die Nähe der Trümmer kommt. Der Käfer verfolgt seine Beute nur bis zur Atmosphäre eines Planeten.

Sollte sich ein Trull unter den Piraten befinden, so mag er den gigantischen Weltraumkäfer für Shai Goddul, den Schöpferkäfer halten. Der Käfer ist intelligent und ein Trull kann ihn auch soweit besänftigen, dass er das Raumschiff nicht angreift (Händlerprobe: 4 Erfolge).

Weltraumkäfer	
Kampfprofil	9
Schadensmodifikator	2
Wendigkeit	7
Schadenspunkte	40

Proxima Sigma II

Dieser karge Wüstenplanet ist das Ziel der Reise. Tiefe Schluchten ziehen sich durch die Oberfläche. Die Sonne brennt unerbittlich hernieder. Die Temperaturen erreichen locker 40-50 Grad Celsius. Aber er besitzt eine atembare Atmosphäre.

Der Karte folgend führt die Spur in einen der engen Canyons. Ein guter Pilot (PILOT) vermag das Raumschiff der Piraten durch die schmalen Schluchten zu steuern. Doch irgendwann ist kein Weiterkommen und eine Landung am Grunde der Schlucht ist angesagt. Weiter geht es nun zu Fuß. Über Geröllhalden hinweg und durch schmale Spalten führt der Weg.

Sind die Ninjas noch immer hinter den Piraten her, werden sie spätestens jetzt wieder angreifen.

Das Schiff aus einer anderen Dimension

Plötzlich, hinter einer Biegung entdeckt man ein verschüttetes Raumschiff unbekannter Bauart. Das Schiff liegt halb unter einem riesigen Haufen Geröll in der engen Schlucht begraben. Unter einer dünnen Schicht Sand lässt sich eine Schleuse ausmachen. Bei dem Raumschiff handelt es sich um ein Forschungsschiff der Syoner. Wird die Tür geöffnet, so aktivieren die letzten verbliebenen Energien des Schiffes ein paar Verteidigungsanlagen. Laserfallen, Verteidigungsroboter und Trugbilder machen die Erkundung des Wracks nicht gerade einfach.

- **4 Laserfallen:** 4 Angriffswürfel, 4 Schadenspool
- **1 Verteidigungsroboter:** 6 Angriffswürfel, 4 Schadenspool
- **2 Trugbilder:** Tech Probe mit 4 Erfolgen um sie zu durchschauen

Von den Schiffssystemen kann ein findiger Techniker einen Traktorstrahl bergen. Dieser funktioniert im Grunde ähnlich wie ein Magnethaken, halt nur ohne Magnet und Haken.

Auf der Brücke des Schiffs können die Piraten eine eingestaubte Syonerleiche auf dem Kapitänsstuhl finden. Sie ist milchig durchsichtig und kein bisschen verwest, eher versteinert [Wert: 20.000 UC].

Das Portal

Das Ziel der Suche ist ein gut verschlossener Raum tief im Inneren des Raumschiffs. An einer Wand ist ein großes, offenes Tor montiert, das mit komischen Apparaten und Schriftzeichen versehen ist, das deaktiviert zu sein scheint. Ein Tech kann dieses Tor mit 4 Erfolgen in Betrieb nehmen. Danach schimmert die Luft zwischen dem Portal lila und man kann auch die Wand dahinter nicht mehr erkennen.

Bei dem Portal handelt es sich um ein Dimensions-Portal der Syoner. Die Syoner schufen dieses Portal vor langer Zeit, da sie auf ihren frühen Forschungsreisen zur Erde zu der Ansicht gekommen waren, es handele sich um die perfekte Umwelt für Menschen. Entführte Menschen sollten in dieser Umgebung beobachtet und studiert werden. Nun ist dieses Dimensions-Portal nur noch ein Zeugnis vergangener Zeitgeschichte der Menschheit.

Hinter dem Portal

Gehen die Piraten durch das Portal finden sie sich in einer künstlichen Welt wieder, mitten im Vergnügungspark Großer Fang. Zahlreiche Fahrgeschäfte, Spielbuden und Fressstände bilden das Herz des Vergnügungsparks. Beim Übergang verschwindet jedes technische Gerät spurlos, stattdessen besitzt jeder 20 GF-Dollar. Der Vergnügungspark ist riesig und umzäunt. Hinter dem Zaun befindet sich nichts, der Vergnügungspark liegt in einer Dimensionsblase.

Sobald ein Charakter seine 20 GF-Dollar ausgegeben hat, landet er wieder in der realen Welt, seine technischen Geräte tauchen wieder auf und er besitzt auch alle Gegenstände, die er im Portal gehortet hat.

Der Schatz

Der Schatz ist über den ganzen Vergnügungspark verteilt.

- Großer Fang Fanartikel (Mützen, Schals, Fähnchen, Aufkleber, etc.) können die Piraten an jedem Stand gewinnen (Dosenwerfen, Schießbude, Hau den Lukas, etc)
- Losbude, bei 50 Punkten: ein rosa Teddybär in Menschengröße
- Bierzelt: ein paar Fässer 2.000 Jahre altes Malzbier

Nach dem alle Schätze zusammengerafft wurden, gilt es aus der künstlichen Welt zu entkommen, vom Planeten zu verschwinden und den Weg zurück in den bekannten Raum zu finden.

Der eigentliche Schatz ist natürlich der Syonerleichnam und nicht der Krempel aus dem Vergnügungspark.

Danach

Hier gibt es noch ein paar Ideen, was nach dem Bergen des Syonerleichnams geschehen kann und wo ihn die Piraten gewinnbringend verkaufen können, damit sich der große Fang für die Piraten auch gelohnt hat.

Der Leichnam

Der extrem langsame Zerfall des Syonerleichnams stört die Instrumente extrem. Und kann im Extremfall unkontrollierbare Dimensionssprünge auslösen. Immer wenn für das Raumschiff eine Mackencheck gemacht wird oder der Leichnam stark erschüttert wird, wird ein W10 geworfen, bei einer 0 wird die Gegend um den Leichnam in eine andere Dimension befördert.

Dimensionssprünge	
W6	Dimension
1	Würfelldimension: alles ist Würfelförmig, W6,W20,etc
2	2D Dimension: alles ist Flach, kein Objekt hat eine Tiefe
3	Rosa Dimension: alles ist Rosa, auch die Charaktere
4	Luftballons: Der Weltraum ist voller Luftballons
5	Tierdimension: Alien und Menschen sehen aus wie Tiere, Löwen, Krokodile,etc
6	Ursprungsdimension: die Dimension der Charaktere

Potentielle Interessenten

Baquis

Baquis ist ein bekannter Trullhändler, der sich auf Alienartefakte spezialisiert hat. Zudem ist er ein großer Syoner-Fan und will die Syonerleiche für seine Privatsammlung. Er wird den Piraten einen angemessenen Preis zahlen und, wenn sie sich weigern, eine andere Piratencrew auf sie hetzen, um die Leiche zu bekommen.

Dr. Haagel

Der Syoner Dr. Haagel ist auch ein potentieller Käufer des Leichams. Er besitzt mit Alienwelten, eine einzigartige Ausstellung von plastinierten Aliens und Tieren und würde seine Ausstellung gerne um einen Syoner ergänzen. Auch er zahlt den Piraten einen vernünftigen Preis und zudem erhalten sie kostenlose Dauerkarten für die Alienwelten.

Andere Syoner

Falls die Piraten etwas zuviel über ihre Syonerleiche plaudern, werden auch die Syoner auf die Piraten aufmerksam und werden versuchen, die Leiche an sich zu bringen um sie wieder in ihre Dimension zu schaffen. Die Piraten werden von den Syonern aber nicht umgebracht, sondern nur die Erinnerung an den Syonerleichnam gelöscht.

Syonerfans

Eine Gruppe Syonerfans verfolgen die Piraten auf Schritt und Tritt und nerven tierisch, besitzen aber leider auch nicht so viel Geld um die Leiche zu kaufen. Aber zumindest anschauen und berühren wollen sie den Syonern und sind auch bereit dafür einen Obolus zu entrichten.

Dungeonplanet

Vor kurzem wurde ein neuer Planet gefunden, im Volksmund ist er nur als der Dungeon-Planet bekannt. Die Expeditionen des Handelsrates berichten von großen Gefahren, aber es sickern auch Gerüchte über gigantische Schätze durch. Angeblich haben sich sogar einige SpaceNinjas auf den Weg gemacht, um den Planeten auszulündern...

Autor: Onno Tasler

Einstieg

Der Planet

Um den Planeten DU-3864366 patrouillieren in großem Abstand zwei Schiffe des Handelsrates. Sie funken anfliegende Schiffe an, dass der Planet ein Sperrgebiet ist und fordern sie auf, das Gebiet „zu ihrer eigenen Sicherheit“ zu verlassen. Wenn es zu einem Kampf kommt, setzen die Schiffe einen Hilferuf ab und fliehen, sobald sie einen ersten Treffer einstecken mussten. Es ist aber auch recht einfach möglich, sie zu umfliegen oder davon zu überzeugen, dass man da sein darf.

Patrouillenschiffe

3 Mann Besatzung (1 Pilot, 1 Tech, 1 Schütze)

Die Landung

Auf dem ganzen Planeten verteilt gibt es Eingänge zum Dungeon, die praktischerweise immer einen Landeplatz in direkter Nähe haben. Der gesamte Planet besteht aus Felsen, mit spitzen Gipfeln und tiefen Tälern.

Der Eingang zum Dungeon

Der Eingang liegt offen mit klarer Einsicht zu einem Raumschifflandeplatz. Der Übergang von der Planetenoberfläche zum Dungeoninneren ist abrupt. Einen Moment sind die Lichter des Raumschiffs noch zu sehen, im nächsten, schwupps, sind sie weg. Gleichzeitig fängt die Technik an, verrückt zu spielen – es ist so, als hätten plötzlich alle technischen Geräte leichte Macken. (Ein Wurf auf der Mackentabelle ist nur beim ersten Gebrauch erforderlich, außerdem nur bei futuristischen Gegenständen.)

Patrouillenschiff

Pilotenwert	6
Techwert	6
Söldnerwert	6
Antrieb	FTL1
Geschwindigkeit	5
Wendigkeit	4
Zuverlässigkeit	1
Hilfsenergie	3
Schadenspunkte	16
Schilder	4
Sensoren	kurz
Bewaffnung	Duallaserkanone: WB 2, SM 2

Mackentabelle
W10 Macke

1	Am Gegenstand wachsen farbig leuchtende Kristalle.
2	Beim Benutzen des Gegenstands erklingen Sphärenklänge.
3	Im Gegenstand entwickelt sich spontan eine KI mit einem eigenen moralischen Kompass, die nur bestimmte Handlungen zulassen will.
4	Der Gegenstand wird verflucht. Wenn immer der Charakter einen anderen Gegenstand benutzen will, ergreift er stattdessen den verfluchten Gegenstand.
5	Der Gegenstand beginnt, den Benutzer vor Hitze zu schützen, aber macht ihn dafür empfindlicher gegenüber Kälte.
6	Um den Gegenstand zu aktivieren, muss man ein Schlüsselwort in einer archaischen Sprache sagen.
7 - 0	keine Macke

Jeder Raum im Dungeon hat einen Scanner eingebaut, der nach Eindringlingen scannt. Sobald die Piraten einen Raum betreten, fährt zunächst ein Sensor aus der Decke, löst eine rote Lichtgitter aus, das den ganzen Raum durchleuchtet, und dann meldet: „Eindringlinge entdeckt. Gegner senden.“ [gerade Zahlen auf 1W10] oder „Keine Eindringlinge entdeckt“ [ungerade Zahlen auf 1W10]. Wenn der Scanner Eindringlinge erkennt, materialisieren kurz darauf so viele Gegner im Raum, wie die Piratengruppe Mitglieder hat.

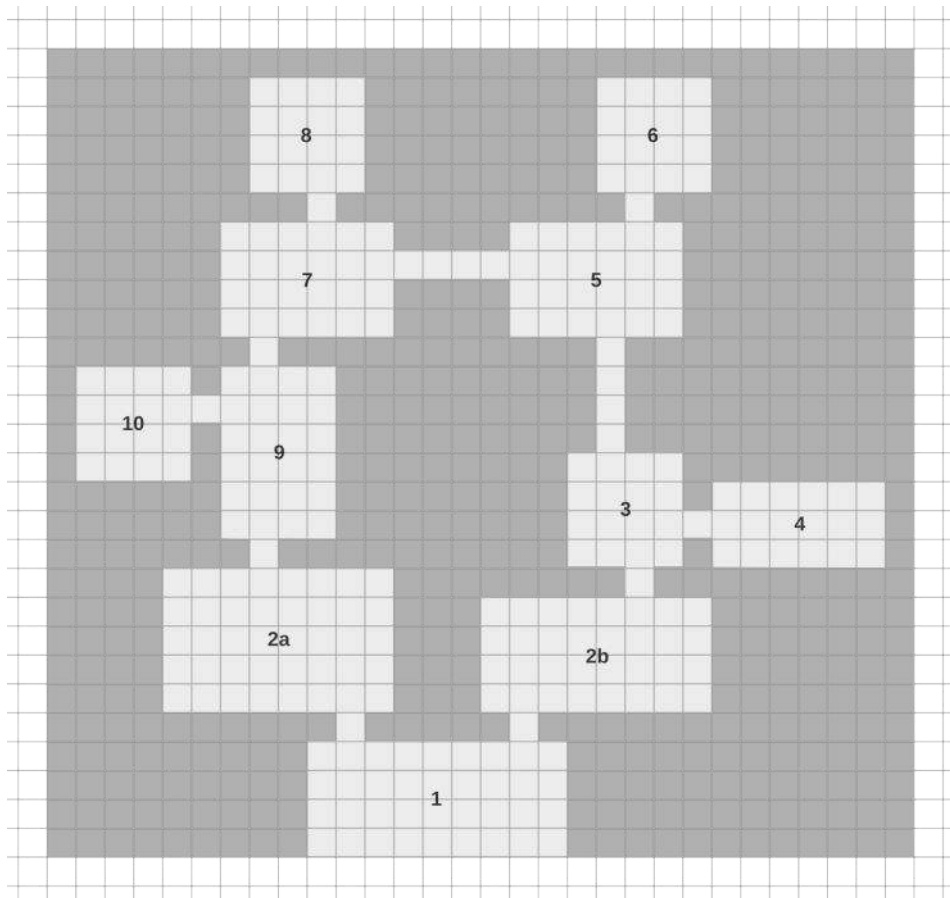
Es ist nicht nötig, die Gegner zu töten. Man kann sie auch hereinlegen, sie sind allesamt ziemlich leichtgläubig. In vielen Fällen ist es sinnvoll, mit anderen Profilen als SÖLDNER zu kämpfen.

Gegner
W10 Begegnung

1-3	Goblins (Söldner 2, Händler 1, Tech 3, Pilot 1), jeder hat 2 UC (Kupfermünzen)
4-5	Orks (Söldner 5, Händler 1, Tech 1, Pilot 1), jeder hat 20 UC (Silbermünzen)
6	Zwerge (Söldner 4, Händler 2, Tech 4, Pilot 1) Versuchen, die Piraten davon zu überzeugen, dass Bier viel besser schmeckt als Rum. Kämpfen nur, um sich zu verteidigen. Tragen sehr viele Geschmeide und Edelsteine (100 UC).
7	Trolle (Söldner 6, Händler 1, Tech 1, Pilot 1) Trolle haben sechs Lebenspunkte im Söldner-Pool anstatt vier. (0 UC)
8	Elfen (Söldner 1, Händler 5, Tech 1, Pilot 4) Versuchen, den Piraten für 200 UC Blumengirlanden anzudrehen. Die Blumengirlanden funktionieren innerhalb des Dungeons wie eine Ganzkörperrüstung, zerfallen beim Verlassen des Dungeons aber zu Staub. (5 UC)
9	Wölfe (Söldner 5, Händler 1, Tech 1, Pilot 1)
0	Rattenmenschen (Söldner 2, Händler 1, Tech 3, Pilot 1), jeder hat 20 UC (Silbermünzen)

Es ist möglich, die Scanner zu zerstören. Wenn man 5 Erfolge erreicht, werden sie ausgeschaltet, bevor sie den Alarm auslösen können. Bei 3 Erfolgen werden sie zerstört, lösen aber vorher noch einen Alarm aus. Räume, in denen der Scanner zerstört wurde, können die Piraten problemlos betreten. Scanner werden erst repariert, wenn die Piraten den Planeten verlassen.

Ebene 1



Raum 1: Der Eingang

Sieht aus wie eine natürliche Höhle, die mit fluoreszierenden Moosen bewachsen ist. In einer Ecke liegt ein toter Mann, der einen Sheriffsstern auf der Brust trägt. Offensichtlich ein lange verschollener SpaceMarshall.

Aus dem Raum führen zwei Gänge, einer ist blau gekachelte, der andere rot.

Raum 2a: Der Lavaraum

Wenn die Piraten dem roten Gang folgen, wird es immer heißer und heißer. Schließlich gelangen sie in einen Raum, der bis etwa zur Höhe des Eingangs mit einem Lavasee gefüllt ist. Man kann unter der Lava eine geflutete Brücke erahnen.

Raum 2b: Der Eisraum

Wenn die Piraten dem blauen Gang folgen, wird es immer kälter und kälter. Schließlich gelangen sie in einen Raum, der bis etwa zur Höhe des Eingangs mit einem Heliumsee gefüllt ist. Man kann unter dem Helium eine geflutete Brücke erahnen.

Um einen der Räume zu durchqueren, muss die Temperatur so weit gesenkt (Lavaraum) bzw. angehoben (Eisraum) werden, dass die Piraten die Brücke in der Mitte problemlos überqueren können. Selbstverständlich könnte man auch mit einem Jetpack drüberfliegen, einen speziellen Schutzanzug anziehen oder ähnliches. Insgesamt muss die Mannschaft sieben Erfolge sammeln, um den Raum zu durchqueren, allerdings wird sie bei jedem Versuch von der Lava / dem Eis mit Söldner 6 angegriffen.

Raum 3: Der Vibrationsraum

Wenn man den Eisraum verlässt, gelangt man in einen Raum mit einem Gummiboden. Alles, was in den Raum gelangt, wird wild durch die Gegend geschleudert. Es erfordert drei Erfolge auf PILOT, um den Raum zu verlassen. Ein TECH kann mit vier Erfolgen den Vibrationsmechanismus ausstellen, in dem Fall kann man den Raum problemlos durchqueren.

Der Vibrationsraum hat zwei Ausgänge: Nach Norden (Strohrumraum) und nach Osten (Schatzkammer).

Raum 4: Schatzkammer

In diesem Raum steht eine Schatztruhe, die mit einer gefährlichen Falle geschützt ist (TECH, 5 Erfolge). Derjenige, der die Falle auslöst, wird in eine lebendige, humanoide SpaceZucchini verwandelt. In der Schatztruhe liegen SpacePerlen im Wert von 5000 UC.

Der einzige Ausgang dieses Raums führt zurück in den Vibrationsraum.

Raum 5: Strohrumraum

Der Boden dieses Raums ist vollständig mit Flaschen voller Strohrum bedeckt. Neben der Tür hat jemand mit Kohle „Warum liegt da Strohrum?“ geschrieben. Wenn man die obersten 10 Lagen Flaschen abträgt, findet man eine in die Wand eingemeißelte Karte, die angeblich ein Teil der Karte ist, die den Weg nach Xoblosch zeigt.

Von hier gibt es drei Ausgänge: Zurück in den Vibrationsraum, nach Westen in den Heuraum und nach Norden zur Treppe 1 C.

Raum 6: Treppe

Hier führt eine steile Wendeltreppe tiefer in den Dungeon. An der Innenseite der Tür zur Treppe steht in großen, deutlichen Lettern die Zahl „1 C“.

Raum 7: Heuraum

Der Boden dieses Raums ist mit Heu bedeckt. Darunter befindet sich aber bloß ein dünner Boden, der durchbricht, wenn er belastet wird. Knapp unterhalb des zerbrechlichen Bodens befindet sich ebenfalls ein Stück Karte eingraviert, das ebenfalls ein Teil der Karte nach Xoblosch zu sein behauptet.

Wenn ein Pirat durch den Boden bricht, wird er von einem etwa 10 m tiefer liegenden Teleporterfeld wieder über den Raum teleportiert, von wo er wieder runterfällt. Dies kann theoretisch endlos so weitergehen, wenn seine Kumpane ihn nicht retten.

Es gibt hier ebenfalls drei Ausgänge: In den Strohrumraum, zur Treppe 1 D und in den Rißraum.

Raum 8: Treppe 1 D

Hier führt eine steile Wendeltreppe tiefer in den Dungeon. An der Innenseite der Tür zur Treppe steht in großen, deutlichen Lettern die Zahl „1 D“.

Raum 9: Rißraum

In der Mitte dieses Raumes befindet sich ein Riß. Er scheint nahezu unendlich tief hinabzugehen, unten sieht man ein Leuchten. Wenn man über den Riß springt, erschafft das Leuchten eine Hitzebarriere, die beim Durchspringen Schaden verursacht, als wenn sie mit SÖLDNER 6 angreift. Spiegel und ähnliches bieten (je nach Größe) Rüstung 2-5 gegen diesen Angriff.

Der Rißraum hat drei Ausgänge: zum Brunnenraum, zum Heuraum und zum Lavaraum.

Raum 10: Brunnenraum

In diesem Raum steht ein Brunnen. Der Brunnen ist intelligent, gelangweilt und kann sprechen. Er kann den Piraten alles über diese Ebene des Dungeon erzählen, wenn sie ihn fragen. Zudem hat er davon gehört, dass in der Ebene tiefer Gnome mit viel Gold wohnen. Er weiß außerdem, dass man gegen das „Feuer“ aus dem Rißraum immun ist, wenn man ihn ihm badet. Allerdings hat das Wasser einen Nebeneffekt: Man leuchtet anschließend rosa, das Feuer aus dem Rißraum verfärbte diese Tönung zu einem permanenten lila...

Wenn man ihm etwas gegen die Langeweile da lässt (z.B. Hörbücher), kann er mit einer Flasche echtem Selters (für die dekadente Menschen bis zu 1000 UC bieten) bezahlen.

Ebene 2

Zürich

Die Treppen enden beide im gleichen Raum, wo die Piraten von einem freundlichen Gnom mit starken schweizerischen Akzent begrüßt werden. Der Gnom sieht aus wie ein Garten-zwerg: Rote Zipfelmütze, grüne Schürze, buschiges weißes Haar und gepflegter Backenbart. Er bietet ihnen zunächst jeder einen Ricola an und erzählt ihnen dann von ihrem Problem: Die Stadt Zürich wird seit einiger Zeit permanent überfallen. Die Angreifer versuchen, das Allerheiligtum anzugreifen. Dies ist sehr störend, weil sie gerade dabei sind, es leerräumen, irgendwer hat da mal größere Mengen an gelben Metall eingelagert. Ob die Piraten den Gnomen da irgendwie helfen könnten?

Zürich ist eine alte Stadt, die irgendwann einmal von dem Dungeon einverleibt wurde und sich heute in einer riesigen Höhle befindet. Ursprünglich waren die Einwohner wohl auch größer, denn die Häuser haben allesamt typische Menschengröße, während die Gnome deutlich kleiner sind. (Auf Nachfrage erklärt der Gnom, dass die Häuser stark gewachsen sind, seit die Stadt vom Dungeon verschluckt wurde).

Was auch immer die Piraten vorhaben, das Allerheiligtum wird auf jeden Fall genau in dem Moment, in dem die Piraten mit dem Gold abhauen wollen, von 20 Ninjas und 20 Soldaten des Handelsrats angegriffen.

Die Soldaten des Handelsrats kämpfen mit Lasergewehren vom Typ 08/15 und Ionenäxten, die Ninjas sind mit Shurikenwerfern und Katanas bewaffnet.

Angreifer	
SÖLDNER	3
TECH	3
PILOT	2
HÄNDLER	1
Zähigkeit	2
Bewaffnung	Laserpistole: WB 0 bzw. Ninjaschwert: WB 0

Endkampf

Wenn die Piraten (hoffentlich mit Gold beladen) zum Raumschiff zurückkehren, kommt gerade ein feuerspeiender Drache um die Ecke geflogen. Zum Abschluß gibt es daher noch einen schicken Kampf zwischen dem Piratenschiff und dem Drachen. Dieser wird wie ein normaler Raumkampf abgehandelt.

Drache	
Kampfprofil	7
Schadensmodifikator	Feuerstrahl: 2 Klauen: 3
Wendigkeit	6
Schadenspunkte	20

Halloween

Die Piraten sind gerade mit ihrem Raumschiff unterwegs, als mitten im Niemandsland in einem Nebel auf einmal der FTL-Antrieb ihres Raumschiffs den Geist aufgibt.

Autor: Jürgen Mang

Hintergrund

Xergul ist einer der wenigen renommierten kahadrischen Wissenschaftler. Sein Forschungsgebiet ist das Übernatürliche in allen Ausprägungen. Ihn faszinieren besonders Vampirmythen. Daher hat er nicht gezögert eine Erkundungstruppe zusammenzustellen, nachdem er einen Geheimtipp von einem alten Freund bekommen hatte. Dabei ist er auf die verlassene Raumstation auf dem kürbisförmigen Planeten gestoßen und hat diese zu seiner Basis ausgebaut um den Nebel und den bewohnten Planeten zu erforschen.

An Halloween aber hat sich die KI der Raumstation selbständig gemacht und alle Bewohner außer ihm getötet. Er wird schon lange Zeit im Labortrakt gefangen gehalten, wie lang genau, weiß er gar nicht mehr, da die Zeit innerhalb des Nebels stehen geblieben zu sein scheint und jeder Tag Halloween ist.

Der Halloween-Planet waren früher von ganz normalen Menschen niedrigeren Technologielevels bewohnt, auch der Nebel existierte nicht. Bis die Glukorianer kamen und auf den kleinen Planeten (der zufällig die Form eines Halloween-Kürbisses hatte) in der Nähe ihre Station errichteten. Die Glukorianer haben auch die SpaceKürbisse gebaut um mit ihnen und der gigantischen Nebelmaschine im Inneren des Planeten ein Stück ewiges Halloween zu erschaffen.

Durch den Nebel sind die Bewohner des Planeten zu dem mutiert was sie jetzt sind: Geister, Zombies und Vampire. Aber auch die Glukorianer konnten sich von ihrem selbst erschaffenen Nebel nicht schützen und sind selbst zu Geistern geworden, die jetzt ruhelos innerhalb des Nebels spuken.

Einstieg

Die Piraten sind gerade mit ihrem Raumschiff unterwegs, als mitten im Niemandsland in einem Nebel auf einmal der FTL-Antrieb ihres Raumschiffs den Geist aufgibt. Der Nebel ist recht dicht, so dass die Sensoren des Raumschiffs nur eine sehr geringe Reichweite haben und auch der Funkverkehr scheint durch den Nebel gestört zu sein. Ohne FTL-Antrieb braucht das Raumschiff etwa eine Woche um aus dem Nebel herauszukommen.

Wenn der Tech das Raumschiff untersucht kann er mit einer TECH-Probe (3 Erfolge) feststellen, dass die Funktion des Hyperkerns durch den Nebel beeinträchtigt wird und dass der Nebel auch langsam aber sicher in das Raumschiff eindringt. Zudem haben sich alle Kalender (Bordcomputer, Smartphones, etc) auf den 31. Oktober gestellt.

Spuk im Raumschiff

Plötzlich taucht auf der Brücke aus dem Nichts eine durchscheinende Gestalt mit Tentakeln auf (Glukorianergeist), sie schwebt und trägt eine weiße Kutte, die im nicht vorhandenen Wind flattert und gespenstische Geräusche von sich gibt. Das Gespenst verschwindet durch die Hülle des Raumschiffs in den Nebel. Im Bordcomputer kann man keine Aufzeichnungen zu dieser Erscheinung finden, als wäre es nie dagewesen. Umso länger die Piraten im Nebel sind, umso öfter tauchen solche Spukgestalten auf.

SpaceKürbisse

Kaum ist das Gespenst verschwunden, wird das Raumschiff von 12 SpaceKürbissen angegriffen. Sie sind etwa so groß wie eine Rettungskapsel und sehen aus wie runde Kürbisse in die ein Gesicht geschnitzt ist, sie leuchten orange aus ihren Augen-, Nasen- und Mundöffnungen und beschießen das Raumschiff mit orangen Laserstrahlen.

12 SpaceKürbisse

Kampfprofil	7
Schadensmodifikator	1
Wendigkeit	6
Schadenspunkte	3

Nebel erkunden

In relativer Nähe des Piratenraumschiffs befinden sich ein Planet, der eine Erkundung wert sein könnten. Am interessantesten ist aber der kürbisförmige Planet im Zentrum des Nebels, der aber momentan außerhalb der Reichweite der stark eingeschränkt funktionierenden Sensoren liegt.

Mutation

Je länger sich die Charaktere im Nebel befinden, desto wahrscheinlich wird es, dass auch sie zu Geister mutieren. Daher muss jeder Charakter am Anfang einer neuen Szene eine Probe mit seinem höchsten Profil ablegen und 3 Erfolge schaffen. Gelingt es nicht, wird er etwas mehr geisterhaft, dies bedeutet er wird immer durchsichtiger und die Zähigkeit aller seiner Profile sinkt um eins.

Kommunikation mit den Geistern

Ein geschickter Tech kann eine Übersetzungsapparat bauen (TECH-Probe: 4 Erfolge) oder ein gewiefter Händler seine Tarrot-Karten oder Glaskugel auspacken (HÄNDLER-Probe: 4 Erfolge). Alle anderen bekannten Geisterbeschwörungstechniken klappen natürlich auch. Die Geister entpuppen sich als Glukorianer und wenn die Piraten versprechen, sie von ihrem Fluch zu befreien, helfen die Glukorianer-Geister den Piraten auch, ansonsten werden sie weiter spuken.

Informationen der Geister

- Der Nebel verursacht eine Mutation
- Nebelmaschine steht im Zentrum des Nebels im Inneren des kürbisförmigen Planeten
- Geheimer Wartungsschacht im Maschinenraum der Station

Planet im Umkreis

Der Planet besitzen eine atembare Atmosphäre und ist erdähnlich. Auf den Kontinenten gibt es überall kleinere Städte, die sich alle ähneln. Mehr kann mit der Hilfe der Sensoren nicht festgestellt werden.

Vampir-Planet

Der Vampir-Planet ist auf dem Entwicklungsstand des 18. Jahrhundert der Erde. Auf dem Planeten ist es fast immer dunkel oder dämmrig, trotzdem existiert eine Pflanzenwelt, wie man sie von der Erde kennt. Die normale Bevölkerung ist verängstigt und wagt sich kaum auf die Straßen.

Unabhängig wo sie landen können sie immer mal wieder Space- oder Cyberkürbisse entdecken, die aber immer im Hintergrund bleiben. Falls die Charaktere einen solchen Kürbis untersuchen (TECH-Probe: 3 Erfolge) können sie feststellen, dass sie ein Steuersignal vom Zentrum des Nebels empfangen.

Die Piraten landen in der Nähe eines Dorfes. Ganz in der Nähe befindet sich auf einem Berg ein mittelalterlich anmutendes Schloss. Es ist Abend, es dämmt gerade.

Bauerndorf

Gerade als die Charaktere das Dorf betreten, erlischt der letzte Sonnenstrahl und die Bewohner flüchten panisch in ihre Häuser, denn es greifen 3 Vampirinnen an. Sie fliegen vom Schloss herunter und greifen die ungeschützten Bauern an, nur ein paar Mutige (darunter Anna) stellen sich mit ihren alten Gewehren der Gefahr. Die Piraten sollten den Bauern helfen oder schnellstmöglich verschwinden, da die Vampirinnen auch sie angreifen werden.

Wird ein Charakter von einem Vampir verletzt, verwandelt er sich beim nächsten Vollmond (der im Laufe der Nacht aufgeht) unweigerlich auch zu einem Vampir.

Falls die Piraten den Bauern geholfen haben, stellt sich ihnen Anna als Bürgermeisterin des Dorfes vor und erzählt von der Vampirplage, die vom Schloss oben auf dem Berg aus geht. Es sind schon etliche Dorfbewohner von den Vampirinnen verschleppt worden und teilweise auch als Vampir zurückgekehrt.

Drakulaschloss

Das Schloss ist auf der Spitze des steilen Berges erbaut, es führt nur ein schmaler Weg zum Schloss. Die Zugbrücke ist natürlich hochgezogen, es patrouillieren aber nirgends Wachen. Auch hier können die Charaktere ein paar SpaceKürbisse entdecken.

Im Schloss lebt Graf Dracula, der Vater aller Vampire. Er versucht eine Vampirarmee zu züchten, aber all seine Versuche sind bis jetzt gescheitert, seine Vampirkinder sind alle nach kurzer Zeit zerfallen (richtig lebendig können Vampirkinder ja eh nicht sein).

3 Vampirinnen

SÖLDNER	6
HÄNDLER	5
Zähigkeit	4
Bewaffnung	Vampirzähne: WB 0

6 mutige Bauern

SÖLDNER	4
HÄNDLER	3
Zähigkeit	2
Bewaffnung	alte Gewehre: WB 0

Im Innenhof sieht es aus wie in einem gewöhnlichen Schloss. Links und Rechts gibt es 2 Türme aus denen Licht dringt. In der Mitte steht das Haupthaus. Daneben gibt es noch Stallungen und den ein oder anderen Lagerraum, die aber alle verlassen sind und auch nicht interessant erscheinen.

Linker und Rechter Turm

In jedem Turm führt eine Treppe nach oben. Im obersten Zimmer wohnen jeweils 1W4 Vampirinen, die natürlich durstig nach Blut sind. Diese besitzen die gleichen Werte wie die Vampirinen aus dem Dorf. Sie sind wunderschön und gefährlich zugleich und tragen nur durchsichtige Nachthemden.

Haupthaus

Das Haupthaus ist pompös ausgestattet. Durch das große Tor betreten kommt man in einen großen Empfangssaal, von dem viele Türen abgehen. Dominiert wird er aber von zwei großen Treppen, die zu einer Galerie führen. Die linke der beiden Treppen führt auch hinunter in das Kellergewölbe. Oben auf der Galerie gibt es auch viele Türen und eine weitere Treppe führt hoch zum Hauptturm. Die ganzen Zimmer sind alle relativ uninteressant mehr als alte Gemälde und Staub sind dort nicht zu finden.

Was aber auffällt sind ein paar armdicke Kabel, die von oben die Kellertreppe hinunter verlaufen.

Oberster Stock

Im obersten Stockwerk befindet sich Graf Dracula. Draußen bahnt sich gerade ein Gewitter an und das Dach dieses Stockwerks ist entfernt worden. Hier steht eine große, komplizierte Maschine, die mit der Hilfe von Drachen, versucht Blitze einzufangen. Von der Maschine führen die armdicken Kabel weg. Graf Dracula versucht mit den Blitzen seine Vampirkinder im Keller zu erwecken.

Keller

Der Keller ist mehr eine Gruft als ein Keller. Die Decken sind hoch und an ihnen hängen Kokons, in denen Vampire schlummern, die durch einen Blitz zum Leben erweckt werden sollen. Der Keller besitzt einen offenen Ausgang aus dem die geschlüpften Vampire ins Freie fliegen können.

Graf Dracula

Graf Dracula scheint aus einem alten Horrorfilm zu stammen. Er sieht uralte aus, besitzt eine bleiche Haut und er trägt ein schwarz-rotes Cape zu seinem Frack.

Er ist überheblich und nimmt die Charaktere zuerst nicht ernst.

Graf Dracula	
SÖLDNER	8
HÄNDLER	8
TECH	6
Zähigkeit	4 (regeneriert jede Runde um 1 Punkt)
Bewaffnung	Vampirzähne: WB 0 Telekinese: WB 0

Zentrum des Nebels

Im Zentrum des Nebels befindet sich eine Raumstation die in einen kleinen Planeten in der Form eines großen Halloweenkürbisses integriert ist. Von dieser Plattform aus starten auch die kleinen SpaceKürbisse, die den Piraten am Anfang des Abenteuers zugesetzt haben. Aus dem mit grotesken Zähnen besetzten Mund strömt ein dichter Nebel. Dies scheint die Quelle des Nebels zu sein.

Die Augen des Kürbisses dienen dem Wachpersonal der Station als Kommandozentrale. Die Nase dient als Startrampe für die SpaceKürbisse, die so groß ist, dass dort auch SpaceFlitzer landen können. Aus dem Mund strömt unablässig dichter Nebel, die Öffnung ist so groß, dass sogar ein kleiner Frachter dort landen könnte, wenn es der Pilot schafft durch den Nebel zu navigieren (5 Erfolge werden zum Landen im Mund benötigt).

Wenn die Piraten die Station angreifen oder versuchen auf ihr zu landen starten aus der Nase 10 SpaceKürbisse und greifen das Raumschiff an. Natürlich schießt die KI auch mit ihrer Plasmakanone, die ganz oben auf dem Planeten befestigt ist.

Wenn die Charaktere die Station etwas genauer untersuchen (TECH-Probe auf Sensoren mit 4 Erfolgen) können sie ein extrem schwaches Notsignal, das von der Station kommt, ausmachen.

Kürbis-Station

Techwert	6
Söldnerwert	4
Zuverlässigkeit	2
Hilfsenergie	20
Schadenspunkte	40
Schilder	20
Sensoren	kurz
Bewaffnung	Plasmakanone: WB 3, SM 2

10 SpaceKürbisse

Kampfprofil	7
Schadensmodifikator	1
Wendigkeit	6
Schadenspunkte	3

Auf der Station

Auf der Station sind neben dem kahadrischen Wissenschaftler noch 10 Kahadriersöldner stationiert, die aber alle von der KI der Station getötet wurden. Die Leichen sind auf der gesamten Station verteilt und stark angefressen bzw. schon stärker verwest. Dementprechend streng riecht es in den Gängen der Raumstation. Die Station ist verstaubt und voller Spinnweben. Auf dem Boden finden sich aber seltsame Fußabdrücke, die nicht zuzuordnen sind.

Auch auf der Station spukt es natürlich, die Geister sind aber genauso harmlos, wie die auf dem Piratenschiff. Die meisten Computerkonsolen sind in kahadrischer Sprache, ab und an stoßen die Charaktere aber auch auf glukorianische Schrift (HÄNDLER-Probe mit 3 Erfolge um dies festzustellen). Die Computerkonsolen sind alle abgeschaltet, können aber mit einer TECH-Probe mit 3 Erfolgen reaktiviert werden.

In den Gängen der Raumstationen sind CyberKürbisse auf Beinen und überdimensionalen Mäulern unterwegs. Sie greifen alles und jeden an und sind nicht intelligent. Sie sind immer in kleinen Gruppen aus 1W6 Mitgliedern unterwegs. Insgesamt befinden sich 40 solcher Kürbisse auf der Raumstation.

CyberKürbisse

SÖLDNER	5
Zähigkeit	1

KI

Die KI empfindet die Charaktere als Eindringlinge und will sie vernichten („Ihr kommt hier nicht mehr lebend heraus“). Sie bedroht die Charaktere mit einem glukorianischen Akzent (HÄNDLER-Probe mit 3 Erfolge um dies festzustellen). Sie kontrolliert die Space- und Cyberkürbisse und hat die Kahadrier getötet. Die KI hat sich in alle Systeme der Station eingemischt und kann nur zerstört werden, wenn die komplette Energiezufuhr abgeschaltet oder alle Computer vernichtet werden.

Räume der Raumstation

Alle Türen der Raumstationen sind geschlossen, können aber ohne große Probleme geöffnet werden. Für die CyberKürbisse öffnen sich die Türen automatisch.

Brücke

Auf der Brücke hat sich eine übergroße Spinne eingemischt. An der Decke hängen neben der Spinne ein paar Kahadrier in Kokons. Die ganze Brücke ist voll Spinnweben. Es werden initial 2 Erfolge auf Söldner benötigt um sich nicht in den Spinnweben zu verfangen.

Große Spinne

SÖLDNER	8
Zähigkeit	4

Quartiere

Die Quartiere sind allesamt verlassen und verstaubt. Es befinden sich ein paar persönliche Gegenstände der Kahadrierbesatzung in den Quartieren, aber nichts wirklich wertvolles oder interessantes.

Lager

Im Lager stehen Kisten mit verdorbenen Lebensmitteln und 20 Fässer mit dem guten kahadrischen Bier. Ansonsten gibt es nichts Interessantes, außer ein paar alte Fässer mit Sherry (Glukorianer lieben Sherry weiß jeder gute Händler - 3 Erfolge). Sind die Charaktere unvorsichtig versucht die KI die Charaktere mit Kisten zu erschlagen, die das Lagersystem von den Regalen wirft. Die KI greift zufällig einen Charakter damit an, das Lagersystem besitzt einen SÖLDNER-Profil von 5.

Labortrakt

Die Tür zum Labortrakt ist besonders gut gesichert. Hier ist ein Wissenschaftler eingesperrt. Daher sind auch alle Konsolen im Labortrakt nicht in der Lage auf die Systeme der Raumstation zuzugreifen, sondern autark. Es werden 4 Erfolge auf TECH um die Tür zu hacken oder 4 Erfolge auf SÖLDNER um die Tür aufzubrechen benötigt.

	Xergul
SÖLDNER	3
TECH	8
PILOT	4
HÄNDLER	6
Zähigkeit	4
Bewaffnung	Geisterstrahler: WB 2

Xergul

Xergul ist ein etwas verrückt gewordener, kahadrischer Wissenschaftler, sein Spezialgebiet ist die Erforschung von übernatürlichen Phänomenen. Er trägt einen weißen Laborkittel und ist schon Ewigkeiten Labortrakt der Raumstation eingesperrt. Wie lange kann er nicht sagen, da alle Computer immer nur den 31. Oktober anzeigen.

Xergul ist verängstigt und schießt auf alles, was den Raum betritt. Er hat einen Geisterstrahler, der den Betroffenen für 1W4 Stunden körperlos macht und ihn durchsichtig wie ein Geist aussehen lässt.

Xergul ist erleichtert, wenn er verstanden hat, dass die Charaktere ihm helfen können und auch nur aus dem Nebel kommen wollen.

Maschinenraum

Der Maschinenraum der Station wird von einem großen Neutritiumreaktor dominiert. Überall sind Konsolen angebracht. Im Maschinenraum gibt es neben den üblichen Wartungsschächten auch einen geheimen Wartungsschacht. Mit einer TECH-Probe mit 3 Erfolgen kann er entdeckt werden. Der geheime Wartungsschacht führt zur Nebelmaschine.

Nebelmaschine

Die gigantische Nebelmaschine ist im Inneren des Planeten untergebracht. Es führen nur geheime Wartungsschächte bzw. die Öffnung des Mundes zu dieser Maschine. Allerdings ist es unklug über den Mund zur Maschine vorzudringen, da man unweigerlich im Inneren der Maschine landet.

In den Wartungsschächten muss man kriechen um voranzukommen. Sie enden in einer gigantischen Halle, die fast den ganzen Planeten ausfüllen muss. Im Zentrum der Halle steht eine gigantische schnaufende und dampfende Maschine. Sie muss zerstört oder zumindest außer Betrieb genommen werden. Die Nebelmaschine verfügt über eine, von der Station autarke und redundante, Energiequelle.

Xergul bzw. die Glukorianer-Geister können den Charakteren dabei helfen. Es ist eine TECH-Probe mit 4 Erfolgen nötig um die Maschine abzuschalten. Natürlich kann sie auch einfach in die Luft gejagt werden.

Die KI wird natürlich alles in ihrer Macht stehende unternehmen um die Charaktere daran zu hindern.

- Sie schickt die restliche CyberKürbisse in die Halle, falls die Piraten nicht alle 40 bei der Erkundung der Raumstation vernichtet haben.
- Die KI verdichtet den Nebel in der Halle: Die Charaktere müssen eine Mutationsprobe mit 4 Erfolgen schaffen, sonst sinkt die Zähigkeit aller Profile um eins.
- Sie schaltet alle Computerterminals in der Halle ab.

Ende

Sobald die Maschine keinen Nebel mehr ausspuckt, beginnt sich auch der Nebel in der Umgebung langsam zu verflüchtigen. Irgendwann ist die Konzentration so gering, dass auch wieder der FTL-Antrieb funktioniert, nachdem er gründlich gereinigt wurde. Xergul würde sich natürlich freuen, wenn ihn die Charaktere auf einen nahen und zivilisierten Planeten absetzen würden.

Sind die Charaktere von einem Vampir gebissen worden und konnten Dracula nicht bis vor Mitternacht umbringen, sind sie jetzt unweigerlich Vampire und trinken nun statt Rum Blutkonserven.

Laborratten

Die Charaktere entdecken mitten im Raum ein seltsames Raumschiff, dem wohl die Energie ausgegangen ist. Sie wären keine Piraten, wenn sie nicht nachschauen würden, ob man nicht etwas wertvolles bergen kann. Dieses Abenteuer ist besonders als kleines Intermezzo geeignet.

Autor: Jürgen Mang

Überblick

Im Inneren des fremden Raumschiffs finden sich die Charaktere in einem Holodeck wieder, das die Hochzeit der Piraterie nachstellt, und erleben immer wieder die drei gleichen Szenen zu deren Abschluss sie gefressen, geopfert und erhängt werden. Nur wie entkommen sie diesem endlosen gearilroade?

Einstieg

Die Charaktere entdecken im Trullimperium, in der Nähe der großen Plasmastürme, ein seltsames Raumschiff, dem wohl die Energie ausgegangen ist. Sie wären keine Piraten, wenn sie nicht nachschauen würden, ob man etwas wertvolles bergen kann.

- Das Raumschiff ist ein großer Raumkreuzer unbekannter Herkunft und Bauweise
- Es gehen keine Energiesignaturen vom Raumschiff aus, es liegt aber dennoch stabil im Raum
- Man kann keine Bewaffnung erkennen

Die Charaktere können ohne größere Probleme manuell an das unbekannte Raumschiff andocken. Sobald die Charaktere das andere Raumschiff betreten, verschwindet kurz alles und sie landen in der ersten Szene.

Der Eingang des Raumschiffs verschwindet, sobald der letzte Pirat das fremde Raumschiff betreten hat. Bleiben Charaktere auf ihrem Schiff zurück, werden diese vollautomatisch in die erste Szene gebeamt, was die Charaktere leicht verwirren dürfte.

Natürlich sind die Charaktere im fremden Raumschiff angekommen und nicht in der Zeit zurückgereist. Dieses Raumschiff simuliert mit unbekannter Holotechnik das irdische 17. Jahrhundert bis in das kleinste Detail. Die Erbauer scheinen wohl zu viele alte Piratenfilme geschaut zu haben.

Unbekanntes Glukorianerschiff

Pilotenwert	6
Techwert	6
Söldnerwert	6
Antrieb	FTL2
Geschwindigkeit	4
Wendigkeit	2
Zuverlässigkeit	4
Hilfsenergie	10
Schadenspunkte	20
Schilde	8
Sensoren	lang
Bewaffnung	Laserskanone: WB 2, SM 1

Railroading auf dem Schiff

Die Nachfolgenden 3 Szenen (Sturm, Schatzinsel, Hafen) wiederholen sich bis die Charaktere die Lösung finden. Der Spielleiter ist dazu angehalten die 3 Szenen auf dem Holodeck gnadenlos zu railroaden und alle Werte und Zahlen der NSC ständig so anzupassen, wie es die Dramatik empfiehlt.

Szene 1: Der Sturm

Die Charaktere finden sie sich auf einer altertümlichen Kogge wieder, die mitten auf einem azurblauen Meer treibt. Ihre Segel sind vom Wind gefüllt, hoch am Mast weht eine Piratenflagge und am Steuerrad steht ein typischer Kapitän des 17. Jahrhunderts mit Holzfuß, Papagei und Kopftuch.

Die Charaktere sind in dem Moment, an dem sie das Schiff betreten, auch standesgemäß gekleidet und ihre Waffen und Ausrüstungsgegenstände sind verschwunden.

Der Kapitän

Der Kapitän könnte einem klischeehaften Piratenroman entspringen. Er trägt leichte, dreckige Kleidung hat am linken Bein einen Holzfuß, trägt ein rotes Kopftuch und auf seiner Schulter sitzt ein Papagei, der laut vor sich hinplappert. Der Kapitän stellt sich als Kapitän Rotbart vor und besitzt in der Tat auch rote Haare und einen roten Bart. Er ist gut gelaunt und freundlich zu den Charakteren und scheint sich nicht über ihr Auftauchen zu wundern, kann den Charakteren aber auch nichts zu dieser Situation sagen, außer das er hier schon eine weile das Meer kreuzt und im Bauch des Schiffes genügend Pökelfleisch und Wasser zu finden ist.

Ein Sturm kommt auf

Sobald sich die Charaktere einigermaßen orientiert haben, zieht auch schon ein Sturm auf und der Kapitän am Steuer brüllt wie selbstverständlich irgendwelche komischen Befehle in die Richtung der Charaktere, die natürlich mit den nautischen Begriffen dieses Jahrhunderts nichts anfangen können. Damit es den Charakteren nicht langweilig wird, kommt im gleichen Augenblick noch ein feindliches Schiff auf die Kogge zu und beschießt diese mit Kanonenkugeln, während auf der anderen Seite des Schiffes eine Riesenkrake auftaucht und das Schiff als seinen Nachttisch betrachtet.

Sobald die Szene ihren dramatischen Höhepunkt erreicht macht es *SWITCH* und die Charaktere befinden sich inmitten der nächsten Szene.

Szene 2: Schatzinsel

Die Charaktere finden sich durchnässt an einem malerischen Strand in der Südsee wieder, an den auch Einzelteile der Kogge aus der vorigen Szene angeschwemmt wurden. Anscheinend haben sie Schiffbruch erlitten und wurden zum Glück an diesen Strand angeschwemmt. Die Charaktere haben noch etwas Wasser im Mund, das nach Sherry schmeckt.

Das Wetter ist wieder wunderbar, der Strand wie gemalt und das Wasser hat eine angenehme Temperatur. Gleich am Strand fängt ein Dschungel an, aus dem viele exotische Geräusche dringen. Ein kleiner Fluss windet sich durch den Dschungel in das Meer. In der Mitte der Insel befindet sich ein hoher Vulkan, der etwas Rauch und Asche ausspuckt, sieht fast so aus, als er gleich ausbrechen könnte.

Am Rand des Dschungels liegt Kapitän Rotbart in einer bequemen Hängematte, vor einem kleinen Holzhäuschen und lässt es sich gut gehen. Wenn die Charaktere ihn befragen, wird er sich weder an das Schiff, noch den Sturm erinnern und überzeugt sein, dass er hier schon immer lebt und die Charaktere vorher noch nie gesehen hat.

Ureinwohner

Im Dschungel leben natürlich Ureinwohner, wie man sie erwartet: mit Lendenschurz, Kriegsbemalung, Speeren und einem erzürnten Gott, für den sie Menschenopfer suchen. Seltsamerweise lassen sie Kapitän Rotbart in Ruhe.

Daher werden die Ureinwohner erfreut sein, die Charaktere zu entdecken, was sie in jedem Fall tun und sie auch jagen. Falls die Charaktere den Ureinwohnern entkommen, tapen sie eben in eine Fallgrube.

Nach der Gefangennahme werden die Charaktere in typische Holzkäfige am Rande des Eingeborenendorfs gesperrt. Hier warten sie einen Tag und eine Nacht lang auf ihre Opferung. Denn morgen ist ein heiliger Tag für die Ureinwohner.

Die Opferung

Am Tag der Opferung werden die Holzkäfig mit den Charakteren in eine nahe gelegenen Höhle getragen. Dort wird die Opferung stattfinden. Am Ende der natürlichen Höhle befindet sich eine große Kaverne die von einer großen, steinerne Götzenstatue dominiert wird. Davor befindet sich ein Opferaltar, mit Fesseln und Blutablaufrihren. Das Ritual wird von hypnotischen Gesängen und Getrommel begleitet und vom allseits gefürchteten Dorfpriester durchgeführt, der wie ein Pfau gekleidet ist.

Sobald die Opferung ihren Höhepunkt erreicht macht es *SWITCH* und die Charaktere befinden sich inmitten der nächsten Szene.

Szene 3: Hafen

Die Charaktere finden sich inmitten einer typischen Hafenkneipe wieder und trinken Rum (der nach Sherry schmeckt). Überall sitzen angetrunkene Seeleute, ein Kapitän versucht gerade Leute für seine Mannschaft zu rekrutieren und Dirnen bieten ihre Dienste an. Es spielt ein alter Kerl auf seinen Akkordeon und singt dazu Seemannslieder. Die Stimmung ist daher ausgelassenen und die Betrunknen grölen auch die Lieder mit.

Auch in dieser Szene taucht Kapitän Rotbart wieder auf, er sitzt an einem Tisch der Hafenkneipe und schlürft genüsslich ein Bier inmitten seiner Mannschaft, die offensichtlich etwas zu feiern haben.

Nach einer Weile kommen 8 Soldaten der spanischen Marine herein, ziehen ihre Musketen und marschieren schnurstracks auf die Charaktere zu und wollen sie offensichtlich festnehmen.

Es gibt mehrere Fluchtmöglichkeiten:

- Springen sie aus den vorderen Fenstern, befinden sich Mitten auf dem Markt auf dem nichts mehr los ist, da es mitten in der Nacht ist.
- Der Hinterausgang führt über einen Lagerraum in die schmalen Gassen der Hafenstadt. Auch hier ist kaum noch etwas los.

Egal wohin die Charaktere flüchten, sie werden von den Soldaten gefangen genommen und in das dunkle und feuchte Hafengefängnis gesperrt, sie werden dabei auch an Galgen im Gefängnisinnenhof vorbeigeführt.

Das Gefängnis

Das Gefängnis hat mehrere große Zellen. Die Charaktere landen zusammen in einer davon. Es hat ein vergittertes Fenster, das einen Blick auf den Hafen gewährt. Das Schloss an der Tür ist nicht sonderlich schwer zu knacken, daher besteht durchaus die Möglichkeit einer Flucht. Innerhalb des Gefängnisses schieben nur 6 Wachen dienst, da momentan kaum jemand einsitzt.

Die Hinrichtung

Bei Sonnenaufgang steht die Hinrichtung der Charaktere an, sie sollen am Galgen baumeln. Warum erfahren die Charaktere nur per Zufall, sie sind wegen Piraterie gesucht.

Sobald die Szene ihren dramatischen Höhepunkt erreicht macht es *SWITCH* und die Charaktere befinden sich inmitten der ersten Szene (Sturm) wieder. Alle Piratenpunkte und Zähigkeiten regenerieren komplett.

Lösung

Spätestens nach dem ersten Durchlauf der Szenen sollten offensichtliche Lösungshinweise eingebaut werden.

Hier ein paar Anhaltspunkte durch die die Charaktere feststellen können, dass sie in einem Hologramm gefangen sind.

Glukorianischer Sherry

Alles, jedenfalls jede Flüssigkeit, im Holodeck schmeckt nach glukorianischem Sherry. Dies fällt den Piraten in jeder der 3 Szenen auf, das Meerwasser, das Quellwasser auf der Insel und der Rum im Hafen schmecken alle nach Sherry. Durch eine HÄNDLER-Probe mit 3 Erfolge, wissen das auch die Charaktere.

Passanten

Viele Passanten reagieren exakt gleich und sind kaum zu anderen Handlungen fähig, ganz am Rande ihrer Wahrnehmung können die Charaktere auch Passanten erkennen die quasi starr sind. Zudem erkennen die Passanten die Charaktere nach einer Szene nicht wieder, sie besitzen nur ein Kurzzeitgedächtnis für eine einzelne Szene.

Dem Hologramm entfliehen

Da der Computer, der das Hologramm berechnet, auch nur über begrenzte Ressourcen verfügt, kann man diesen überlasten, was zu Darstellungsfehlern und Unbedienbarkeit und schlussendlich zum Zusammenbruch des Hologramms führt. Sie befinden sich dann in einem ganz schwarzen Raum, der nur über einen Ausgang verfügt. Der Ausgang ist verschlossen, kann aber mit einer TECH-Probe mit 3 Erfolgen geöffnet oder mit einer SÖLDNER-Probe mit 4 Erfolgen aufgebrochen werden. Wird die Tür gewaltsam geöffnet wird ein Alarm ausgelöst.

Dahinter

Sobald die Charaktere dem Hologramm entflohen sind, können sie das restliche Raumschiff erkunden oder eben wieder zurück auf ihr Schiff, das immer noch angedockt ist.

Der größte Teils des Schiffs nimmt das Holodeck ein. Natürlich gibt es aber auch karge Kabinen, eine Brücke und einen großen Laborbereich. Die Schriftzeichen auf den Computerkonsolen sind eindeutig glukorianisch.

Die Kabinen sind leer und auch auf den Gängen entdecken die Charaktere niemanden. Auf der Brücke befinden sich 4 Glukorianer (1 Pilot und 3 Söldner) und im Labor 4 glukorianische Wissenschaftler, die die gesammelten Daten des Experiments ganz aufgeregt analysieren ohne zu bemerken, dass die Testobjekte entkommen sind.

	Pilot	Söldner	Tech	4 Wissenschaftler
SÖLDNER	2	6	4	4
TECH	2	2	6	6
PILOT	6	4	2	2
HÄNDLER	4	2	2	6
Zähigkeit	4	4	4	4

Sinn der Operation

Das Ganze ist ein glukorianisches Regierungsprojekt zur näheren Erforschung der Menschheit, dass die Glukorianer die Menschen nicht viel intelligenter als Labormäuse einschätzen ist bekannt.

Flucht

Entweder die Charaktere überwältigen die Glukorianer auf ihrem eigenen Schiff oder sie flüchten auf ihres und es kommt zu einem kleinen Raumkampf, das glukorianische Schiff ist nicht gut bewaffnet. Im Hintergrund hält sich aber ein weitaus stärker bewaffnetes glukorianisches Kriegsschiff, dass die Charaktere hindern wird den FTL ihres Schiffes anzuwerfen. Das primäre Ziel der Glukorianer ist es, aber das Forschungsschiff zu beschützen und sie werden fliehen, falls sie nur andeungsweise ins Hintertreffen geraten.

Glukorianisches Kriegsschiff	
Pilotenwert	6
Techwert	6
Söldnerwert	6
Antrieb	FTL2
Geschwindigkeit	4
Wendigkeit	2
Zuverlässigkeit	4
Hilfsenergie	10
Schadenspunkte	20
Schilde	12
Sensoren	lang
Bewaffnung	2 Torpedos: WB 1, SM 1 2 Gravitationskanonen: WB 3, SM 3

Neutritiumklau

Die Piraten werden von Stan beauftragt, eine nicht ganz unerhebliche Menge an Neutritium zu besorgen. Sie haben ein paar Alternativen an das Neutritium zu kommen. Sie können eine Neutritiumpipeline anzapfen, einen Tanker entführen oder ein Neutritiumlager überfallen. Alle drei Möglichkeiten sind natürlich nicht ungefährlich.

Autor: Jürgen Mang

Auftragserteilung

Stan, der vertrauenswürdige Gebrauchsraumschiffhändler, von Two Eyed Jack, hat einen Auftrag für die Charaktere. Sein Neutritiumlager ist schon fast leer und er braucht dringend Nachschub. Natürlich kann er von keiner offiziellen Stelle, wie z.B. von SpaceShell, Neutritium erwerben, da er es hier illegal in großen Mengen vertickt und man immer nur sehr kleine Mengen Neutritium einkaufen kann. Stan's olde Spacecraft Shoppe ist einer der wenigen Tankstellen, die an jeden Neutritium verkaufen, ohne irgendwelche Fragen zu stellen.

Sie sollen Stan daher Neutritiumnachschub besorgen. Stan braucht 5 Milliarden Ionflux, diese passen bequem in einen 5 Liter Tank und die Menge ist etwa 1.000.000 UC wert, wenn man es in kleinen Einheiten von Stan kauft. Mehr als 10 Milliliter braucht im Normalfall niemand, da es ausreicht ein Raumschiff im Durchschnitt 1 Jahr zu betreiben.

Stan bietet den Charakteren 20.000 UC oder ein Raumschiffteil im Wert von 30.000 UC an, wenn sie das Neutritium für ihn besorgen. Stan stellt den Piraten ein Lagersystem für die üblichen 0,1 Liter Lagerflaschen für Neutritium zur Verfügung, optional auch die leeren Flaschen und ein Standardabpumpsystem für Neutritium.

Stan argumentiert mit den teuren Lagerungskosten von Neutritium, falls den Charakteren die Gewinnspanne von Stan viel zu groß erscheint.

Um diese extrem große Menge von Neutritium zu besorgen gibt es drei praktikable Möglichkeiten:

- eine Pipeline anzapfen
- ein Neutritiumlager überfallen
- die Entführung eines Transportschiffs

Stan

Stan ist ein hektischer Mensch und der typische Gebrauchsraumschiffhändler: schmierig und wenig vertrauenswürdig. Er ist in mittlerem Alter und trägt über seiner alten Jeans einen ölverschmutzten Blaumann. Er sieht fast so aus, als er selber an seinen Raumschiffen rumschrauben würde. Sein Händedruck ist kräftig und seine Stimme rau.

Neutritium

Neutritium wird aus Negatritium gewonnen und ist in seinem pulverförmigen Zustand, in dem es durch die FTL-Pipeline gepumpt, transportiert und gelagert wird noch am ungefährlichsten.

Neutritium neigt wie sein Grundstoff Negatritium zu Singularitätskaskaden, welche zu einem schwarzen Loch führen. Daher ist die Lagerung und der Transport von Neutritium extrem gefährlich. Umso mehr Neutritium in einem Behälter gelagert wird, umso eher kommt es zu der gefährlichen Kettenreaktion. Die kritische Masse liegt bei etwa 1 Liter Neutritium.

Daher wird Neutritium in speziellen 0,1 Liter Flaschen gelagert, die speziell abgeschirmt sind und das Entstehen eines schwarzen Lochs unter normalen Umständen verhindern können.

In der Nähe von Planeten werden nur kleine Mengen, maximal 10 Liter, Neutritium gelagert. Mehr Neutritium ist auch auf einem Tanker nicht erlaubt.

Die gefährliche Omegastrahlung entsteht aber nur bei einer Neutritiumfusion oder bei einer Singularitätskaskade.

SpaceShell

SpaceShell hält das Quasimonopol auf Neutritium und ist das einzige Ziel in der Gegend um die geforderte Menge Neutritium zu erbeuten.

Die Neutritiumpipeline ist zwischen zwei schwerbewachten Raumlagern in Katpar (Föderation) und Stratum Nova (dem Sitz des Handelsrats der Freihandelszone) gespannt und die einzige Pipeline die existiert. In beiden Raumlagern können bis zu 500 Liter Neutritium in praktischen 0,1 Liter Flaschen gelagert werden.

In Katpar wird Negatritium abgebaut, zu Neutritium raffiniert und mit Tankern zum Lager im Orbit gebracht und von dort aus in die Pipeline eingespeist.

Das Lager in der Nähe von Stratum Nova ist die zentrale Verteilstelle von SpaceShell. Von dort aus wird das Neutritium zu allen kleineren Lagern transportiert. In den kleineren Lagern befinden sich maximal 10 Liter Neutritium, da SpaceShell in den vielen kleinen Lagern nicht den Sicherheitsstandard gewährleisten kann der nötig ist und oft auch keine Genehmigung bekommen hat, mehr Neutritium dort zu lagern. Ein Tanker darf aus den selben Gründen auch nur 10 Liter Neutritium transportieren.

Wie gut oder schlecht die Pipeline und die Lager bewacht werden, hält SpaceShell natürlich geheim. Ein findiger Händler kann aber trotzdem an Informationen herankommen (4 Erfolge).

Trupps von SpaceShell

Der Wartungstrupp besteht aus zwei identischen Raumschiffen, die mit wissenschaftlichen Sensoren, aber auch mit einer Duallaserkanonen ausgestattet und somit recht

Wartungsschiff	
Pilotenwert	5
Techwert	7
Söldnerwert	5
Antrieb	FTL2
Geschwindigkeit	3
Wendigkeit	1
Zuverlässigkeit	1
Hilfsenergie	10
Schadenspunkte	12
Schilde	4
Sensoren	lang
Bewaffnung	1 Duallaserkanone: WB 2, SM 2

Kampfschiff	
Pilotenwert	6
Techwert	6
Söldnerwert	6
Antrieb	FTL2
Geschwindigkeit	4
Wendigkeit	3
Zuverlässigkeit	2
Hilfsenergie	20
Schadenspunkte	12
Schilde	8
Sensoren	lang
Bewaffnung	4 Duallaserkanonen: WB 2, SM 2

wehrhaft sind. Jedes Schiff des Wartungstrupps hat einen Pilot, einen Kapitän und drei Techniker an Bord. Ist eine Kampfmannschaft an Bord, befinden sich zusätzlich noch vier Söldner auf dem Schiff.

Das Kampfgeschwader besteht aus 4 Kampfschiffen die jeweils mit einem Piloten, vier Söldnern und einem Tech besetzt sind.

Anzapfen der Pipeline

Es ist natürlich kein Problem die Pipeline zu finden und in ihre Nähe zu gelangen, da sie nur recht schwach bewacht wird und nur Wartungstrupps regelmäßig unterwegs sind. Ein Lichtjahr um die Pipeline herum sind regelmäßig Warnschilder mit automatischen Funkprüchen angebracht, die vor der Pipeline warnen. Die Pipeline selber ist auf allen vier Seiten mit roten Laserstreifen ausgestattet, damit niemand versehentlich dagegen fliegt. Alle 50 Lichtjahre sind Repeater-Pumpen angebracht um das Neutritium auf Geschwindigkeit zu halten. An diesen gibt es natürlich auch Wartungsschächte und Andockstationen für die Wartungsschiffe. Der restliche Pipelineabschnitt ist ein einfaches, glattes Rohr.

Die Pipeline verfügt natürlich über ein Überwachungssystem das jede Unregelmäßigkeit sofort meldet und gegebenenfalls auch automatische Maßnahmen einleitet. Bei einem Leck wird natürlich in jedem Fall die FTL-Pumpen abgeschaltet und der entsprechende Pipelineabschnitt versiegelt.

Überwachungssystem

- Kleiner Riss: Reperaturroboter losschicken
- Großes Leck: Wartungsschiff mit Spezialisten losschicken
- Eindringlingsalarm: Wartungsschiff mit Kampfmannschaft losschicken
- Piratenalarm: Kampfgeschwader mit Wartungsschiff losschicken.

Abpumpen des Neutritiums

Das Neutritium kann nicht so einfach abgepumpt werden, wie es Stan dachte, da dass Abpumpsystem kein Neutritium mit FTL Geschwindigkeit abpumpen kann, es würde zu einer Singularitätskaskade kommen, die alles im Umkreis von $\frac{3}{4}$ Lichtjahr zerstören würde. Auch kann man nicht einfach ein Loch in die Pipeline bohren oder brennen, da dass dieselben Auswirkungen hätte. Selbstverständlich kann das der Tech der Gruppe herausfinden, bevor sich die Piratengruppe selber in die Luft sprengt.

Also braucht die Gruppe eine gute Idee, das kann sein:

- Deaktivierung der FTL-Pumpen
- Anzapfen der Pumpen
- Umbau der Abpumpvorrichtung, damit sie das Negatritium abbremst
- der Wartungstrupp hat bestimmt auch nützliches Werkzeug an Bord
- und alles unglaubliche was den Spielern einfällt

Überfall eines Lagers

Die Charaktere können entweder eines der beiden großen Lager in der Nähe von Katpar oder Stratum Nova überfallen, dort befindet sich auf jeden Fall genug Neutritium, oder sie überfallen ein kleineres Lager und riskieren, dass sie nicht genug Neutritium erbeuten können.

Die Hauptlager

Die beiden Hauptlager befinden sich stationär, einige Lichtjahre entfernt von Stratum Nova und Katpar, so dass bei einem Unglück den Planeten nichts geschieht. Die Lager sind einfache rechteckige Klötze mit großem SpaceShell-Logo, das man schon von weitem sieht. Direkt an den Pipelines befinden sich riesige Pumpsysteme, die das Neutritium auf FTL beschleunigen bzw. abbremsen und einen extremen Lärm verursachen.

Von den Lagern aus wird das Neutritium mit Schiffen an- und ausgeliefert. Die beiden Lager sind stark von den konzerneigenen Sicherheitstruppen bewacht, da dort ungemein große Mengen von Neutritium lagern. Genauer gesagt befinden sich zu jeder Zeit 20 Mann Wachpersonal im Neutritiumlager. Zusätzlich ist ein Kampfschiff stationiert, das regelmäßig eine Patrouille fliegt.

Das Lager selber ist mit einem Schutzschild geschützt, schon allein um herumfliegende Astroiden abzuhalten. Das Schutzschild wird immer nur kurzzeitig beim An- und Abflug eines SpaceShell Schiffes deaktiviert. Dies wird von einer Kommandostation innerhalb des Lagers gemacht, die auch immer die Gegend um das Lager im Auge behält und bei verdächtigen Aktivitäten das stationierte Kampfschiff losschickt.

Die Umpump- und Abfüllstation wird vollautomatisch betrieben. Spezielle Roboter füllen das Neutritium ab, bringen es in den großen Lagerraum. Andere Roboter wieder beladen die angekommenen Schiffe. In diesem Bereich arbeitet kein Mensch. Aber natürlich wird der Bereich mit Kameras überwacht und ab und an kommt auch eine Patrouille vorbei.

Es gibt auch noch Aufenthaltsräume in denen die angekommene Schiffsbesatzungen ihre Zeit vertreiben können, bis ihre Schiff beladen ist. Hier lungert auch immer das Wachpersonal herum, das gerade keinen Dienst hat.

Wachpersonal

SÖLDNER	6
Zähigkeit	1
Bewaffnung	Laserpistolen

Lager

Bewaffnung	keine
Schilde	8
Besatzung	20 Wachen 5 Techniker

Kleinere Lager

Kleinere Neutritiumlager findet man in der Nähe jedes größeren und wichtigen Planeten.

Die kleineren Lager sind ähnlich aufgebaut wie die Hauptlager, nur fehlt die Umpump- und Abfüllstation. Sie sind auch nicht so stark bewacht, verfügen aber natürlich auch über ein Schutzschild und es schieben hier 8 Wachen und 2 Techniker dienst. Statt einem stationierten Kampfschiff verfügen die kleinen Lager über zwei Duallaserkanonen, die vom Wachpersonal bedient werden.

Wieviel Neutritium lagert ist immer unterschiedlich, da SpaceShell die Belieferung dynamisch an die Marktverhältnisse vorort anpasst. Die Charaktere müssen sich also auf ihr Glück verlassen oder eben zwei kleinere Lager überfallen.

Lager	
Bewaffnung	2 Duallaserkanonen: WB 2, SM 2
Schilde	8
Besatzung	8 Wachen 2 Techniker

W4	Neutritiumbestand
1	3 Liter
1	4 Liter
1	7 Liter
1	10 Liter

Entführung eines Transportschiffs

Die Tankerschiffe sehen aus, wie gewöhnliche Transportschiffe. Die Transportschiffe werden immer von 2 Kampfschiffen begleitet.

Desweiteren ist es auch sehr ungesund auf die Schiffe zu schießen, da durch eine Explosion eine Singularitätskaskade ausgelöst werden könnte und alles im Umkreis von $\frac{3}{4}$ Lichtjahr zerstören würde.

Auf dem Transportschiff befindet sich nur ein Pilot und ein Techniker, da SpaceShell die neueste Generation von intelligenten Tankerschiffen testet. Die eingebaute KI ist programmiert, bei einer Entführung das Schiff so schnell wie möglich zum nächsten SpaceShell Stützpunkt zu fliegen und alle Computerkonsolen zu deaktivieren.

Wartungsschiff	
Pilotenwert	5
Techwert	7
Antrieb	FTL2
Geschwindigkeit	3
Wendigkeit	1
Zuverlässigkeit	1
Hilfsenergie	10
Schadenspunkte	12
Schilde	4
Sensoren	lang
Bewaffnung	keine

Ostern

Es ist demnächst Ostern, es warten ein paar erholsame Feiertag auf die Piraten, aber wo ist der ganze Rum geblieben? Und wieso befinden sich in den ganzen Rumkisten nur noch Ostereier?

Autor: Jürgen Mang

Hintergrund

Die Vereinigung zur Förderung von Ostern, kurz-VzFvO, hat Dimensionsforscher entführt um den echten Osterhasen aus seiner Dimension zu holen und es auch geschafft. Nur kam der Osterhase total verrückt aus seiner Dimension und kontrolliert nun die VzFvO. Diese produziert jetzt auf ihrer Ostereier-Raumstation Anhänger und Sonden in Form von Ostereiern, die eine Strahlung aussenden, die jeden langsam, aber sicher osterverrückt werden lässt. Als eines der ersten Ziele wurde der Planeten Cygni Tek auserkoren, so dass jetzt Captain Rogers, der größte Rumhersteller, nur noch Ostereier produziert.

Einstieg

Die Piraten sind gerade mit ihrem Raumschiff gerade zu Gimis Bar unterwegs um dort die Osterfeiertage bei der großen Fiestas-el-Caribe Osterparty zu verbringen. Was gibt es schöneres als Ostern unter Palmen zu feiern und im Sand nach Rumostereiern zu suchen? Gimis Bar befindet sich gerade im Sektor der Föderation.

Auf dem halben Weg zur Gimis Bar ist auf der Brücke mal wieder der Rum alle, aber das ist ja kein Problem, im Lagerraum befinden sich immer ein paar Reservekisten voll mit Rumflaschen. Als die Piraten die Kisten öffnen, stellen sie aber mit schrecken fest, dass nur Schnapsostereier in den Kisten zu finden sind. Der Rum ist alle und sie haben noch zwei Stunden zu Gimis Bar!

Gimis Bar

Gimis Bar ist ein altes Frachtschiff, das zu einer gigantischen Bar umgebaut wurde, inklusive Sonnendeck und Sandstrand. Schiffe können bequem an das Frachtschiff andocken. Weitere Informationen zu Gimis Bar sind unter Piratentreffpunkte im Grundregelwerk zu finden.

Als die Piraten auf Gimis Bar ankommen, herrscht dort etwas Tumult vor. Es wird den Piraten relativ schnell klar, dass etwas nicht stimmen kann: Hier ist auch der Rum aus!

Hemla

Hemla, der Wirt dieser Bar ist gerade sehr gestresst und schimpft vor sich hin. Ihn auf die Situation darauf angesprochen, teilt er den Piraten folgendes mit:

- Bei den letzten Lieferungen sind nur Ostereier gekommen sind, anstatt des bestellten Rums.
- Wo der ganze Rum geblieben ist, weiß auch er nicht.
- Auch unzählige Telefonate mit seinen Lieferanten und mit Gimi persönlich haben keine Lösung gebracht.

Hemla

Hemla ist ein Trull und damit fast der perfekte Barkeeper. Er hat immer seine Kasse im Auge und kann mit seinen vier Armen zwei Drinks gleichzeitig mixen. Selber steht Hemla aber nur noch selten hinter der Bar, da er ja den Barbetrieb auf dem Schiff führt und direkt Gimi untersteht. Er trägt, wie die meisten Trull, keine Kleidung, nur eine Schürze, wenn er hinter der Bar steht.

Wenn die Piraten also nicht länger auf dem Trockenen sitzen wollen, müssen sie sich wohl selber dem Problem widmen. Wenn die Piraten das nicht von selbst aus anbieten, bietet ihnen Hemla kostenlose Logi über Ostern an, wenn sie herausfinden, wo der Rum geblieben ist. Das sollte Ansporn genug sein, die Piraten werden sicherlich auch als Retter des Osterfests gefeiert, wenn sie den Rumnachschub wieder in Gang setzen.

Nachforschungen

Hier ein paar Möglichkeiten, wie die Piraten auf die Spur des Osterhasen kommen, der hinter der ganzen Sache steckt.

Starnet

Im Starnet finden sich natürlich auch nützliche Informationen. Um diese zu finden ist eine HÄNDLER-Probe notwendig.

Erfolge	Information
1	Überall häufen sich die Beschwerden über Rumknappheit.
1	Es gibt dutzende Reportagen über ungewöhnlich große Ostervorbereitungen.
2	Die Lieferanten der Rumhersteller beschwerten sich über extreme Absatzschwierigkeiten.
3	Anonyme Leute berichten, dass sie den echten Osterhasen gesehen haben.
3	Es wird berichtet, dass der Manager von Rabbit Inc (Harrison Welch) verrückt geworden ist.
4	Es gibt Gerüchte, dass die VzFvO Dimensionsforscher entführt hat.

Getränkemärkte

Auch bei den ganzen Getränkemärkten in dieser Ecke des Universums ist der Rum alle. Auch sie haben in ihren Rumlieferungen nur Schnapsostereier geliefert bekommen. Die Vorräte sind auch schon alle. Die Getränkemärkte bekommen ihren Rum immer direkt vom Hersteller (Captain Rogers) geliefert.

Rabbit Inc

Ein Anhaltspunkt für die Piraten können die Ostereier sein. Laut Verpackung stammen sie alle von der Firma Rabbit Inc.

Captain Rogers

Captain Rogers ist die absolute Rum-Lieblingsmarke aller Piraten. Was spricht also dagegen die Produktionsstätte aufzusuchen, die sich im Kahadrischen Reich befindet.

Rabbit Inc

Rabbit Inc gehört der Finanzinvestoren „Yellow Stone Group“ und ist mit ihrer Zentrale auf Pessach 4 beheimatet. Der Konzernvorstand ist aber von Mitgliedern der Sekte VzFvO (Vereinigung zur Förderung von Ostern) durchdrungen. Rabbit Inc wird faktisch von ihnen kontrolliert. Dieser Konzern ist auf Ostermerchandise spezialisiert und produziert nur Produkte für Ostern.

Pessach 4

Um Pessach 4 kreist eine Sonde des Osterhasen, diese fällt aber beim ersten Blick nicht auf, da um jeden Planeten irgendwelche Satelliten kreisen. Die Piraten dürfen aber eine Sensorenprobe (TECH) ablegen, wenn sie auf irgendwelche Besonderheiten achten. Bei 3 Erfolgen entdecken sie die ungewöhnliche Sonde.

Schon bei der Ankunft auf Pessach 4 ist klar, dass die Leute hier osterverrückt sind. Die Piraten werden sogar bei offiziellen Funksprüchen mit „Frohe Ostern“ begrüßt und mit „Gesegnetes Osterfest“ verabschiedet.

Pessach 4	
Typ	Erdähnlicher Planet
Sektor	6
Monde	6
Einwohner	FTL1
Hauptstadt	5
Raumhäfen	4
Besiedelung	1
Verfolgungsstatus	3
Technologielevel	16
Politisches	4

Rabbit City

Die ganze Bevölkerung ist dem Osterwahn verfallen und ist dabei, alles für das große Osterfest vorzubereiten, sodass quasi jeder im Stress ist, und z.B. noch Ostereier bemalen und verstecken muss. Überall hoppeln bunte Hasen durch die Gegend.

Wenn die Piraten etwas durch die Stadt laufen, werden sie auch von einigen Unterschriftensammlern angesprochen, die noch Stimmen suchen, um ihren Antrag für die Farben der Monde durchzubringen. Ja genau, die Leute haben beschlossen, dass sie zu diesem Osterfest auch ihre 3 Monde osterlich schmücken und bemalen wollen, sie können sich nur noch nicht auf die Farben einigen.

Es sind auch Agenten der VzFvO aktiv und kontrollieren den Osterwahnsinn auf dem Planeten. Sie werden misstrauisch, falls die Piraten zu offensichtlich herumschnüffeln.

Firmenzentrale

Rabbit Inc wird von dem verrückt geworden Manager Harrison Welch geleitet. Er macht täglich eine persönliche Führung durch die Produktionsanlagen der Firma. Die Führungen sind neuerdings extrem beliebt und Welch erzählt mit Leidenschaft über sein Geschäft mit Ostern und seine großartigen Produkte.

Harrison Welch

Harrison Welch ist ein Mensch und auf der Erde aufgewachsen. Er ist in mittlerem Alter und trägt immer sehr schicke Anzüge, wie es sich für einen Manager gehört. Er ist momentan total osterverrückt, aber ein vernünftiger Mensch, wenn er außerhalb des Einflusses der Sonden ist.

Harrison Welch	
SÖLDNER	2
TECH	4
PILOT	6
HÄNDLER	8
Zähigkeit	4
Bewaffnung	keine

Captain Rogers

Captain Rogers hat quasi das Monopol auf Rum und ist auf dem Planeten Cygni Tek im kahadrischen Reich beheimatet.

Cygni Tek

Um Cygni Tek kreist auch eine Sonde des Osterhasen, diese fällt aber beim ersten Blick nicht auf, da um jeden Planeten irgendwelche Satelliten kreisen. Die Piraten dürfen aber eine Sensorenprobe (TECH) ablegen, wenn sie auf irgendwelche Besonderheiten achten. Bei 3 Erfolgen entdecken sie die ungewöhnliche Sonde.

Was den Piraten aber sofort auffällt, ist ein großes Lackierschiff, das gerade den Mond von Cygni Tek wie ein buntes Osterei bemalt.

Die Bevölkerung auf Cygni Tek ist durch die Sonden dem Osterwahnsinn verfallen, sogar noch mehr als auf Pessach 4. Sogar die kahadrischen Soldaten haben ihre Uniform mit Hasenohren geschmückt und besitzen bunt bemalte Lasergewehre. Auf dem Raumhafen von Cygni Tek herrscht reger Betrieb. Es werden große Frachtschiffe ent- und beladen.

Cygni Tek	
Typ	Erdähnlicher Planet
Sektor	Kahadrishes Reich
Monde	1
Einwohner	Kahadrler
Hauptstadt	Roger City
Raumhäfen	große Frachtschiffe
Besiedelung	große Fabriken
Verfolgungsstatus	5
Technologielevel	FTL
Politisches	Konzernplanet

Konzernzentrale

Auch die Konzernzentrale und Fabriken von Captain Rogers sehen aus wie ein Osternest. Alle Rumfabriken sind kurzerhand zu Schnapsostereierfabriken umfunktioniert worden und wirklich jeder findet das ganz normal. Die Lager von Captain Rogers sind voll mit Kisten voller Ostereier, nirgends ist auch nur ein Tröpfchen Rum zu finden.

VzFvO

Auf Cygni Tek sind auch Agenten der VzFvO aktiv und kontrollieren den Osterwahnsinn auf dem Planeten. Sie werden misstrauisch, falls die Piraten zu offensichtlich herum-schnüffeln.

Sonden

Die Sonden sind die Verursacher des Osterwahnsinns auf den Planeten. Sie senden eine spezielle Strahlung aus, die alle Leute in einer Entfernung von 10.000 km langsam, aber sicher osterverrückt werden lässt.

Halten sich die Piraten insgesamt zu lange in der Nähe so einer Sonde auf, kann ihnen das auch passieren. Daher müssen sie jede Stunde eine Probe auf HÄNDLER oder PILOT bestehen, um nicht der Strahlung der Sonde zu erliegen. Schaffen sie die benötigten Erfolge nicht, werden sie osterverrückt. Wenn die Piraten aus der Reichweite der Sonden kommen oder die Sonde zerstört wird, klingt die Osterverrücktheit ab.

Stunden	Benötigte Erfolge
1	2
2	3
3	4
4+	5

Kontrollsignal

Die Sonden werden zentral gesteuert, sodass ein Kontrollsignal zurückverfolgt werden kann. Es werden 4 Erfolge auf TECH benötigt, um die Quelle des Kontrollsignals auszumachen. Das Kontrollsignal führt die Piraten direkt zum Osterhasen.

Vereinigung zur Förderung von Ostern - VzFvO

Die Sekte „Vereinigung zur Förderung von Ostern“ kurz VzFvO, folgt dem verrückt geworden Osterhasen bedingungslos. Ihr Ziel ist es endlich Ostern unter der normalen Bevölkerung wichtiger zu machen als Weihnachten. Da ihre Straßenprediger und Promotionsveranstaltungen der letzten Jahrzehnte keine bedeutenden Erfolge vorweisen können, haben sie sich entschlossen, zu einem radikaleren Mittel zu greifen.

Dazu haben sie Dimensionsforscher entführt, die den Osterhasen höchstpersönlich aus seiner Dimension zu holen. Leider ist

VzFvO Agent	
SÖLDNER	6
TECH	4
PILOT	3
HÄNDLER	4
Zähigkeit	2
Bewaffnung	Bunte Laserpistole: WB 0

dabei etwas schiefgelaufen und der Osterhase ist total verrückt geworden und hat jetzt die VzFo unter totaler Kontrolle.

Jeder VzFvO-Agent trägt ein Halsband mit einem Osterei, das die gleiche Wirkung wie die Sonden hat, allerdings nur in einem Umkreis von 20 Metern.

Easter Egg

Easter Egg ist die große Raumstation des Osterhasen. Sie sieht aus, wie ein über-großes Osterei mit roter Schleife. Sie befindet sich im Grenzgebiet der Föderation zur Freihandelszone.

Hier wird von den entführten Forschern an noch mächtigeren Sonden gearbeitet und die momentanen Sonden produziert und kontrolliert. Die Raumstation ist schwer bewaffnet und gut geschützt. Von ihr geht eindeutig das Kontrollsignal der Sonden aus. Die Raumstation schießt auch immer wieder solche Sonden ab.

Easter Egg	
Techwert	6
Söldnerwert	6
Zuverlässigkeit	2
Hilfsenergie	40
Schadenspunkte	60
Schilde	20
Sensoren	lang
Bewaffnung	6 Negatronenkanonen: WB 3, SM 3

Lösungsmöglichkeiten

Die Piraten müssen es schaffen die Sonden und Easter Egg zu zerstören und am besten den verrückten Osterhasen wieder in seine eigene Dimension zu befördern.

Entführung eines VzFvO-Mitglieds

Durch die Entführung eines VzFvO-Mitglieds können die Piraten die ganze Geschichte erfahren. Sobald der Osterwahn des Entführten nachlässt, ist er bereit den Piraten zu helfen. Allerdings trägt jedes VzFvO-Mitglied eine Sonde um den Hals, die zuerst entfernt werden muss.

Eindringen in Easter Egg

Easter Egg ist extrem gut geschützt und bewaffnet, sodass eher eine List als aggressives Vorgehen geeignet ist. Die Piraten könnten sich z.B. von der VzFvO anwerben lassen oder sonstwie ihre Dienste anbieten. Innerhalb der Raumstation müssten sie dann nur die Kontrolleinheit für die Sonden zerstören.

Osterhase zurückschicken

Sobald der Osterhase wieder in seiner Dimension ist, verlieren auch die Sonden ihre Wirkung, da sie direkt von der Energie des Osterhasen gespeist werden. Praktischerweise ist das Dimensionsloch, aus dem der Osterhase mit Easter Egg kam, noch genau neben der Raumstation.

Raumschiffdungeon

Die Piraten reisen durchs All, als plötzlich die Sensoren ihres Raumschiffs verrückt spielen. Dadurch übersehen sie einen Ausläufer der Unwahrscheinlichkeitszone, die sie in die Mitte eines gigantischen Dungeons befördert. Hier gibt es viel zu entdecken, aber keinen einfachen Ausweg und große Gefahren.

Autor: Jürgen Mang

Hintergrund

Der Dungeon ist ein Artefakt der Romaha, einer längst untergegangenen Alienkultur, deren Stand der Technik dem heutigen weit überlegen ist. Ihre Technik wirkt selbst auf geniale Wissenschaftler oftmals wie Zauberei.

Auf den ersten Blick erscheint der Dungeon kompakt, in Wirklichkeit umfasst er aber Tausende Lichtjahre. Die einzigen Verbindungen zwischen den Sektoren bilden Wurmlöcher, ansonsten trennt unzerstörbare Dunkle Materie die Sektoren vollständig voneinander

Die Romaha schlossen ganze Zivilisationen innerhalb der Sektoren ein, aber nur wenige Bewohner wissen davon. Ursprünglich verwendeten die Romaha den Dungeon, um die Entwicklung kulturschaffenden Lebens zu beobachten, weshalb sie darauf achteten, nicht einzugreifen. Es gibt noch einen zweiten Grund für die Schutzhüllen: Gegen die damaligen interstellaren Konflikte wirkt der heutige Krieg gegen die Glukorianer wie eine Kissen-schlacht. Wäre eine der beobachteten Zivilisationen in einen solchen Konflikt geraten, wäre sie unweigerlich ausgelöscht worden.

Allerdings wollten die Romaha kein dauerhaftes Gefängnis bauen, daher hinterließen sie Hinweise, wie die Zivilisationen dem Dungeon entkommen können, sobald sie die erforderliche Entwicklungsstufe erreicht und Technik entwickelt hätten. Die entsprechenden Mechanismen leiden allerdings unter Verschleiß, weshalb es in letzter Zeit vermehrt Fehlfunktionen gibt.

Einstieg

Die Unwahrscheinlichkeitszone ist unberechenbar, daher fliegt jedes Raumschiff auch einen großen Bogen um diese. Ab und an aber dehnt sie sich aus und ein Schiff gerät in einen Ausläufer der Unwahrscheinlichkeitszone, so auch das Schiff der Piraten. Kaum sind sie in der Unwahrscheinlichkeitszone finden sich die Piraten in einem zufälligen Sektor des Dungeons wieder.

Sektoren

Jeder Sektor des Dungeons besteht aus einer Kugel mit einem Durchmesser von zehn Lichtjahren, eingefasst in energieabsorbierende und unzerstörbare Dunkle Materie. Sie reagiert mit keinem Material und sendet auch keine Strahlung aus und man muss aufpassen, dass man nicht einfach gegen sie fliegt, da sie die Sensoren nicht erfassen und einfach nichts anzeigen, was aber einem guten Tech oder Piloten seltsam genug vorkommt um vorsichtig zu sein.

Betreten und verlassen kann man die Sektoren nur durch Wurmlöcher, die in der Dunklen Materie eingelassen sind. In jedem Sektor gibt es ein Wurmloch.

Wurmlöcher

Die Wurmlöcher sind mehrere hundert Meter im Durchmesser, so dass man bequem durchfliegen kann. Sie sind allerdings verschlossen und aktivieren sich erst, wenn man sie scannt. Rund um das Wurmloch sind getarnte Sensoren positioniert, die die Signale von Scannern auffangen und das Wurmloch aktivieren.

Die Wurmlöcher sollten ins Freie führen, aber aufgrund einer Fehlfunktion verbinden sie sich inzwischen mit zufälligen Sektoren innerhalb des Dungeons. Wohin ein Wurmloch führt, würfelt der Pilot beim Einflug mit 1W6 aus.

Natürlich lassen sich die Wurmlöcher steuern, allerdings benötigt man dafür einen Wurmlochdemodulator. Nur dieser kann auf die Wurmlochsteuerungseinheit zugreifen, die Technik auf dem Piratenschiff ist einfach nicht weit genug entwickelt.

Vor jeder Reise durch ein Wurmloch hat ein TECH die Möglichkeit, die Steuerungseinheit zu entdecken, dafür benötigt er 4 Erfolge auf eine Sensorenprobe.

W6	Sektor	Wurmlochdemodulatorteil
1	Sirenen	Parabolantenne
2	Supernova	Parabolantenne
3	Wikinger	Sender
4	Nazis	Sender
5	Drache	Modulationseinheit
6	Baustelle	Modulationseinheit

Wurmlochdemodulator

Die Piraten können den Dungeon nur verlassen, wenn sie einen Wurmlochdemodulator zusammensetzen. Dieser besteht aus drei Teilen, die im ganzen Dungeon verstreut sind. Jedes Teil gibt es zweimal, damit das Abenteuer nicht in einer Sackgasse endet, weil die Spieler etwas übersehen oder ihre Piraten an einer Hürde scheitern.

Der Wurmlochdemodulator besteht aus:

- einer Parabolantenne in Form einer futuristischen Satellitenschüssel
- dem eigentlichen Sender, der wie ein altes, analoges Radio aussieht
- einer Modulationseinheit, aus wild angeordneten gläsernen Röhren

Mit diesem kann ein Wurmloch so beeinflusst werden, dass es nicht in einen Raum, sondern aus dem Dungeon heraus führt.

- Wurmlochdemodulator programmieren: 4 Erfolge auf TECH

Die Bestandteile des Wurmlochdemodulators lassen sich entdecken, indem man die Sensoren auf deren Energiesignatur justiert. Dazu benötigt man aber schon ein Teil des Wurmlochdemodulators.

- Sensoren justieren: 3 Erfolge auf TECH

Sirenen

- **Wurmlochdemodulatorteil:** Parabolantenne

In diesem Sektor umschließt eine durchsichtige Kuppel einen gewaltigen Ozean, sozusagen ein gigantisches Meerwasseraquarium. Inmitten des Ozeans befindet sich eine hübsche grüne Insel, der einzige lebensfreundliche Ort in diesem Sektor. Zutritt zur Kuppel gewährt eine 4 × 4 m große Schleuse, welche zu einem Kai am Rande des Ozeans führt. Dort liegt ein verlassenes Segelboot vor Anker. Da das Raumschiff beim besten Willen nicht durch die Schleuse passt, gelangen die Piraten Wohl oder Übel nur mit dem Boot zur Insel.

Sturm

Beim Ablegen ist die See ruhig, raut aber im Laufe der Fahrt beständig auf, bis schließlich ein Orkan über die Piraten hereinbricht. Jetzt sind die Seemannskünste der Piraten gefragt, um den Sturm zu überstehen. Jeder Pirat, der sich nicht anleint, muss eine SÖLDNER-Probe bestehen, um nicht von Bord gespült zu werden.

Folgende Aufgaben müssen erledigt werden:

- **PILOT:** Mit dem Ruder das Heck zur anrollenden Welle halten und ein Querschlagen verhindern.
- **SÖLDNER:** Segel reffen, Sturmfock setzen, um Krängung und Schäden zu vermeiden
- **TECH:** Sämtliche Öffnungen abdichten, Schwachstellen verstärken und Wasser schöpfen.

Insgesamt müssen die Piraten mindestens 9 Erfolge ansammeln, ansonsten wird das Schiff beschädigt. Bei weniger Erfolgen erleiden Schiff und Besatzung die auf folgender Tabelle beschriebenen Auswirkungen.

Erfolge	Auswirkung
9+	Das Schiff hat den Sturm schadlos überstanden.
7 - 8	Die Segel sind unbrauchbar und etwas Wasser dringt ein. Jeder Pirat verliert 1 Zähigkeit in jedem Profil.
4 - 6	Die Segel sind unbrauchbar, der Mast angeknackst und Wasser dringt ein. Jeder Pirat verliert 2 Zähigkeit in jedem Profil.
1 - 3	Die Segel sind unbrauchbar, der Mast gebrochen und das Schiff läuft voll. Jeder Pirat verliert 3 Zähigkeit in jedem Profil.
0	Das Schiff wird komplett zerstört und sinkt. Jeder Pirat verliert 4 Zähigkeit in jedem Profil. Wenn kein Piratenwürfel zur Regeneration eingesetzt wird, ertrinkt der Pirat.

Insel der Sirenen

Es ist eine idyllische Insel mit wunderbarem Sandstrand, glasklarem Wasser, zwitschernden Vögeln und einem freundlichen Wald. Ein ausgetretener Pfad führt in das Innere der Insel. Aus dem Wald dringt ein wohlklingender, extrem verlockender, weiblicher Gesang.

Es werden 2 Erfolge auf PILOT benötigt um den Gesang zu widerstehen und nicht sofort zur Quelle des Gesangs zu wollen.

Folgen die Piraten dem Gesang oder dem Pfad gelangen sie zu einem kleinen Sirenendorf innerhalb einer Lichtung mitten im Wald. Das Dorf besteht aus ein paar Hütten, die um eine zentrale Hütte angeordnet ist. In dieser Hütte wohnt die Anführerin der Sirenen und in dieser Hütte ist auch das Wurmlochdemodulatorteil zu finden.

Die Sirenen empfangen die Piraten freundlich und lesen ihnen jeden Wunsch von den Augen ab, verköstigen sie mit Nektar und Ambrosia. Kurz: Behandeln die Piraten wie Könige.

Sirenen

Sirenen sind weibliche Fabelwesen und sehen wie wunderschöne Frauen aus. Sie besitzen lange schwarze Haare und eine edel erscheinende blasser Haut. Ihre Kleidung besteht aus leichten Tuniken in weiß und rot.

Durch ihren betörenden Gesang ziehen sie jeden in ihren Bann (auch Frauen). Sie versuchen, die Piraten auf der Insel zu halten und erfüllen ihnen jeden Wunsch, von leckerem Essen bis hin zu einer erotischen Massage. Die Sirenen werden aber gewalttätig, wenn die Piraten sie verlassen wollen.

Aufgrund des betörenden Gesangs wollen die Piraten dies aber nur, wenn sie aus ihrer Behaglichkeit aufgeschreckt werden. Sie dürfen auch jeden Tag eine Probe ablegen, ob sie dem Gesang widerstehen können, die Probe wird aber jeden Tag schwerer. Am ersten Tag werden 2 Erfolge auf PILOT benötigt, am zweiten 3 Erfolge, usw.

Die Sendeantenne des Wurmlochdemodulators steht in der Mitte des Dorfes. Sie pulsiert leicht. Eine TECH-Probe mit 3 Erfolgen ergibt, dass die Antenne den betörenden Gesang der Sirenen verstärkt.

Sirenen

Es sind 8 Sirenen im Dorf.

- Aglaophonos (Anführerin)
- Himeropa
- Leukosia
- Ligeia
- Molpe
- Parthenope
- Peisinoe
- Thelxioppe

Sirenen	
SÖLDNER	4
TECH	2
PILOT	7
HÄNDLER	6
Zähigkeit	2
Bewaffnung	Amorbogen: WB 1

Supernova

- **Wurmlochdemodulatorteil:** Parabolantenne

Die Sonne dieses Sektors entwickelt sich gerade zur Supernova, entsprechend heiß und hell ist es. Die innersten fünf der neun Planeten haben bereits angefangen, zu schmelzen. Die dunkle Materie rund um den Sektor scheint die Hitze aber nichts auszumachen und ist so hart wie in den anderen Sektoren.

Im Sektor ist es so heiß, dass die Schilde des Raumschiffs extrem beansprucht werden: Jede Viertelstunde sinkt der Schildwert um einen Punkt. Sind die Schilde inaktiv, fängt die Schiffshülle an zu schmelzen und bekommt jede Viertelstunde einen Schadenspunkt. Allzu lange sollten sich die Piraten in diesem Sektor also nicht aufhalten.

Trotz dieser lebensfeindlichen Bedingungen ist der Sektor bewohnt: Auf den Feuerplaneten leben Feuerwesen, die sich frei im gesamten System bewegen können. Zudem harren unter einem Feuerschutzschild hochentwickelte Pinguine auf Rettung.

Nr	Planet
1	Kleiner Feuerplanet, 7 Monde
2	Großer Feuerplanet, 9 Monde
3	Großer, heißer Felsplanet, Gaswolke
4	Großer, heißer Felsplanet, dünner Ring
5	Großer, heißer Felsplanet, 1 Mond
6	Großer Gasriese, dichter Ring
7	Kleiner Felsplanet
8	Kleiner Eisplanet (mit Feuerschutzschild)
9	Großer Gasriese, dichter Ring

Pinguine

Den achten Planeten umgibt ein Feuerschutzschild, weshalb dort arktische Temperaturen herrschen. Hier leben intelligente Pinguine, deren Stand der Technik in etwa dem der Piraten entspricht. Sie sehen aus wie die Königspinguine der Erde und sprechen auch die Sprache der Piraten und sind empört, wenn man sie als Tiere bezeichnet.

	Pinguinsoldat	Pinguintech
SÖLDNER	6	3
TECH	3	6
PILOT	4	4
HÄNDLER	4	4
Zähigkeit	2	2
Bewaffnung	Eisstrahler: WB 1	

Sie haben das Feuerschutzschild gebaut, da sie nicht aus dem Sektor fliehen können und sich von der zunehmenden Hitze ihrer Sonne schützen müssen, gegen die Feuerwesen hat das Schutzschild keine Wirkung. Zwar kennen sie die Wurmlochsteuerung, konnten dessen Funktionsweise aber noch nicht entschlüsseln, da es nicht auf ihre Energiequellen und Sensoren reagiert. Sie sind bisher nicht auf die Idee gekommen, einen Kontakt über die Parabolantenne des Welt-raummodulators herzustellen, da ihr Schutzschild bei einer Fehlfunktion der Antenne zusammenbrechen würde und daher damit keine Experimente wagen.

Pinguinkolonie

Die Pinguinkolonie ähnelt eher einem Militärstützpunkt als an eine Stadt. Sie schmiegt sich an eine steile Felswand, so dass sie nur von einer Seite aus angegriffen werden kann. Die Iglus erinnern eher an Bunker als an gemütlichen Wohnungen. Natürlich gibt es nirgends Wärmequellen.

Inzwischen ist die Zahl der Pinguine aufgrund der Kämpfe gegen die Feuerwesen, die ständig gegen das geschwächte Schutzschild anrennen, arg geschrumpft.

Unter dem Kommando des Königpinguins Schee kämpfen die verbliebenen dreißig Pinguinsoldaten mit Eisstrahlern und Spaceboards erbittert ums Überleben. An strategisch wichtigen Stützpunkten sind rund um die Uhr Wachen stationiert, um einen Angriff der Feuerwesen frühzeitig zu erkennen.

Fünf Pinguin Techniker arbeiten rund um die Uhr an der Stabilisierung des Hitzeschutzschilds. Die Technik befindet sich natürlich in einem Iglu, auf dessen Oberseite die Parabolantenne montiert ist.

Zudem gibt es noch 10 weiblichen Pinguine mit 20 Kleinpinguinen, die auf Fischfang gehen und die Soldaten und Techniker versorgen.

Die Pinguine fürchten, bald von den Feuerwesen besiegt zu werden und wie lange das Feuerschutzschild noch hält wissen sie auch nicht. Daher wären sie bereit, die Parabolantenne des Wurmlochdemodulators gegen eine Fluchtmöglichkeit einzutauschen.

Feuerwesen

Feuerwesen sind groß, dumm und angriffslustig. Sie halten sich zwar bevorzugt auf den Feuerplaneten auf, bewegen sich aber frei im ganzen Sektor und überfallen ab und an die Pinguine. Innerhalb einer Atmosphäre sind sie etwa menschengroß, im Weltraum aber so groß wie ein kleines Raumschiff. Herkömmliche Waffen helfen nur sehr begrenzt gegen die Feuerwesen, Eis und Wasser hingegen umso besser.

Feuerwesen

Kampfprofil	7
Schadensmodifikator	2
Wendigkeit	5
Schadenspunkte	10

Schaden von normalen Waffen wird halbiert (abrunden) und von Eis/Wasser verdoppelt.

Wikinger

- **Wurmlochdemodulatorteil: Sender**

Dieser Sektor besteht aus einem riesigen Asteroidengürtel, der um einen hellen Stern kreist. Im ganzen Sektor herrscht eine atembare Atmosphäre.

Die hier wohnenden Wikinger fliegen auf Drachenluftschiffen von Asteroid zu Asteroid. Jeder Stamm verfügt über eine mächtige Disruptorkanone auf seinem Hauptasteroiden, die auch dem Piratenschiff gefährlich werden können. Die Kanone kann nur vom Schamanen des Stamms bedient werden.

Sie haben schon vor längerer Zeit entdeckt, dass sie in diesem Sektor eingesperrt sind, und haben es geschafft, ein Romahaschiff zu plündern. Dies war aber ihre letzte gemeinsame Aktion, seitdem sind die Wikingerstämme verfeindet. Damals erbeuteten sie viele technische Errungenschaften der Romaha, die bis heute einsatzfähig sind. Die Schamanen schwangen sich, mit der Hilfe der mächtigen Romahawaffen, zu den Führern der Stämme auf, da außer ihnen niemand mit den Geistern in den Dingen kommunizieren kann. Die normalen Krieger der Wikinger kämpfen daher bloß mit mittelalterlichen Waffen und stellen daher nur im Nahkampf eine Gefahr für die Piraten dar.

Um sich nicht gegenseitig zu vernichten, tragen die Wikinger ihre Streitigkeiten in einem Turnier aus, in dem die besten Kämpfer mit einfachen Waffen gegeneinander antreten. Als Preis winken Ruhm, Ehre und ein Wanderpokal. Das Turnier findet in einem großen Stadion in neutralem Gebiet statt, in dem Tausende Wikinger Platz finden.

Das Wrack des Romahaschiffs treibt, mittlerweile unbeachtet, inmitten des Asteroidengürtels, genau zwischen den Territorien zweier Wikingerstämme. Der unauffällige Sender des Wurmlochdemodulators wurde nicht geplündert, da die Wikinger ihn als wertlos erachteten.

Die Wikinger sind äußerst aggressiv und vermuten zudem, dass die Piraten zu den Romaha gehören, von denen sie eingesperrt wurden. Sie schießen daher, bevor sie fragen, aber lassen mit sich reden, wenn man sie überzeugt, dass man selbst ebenfalls ein Opfer der Romaha ist. Außer natürlich, man wirkt reich und schwach oder nutzlos.

Die Wikinger lassen sich mit Waffen oder Ähnlichem bestechen, wären auch an prestigeträchtigen Beutezügen außerhalb ihres Sektors interessiert.

Disruptorkanone

SÖLDNER	8
Schadensmodifikator	3
Schadenspunkte	10

	Schamane	Wikinger
SÖLDNER	5	7
TECH	7	2
PILOT	4	5
HÄNDLER	6	3
Zähigkeit	4	2
Bewaffnung	Disruptor: WB 2	Axt: WB 0

Nazis

• Wurmlochdemodulatorteil: Sender

In diesem Sektor gibt es eine zentrale Sonne, um der ein einsamer, kleiner brauner Planet kreist. Auf dem Planeten sind keine Vegetation und keine Tiere zu finden. Das Besondere an diesem Planeten ist ein gigantisches hakenkreuzförmiges Gebäude, das sogar vom Schiff aus mit bloßem Auge sichtbar ist. Neben dem hakenkreuzförmigen Gebäude befindet sich ein gigantisches Raumschiff im Bau und steht kurz vor der Vollendung (Die Walküre).

Die Nazis haben schon einmal jemand aus dem Wurmloch kommen sehen und daher eine Falle installiert: einen gigantischer Dauermagnet. Der Pilot muss eine PILOTEN-Probe mit 5 Erfolgen schaffen, sonst haftet das Raumschiff an dem Riesenmagneten und kommt mit seinem herkömmlichen Antrieb nicht mehr frei.

Der momentan Führer des Reiches ist General Kräuter, weshalb die momentane Grußformel „Heil Kräuter“ ist. Das Hakenkreuz ist das einzige Gebäude auf dem Planeten und ist in die Bereiche Wohneinheiten und Freizeit, Militär und Führungsstab, Forschung und Entwicklung unterteilt.

Es sind gerade die Feierlichkeiten zum 1000-jährigen Reichsbestehen im Gange. Mit prachtvollen militärischen Paraden, Volksfesten und Sonderausstellungen. Eine davon zeigt den Sender des Wurmlochdemodulators als Symbol des Siegs über die Eindringlinge aus dem Wurmloch. Selbstverständlich wird der Sender gut geschützt und bereits auf Pläne zum Diebstahl steht die Todesstrafe. Als Höhepunkt der Feierlichkeiten ist die zeremonielle Vollendung der Walküre geplant. Dafür wird das Wurmlochdemodulatorteil in einer Parade zur Walküre getragen und von Kräuter persönlich montiert, sodass die Walküre endlich fliegen wird!

Ausstellung

Tagsüber kann die Ausstellung ohne Probleme betreten werden, die Museumsführer erzählen den Piraten auch gerne von der glorreichen Historie des Reiches und des Wurmlochdemodulators. (Sie wissen allerdings nicht, was es wirklich ist, sondern bezeichnen es nur als außerirdisches Artefakt mit deren Hilfe sie irgendwann zur Erde zurückkehren werden.) Im Museum ist immer etwas los, sodass es keinen unbeobachteten Moment gibt. Zudem steht das Artefakt in einer alarmgesicherten Glasvitrine. Nachts sind alle Eingänge verschlossen und mit Alarmanlagen gesichert, außerdem schieben vier Nachtwächter Dienst.

Typischer Nazisoldat

SÖLDNER	4
Zähigkeit	1
Bewaffnung	Maschinenpistole: WB 1

Drache

- **Wurmlochdemodulatorteil:** Modulationseinheit

In diesem Sektor befindet sich im Mittelpunkt ein bewohnter Planet. Er besitzt die Form einer Scheibe und auf seiner Oberfläche ist eine extrem klischeehafte Fantasywelt mit Elfen, Zwergen, Orks und Menschen beheimatet. Die Sonne des Sektors kreist um diesen Planeten und an der Sektorumrandung sind Lichter angebracht, die wie Sterne funkeln.

Auf der Scheibe selber gibt es einen großen Kontinent, das umgebende Wasser stürzt in einem gewaltigen Wasserfall die Scheibe herunter, wird aufgefangen und wieder hochgepumpt um Flüsse und Seen zu speisen.

Wenn die Piraten nach Energiesignaturen scannen, finden sie schwache Spuren der typische Signatur der Romahaartefakte innerhalb eines großen Berges in der Mitte des Kontinents.

Untergegangenes Zwergenreich

Im Berg befindet sich ein ehemaliges Zwergenreich eines Zwergenstammes, der extrem viel mit Dampfkraft experimentiert hat. Mittlerweile wurden die Zwerge vertrieben, da ein Drache in ihren Berg, eingezogen ist. Natürlich hat sich der Drache dort einen Hort, tief im Inneren eingerichtet. Die Modulationseinheit ist Teil des Drachenschatzes.

Die großen Hallen des Zwergenreiches sind zerstört, aber lassen erahnen wie prächtig sie einmal waren. Das große Haupttor ist wurde vom Drachen zerstört und dient ihm als Eingang.

Der Drache

Es ist ein typischer Fantasydrache, mit Schuppen, enormen Flügeln und der Fähigkeit, Feuer zu speien. Er ist uralt und kann sich noch an die Zeit erinnern, bevor die Romaha diesen Sektor eingeschlossen haben. Er erzählt den Piraten aber nur davon, wenn sie ihm etwas bieten können. Eragon ist natürlich von allem begeistert, was glitzert und funkelt, und zudem äußerst wissbegierig.

In seiner Umgebung riecht es penetrant nach Schwefel und er liegt auf einem gigantischen Goldschatz. Der Drache ist mittlerweile recht träge, aber intelligent und immer noch gefährlich. Er hört auf den Namen Eragon und ihm ist relativ schnell klar, dass die Piraten nicht von dieser Welt sein können. Mit dem Drachen kann verhandelt werden, an einem Kampf ist nur mit der Hilfe des Piratenschiffs zu denken und auch dann noch ziemlich risikoreich. Auf jeden Fall müssen die Piraten dem Drachen schon einiges bieten, damit er ihnen die Modulationseinheit überlässt.

Drache Eragon

Kampfprofil	8
Schadensmodifikator	Feuerstrahl: 2 Klauen: 3
Wendigkeit	6
Schadenspunkte	30

Baustelle

- **Wurmlochdemodulatorteil:** Modulationseinheit

Dieser Sektor scheint nie fertiggestellt worden zu sein. In seinem Inneren befindet sich einfach nichts, bis auf ein Wurmloch in der Mitte. Wenn die Piraten die Umrandung näher untersuchen, entdecken sie eine ungesicherte Luke, an der das Raumschiff andocken kann.

Überwachungsraum

Die Luke führt in eine Art Überwachungsraum und Kontrollzentrum, dass voller Staub ist, es sind keine Spuren zu entdecken. Die Computerkonsolen sind inaktiv und mit seltsamen Zeichen versehen.

HÄNDLER-Probe

- 3 Erfolge: Die Zeichen erinnern an die Schrift der der Syoner
- 4 Erfolge: Die Syoner sollen Nachfahren der Romaha sein

Innerhalb dieses Raumes gibt es sonst nichts besonderes zu entdecken, aber eine Tür führt in einen weiteren Raum. Diese Tür ist verriegelt, sie kann mit einer TECH- oder eine SÖLDNER-Probe mit 3 Erfolgen geöffnet werden.

Werkstatt

Hinter der Tür befindet sich eine große, moderne Werkstatt, auch hier ist alles von einer dicken Staubschicht bedeckt. Das Aufbrechen der Tür setzt einen Verteidigungsmechanismus in Kraft: 4 Lasergeschütze feuern auf alles, was sich bewegt.

4 Lasergeschütze

SÖLDNER	5
Zähigkeit	1

Auf einer Werkbank befindet sich ein Gegenstand, der aus wild angeordneten Röhren besteht (Modulationseinheit des Wurmlochdemodulators). Es ist offensichtlich, dass dem Gegenstand noch zwei Einheiten fehlen.

Schatz von Menkar

Die Charaktere kommen in den Besitz der Schatzkarte, die zum legendären Schatz von Menkar führen soll. Aber mehr wie eine extrem seltene Sternenkonstellation, die in ein paar Tagen in der Nähe von Xanar 1 zustandekommen soll, und ein paar Punkte und ein Dreieck ist darauf nicht abgebildet.

Autor: Jürgen Mang

Einstieg

Nachdem die Charaktere von einer längeren Reise ohne Starnet Zugang wieder auf Two-Eyed-Jack eintreffen, spricht sie der alternden Spacepear Piraten Noh Frut an. Er bietet ihnen einen Deal an. Er hat vor kurzem bei einem Glücksspiel die Karte zum legendären Schatz von Menkar gewonnen. Da er keine eigene Piratencrew mehr besitzt will er mit den Piraten auf sein letztes großes Abenteuer gehen. Er bietet die Hälfte des Schatzes als Heuer an. Der ursprüngliche Besitzer der Karte glaubt der alten Legende nicht und hat die Karte daher leichtfertig verspielt.

Noh Frut verheimlicht aber, dass er große Spielschulden bei Big Bang Bucks hat. Daher hat der samnesische Besitzer LAK-418 seine Schläger auf ihn angesetzt.

Die Legende von Menkar

Die Legende von Menkar kann natürlich im Starnet nachgelesen werden, oder Noh Frut berichtet davon. Die Legende handelt von einem Silberschatz, der vor allem aus Kunstgegenständen und einer großen Statue von Shai Goddul (dem Schöpferkäfer) aus purem Silber bestehen soll. Diese Gegenstände wurden im 36. Jahrhundert in der Zeit der Grenzstreitigkeiten zwischen den Trull und den Samnesen, von einem Trull namens Menkar aus dem Gefahrenggebiet gebracht, damit sie nicht den Samnesen in die Hände fallen. Menkar kam aber niemals in Trullmania an und gilt als verschollen. Die Trull verdächtigen natürlich die Samnesen, die dies aber vehement abstreiten.

Die Karte

Die Karte zeigt eine seltene Sternenkonstellation in der Nähe von Xanar 1, direkt im Sombrronebel. Daneben befindet sich ein leuchtendes Dreieck das von einem Punkt umkreist wird, beides Umkreist einen weiteren, wesentlich größeren Punkt.

Diese Sternenkonstellation tritt nur alle tausend Jahre auf und die Charaktere haben Glück, dass es in ein paar Tagen wieder der Fall sein wird. Die Charaktere sollten sich also sputen zu den angegebenen Koordinaten zu fliegen, da der Sombrronebel 100 Lichtjahre von Two-Eyed-Jack entfernt ist.

Noh Frut

Noh Frut ist ein alter SpacePear, seine Haut ist schon runtzelig und er kann nur noch wenige Zentimeter über den Boden schweben. Er hat auch, bei einem Kampf, ein Auge verloren und trägt daher eine Augenklappe. Er hängt die meiste Zeit in Two-Eyed-Jack herum, wo er Karten spielt und Rum vernichtet.

Noh Frut	
SÖLDNER	6
TECH	4
PILOT	3
HÄNDLER	7
Zähigkeit	4
Bewaffnung	Laserpistole: WB 0

Die Schläger

Die sechs Schläger sind Samnesen und wie es sich für ein Kasino gehört in edlen Anzügen gekleidet. Ihr Anführer ist SM-400 und etwas kleiner, dafür aber umso fieser.

Sie werden von LAK-418 bezahlt um die 10.000 UC Schulden von Noh Frut einzutreiben und zwar sofort, Aufschub wird ihm keinen mehr gewährt. Wenn er aber eine Anzahlung machen kann, drücken die Schläger nochmal ein Auge zu und geben Noh Frut eine weitere Woche Zeit, den Rest zu bezahlen.

Die Schläger sind nicht die schlauesten, aber hartnäckig und werden versuchen Noh Frut die nächsten Tage im Auge zu behalten und haben dazu Zugriff auf einen Spaceflitzer mit einem Big Bang Bucks Schriftzug.

Wenn die Schläger Noh Frut nicht auf Two Eyed Jack stellen können oder er unangekündigt abhaut, werden sie seine Spielkumpanten bearbeiten und so von der Karte erfahren und auch zum Somberronebel fliegen. Die Schläger haben auch keine Skrupel den Schatz selber zu bergen und Noh Frut einfach davon die 10.000 UC zu geben und den Großteil des Schatzes selber zu behalten.

6 Schläger

SÖLDNER	5
HÄNDLER	3
Zähigkeit	2
Bewaffnung	Laserpistole: WB 0

Big Bang Bucks Raumschiff

Pilotenwert	5
Techwert	5
Söldnerwert	5
Antrieb	FTL2
Geschwindigkeit	5
Wendigkeit	4
Zuverlässigkeit	1
Hilfsenergie	3
Schadenspunkte	12
Schilde	4
Sensoren	kurz
Bewaffnung	1 Duallaserkanone: WB 2, SM 2

Bei den Koordinaten

Angekommen bei den Koordinaten bietet sich den Charakteren ein unerwartetes Schauspiel. Sie sind ganz und garnicht die einzigen in dieser Gegend. Überall sind Starnet Reporter, Übertragungsraumschiffe und Schaulustige. Es gibt mobile Fly-Through-Schalter bekannter Fastfood-Ketten und auch Gimis Bar ist in der Ecke zu finden. Dominiert wird die Szenerie von einem gigantischen Countdown, der von einer Stunde nach unten zählt. Die Sternkonstellation scheint wohl nicht ganz unbekannt zu sein. Noh Frut ist genauso perplex wie die Charaktere, hätten sie wohl besser die ganzen Werbeeinblendungen mehr beachtet...

Von hier aus hat man einen freien Blick auf den Somberronebel, der in der Tat die Form eines Somberrors hat und rot/gelb leuchtet.

Das Ereignis

Sobald der Countdown 00:00:00 anzeigt, tut sich auch etwas im Somberonebel und ein Blitzlichtgewitter bricht aus. Der Nebel scheint sich langsam umzustülpen und er nimmt eine bläuliche Färbung an. Die Sensoren des Raumschiffs zeigen ein sich öffnendes Wurmloch an.

Flug durch das Wurmloch

Die Reise durch das Wurmloch ist holprig, sollte aber einem erfahrenen Piloten keine allzu großen Probleme bereiten. Es wird ein eskalierter Konflikt gegen das Wurmloch ausgeführt, um durch das Loch zu fliegen.

Wurmloch	
Konfliktwürfel	5
Schadenspunkte	6
Schadensmodifikator	2

Hinter dem Wurmloch

Hinter dem Wurmloch ist es wesentlich ruhiger als davor. Ein halbes Lichtjahr entfernt befindet sich ein seltsames Sternensystem. Es besteht aus einem hell leuchtenden Tetraeder im Zentrum und nur einen erdähnlichen Planeten der ihn umkreist. Das Sternensystem selber umkreist ein gigantisches schwarzes Loch, daher vergeht hier die Zeit wesentlich langsamer, was man aber nur merkt, wenn man sich einige Lichtjahre entfernt.

Der Tetraeder ist in etwa so groß wie die Sonne und aus extrem heißem und flüssigen Gold, das vor sich hinblubbert und die ganze Gegend hell erleuchtet. Zu nahe sollte man diesem Tetraeder also nicht kommen, da auch ein Schutzschild nicht vor der extremen Hitze schützen kann.

Der Planet dagegen sieht freundlich aus und die Sensoren zeigen sogar eine atembare Atmosphäre und tropische Temperaturen an. Wenn die Charaktere nach einem abgestürzten Schiff oder Energiesignaturen scannen, werden sie in der südlichen Hemisphäre des Planeten, mitten in einem Dschungel fündig.

Quetzalcoatl

Quetzalcoatl ist eine gigantische Klapperschlange deren Körper mit grünen und scharlachroten Federn bedeckt ist. Sie sieht sich als Gott und Beschützer der indianischen Kultur auf dem Planeten und greift jeden Eindringling an, also das Schiff der Charaktere und auch das Schiff der Schläger, falls diese den Charakteren gefolgt sind.

Quetzalcoatl	
Kampfprofil	8
Schadensmodifikator	2
Wendigkeit	7
Schadenspunkte	30

Die meiste Zeit verbringt Quetzalcoatl schlafend um den Tetraeder geschwungen, erwacht aber, wenn sich das Wurmloch öffnet, da es wieder Zeit ist zu fressen.

Auf dem Planeten

Der Planet besteht zum großen Teil aus dichtem Dschungel und großen Ozeanen. Etwas von der Energiesignatur entfernt gibt es aber eine kleine Lichtung auf der man landen kann. Ganz in der Nähe befindet sich auch ein hoher Berg.

Hintergrund

Auf diesem Planeten ist erst ein Jahr seit dem Absturz vergangen. Menkars Raumschiff ist durch den Kampf mit Quetzalcoatl auf dem Planeten abgestürzt. Das Raumschiff ist zwar stark beschädigt, aber immer noch als Unterkunft für Menkar und seine Trullmannschaft zu gebrauchen. Sie haben die Eingeborenen versklavt und zwingen sie Metalle und auch Negatritium in den Minen abzubauen um damit ihren Reaktor am laufen zu halten und ihr Raumschiff zu reparieren. Die Trull wollen den Planeten so schnell als möglich verlassen.

Die Eingeborenen

Das lärmende Raumschiff hat die Ureinwohner des Dschungels aufgeschreckt. Diese beobachten das Raumschiff aus sicherer Entfernung, halb versteckt im Dschungel. Sie sind ganz offensichtlich verängstigt, neugierig und bestimmt nicht aggressiv. Die Eingeborenen sind primitiv und tragen nur einen Lendenschurz und einfache Waffen.

Wenn sich die Charaktere Richtung Energiesignatur aufmachen, folgen die Eingeborenen den Charakteren nur bis kurz vor das Raumschiff, das die Quelle der Energiesignatur ist. Die Eingeborenen versuchen aber die Charaktere vor dem Raumschiff zu warnen, zudem werden sie ihren Anführer Roca rufen, der gebrochen die Sprache der Charaktere spricht.

Die Eingeborenen sind den Charakteren zwar freundlich gesonnen, wollen sie aber, aus Angst vor den Trull, nicht mit in ihr Dorf nehmen. Wenn die Charaktere aber den Eingeborenen helfen wollen die Trull los zu werden, werden sie darauf nach einigen Diskussionen, dankbar eingehen.

Das Eingeborenendorf besteht aus kleinen Hütten, die von Palisaden geschützt sind. Das Dorf ist ganz in der Nähe der zwei Minen. In einer wird Negatritium abgebaut und zu Neutritium raffiniert, in der anderen normales Metall gewonnen. Die Eingeborenen, die in der Neutritiummine arbeiten, sind stark verstrahlt. Die Charaktere können nur ihr Leiden mindern, sie aber nicht heilen.

	Roca	Eingeborener
SÖLDNER	2	4
TECH	2	1
PILOT	0	0
HÄNDLER	4	2
Zähigkeit	4	2
Bewaffnung	Speer und Bögen: WB 0	

Die Trull

Der Anführer der Trull ist Menkar, ein etwas älterer, skrupelloser Trull. Von der ursprünglichen 20-Mann-Besatzung des Raumschiffs haben nur 10 überlebt. Die Trull werden sich über die, für sie, futuristisch erscheinenden Charaktere und ihr Raumschiff wundern, da für sie hier nur 1 Jahr vergangen ist.

Natürlich haben auch die Trull das Raumschiff der Charaktere beim Landeanflug entdeckt und einen 2-Mann-Trupp losgeschickt um die Lage zu sondieren. Die Trull werden versuchen das Raumschiff zu kapern, um vom Planeten zu fliehen. Ihr altes Raumschiff und das Silber sind ihnen dabei egal.

	Menkar	10 Trull
SÖLDNER	3	5
TECH	3	3
PILOT	4	4
HÄNDLER	6	4
Zähigkeit	4	2
Bewaffnung	Trullischer Mikrowellenstrahler: WB 1	

Das Raumschiff

Das Raumschiff ist ein uralter Trullfrachter (für die Trull ist er natürlich hochmodern). Es ist stark zerstört und der Absturz hat eine große Schneise in den Dschungel gerissen, die gerade erst wieder zuwächst.

Vor dem Raumschiff der Trull ist immer eine Wache stationiert. Die anderen Trull sind dabei das Raumschiff zu reparieren und die Minenarbeiter zu überwachen.

Auch innen ist das Raumschiff stark zerstört, überall sind zerstörte Konsolen und vieles ist nur notdürftig repariert, aber der Neutritiumreaktor verrichtet noch seinen Dienst.

Der Silberschatz (Gesamtwert ca. 1.000.000 UC) befindet sich im verschlossenen Lageraum, er besteht aus:

- Kaputte Shai Goddul Statue
- Diverse Kirchenutensilien (Kerzenständer, etc.)
- Religiöse Bilder

Ende

Wenn die Charaktere durch das Wurmloch zurückfliegen, sind dahinter nur einige Minuten vergangen und die ganzen Schaulustigen beobachten immer noch den Sombreronebel.

Wenn die Schläger hier auf die Noh Frut gewartet haben, sind sie natürlich auch noch da. Wenn sie jetzt bezahlt werden, kann Noh Frut einen ruhigen Lebensabend genießen.

Schatzjagd

Die Charaktere kommen in den Besitz einer digitalen Schatzkarte. Zur Entschlüsselung der Karte müssen sie noch zwei Schlüssel organisieren. Und natürlich sind noch zwei weitere Piratenbanden hinter dem Schatz her.

Autor: Jürgen Mang

Überblick

- Die Karte gewinnt ein Charakter von einem abgewrackten Piratenkapitän.
- Der 1. Schlüssel ist eine vierbrüstige Peepshowtänzerin, die von der ersten Piratengruppe aus FreePort entführt worden ist.
- Der 2. Schlüssel befindet sich im Besitz der zweiten Piratengruppe.
- Der Schatz befindet sich am Rande des Universums auf einem Schatzasteroiden.

Einstieg

Wie immer treiben sich die Piraten auf Two Eyed Jack herum. Sie haben gerade bei einem Glücksspiel eine Schatzkarte, die zu einem versteckten Schatz führen soll, gewonnen. Kaum haben die Piraten die Karte in ihrem Besitz, wird dem Tech relativ schnell klar, dass für die Entschlüsselung der digitalen Schatzkarte zwei Schlüssel notwendig sind.

Liu Ren

Liu Ren ist ein abgebrannter chinesischer Piratenkapitän. Er trägt einen alten, verdreckten Overall, hat fettige, struppige Haare, ist aber sonst ein angenehmer, lustiger Geselle. Liu hat sein Raumschiff und seine Crew an einen Meteorkraken verloren und hat sich als Einziger mit einer Rettungskapsel retten können. Seitdem betrinkt er sich auf Two Eyed Jack und verspielt sein Geld gerne in Black Jack's Glory Hole.

Infos von Liu Ren zur Karte

- Der Mechanische Schlüssel wurde ihm von Tanaka Mao gestohlen (Liu Ren regt sich noch immer darüber auf und gerät in Rage)
- Der Fingerabdruck stammt von Alexa Reed, die kürzlich zur Miss Universum gewählt wurde.

Gerüchte über den Schatz

- es ist ein Teil des legendären Spaceamazonenschatzes (wahr)
- der Schatz ist verflucht und wurde deshalb versteckt (falsch)
- der Schatz besteht aus alten Romahaartefakten (falsch)
- der Schatz wird von griechischen Fabelwesen geschützt (teilweise wahr: Warnung vor der Meteorkrake)

Die Karte

Die Karte ist 30 × 20 cm hoch, besteht aus gebürstetem Aluminium und besitzt einen großen Touchscreen, auf dem in großen Lettern „Locked“ steht. Neben dem Touchscreen befindet sich ein Fingerabdrucksensor. An der rechten oberen Seite der Karte befindet sich eine Öffnung für einen altmodischen Schlüssel mit Bart.

TECH Probe

- 2 Erfolge: Der erste Schlüssel scheint ein Fingerabdruck zu sein.
- 2 Erfolge: Der zweite Schlüssel ist wohl ein uralter, mechanischer Schlüssel mit einem digitalen Innenleben.
- 3 Erfolge: Die Karte ist mit einem Selbstzerstörungsmechanismus ausgestattet, der ausgelöst wird, wenn die Karte ohne die Schlüssel geöffnet wird.

Erste Piratengruppe

Erster Schlüssel: Alexa Reed

Die erste Piratengruppe ist im Besitz des ersten Schlüssels, der die Peepshowtänzerin Alexa Reed ist. Sie wurde von der ersten Piratengruppe aus FreePort entführt. Ihr Fingerabdruck ist der erste Schlüssel der Karte. Alexa Reed wird auf FreePort natürlich vermisst und die PeepShow in der Scumm Bar ist ohne ihre vier Brüste nur noch halb so gut. Alexa Reed ist eine Samnesin, die künstliche Gelenke, Haare und zwei zusätzliche Brüste besitzt. Sie trägt sexy, amazonenhafte Kleidung und ist immer auf einen kleinen Flirt aus.

Die Piratengruppe

Die Piratengruppe wird von dem Kahadrier Zamtor angeführt. Sie haben vor wenigen Tagen Alexa Reed von FreePort entführt und dann vom abgewrackten Piratenkapitän Liu Ren erfahren, dass er die Karten an die Spielerpiratengruppe verloren hat.

Zamtor ist ein kleiner, stämmiger und immer übel gelaunter Kahadrier, der ständig Kautabak auf den Boden spuckt. Er befehligt einen alten Frachter, der mit zwei Duallaserkanonen ausgerüstet wurde. Seine Crew besteht aus 4 weiteren Kahadriern. Wie auch er sind sie ausländerfeindlich.

Alter Frachter	
Antrieb	FTL2
Geschwindigkeit	3
Wendigkeit	1
Zuverlässigkeit	1
Hilfsenergie	10
Schadenspunkte	25
Schilde	4
Sensoren	Standard
Bewaffnung	4 Duallaserkanonen: WB 2, SM 2

	Zamtor	Pilot	Tech	4 Söldner
SÖLDNER	4	2	2	6
TECH	2	2	6	4
PILOT	2	6	4	2
HÄNDLER	6	4	1	1
Zähigkeit	4	2	2	2

Aktionen der Piratengruppe

- Sie heuern ein paar Schläger (3 Söldner mit SÖLDNER 4) auf Two Eyed Jack an, um in den Besitz der Karte zu kommen.
- Sie versuchen, ein Mitglied der Charaktergruppe zu bestechen (5.000 UC), damit er die Karte und den Schlüssel veruntreut.
- Sie greifen die Charaktere mit ihrem Raumschiff an.

Zweite Piratengruppe

Zweiter Schlüssel

Der zweite Schlüssel ist ein altmodischer Schlüssel, wie man ihn aus dem 19. Jahrhundert kennt. Im Inneren beherbergt er aber eine empfindliche Elektronik, die zu Wackelkontakten und Fehlfunktionen neigt.

Die Piratengruppe

Die zweite Piratengruppe wird vom kommunistischen Rebell Tanaka Mao angeführt, der schon seit einer Weile hinter dem Anführer der ersten Gruppe her ist, um sich für einen früheren Betrug zu rächen, und hat zufällig etwas von der Schatzkarte mitbekommen. Sein Piratenschiff ist komplett in Rot gehalten. Er ist ein überzeugter Kommunist, auch wenn er die Regierung von Neurasien nicht wohlgesonnen ist. Tanaka trägt einen komplett in rot gehaltenen Overall, wie auch seine restliche Crew. Er hat eine blasse Hautfarbe und schütterte graue Haare.

Hyperschiff

Antrieb	FTL2
Geschwindigkeit	7
Wendigkeit	2
Zuverlässigkeit	3
Hilfsenergie	8
Schadenspunkte	22
Schilde	4
Sensoren	Standard
Bewaffnung	2 Negatronenkanonen: WB 3, SM 3

	Tanaka Mao	Pilot	Tech	3 Söldner
SÖLDNER	4	2	2	6
TECH	2	4	6	1
PILOT	2	6	4	4
HÄNDLER	6	2	1	2
Zähigkeit	4	2	2	2

Aktionen der Piratengruppe

- Sie versuchen, den Charakteren die Karte für 5.000 UC abzukaufen.
- Sie greifen die erste Piratengruppe an.
- Sie versuchen, einen Informanten in die Gruppe der Spieler zu schmuggeln.

Die Informantin

Die Informantin heißt Xia Xu, ist eine asiatische Schönheit und eine ausgewiesene Expertin in Unwahrscheinlichkeitsphänomenen. Sie wird zufällig auftauchen und den Charakteren helfen, die Effekte der Unwahrscheinlichkeitszone auszunutzen und diese Kenntnisse ihrer Gruppe zuzuspielen. Sie scheut sich natürlich auch nicht davor einem Charakter schöne Augen zu machen, um an Informationen zu kommen, wird aber in erster Linie ihr Wissen betonen.

informantin Xia Xu	
SÖLDNER	4
TECH	6
PILOT	1
HÄNDLER	2
Zähigkeit	4
Bewaffnung	Laserpistole: WB 0

Reise zum Rand des Universums

Nachdem die Charaktere beide Schlüssel besitzen, können sie die Karte entschlüsseln. Der Schatz befindet sich am Rande des Universums auf einem Asteroiden, der einer typische Schatzinsel ähnelt. In der Karte sind auch die genauen Koordinaten des Schatzes vermerkt. Wenn man den Kurs eingibt, ergibt sich eine unendliche Reisedauer. Genau zu dieser Zeit drängt sich Xia Xu auf und will den Charakteren helfen, wenn sie einen Anteil am Schatz bekommt.

Unwahrscheinlichkeitszone

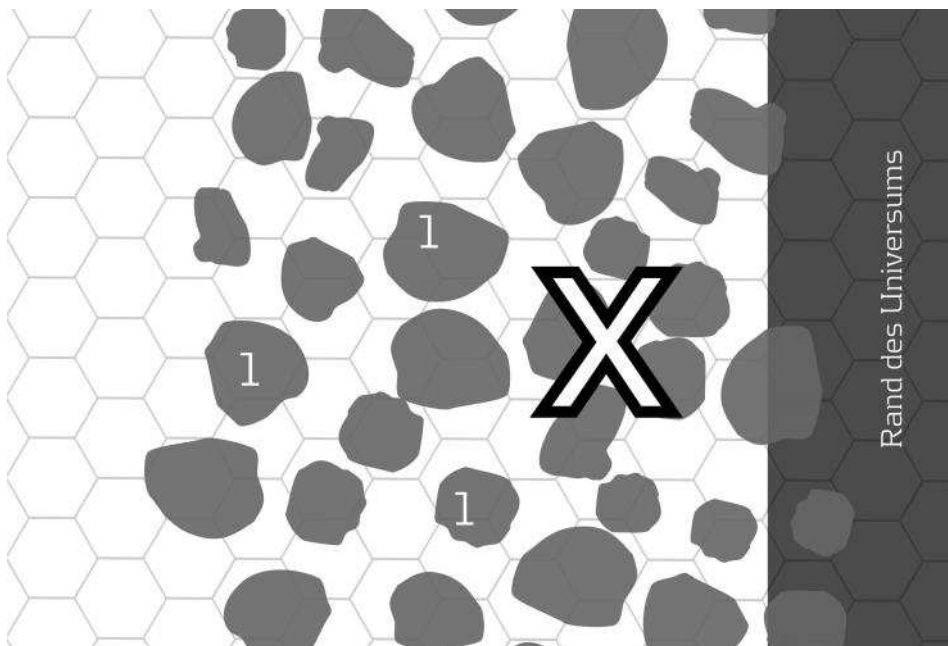
Da es äußerst unwahrscheinlich ist am Rande des Universums zu gelangen, ist es recht wahrscheinlich, dass man dies innerhalb der Unwahrscheinlichkeitszone erreicht. Innerhalb dieser Zone sieht man alles, was unwahrscheinlich ist, von Blumentöpfen bis hin zu redenden Walen. Der Raum scheint in allen möglichen Farben, Gase fließen in Wirbeln und das Raumschiff ist schwer zu manövrieren.

Nur in der Unwahrscheinlichkeitszone ist es möglich einen Kurs zu programmieren, der direkt an den Rand des Universums führt. Wenn der Kurs programmiert und der FTL angeworfen wurde, findet sich das Raumschiff sofort ein Lichtjahr vom Asteroidengürtel entfernt wieder.

Rand des Universums

Der Rand des Universums ist ein faszinierender Anblick, der jeden gefangen hält. Das Universum scheint, einem Wasserfall ähnlich, in einen aus Nichts bestehenden Abgrund zu stürzen, um noch einmal kurz aufschäumend zu verschwinden.

Am Rande dieses Universumfalls befindet sich ein Asteroidengürtel, in dem Weltraumkraken hausen und alle Schiffe angreifen, die in den Gürtel fliegen.



Meteorkraken

Die 3 Meteorkraken greifen alles an, was in die Nähe ihrer Meteoriten kommt. Meteorkraken besitzen die Größe kleiner Transportschiffe. Mit ihren gigantischen Fangarmen können sie massiven Stahl verbiegen und ihr Hornschnabel kann problemlos die Panzerung eines Raumschiffs, ihrer Lieblingsnahrung, knacken. Sie sind zwar gefährlich, aber nicht sonderlich intelligent, so dass sie auch leicht abgelenkt oder getäuscht werden können.

Meteorkrake

Kampfprofil	7
Schadensmodifikator	3
Wendigkeit	6
Schadenspunkte	20

Der Schatzasteroid

Inmitten des Asteroidengürtels gibt es einen extrem auffälligen Asteroiden, mit etwa einem Kilometer Durchmesser. Er ist hell beleuchtet und gleicht einer karibischen Insel im Weltraum. Er hat einen malerischen Sandstrand der einen wilden Dschungel umfasst, in dessen Mitte ein kleiner Hügel auch etwas Schnee trägt. Die Karte führt die Charaktere mitten in den Dschungel, direkt zu einem Eingeborenendorf.

Die Eingeborenen

Auf diesem Schatzasteroiden leben natürlich auch Eingeborene, es sind gestrandete Kahadrier, die aus ihren Raumschiffüberresten ein skurrielles Dorf gebaut haben. Leider denken die Kahadrier noch, dass Krieg zwischen ihnen und den anderen Alienrassen herrscht und feuern mit allen Rohren auf die Piraten. Etwas Überzeugungsarbeit sollte die Eingeborenen vernünftigt werden lassen.

Eingeborener	
SÖLDNER	5
TECH	3
PILOT	1
HÄNDLER	4
Zähigkeit	4
Bewaffnung	Laserspeer: WB 1

Der Schatz

Der Schatz befindet sich natürlich in einer großen Kiste, die in einer kleinen Höhle versteckt und verschlossen ist. Ein Tech oder Söldner sollte keine Probleme haben, die Kiste zu öffnen.

2 Schiffsabwehrlaser	
Waffenbonus	2
Schadensmodifikator	2

Der Schatz besteht aus:


- Kiste Spaceamazonengold im Tauschwert von 100.000 UC (Hehler zahlen maximal 5 %)
- Raumschiffspoiler
- Plan für einen O,5FTL-Antrieb
- Erste 3-D-Digitalkamera des Universums ohne Ladegerät
- Weihnachtsdekoration für ein Frachtschiff
- 200 Rabattmarken für ein Langhaarshampoo
- Ionisierte Axt des Klassikers „Space Hero“



SpaceDrache

Ein SpaceDrache treibt sein Unwesen im Universum. Er hat die wagonische Prinzessin Lea entführt und unter anderem auch ein wertvolles Drachenei von John Marric geraubt.

Autor: Jürgen Mang



Hintergrund

Der SpaceDrache ist von Marric, einem verrückten Wissenschaftler, erschaffen worden um das Universum zu unterwerfen. Der Drache hat ein Ei gelegt und ist mit diesem ausgebüchst.

Die wagonische Prinzessin Lea hat Gerüchte von dem Drachen gehört und ist mit einem Spaceflitzer heimlich abgehaut um den Drachen zu suchen, den sie auch gefunden hat. Sie hat ihre Entführung und ihren Tod im Nachhinein zusammen mit dem Drachen inszeniert, um in Ruhe mit dem Drachen ihr restliches Leben zu verbringen. Nachdem aber die wagonische Bürokratie extrem langsam arbeitet ist erst jetzt die Ausschreibung zur Rettung der Prinzessin mehrfach gestempelt und freigegeben worden. Die Informationen über ihren Tod warten noch auf Bearbeitung durch einen geeigneten Beamten.

Einstieg

Es gibt zwei Varianten für den Einstieg in dieses Abenteuer:

1. Die Charaktere entdecken die wagonische Ausschreibung und wollen die Prinzessin retten.
2. Die Charaktere werden von Marric beauftragt das Drachenei zu beschaffen.

John Marric

John Marric ist ein verrückter, samnesischer Wissenschaftler, der aus uralten Fossilien und bioelektronischen Techniken, eine sich selbst fortpflanzende Drachenarmee schaffen will um sich zum Herrscher des bekannten Universums aufzuschwingen. Sein Laboratorium ist auf einem Mond nahe des weißen Lochs eingerichtet. Er trägt immerzu einen weißen, etwas verschmutzten Laborkittel und ist um die 60 Jahre alt.

Wenn die Charaktere im Starnet recherchieren oder etwas herumfragen können sie folgendes feststellen (HÄNDLER-Probe):

John Marric	
SÖLDNER	3
TECH	8
PILOT	4
HÄNDLER	6
Zähigkeit	4
Bewaffnung	Laserpistole: WB 0

Erfolge	Information
1	Er ist ein etwas exzentrischer aber sonst harmloser Wissenschaftler.
2	Er will zu Forschungszwecken einen künstlichen Drachen schaffen.
3	Marric ist total verrückt und großwahnsinnig.
4	Er hat schon einmal versucht Supersoldaten zu erschaffen und wollte damit eine Regierung stürzen.

Der SpaceDrachen-Prototyp

Marric hat es nach zahlreichen Fehlschlägen geschafft, einen Prototyp eines Drachen zu entwickelt der sogar in der Lage war ein Drachenei zu legen. Dummerweise haben aber die Instinkte des Drachen zugeschlagen und der Prototyp ist trotz scharfer Bewachung und eine Sicherheitsvorrichtung, die ihn kontrollieren sollte, mit dem Ei geflohen und hat sich wohl irgendwo einen Drachenhort errichtet.

Der Auftrag

Marric ist Stammgast in Jacksons Bar auf Halfway und spricht dort die Charaktere an. Er bietet ihnen 10.000 UC, wenn sie ihm ein Drachenei wiederbeschaffen, das ihm vor 3 Monaten aus seinem Labor gestohlen wurde. Er verheimlicht den Charakteren natürlich seinen Plan und den selbst erschaffenen Drachen und beteuert, das er nur ein harmloser Forscher sei.

Laboratorium

Das Laboratorium ist das einzig sichtbare Gebäude auf dem Mond, das sich in einem Krater befindet. Es wird von 4 Raketenabschussstationen am Krater- rand und einem Schutzschild geschützt.

Oberirdisch befindet sich nur das offizielle Laboratorium und die Wohnräume von Marric. Dort hat Marric auch das Drachenei in einem Art großen Brutkasten aufbewahrt.

Direkt darunter versteckt sich aber ein großer Laborkomplex in dem er den Drachen geschaffen und eingesperrt hat. Der Drache konnte aus seinem Gefängnis entkommen und hat sich einen Weg ins Freie gegraben. Nachdem er entkommen ist, hat er das oberirdische Labor überfallen und sein Ei gestohlen.

Natürlich zeigt Marric den Charakteren nur den harmlosen Teil seines Mondlabors. Da der Raub schon 3 Monate her ist sind kaum Spuren zu entdecken.

Wenn sich die Charaktere aber auch etwas außerhalb des Labors umschauen, können sie einen recht frisches Loch ausmachen, das von irgendwas großem verursacht wurde, dass aus dem Mondinneren hinaus wollte. Marric tut natürlich ahnungslos, falls die Charaktere ihn darauf hinweisen. Das Loch führt in den unterirdischen Teil des Laboratoriums, der immer noch stark verwüstet ist und Brandspuren aufweist.

Raketen

SÖLDNER	7
Schadensmodifikator	2

Schutzschild

Schildwert	12
------------	----

Wagonische Ausschreibung

Vor einigen Monaten wurde Prinzessin Lea, die einzige Tochter der wagonischen Königsfamilie, entführt. Natürlich haben sie sofort alles Wagonen mögliche getan und eine Ausschreibung nach Paragraph 28 GzBvPoP (Gesetz zur Befreiung von Prinzessinnen oder Prinzen) veranlasst. In einem gewaltigen Bürokratieakt sind die Ausschreibungsunterlagen schon nach 3 Monaten fertiggestellt und genehmigt worden, so dass sie gerade jetzt eingesehen werden können.

Ausschreibungsunterlagen

Die Ausschreibungsunterlagen sind natürlich öffentlich einsehbar und können gegen eine geringe Gebühr (500 UC) und das Ausfüllen von 20 Formularen aus dem Starnet heruntergeladen werden oder direkt im zuständigen Büro auf Xawang eingesehen werden.

In den 200-seitigen Unterlagen wird von der Entführung durch einen Drachen berichtet und folgende Belohnungen ausgeschrieben, die sich natürlich nach der wagonischen Belohnungsordnung richtet:

- 10.000 UC: Zurückbringen des Leichnams von Prinzessin Lea
- 15.000 UC: Rettung der Prinzessin im verletzten Zustand
- 20.000 UC: Rettung der Prinzessin in unversehrtem Zustand
- 10.000 UC: Auslieferung des/der Täter
- 2.000 UC: Hinweis der zur Ergreifung des Täters führt
- 2.000 UC: Selbstauslieferung

Prinzessin Lea

Prinzessin Lea ist gar nicht entführt worden. Sie ist eine wunderhübsche, 18-jährige wagonische Prinzessin, die kein Faible für Bürokratie hat. Sie wollte ihrem bürokratischen Elternhaus und der wagonischen Bürokratie endlich entkommen und hat daher die Entführung und ihren Tod vorgetäuscht, daher ist sie gar nicht so begeistert, falls die Piraten sie retten wollen.

Sie ist extrem romantisch und verhimmelt alte Geschichten mit Drachen. Sie ist eines Nachts mit einem Spaceflitzer ausgebüchst um den Drachen zu suchen, den sie dann auch zufällig gefunden hat. Sie hat sich sofort in den Drachen verliebt und beschlossen bei ihm zu bleiben, auch der Drache hegt romantische Gefühle für seine Prinzessin. Zusammen haben sie ihre Entführung und ihren Tod vorgetäuscht.

Drachen (auch künstlich erschaffene SpaceDrachen) stehen unter Artenschutz, so dass der Drache keine große Gefahr dabei einging.

Prinzessin Lea	
SÖLDNER	2
TECH	6
PILOT	4
HÄNDLER	8
Zähigkeit	4
Bewaffnung	keine

Spuren

Zu Prinzessin Lea

Natürlich hat Prinzessin Lea Spuren hinterlassen, damit die wagonischen Ermittlungsbehörden auch ihren zerstörten Spaceflitzer finden und sie offiziell für tot erklären.

Prinzessin Leas Spaceflitzer ist im Asteroidengürtel um das weiße Loch abgestürzt und schickt von dort aus noch ein Notsignal, das jemand in der Nähe empfangen kann. Der Spaceflitzer ist total zerstört und ausgebrannt, man kann aber noch das Wappen der Wagonis erkennen. Von der Prinzessin fehlt jede Spur. Erkundet man aber die Gegend rund um den Spaceflitzer findet man Fußabdrücke, die von einem Drachen stammen.

Windsor-Planet, der Heimatplanet von Prinzessin Lea ist gut gesichert, so dass weder Paparazzi noch Piraten legal auf den Planeten kommen können. Aber es gibt natürlich dutzende Gerüchte über Prinzessin Lea (HÄNDLER-Probe).

Erfolge	Information
1	Die Prinzessin ist bekannt dafür ab und an mit ihren Spaceflitzer abzuhausen.
3	Die Prinzessin ist der Bürokratie überdrüssig.
3	Die Prinzessin soll einen Faible für Drachen besitzen.

Zum SpaceDrachen

Natürlich bietet das Starnet auch einige Informationsquellen zu Drachen- oder Dracheneiern an oder man frägt die richtigen Leute (HÄNDLER-Probe).

Erfolge	Information
1	Wagonische Ausschreibung
1	Drachen schlüpfen aus gigantischen Eiern und können Feuer spucken, sammeln Schätze und rauben Prinzessinnen.
2	Es wird von Drachensichtungen in der Nähe der Plasmastürme berichtet.
2	Alles Quatsch, Drachen gab es noch nie oder sind zumindest seit langem ausgestorben.
3	Es gibt wissenschaftliche Abhandlungen über ein gefundenes Drachenei, das aber gestohlen wurde und nie mehr aufgetaucht ist.
4	Vor einem Jahr soll ein Drachenei gefunden worden sein. Dieses wurde aber aus den Forschungslaboren gestohlen.

SpaceDrache

Der SpaceDrache erinnert an einen typischen Drachen aus alten Fantasygeschichten. Er ist reptilienartig, besitzt vier Klauen, zwei mächtige Flügel und extrem harte Schuppen, denen eine normale Laserpistole nichts anhaben kann. Aber einige Teile an ihm sind nicht organisch, so dass er wie ein Drachencyborg aussieht. Die Klauen scheinen aus Metall zu sein und die typischen Schwachstellen eines Drachen sind mit Metallplatten geschützt, die kleinen Düsen an seinen Flügeln ermöglichen es ihm auch durch den luftleeren Raum zu fliegen. Der Drache ist intelligent, obwohl das Marric nicht beabsichtigt hatte, kann reden und er verfügt über ein extrem gutes Gehör.

SpaceDrache	
HÄNDLER	8
Kampfprofil	8
Schadensmodifikator	Feuerstrahl: 2 Klauen: 3
Wendigkeit	6
Schadenspunkte	30

Der Spacedrache besitzt zwei grundsätzlich verschiedene Persönlichkeiten, die abwechselnd die Kontrolle über ihn übernehmen. Die Drachenpersönlichkeit ist die dominante Seite des Drachen. Welche Persönlichkeit gerade die Oberhand hat, kann mit folgender Tabelle bestimmt werden. Wird der Drache bedroht, z.B. dadurch dass die Charaktere in seinen Hort/Sternensystem eindringen oder Prinzessin Lea entführen, wird immer die Drachenpersönlichkeit die Oberhand haben. Redet Prinzessin Lea mit dem Drachen nimmt seine Drachenpersönlichkeit überhand.

W10 Persönlichkeit	
1 - 7	Drachenpersönlichkeit
8 - 0	Liebenswerte Persönlichkeit

Drachenpersönlichkeit

Die Drachenpersönlichkeit ist raffgierig und aggressiv. Sie will möglichst viele Schätze anhäufen (als Schatz gilt alles was glitzert und glänzt). Diese Persönlichkeit verteidigt ihren Hort aufs äußerste und duldet niemand anders in diesem Sonnensystem. In dieser Persönlichkeit lässt sich der Drache leicht von neuen Schätzen verlocken.

Liebenswerte Persönlichkeit

Unter der harten Schale verbirgt sich auch ein weicher Kern. Diesen weichen Kern hat Prinzessin Lea hervorgeholt. Diese Persönlichkeit ist vernünftig und nicht aggressiv. Neben der Zuneigung zu Prinzessin Lea hat diese Persönlichkeit aber auch eine emotionale Bindung zu seinem Schöpfer John Marric.

Drachenhort

Der Spacedrache hat sich zwischen dem weißen Loch und den Plasmastürmen einen Drachenhort eingerichtet. Dieser liegt auf dem 4. Planeten des Doppelsternensystems Sigma 9. Zwischen den Planeten treiben zerstörte Raumschiffe, sie sind angekorkelt und zerfetzt.

Der Planet besitzt eine atembare Atmosphäre und besteht hauptsächlich aus zerklüfteten Bergen und Felsen, in tiefen Schluchten schlängeln sich reißende Flüsse.

Der Drachenhort befindet sich natürlich auf dem höchsten Berg des Planeten in einer gigantischen Höhle, in der sich auch der Drache bequem bewegen kann. In der Haupthalle der Höhle liegt der Drache auf seinem großen Schatz aus Gold, Diamanten und Raumschiffteilen.

Prinzessin Lea bewohnt eine kleinere Höhle gleich nebenan und hat es sich hier hübsch eingerichtet. Auf seinen Raubzügen bringt der SpaceDrache Prinzessin Lea auch immer ein kleines Präsent mit.

Doppelsternsystem Sigma 9

1	Vulkanplanet, Gaswolke
2	Felsplanet, 1 Mond
3	kleiner Gasriese, 96 Monde
4	großer Felsplanet mit riesigen Höhlensystemen - Drachenhort
5	Dschungelplanet, Gasring
6	Giftiger Planet, 1 bewohnter Mond
7	kleiner Feuerplanet, 1 Mond
8	Vulkanplanet, 1 bewohnter Mond
9	großer Gasriese, 1 Monde

Ende

Es gibt einige Möglichkeiten wie das Ende des Abenteuers verlaufen kann, je nachdem wie sich die Charaktere entscheiden.

- Entwenden sie dem Drachen das Ei und helfen dem verrückten Wissenschaftler eine Drachenarmee zu erschaffen?
- Retten sie die Prinzessin der Wagonen obwohl sie lieber beim Drachen bleiben will und streichen die Belohnung ein?
- Halten sie zum Drachen und gehen gegen den verrückten Wissenschaftler vor? Der Drache bietet den Charakteren dafür Gegenstände aus seinem Drachenhort im Wert von 20.000 UC an.

Spritprobleme

Die Piraten sind inmitten eines Sperrgebiets von SpaceShell gestrandet, weil ihr Neutritium-Tank leer ist – und nur Neutritiumreaktoren können ausreichend Energie für ein Raumschiff bereitstellen.

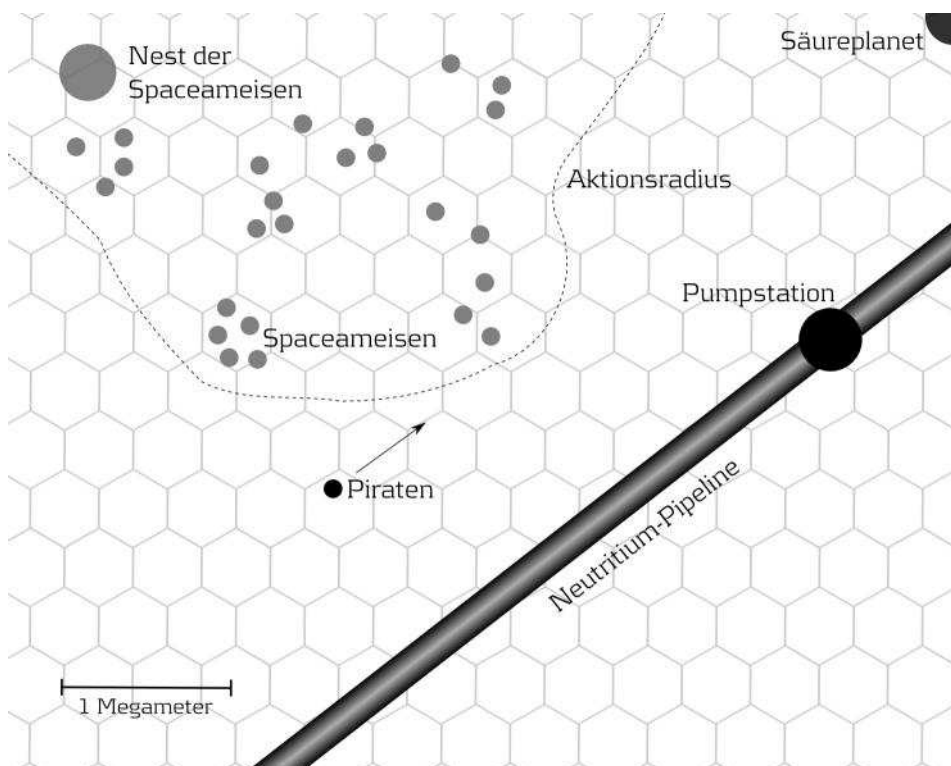
Autor: Ono Tassler

Einleitung

Die Piraten sind inmitten eines Sperrgebiets von SpaceShell gestrandet, weil ihr Neutritium-Tank leer ist – und nur Neutritiumreaktoren können ausreichend Energie für ein Raumschiff bereitstellen. Ihr Schiff ist praktisch lahmgelegt, die Energie reicht so gerade eben für die Lebenserhaltungssysteme. Zwar verläuft praktisch direkt vor ihrer Nase eine Neutritium-Pipeline, aber wie anzapfen? Ein Megameter ist im galaktischen Maßstab nicht weit, aber ohne funktionierendes Raumschiff trotzdem kaum zu überbrücken. (Manuell im Raumanzug würde es bei 30 km/h knapp 35 Stunden dauern). Zudem könnten jederzeit Patrouillen vorbeikommen und die Piraten aus dem Weltraum schießen, für einen Hilferuf per FTL-Funk reicht die Energie ohnehin nicht aus.

Zu allem Unglück wird das Piratenschiff von der Gravitation eines Säureplaneten langsam aber stetig angezogen, dessen aggressive Säure sowohl Schiff als auch Besatzung in wenigen Augenblicken auflösen würde. Laut Berechnung des Schiffcomputers wird es noch etwa 2 Tage dauern, bis das Schiff im Säuremeteoriten schmilzt. (Die nächste Patrouille wird hingegen erst in 3 Tagen eintreffen)

Die Piraten müssen also einen Weg finden, das System zu verlassen, ehe sie in den Säuremeteoriten stürzen, von SpaceAmeisen gefuttert oder von Sicherheitskräften aufgeammelt werden.



Neutritiumpipeline

Die Neutritium-Pipeline ist knapp 1 Megameter vom Schiff der Piraten entfernt und natürlich mit einem Alarmsystem gesichert. Zudem kann die Pipeline nicht einfach angezapft werden, da das Neutritium bei der FTL-Geschwindigkeit explodieren und alles im Umkreis von $\frac{3}{4}$ Lichtjahr zerstören würde. Dies ist aber automatisch jedem Charakter klar. Aber zum Glück der Charaktere befindet sich in etwa 3 Megameter Entfernung eine Pumpstation. Wenn diese deaktiviert wird, kann das Neutritium ohne Probleme abgepumpt werden. Aber natürlich wird dadurch ein Alarm ausgelöst.

Die Reaktionszeit von SpaceShell bis Eintritt in das System beträgt jeweils zwei Tage, deren Vorgehen ist bei einem Erfolg auf SÖLDNER oder HÄNDLER (je 5 Erfolge, bzw. 3 bei Verbindung zum Starnet) bekannt. Der Alarm wird unter drei Bedingungen ausgelöst:

1. Kollisionsgefahr

- Kollisionsalarm wird ausgelöst, wenn sich ein Objekt von wenigstens 5 m Durchmesser der Pipeline auf weniger als 1 Megameter nähert.
- In diesem Fall wird SpaceShell ein bewaffnetes Wartungsschiff losschicken, welches in der Lage ist, notfalls Schiffe abzuschleppen.

2. Beschädigung der Pipeline

- Als Beschädigung wird jeglicher Kontakt mit der Pipeline gemeldet, der in die äußere Hülle eindringt (und sei es es auch nur für einen Millimeter).
- In diesem Fall schickt SpaceShell einen Wartungsroboter zur automatischen Reparatur. Kampfprofil (Angriff): 2 Wendigkeit (Verteidigung): 6 Schadenspool: 2

Wartungsschiff	
Pilotenwert	5
Techwert	7
Söldnerwert	5
Antrieb	FTL2
Geschwindigkeit	3
Wendigkeit	1
Zuverlässigkeit	1
Hilfsenergie	10
Schadenspunkte	12
Schilde	4
Sensoren	lang
Bewaffnung	1 Duallaserkanone: WB 2, SM 2

Kampfschiff	
Pilotenwert	6
Techwert	6
Söldnerwert	6
Antrieb	FTL2
Geschwindigkeit	4
Wendigkeit	3
Zuverlässigkeit	2
Hilfsenergie	20
Schadenspunkte	12
Schilde	8
Sensoren	lang
Bewaffnung	4 Duallaserkanonen: WB 2, SM 2

3. Gelenktes Objekt innerhalb 1 Megameter von der Pipeline

- Als gelenktes Objekt werden Objekte erkannt, die Richtungsänderungen vornehmen, die sich nicht anhand der vorhandenen Gravitationsfelder erklären lassen. (Wenn der Alarm vermieden werden soll, ist eine Probe auf Pilot mit 4 Erfolgen nötig)
- In diesem Fall schickt SpaceShell ebenfalls eine Wartungsschiff los, aber zusätzlich noch ein Geschwader Kampfschiffe bestehend aus 10 Raumjägern.

Da die Pipeline einen Alarm weiterleiten kann, ist sie selbstverständlich auch in der Lage, sämtliche andere Kommunikation weiterzuleiten, wenn man sie entsprechend manipuliert. Dazu ist eine Probe auf TECH erforderlich, bei Manipulation per Funk mit 7 Erfolgen, bei verkabelter Manipulation mit 5 Erfolgen und wenn der Tech selbst zur Pipeline fliegt mit 3 Erfolgen. Wenn das System auf diese Art geknackt ist, kann auch der Alarm von den Piraten kontrolliert werden.

Spaceameisen

Am Rande des Systems krabbeln einige Spaceameisen herum, die Baumaterial suchen. Da es noch jede Menge Material im Sonnensystem gibt, muss es ein neues Nest sein. Es wäre möglich, sich von einer Ameise schleppen zu lassen, wenn man sie a) anlockt, b) am Raumschiff befestigt und c) gesteuert kriegt. (Von alleine kehrt sie mit Raumschiff nämlich zum Nest zurück, wo es eingebaut wird).

Anlocken kann man die Ameisen am besten, indem man vorgibt, Baumaterial zu sein, sie reagieren aber auch auf bestimmte Lichtsignale – die könnte man auch zur Steuerung verwenden, wenn man nicht auf besonders große Zügel oder so zurückgreift. Zum Anlocken und Steuern würfelt man gegen ihr Kampfprofil, zum Befestigen gegen ihre Wendigkeit.

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 Luftschichten 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.

Spaceameisen	
Kampfprofil	3
Schadensmodifikator	2
Wendigkeit	5
Schadenspunkte	3

Weltraumpfleger

Ein Schiff der Weltraumpfleger ist heimlich in das System eingedrungen, um zu überprüfen, ob SpaceShell sich an die Weltraumschutzrichtlinien hält, keine Weltraumtiere bedroht und die Pipeline ordnungsgemäß schützt. Sie nähern sich der Pipeline dabei niemals näher als 1,5 Megameter, sondern nutzen ihre Sensoren und eine Minisonde für die Untersuchung der Pipeline.

Die Weltraumpfleger könnten sich als Retter in der Not erweisen. Sie sind etwas naiv und mißtrauen der Regierung stark, die Piraten könnten sie daher ohne größere Probleme davon überzeugen, dass sie bloß romantische und falsch verstandene Rebellen sind. Durch geschickte Verhandlungen ist es möglich, die Hilfe der Weltraumpfleger zu erhalten – wobei man aber aufpassen muss, nicht versehentlich etwas gegen deren Ideale zu sagen. (Dann wird man schnell als spießiger Agent des Großkapitals abgetan).

Die Weltraumpfleger verfügen auf ihrem Schiff über einen FTL-Starnetzzugang.

Weltraum-VW-Bus

Pilotenwert	5
Techwert	4
Söldnerwert	4
Antrieb	FTL1
Geschwindigkeit	3
Wendigkeit	1
Zuverlässigkeit	3
Hilfsenergie	30
Schadenspunkte	8
Schilde	2
Sensoren	Forschung
Bewaffnung	1 Laserkanone: WB 1, SM 1

Jacqueline Nénot

Sie studiert Astrografie an der L'université Sorbonne d' étoile (Planet: Paris Quatre) und spricht mit starkem französischem Akzent. Als fanatische Tierschützerin fällt es ihr noch nicht einmal im Traum ein, Fleisch und tierische Produkt zu essen.

Jacqueline Nénot	
SÖLDNER	2
TECH	3
PILOT	4
HÄNDLER	1
Zähigkeit	4
Bewaffnung	keine

Gordon Green

Hasst seinen Namen und ist nur zu den Weltraumpflägern gegangen, um seine Eltern (welche die Weltraumpfleger hassen) für die schreckliche Alliteration in seinem Namen zu bestrafen. Von Beruf ist er Kaufmann im Groß- und Einzelhandel. Er wohnt auf dem Planeten New Cornwall.

Gordon Green	
SÖLDNER	3
TECH	2
PILOT	1
HÄNDLER	4
Zähigkeit	4
Bewaffnung	keine

Weihnachten

Die Piraten bekommen den Auftrag, den Weihnachtsmann sicher zur großen Weihnachtsfete auf Two-Eyed-Jack zu bringen. Natürlich ist der Auftrag nicht so einfach, wie er sich anhört, aber dafür ist die Weihnachtsfeier für die Piraten kostenlos.

Autor: Jürgen Mang

Auftrag

Die Piraten befinden sich 5 Tage vor Weihnachten auf Two-Eyed-Jack. Die ganze Raumstation ist weihnachtlich geschmückt, aus allen Lautsprechern dröhnen die alten Weihnachtsklassiker. Auf dem stationseigenen Weihnachtsmarkt herrscht Trubel und überall wird mit Rum versetzter Glühwein feilgeboten. Sogar die leichten Damen tragen neckische Weihnachtsmannkostüme und die Papageien Rentierhörner. Überall stehen geschmückte, grell blinkende Weihnachtsbäume und kitschige Engel, Girlanden und Tannenzweige hängen von den Decken.

Die Piraten hängen, wie so oft, in Two-Eyed-Jack ab und kippen sich den ein oder anderen Rum hinter die Binde, als Two-Eyed-Jack persönlich auf sie zukommt.

Er erklärt den Piraten, dass sie die Ehre haben, den Weihnachtsmann persönlich für die große Weihnachtsfeier hierher zu eskortieren, da er die letzten Jahre immer wieder verhindert war, obwohl er immer fest zugesagt hatte. Dafür bekommen sie kostenlose Eintrittskarten für die große Weihnachtsfeier in seiner Bar.

Die Weihnachtsfeier ist schon seit Monaten ausverkauft und für Möchtegernpiraten ist es quasi unmöglich, an Karten zu kommen. Daher ist es für die Piraten eine große Ehre diesen Auftrag ausführen zu dürfen. Für Piraten ist es fast schon Allgemeinwissen, dass der Weihnachtsmann auf dem Eisplaneten Santa 24 wohnt.

Wenn die Piraten den Auftrag annehmen, gibt ihnen Two-Eyed-Jack eine Karte, auf der verzeichnet ist, wo sie den Weihnachtsmann in 2 Tagen abholen sollen.

Two-Eyed-Jack

Two-Eyed-Jack ist der Kneipenbesitzer und ein berühmter Ex-Pirat. Er trägt ein rotes Kopftuch und eine schwarze Augenklappe und eine etwas fettige Schürze. Seine zurückgebundenen Haare sind schon licht und ergraut.

Treffpunkt

Der Treffpunkt liegt nahe der Raumzeitverschiebung, an der glukorianischen Grenze. Dort öffnet sich zur Weihnachtszeit ein temporäres Wurmloch, das zu Santa 24, dem Heimatplaneten des Weihnachtsmannes, führt. Direkt vor dem Wurmloch sollen die Piraten den Weihnachtsmann mit seinem Schlitten treffen.

Aber auch nach einer Stunde nach der vereinbarten Zeit trifft der Weihnachtsmann nicht ein, so dass die Piraten wohl oder übel durch das Wurmloch nach Santa 24 fliegen müssen.

Die Reise durch das Wurmloch ist holprig, sollte aber einem erfahrenen Piloten keine allzu großen Probleme bereiten. Es wird ein eskalierter Konflikt gegen das Wurmloch ausgeführt, um durch das Loch zu fliegen.

Wurmloch

Konfliktwürfel	5
Schadenspunkte	6
Schadensmodifikator	2

Weihnachtsmann

Der Weihnachtsmann sieht in der Tat so aus, wie man ihn sich vorstellt. Er hat einen dicken Bauch, einen langen grauen Bart und trägt das typische rot-weiße und kuschelige Weihnachtsmannkostüm. Sein Rufname ist einfach Santa.

Er ist sehr gemütlich und lässt sich durch nichts aus der Fassung bringen oder in Hektik versetzen und hat für jeden ein freundliches Hoho auf den Lippen. Er schlägt auch keine Nascherei oder Schnaps aus.

Durch den Weltraum reist er auf seinem Weihnachtsschlitten, der von 9 Cyber-Rentieren gezogen wird und von einem Antivakuumpunktfeld geschützt wird. Der Schlitten ist übertoll mit bunt verpackten Geschenken in allen möglichen Farben und Formen beladen. Die Cyber-Rentiere besitzen rote, leuchtende Nasen und können den Schlitten auf FTL-Geschwindigkeit bringen. Die Rentiere heißen Dasher, Dancer, Prancer, Vixen, Comet, Cupid, Donner, Blitzen und Rudolph, der das Leittier ist.

Weihnachtsmann - Santa

SÖLDNER	4
TECH	2
PILOT	6
HÄNDLER	7
Zähigkeit	4
Bewaffnung	keine

Schlitten

Antrieb	FTL2
Geschwindigkeit	6
Wendigkeit	5
Zuverlässigkeit	2
Hilfsenergie	4
Schadenspunkte	10
Schilde	0
Sensoren	keine
Bewaffnung	keine

Santa 24

Aus dem Wurmloch herausgekommen erblicken die Piraten direkt vor sich Santa 24. Es ist ein Eisplanet der schon vom Weltraum aus weihnachtlich aussieht, da er von einem großen Asteroidengürtel umgeben ist, der sehr stark an Lametta erinnert.

Wenn die Piraten ihre Waffen kontrollieren, stellen sie fest, dass diese nur noch Lametta verschießen und auch ihre Schilde durch eine Lichterkette ersetzt wurden (sobald die Piraten wieder auf der anderen Seite des Wurmlochs sind, ist der Effekt wieder verschwunden).

Die Piraten können ohne Probleme die Geschenkefabrik des Weihnachtsmanns ausmachen und dort landen. Hier werden sie von fleißigen, kleinen Elfen begrüßt. Die Elfen sind allesamt grün und tragen Zipfelmützen. Sie sind auffallend freundlich zu den Piraten aber schauen, dass diese nicht allzuviel von der Geschenkefabrik sehen.

Santa 24

Typ	Eisplanet
Sektor	unbekannt
Monde	Lamettakometenring
Einwohner	Weihnachtsmann und Elfen

Nach ein paar Minuten kommt auch der Weihnachtsmann aus dem Fabriktor und begrüßt die Piraten mit einem etwas blechernem Hoho. Ohne große Umschweife folgt er den Piraten auf seinem Schlitten und ist sehr wortkarg. Seltsamerweise scheuen die Rentiere vor dem Weihnachtsmann zurück und auf dem Schlitten befindet sich lediglich ein einziger großer Sack.

Sölder/Händler Probe

- 1 Erfolg: Der Weihnachtsmann bewegt sich roboterartig
- 2 Erfolg: Rentiere scheuen normalerweise nicht vor dem Weihnachtsmann
- 2 Erfolg: Die Elfen verhalten sich so, als sie etwas zu verbergen hätten
- 3 Erfolg: Aus dem großen Sack auf dem Schlitten ist ein leises Ticken zu hören

Wenn die Piraten die Elfen auf den falschen Weihnachtsmann ansprechen, rücken sie nach einigem Zögern mit der Wahrheit heraus: Der böse Knecht Ruprecht hat den Weihnachtsmann entführt und zwingt sie jetzt für ihn zu arbeiten. Statt Geschenken müssen sie jetzt Bomben bauen. Er droht, den Weihnachtsmann umzubringen, wenn sie ihn verraten oder seinen Befehlen nicht gehorchen. Die Elfen wollen den Piraten, nachdem jetzt die Wahrheit ans Licht gekommen ist, helfen, den Weihnachtsmann zu befreien.

Knecht Ruprecht

Knecht Ruprecht lebt auch auf Santa 24. Er ist ein Glukorianer, trägt einen schwarzen, angeklebten Bart und ist in eine braune, grobe Kutte gehüllt und hat die Nase voll von Weihnachten, weil immer alle Angst vor ihm haben. Daher will er das Weihnachtsfest mit seinen Bomben zerstören und hat daher eine kleine Allianz mit anderen Glukorianern geschmiedet.

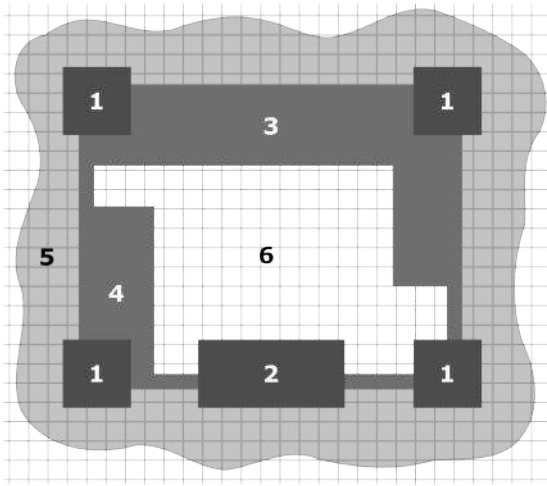
Die Burg

Genau auf der anderen Seite des Planeten besitzt Knecht Ruprecht eine altertümliche Burg, in der er den Weihnachtsmann gefangen hält. Die Burg ist die typische Burg eines Bösewichts, komplett in schwarz gehalten, mit breitem Wassergraben und Zugbrücke. Auf den hohen Türmen sind Laserkanonen positioniert, die von Glukorianern bedient werden. Der Weihnachtsmann ist in einer Zelle im unterirdischen Kerker eingesperrt und wird dort von einem müßigen glukorianischen Kerkermeister bewacht.

Glukorianerwächter

Es sind insgesamt 12 Glukorianerwächter in der Burg, die mit Laserpistolen bewaffnet sind. Die Türme sind mit jeweils einem Glukorianer und der Hauptturm mit 2 besetzt. Ein weiterer Glukorianer spielt Gefängniswärter und einer schraubt gerade am einsatzfähigen Hypergleiter herum. Die restlichen 4 Glukorianer lungern irgendwo im Hauptgebäude herum.

Glukorianerwächter	
SÖLDNER	6
TECH	3
PILOT	2
HÄNDLER	2
Zähigkeit	1
Bewaffnung	Laserpistole: WB 0



- 1 Türme mit Laserkanone
- 2 Hauptturm mit Zugbrücke und 2 Laserkanonen
- 3 Haupthaus, im Keller des rechten Flügels ist der Kerker
- 4 Garage
- 5 Wassergraben mit Krokodile
- 6 Innenhof

Laserkanonen

Waffenbonus	2
Schadenspunkte	2
Schadensmodifikator	1

Knecht Ruprecht

Knecht Ruprecht befindet sich in seinem Arbeitszimmer, in dem er an weiteren bösen Plänen arbeitet. Die Flipcharts sind vollgekritzelt, überall liegen Sternenkarten und Baupläne von Bomben. Knecht Ruprecht ist mit einer Laserrute bewaffnet und ein extremer Feigling. Bei einem Angriff, wird er sich in einem seiner Schränke verstecken.

Knecht Ruprecht

SÖLDNER	7
TECH	3
PILOT	5
HÄNDLER	7
Zähigkeit	4
Bewaffnung	Laserrute: WB 2

Glukorianischer Hypergleiter

Pilotenwert	6
Techwert	5
Söldnerwert	6
Antrieb	FTL2
Geschwindigkeit	4
Wendigkeit	2
Zuverlässigkeit	2
Hilfsenergie	10
Schadenspunkte	18
Schilde	6
Sensoren	Kurz
Bewaffnung	2 Duallaserkanonen: WB 2, SM 2

Eskorte

Der Weihnachtsmann fliegt natürlich auf seinem Schlitten nach Two-Eyed-Jack und lässt sich davon auch nicht abbringen, aber auf dem Schlitten ist noch Platz für eine weitere Person.

Hinter dem Wurmloch kommt gerade ein glukorianisches Raumschiff an, als Ablösung der Glukorianer auf Santa 24. Es wird ohne Umschweife auf die Piraten schießen und versuchen, den Weihnachtsmann zu kidnappen. Die Glukorianer verfügen dazu über einen einziehbaren Abschlepphaken, den sie auf den Schlitten des Weihnachtsmanns abfeuern.

Die restliche Reise nach Two-Eyed Jack verläuft ohne nennenswerte Probleme, sieht man mal von den Weltraumpflegern ab, die kurz vor dem Brabengürtel den Weihnachtsmann aufsuchen, um ihn von ihrer Sache zu überzeugen und versuchen, ihn als Frontmann einer großen Werbekampagne zu gewinnen.

Falls die Piraten den falschen Weihnachtsmann bis hierher eskortiert haben, dann fällt den Weltraumpflegern die Bombe im Geschenkesack auf und sie warnen die Piraten.

Glukorianerschiff	
Pilotenwert	6
Techwert	5
Söldnerwert	6
Antrieb	FTL2
Geschwindigkeit	4
Wendigkeit	2
Zuverlässigkeit	2
Hilfsenergie	10
Schadenspunkte	18
Schilde	6
Sensoren	Kurz
Bewaffnung	2 Duallaserkanonen: WB 2, SM 2

Weihnachtsfeier

Für die Weihnachtsfeier wurden natürlich keine Mühen und Kosten gescheut. Oma Binkel hat extra dafür spezielle Weihnachtskekse und -kuchen gebacken, die in einem feierlichen Rot leuchten. Es wurden sogar aus Free Port von Bombs Imbiss seine sehr speziellen frittierten Weihnachtsstullen eingeflogen. Natürlich gibt es auch reichlich alkoholische Getränke in Form von Rumbowle und der Höhepunkt der Feier ist natürlich der Auftritt des echten Weihnachtsmanns, der Geschenke an die erfolgreichsten Piraten des Jahres verteilt.

Haben die Piraten den falschen Weihnachtsmann nach Two-Eyed-Jack gebracht, wird die Bombe im großen Geschenkesack bei der Weihnachtsfeier hochgehen und die komplette Raumstation zerstören.

Weihnachten II

Dieses Abenteuer kann als Fortsetzung zum ersten Weihnachtsabenteuer gespielt werden, es findet dann kurz vor der Weihnacht des folgenden Jahres statt. Es eignet sich aber auch als eigenständiges Abenteuer, wenn der Spielleiter einige zusätzliche Informationen einstreut.

Autor: Oliver Korpilla

Einstieg

Es ist etwas mehr als eine Woche vor Weihnachten. Die Piraten sind mit ihrem Schiff unterwegs, als sie eine Nachricht auf der Notfallfrequenz empfangen.

Der Funkspruch besteht aus viel „Kfzzzzzz“ und „Pfzzzzz“, deutlich verstehen sie nur die Worte „Notfall“, „Elfen“, „Weihnachten“ und „Santa 24“. Der Funkkontakt bricht ab. Der Crew sollte mitgeteilt werden, dass mehrere von ihnen sich noch an die wilde Weihnachtsparty vor einem Jahr bei Two-Eyed-Jack mit Santa erinnern (aber nicht allzu deutlich). Das Wurmloch nach Santa 24 ist den Piraten bekannt, entweder ist es dieselbe Truppe wie beim ersten Weihnachtsabenteuer oder auf der Party wurde ziemlich viel geprahlt.

Die Reise durch das Wurmloch ist holprig, sollte aber einem erfahrenen Piloten keine allzu großen Probleme bereiten. Es wird ein eskalierter Konflikt gegen das Wurmloch ausgeführt, um durch das Loch zu fliegen.

Wurmloch	
Konfliktwürfel	5
Schadenspunkte	6
Schadensmodifikator	2

Auf Santa 24

Im Santasystem angekommen können die Spieler Santa 24 problemlos anfliegen. Santa lebt natürlich am Nordpol dieses Eisplaneten. Die Anlage finden sie verändert vor - die große Fabrikhalle/Werkstatt ist auf allen Seiten mit Barrikaden aus Weihnachtsbäumen, Schlitten, Lametta und allerlei Kram blockiert. Neben der Halle steht jetzt ein hochmodernes Bürogebäude aus Stahl und Plexiglas (im Stil der 1980er). Die Barrikaden sind von Elfentrupps bemannt.

Die Barrikade kann mit 4 Erfolgen auf Söldner eingerissen werden.

Rebellierender Elfentrupp vor der Fabrik

Die Elfen beißen, treten gegen das Schienbein und hauen mit ihren Protestschildern um sich.

	kleine Elfen	große Elfen
SÖLDNER	3	4
HÄNDLER	4	4
Zähigkeit	2	3

Wenn mit den Elfen geredet wird, grölen sie Parolen wie „Nieder mit dem Roten!“, „Keine Ausbeutung an Weihnachten!“, „Rie Rie! Rah Rah! Nieder mit San-ta!“ usw.

Versuchen die Spieler mit Händler (4 Erfolge) Information aus den Elfen herauszulocken, erfahren sie Folgendes:

Die Elfen lieben ihren alten Arbeitsrhythmus - 364 Tage schuften, Weihnachten frei. Jetzt sind ihre Fließbandjobs „outsourced“ und Santa will sie ins Callcenter stecken, um Abwicklung und Logistik zu koordinieren, mit Hotlinesupport am Heiligen Abend! Außerdem handelt es sich dabei um unelfische Arbeitsvorgänge ohne Hämmer, Sägen, und falsch gesungen darf auch nicht werden. Santa benimmt sich seit einiger Zeit (mal wieder) merkwürdig.

In der Fabrik

Dringen die Spieler in die Fabrik ein (z.B. um Geschenke zu stehlen, Arrrr!), finden sie die Fließbänder leer vor und auch keine vorbereiteten Geschenke. Elfen stehen an brennenden Glühumfässern und wärmen sich die Hände.

Im Bürogebäude sitzt im Vorzimmer eine streikbrechende Elfendame (ihr ging das Singen eh schon immer auf die Nerven) und feilt sich die Nägel. Auf Anfrage ist „Mr Claus“ oder „der CEO“ in einer Besprechung. Bedrohen die Piraten sie, ruft sie die Security - 3-4 Wagonen mit Laserpistolen stürmen in den Raum:

Wagonenwache	
SÖLDNER	4
Zähigkeit	2
Bewaffnung	Laserpistole: WB 0

Die Spieler können die Sekretärin belabern (Händler - 5 Würfel, Zähigkeit 4) oder sich an ihr auf alle möglichen Arten vorbeimogeln - z.B. sich als Lieferanten ausgeben usw.

Santa

Santa finden die Spieler im 3. Stock, 2. Trakt. Er befindet sich in einem Büro hinter einer Doppeltür aus Mahagoni. Im Büro befindet sich ein sehr langer, leerer Konferenztisch - immerhin mit einem Adventskranz in der Mitte. Santa befindet sich am anderen Ende und redet wild auf mehrere Bildschirme ein, mit dem Rücken zur Gruppe. Santa ignoriert die Gruppe und redet von „Effizienzgewinnen“, „Kopfzahloptimierung“, „Auslagerung“, „Synergieeffekten“, „Auslastungsproblemen“, „neuen Geschäftsbereichen“ und „diesen verdammten Zulieferern.“

Santa wird die Spieler so lange ignorieren, bis sie seine Aufmerksamkeit erregen - Computer ausschalten per Stecker ziehen (Piratenwürfel für den Stecker), Santa überwältigen (Söldner 6, Zähigkeit 4) o.ä. Er wird aber weiter wirres Zeug reden. Santa hat außergewöhnlich rote Backen und einen glasigen Blick. (Symptome, s.u.)

Folgende Information ist bei Santa zu bekommen:

Wenn sich die Piraten bei Santa als Lieferanten oder Zulieferer ausgeben (Händler - 4 Erfolge):

Santa treibt Geschäfte mit der Kapitalistischen Sonderrechtszone der Sternenrepublik Neuasien. Er wird die Spieler als unfähig, überbezahlt, vertragsbrüchig und unprofessionell beschimpfen.

Wenn die Piraten Santas Computer hacken (Tech - 4 Erfolge):

Santa hat einen Lieferanten in der Sonderrechtszone (in einem Slum namens Foxconn City), der ihm billigen Weihnachtstinnef massenfertigt.

Santa untersuchen (Tech, erfordert medizinische Ausrüstung):

Erfolge	Information
2	Santas Verhaltensänderung ist außergewöhnlich.
3	Santa hat neoliberales Fieber.
4	Neoliberales Fieber kann nur mit einem Gegenmittel geheilt werden.

Nachforschungen zu neoliberalem Fieber:

Erfolge	Information
3	Alle Betriebe, die das Serum hergestellt haben, sind pleite.
4	Sie wurden von einer Firma aus der Sonderrechtszone namens KR Productions in den Ruin getrieben und übernommen.
5	KR Productions sitzt in einem Slum namens Foxconn City auf Kabukicho-Prime.

Kabukicho-Prime

Auf Kabukicho-Prime müssen sich die Piraten Zutritt zur Fabrik verschaffen. Auf dem Fabrikschild ist eine angebissene Zuckerstange abgebildet. Die Wagenwachen sind hier besser ausgebildet.

Sollten sich die Spieler für Abgesandte Santas ausgeben, Santa dabei haben (und er zur Kooperation bereit sein), oder eine andere plausible Story vorbereiten (Händler- oder Tech-Probe, Profil 5, Zähigkeit 4 gegen den Pförtner - sowohl für Tarngeschichten, gefälschte Videomittelungen als auch Verkleidungen), werden sie nach oben geschickt. Wahlweise können sie sich auch durchkämpfen, s.o. (Santas neoliberales Fieber kann übrigens durch die massive Gabe von Fiebersenkern temporär gesenkt werden, wenn die Spieler gezielt nach einer nur temporären Unterdrückung fragen. Also mal kurz an einer Apotheke mit Fly-Through-Schalter beidrehen.)

Sie erreichen dann die Vorzimmerdame. Ihr Schreibtisch steht im Gang vor dem Board Room. Vier Wagenwachen stehen in Habacht. Die Dame wird sich darauf versteifen, dass die Charaktere im Warteraum Platz nehmen. Tun die Charaktere das, hören sie kurz darauf lautes Rumoren. Ein leichter Tech-Wurf ermittelt, dass es sich um das Vorglühen von Raumschifftriebwerken handelt. Die Wachen an

Wagenwache, Executive Ed.

SÖLDNER	5
Zähigkeit	4
Bewaffnung	Lasergewehr: WB 1

Vorzimmerdame

HÄNDLER	6
Zähigkeit	4
Bewaffnung	keine

der Tür sind weg, im Board Room ist niemand und Knecht Ruprecht über einen Fluchttunnel getürmt. Dasselbe gilt, wenn die Spieler versuchen, die Wachen zu überwäligen - nur hat Knecht Ruprecht dann die Wagonen nicht dabei.

Sollten die Spieler nach einem Fenster fragen, kostet es einen Piratenwürfel. Einer kann dann vom Fenster aus noch einen gezielten Fernwaffenschuss auf Knecht Ruprecht auf dem Landefeld abgeben. Ansonsten hebt das Raumschiff ab.

Zieht sich der Abend eh schon zu lange hin, kann man alternativ Knecht Ruprechts Fluchtschiff schon starten, während die Spieler zu landen versuchen. Dies gilt besonders dann, wenn die Spieler als erstes das Feuer auf das Fabrikgebäude eröffnen.

Verfolgungsjagd

Es kommt zur Verfolgungsjagd mit Knecht Ruprechts Raumschiff.

Eventuell kann Knecht Ruprecht seine Kanonen nicht abfeuern, weil er die Wagonen nicht dabei hat. Wenn die Spieler entern, finden sie Knecht Ruprecht entweder im Cockpit, auf dem Weg in eine Fluchtkapsel (der alte Feigling) oder in einem Schrank in der Kombüse (auch keine neuen Ideen). Er hat die gleichen Werte wie „damals,“ und ergibt sich normalerweise. Er hat außerdem das Heilmittel bei sich.

Damit ist Weihnachten gerettet, Santa wird geheilt, die Elfen klotzen noch mal ran (es wird eh immer alles auf dem letzten Drücker fertig), und eine Strafe für Knecht Ruprecht könnt ihr euch selber ausdenken.

Knecht Ruprechts Raumschiff	
Pilotenwert	6
Techwert	5
Söldnerwert	6
Antrieb	FTL2
Geschwindigkeit	4
Wendigkeit	2
Zuverlässigkeit	2
Hilfsenergie	10
Schadenspunkte	18
Schilde	6
Sensoren	Kurz
Bewaffnung	2 Duallaserkanonen: WB 2, SM 2

Knecht Ruprecht	
SÖLDNER	7
TECH	3
PILOT	5
HÄNDLER	7
Zähigkeit	4
Bewaffnung	Laserrute: WB 2

Zeitraub II

Jangba kommt aus der Zukunft und beauftragt die Charaktere, zu verhindern, dass sein früheres Ich die Experimente mit der Zeitmaschine fortführt, da er damit das Universum vernichten werden wird.

Autor: Jürgen Mang

Ereignisse

Das Abenteuer spielt nach dem Abenteuer „Zeitraub“. Die Charaktere haben das Zeitmaschinenteil gestohlen und bei Jangba abgeliefert. Da sie die Warnung der Marmonen nicht beachtet haben, sind diese verärgert.

Auf Javar 3 gab es eine große Zeitanomalie, durch die unbemerkt aggressive und verrückte Affen auf den Planeten gelangten. Diese haben sich schnell vermehrt und die anderen Affen versklavt. Die Affen griffen die Forschungsstation an und töteten dort alle Forscher und Soldaten, die sie erwischen konnten. Javar 3 wurde evakuiert und ein Ausschuss des Handelsrats befasst sich mit der Thematik.

In der Zwischenzeit hat Jangba das Forschungslabor in Besitz genommen und führt die Experimente unter der Leitung von Edward Bakutha fort. Bakutha war einer der wenigen Forscher, dem die Flucht von diesem Planeten gelang und Jangba nutzt seine Fähigkeiten, um eine Zeitmaschine zu bauen, mit der er noch mächtiger werden kann.

Durch die Experimente hat er in der nahen Zukunft einen neuen Urknall verursacht und das bestehende Universum ausgelöscht. Jangba konnte aber durch die Zeitmaschine 3 Tage in die Vergangenheit flüchten.

Auftragserteilung

Jangba kommt 3 Tage aus der Zukunft und landet geplanterweise in Two-Eyed-Jack. Hier sucht er die Charaktere auf und bittet sie um Hilfe. Er erzählt ihnen die Geschichte, wie er kurz vor dem selbst verursachten Urknall durch die Zeitmaschine 2 Tage in die Vergangenheit flüchtete und bittet jetzt die Charaktere, ihm zu helfen, das Universum zu retten. Er kann den Charakteren an Bankautomaten Geld zur Verfügung stellen, das könnte aber der Jangba in der jetzigen Zeit merken. An Informationen hält Jangba alles zurück, womit er sich selbst belasten könnte. In der Not rückt er aber auch mit der vollen Wahrheit heraus.

Jangba	
SÖLDNER	2
TECH	2
PILOT	4
HÄNDLER	6
Zähigkeit	4
Bewaffnung	Laserpistole: WB 0

Fakten

- Der Jangba aus der Zukunft darf den Jangba aus der Gegenwart nicht treffen, da das katastrophal enden könnte.
- Das entscheidende Experiment findet in genau 72 Stunden statt, es ist jetzt 18 Uhr abends.
- Es leben in der Tat verrückte und aggressive Affen auf Javar 3

Die religiösen Fanatiker - Marmonen

Die Gruppe besteht aus vier Fanatikern mit einem eigenen kleinen Spaceflitzer, der mit einem FTL-Antrieb ausgerüstet wurde. Sie sind gegen die allgegenwärtige Technik und damit auch gegen Zeitmaschinen und sind überzeugt, dass der Start einer Zeitmaschine den Untergang der Menschheit und des ganzen Universums bedeuten wird. Die Fanatiker tragen schwarze, altmodische und marmorierte Anzüge mit passendem, marmorierten Hut. Sie sind alle Menschen um die 40 und besitzen einen gepflegten Vollbart. Ihr Anführer ist Oliver Malbeck.

- Sie sind auf Two-Eyed-Jack und verfolgen Jangba.
- Bei einer günstigen Gelegenheit versuchen sie, Jangba zu entführen.
- Sie lassen sich aber auch von den Charakteren überzeugen, dass sie diesmal auf der gleichen Seite stehen.

	Oliver Malbek	2 Fanatiker	1 Pilot
SÖLDNER	4	2	2
TECH	2	4	6
PILOT	2	6	4
HÄNDLER	6	2	1
Zähigkeit	4	2	2
Bewaffnung	Revolver: WB 0		

Spaceflitzer	
Antrieb	FTL1
Geschwindigkeit	5
Wendigkeit	4
Zuverlässigkeit	1
Hilfsenergie	3
Schadenspunkte	12
Schilde	4
Sensoren	Standard
Bewaffnung	1 Torpedo: WB 1, SM 1

Reise nach Javar 3

Javar 3 liegt knapp 53 Lichtjahre vom Bra-bengrütel entfernt. Die Reise dauert somit mit einem FTL1-Antrieb 53 Stunden.

Javar 3 ist ein kleiner Planet am Rande der großen Raumzeitverschiebung in der Neutralen Zone. Auf diesem Planeten befindet sich als einzige Ansiedlung eine Forschungsstation, die hauptsächlich die Raumzeitverschiebung erforscht. Diese Forschungsstation wurde vom Galaktischen Handelsrat betrieben. Javar 3 ist zur Quarantänezone erklärt und evakuiert worden.

Cygni Tek	
Typ	Dschungelplanet
Sektor	Neutrale Zone
Monde	2
Einwohner	Forscher
Hauptstadt	keine
Raumhäfen	kleine Schiffe
Besiedelung	Forscher
Verfolgungsstatus	12
Technologielevel	FTL
Politisches	Forschungsplanet

Der Planet wird nur selten von den Patrouillen der neutralen Zone angefliegen, aber dafür von Jangbas Raumschiffe aus dem Orbit bewacht. Das Raumschiff ist aber nur mit einer Rumpfruppe ausgestattet und kann weder den ganzen Planeten noch den ganzen Weltraum im Blick behalten, ist aber trotzdem dem Piratenschiff weit überlegen.

Möglichkeiten auf den Planeten zu kommen

- Das Piratenschiff schleicht sich irgendwie an Jangbas Raumschiff vorbei und landet auf dem Planeten.
- Die Piraten liefern sich einen etwas aussichtslosen Kampf mit dem Raumschiff und flüchten dann mehr oder weniger unbeschadet auf den Planeten.
- Der mitgereiste Jangba versucht, die Raumschiffbesatzung zu überzeugen, dass er der richtige Jangba ist.

Jangbas Raumschiff

Pilotenwert	8
Techwert	4
Söldnerwert	5
Antrieb	FTL2
Geschwindigkeit	4
Wendigkeit	2
Zuverlässigkeit	4
Hilfsenergie	40
Schadenspunkte	50
Schilde	15
Sensoren	Forschung
Bewaffnung	2 Gravitationskanonen: WB 3, SM 3 2 Laserkanonen: WB 2, SM 1

Auf Javar 3

Auf dem Planeten befindet sich ein ganzer Trupp Söldner um Jangbas Forscher zu beschützen. Sie sind ziemlich mit den Affen beschäftigt, die immer wieder das Labor angreifen. Da Jangba wissenschaftlich interessiert ist, befindet er sich auch auf dem Planeten. Nicht alle Wissenschaftler arbeiten ganz freiwillig für Jangba.

Verrückte Affen

Die Affen sind im ganzen Dschungel anzutreffen, meist in kleinen Sippen. Um das Labor hat sich aber eine größere Gruppe aus 30 Affen versammelt, um es anzugreifen. Die Affen greifen jeden Menschen an, den sie finden. Die Affen werden auch die Piratengruppe angreifen, wenn sie durch den Dschungel marschiert.

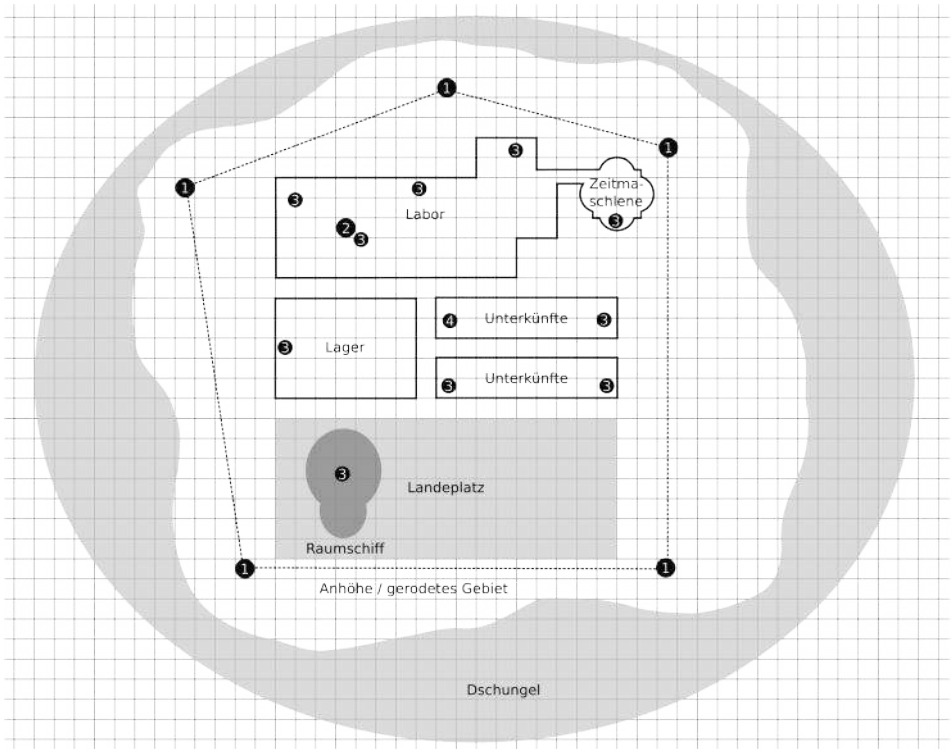
Verrückte Affen

SÖLDNER	4
Zähigkeit	1

- Anzahl Affen: 2 × Gruppenstärke

Das Forschungslabor

Das Labor wird von Edward Bakutha geleitet, der von Jangba bestochen wurde, um die Forschungsergebnisse zu veruntreuen und weiter an der Zeitmaschine zu arbeiten. Das Labor befindet sich auf einer Anhöhe und wurde von den Söldnern Jangbas provisorisch zur Festung umgebaut, um sich besser gegen die Affen verteidigen zu können, die regelmäßig und mit unterschiedlichen Taktiken angreifen.



- | | |
|---|-------------------------|
| 1 Alarmsensoren | 3 Söldner im Wachdienst |
| 2 Negatronenwerfer auf dem Flachdach des Labors | 4 Schlafende Söldner |

Alarmsystem

Das Alarmsystem besteht aus fünf in den Boden gerammten Sensoren, die mit dem Sensor neben sich ein dichtes Lasernetz aufbauen, das vom Boden aus 1,50 m hoch ist und sofort laut Alarm schlägt, wenn sich ein über katzen großes Wesen hindurchbewegt.

Söldner

Es sind noch zwanzig Söldner am Leben, zehn ruhen sich aus und die anderen zehn schieben Wache. Sie sind auf Dächern oder linsen aus defekten Fenstern. Ein Söldner ist immer auf dem Flachdach des Labors und hält den aufgebauten Negatronenwerfer einsatzbereit. Die Söldner schießen auf alles, was sich bewegt, da sie schon einige Kameraden im Kampf gegen die Affen verloren haben.

Söldner	
HÄNDLER	6
Zähigkeit	2
Bewaffnung	Lasergewehr: WB 1

Forscher

Neben Edward Bakutha befinden sich noch fünf weitere Forscher im Labor und arbeiten emsig an der Zeitmaschine. Das fehlende Teil haben sie vor Kurzem von Jangba bekommen. Wenn sie auf die Charaktere stoßen, werden die Forscher ängstlich aber auch vernünftig reagieren, nur Edward Bakutha lässt sich nicht überzeugen und versucht, die Söldner zu rufen.

Jangba

Jangba hält sich entweder im Labor oder in einer der Unterkünfte auf. Er wird immer von seinem Leibwächter Bing Peng begleitet, der einen Sturmpanzer angelegt hat. Jangba wird das Experiment nur unter Androhung von Waffengewalt abbrechen, da er Edward Bakutha 100%ig vertraut, der behauptet, dass nichts Gefährliches passieren kann. Die einzige Möglichkeit, ihn umzustimmen, wäre es, ihm zu beweisen, dass er selbst in der Zeit zurückgereist ist.

Raumschiff

Das gelandete Raumschiff ist ein Spaceflitzer, der mit 2 Laserkanonen ausgestattet ist. Die Tür ist natürlich verschlossen, das Raumschiff aber unbewacht, falls die Söldner die Piraten nicht bereits erwarten.

Spaceflitzer	
Antrieb	FTL1
Geschwindigkeit	5
Wendigkeit	5
Zuverlässigkeit	1
Hilfsenergie	3
Schadenspunkte	8
Schilde	5
Sensoren	Kurz
Bewaffnung	2 Laserkanonen: WB 2, SM 1

Die Zeitmaschine

Die Zeitmaschine befindet sich neben dem Labortrakt. Sie sieht sehr futuristisch aus und ist schon von außen als Zeitmaschine erkennbar. Im Inneren der Zeitmaschine befindet sich extrem viel elektronischer Krimskrams und in der Mitte, gehalten von einem Kraftfeld, schwebt das Zeitmaschinenteil aus dem ersten Teil dieses Abenteuers.

- Wenn das Zeitmaschinenteil aus dem Kraftfeld genommen wird, treten die Auswirkungen auf, wie sie unter „Das Bauteil“ beschrieben sind.
- Wenn auf die Zeitmaschine geschossen wird (z.B. mit den Laserkanonen des Raumschiffs) bleibt die Zeit außerhalb des Raumschiffs stehen und auch das Raumschiff kann sich nur innerhalb seiner Schilde bewegen.

Die Abenteuer der Space Pirates

Du bist ein Möchtegernpirat und willst endlich mal von den alten Veteranen ernst genommen werden. Was bleibt dir also anderes übrig, als dich einer Piratencrew anzuschließen und in wagemutige Abenteuer zu starten, immer in der Hoffnung legendäre Schätze zu bergen und Dinge zu sehen von denen andere nur geträumt haben.