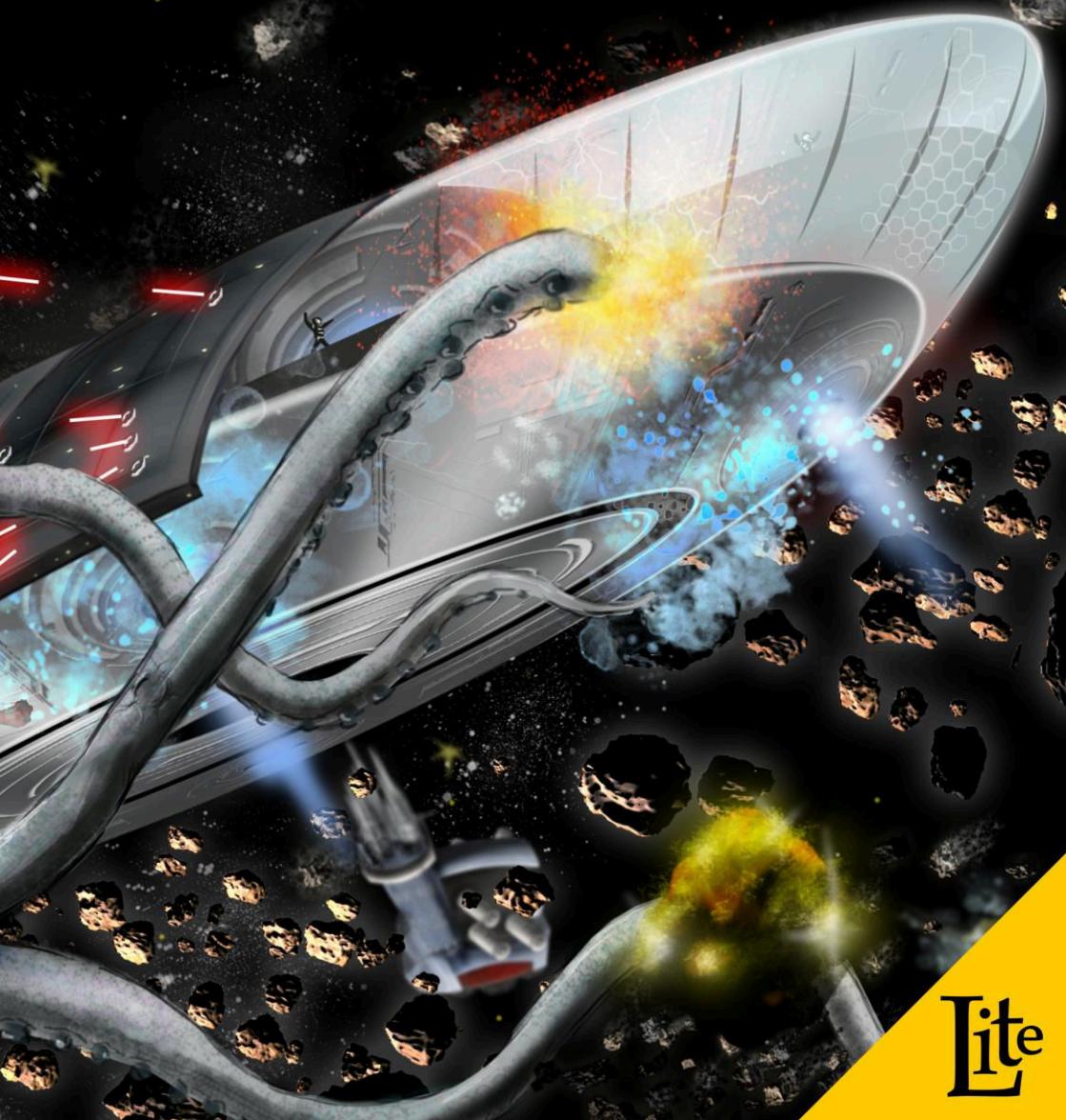


# Space Pirates

Ahoi Landratten!



Lite



# Space Pirates

Ahoi Landratten!

ein piratisches Rollenspiel von Jürgen Mang

**jcgames**  
freie Rollenspiele

# Impressum und Inhalt

## Autor und Layout

Jürgen Mang

## Lektor und gute Seele

Onno Tasler

## Zeichner

Jörn P. Meier

Markus Heinen

## Lite

Die Spielregeln dieser Space-Pirates Version basieren auf Lite, meinem freien und generischen Rollenspiel.

Weitere Infos zu Lite findest du unter: <https://jcgames.de/lite/>

## SpacePirates im Web

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

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

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

[spacepirates@jcgames.de](mailto:spacepirates@jcgames.de)

## Lizenz

Dieses Werk steht unter der CreativeCommons-Lizenz



Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International.

# Der Weltraum

Der Weltraum.....	7
Sektoren.....	8
Freihandelszone.....	10
Neutrale Zone.....	16
Technologie.....	19
Historie.....	27
Aktuelle politische Lage.....	31
Weltraumtiere.....	33
Weltraumphänomene.....	35
Menschen und Aliens.....	39
Föderation.....	40
Sternenrepublik Neuasien...	42
Glukorianer.....	46
Kahadrier.....	49
Romaha.....	52
Samnesen.....	53
SpaceAmazonen.....	56
SpacePears.....	58
SpaceWorms.....	60
Streifanier.....	63
Syoner.....	65
Trull.....	67
Wagenon.....	70
Organisationen und Gruppen.....	73
Piraten.....	74
Rebellen.....	85
SpaceMafia.....	87
SpaceNinjas.....	90
SpaceRocker.....	93
Konzerne.....	95
Händler und Halunken.....	101
Verrückte	
Wissenschaftler.....	105
Sekten.....	107

# Spielregeln

Vor dem Spiel.....	109
Die Piratencrew.....	110
Die Charaktere.....	110
Charakterwerte.....	115
Ausrüstung.....	118
Beispielcharaktere.....	120
Ausrüstungslisten.....	122
Waffen.....	122
Diverses.....	124
Raumschiffe.....	126
Abenteuer.....	132
Vor dem Abenteuer.....	133
Gliederung des	
Abenteuers.....	134
Ablauf einer Szene.....	135
Nach dem Abenteuer.....	140
Konflikte.....	142
Konfliktszenen.....	142
Einfache Konflikte.....	148
Raumflüge und -kämpfe.....	149
Wartung	
von Raumschiffen.....	156

# Spielleiter

Abenteuer vorbereiten.....	158
Abenteuer erstellen.....	160

# Anhang

Abenteuer: Zeitraub.....	168
Piratenbogen.....	180
Raumschiffbogen.....	181

# SpacePirates

## Was ist SpacePirates?

SpacePirates ist ein Papier-und-Bleistift-Rollenspiel. Bei einem solchen Spiel geht es um das gemeinsame Erleben und Gestalten eines fiktiven Abenteuers, von dem vorab niemand weiß, was genau geschieht und wie es genau ausgehen wird. Daher sind die Fantasie, Spontanität und Improvisationskunst aller Beteiligten gefragt.

Bei SpacePirates geht es um eine zusammengewürfelte Piratencrew, die ein gebrauchtes Raumschiff voller Macken besitzt. Sie erleben in einem bunten und abgedrehten Space-Opera-Setting Abenteuer, die nicht weniger abgedreht sind.

Die Geschehnisse des Abenteuers werden dabei am Spieltisch durch Beschreibungen und Skizzen dargestellt. Konflikte im Abenteuer werden durch die Kompetenzen der Charaktere und Würfel entschieden.

Bei SpacePirates übernehmen die Beteiligten eine von zwei Rollen:  
1 Spielleiter und 3-6 Spieler.

### Nehmt SpacePirates nicht zu ernst ...

... denn SpacePirates nimmt sich selber nicht ernst. Es ist in erster Linie ein Spiel, an dem alle Spaß haben sollen. Der Weltraum von SpacePirates ist voller Klischees und Absurditäten, nutzt sie, um damit verrückte Abenteuer zu erleben.

# Die Spieler

Jeder Spieler spielt genau einen Charakter, der Mitglied einer Piratencrew ist. Der Spieler beschreibt die Handlungen des Charakters, sein Verhalten und spricht in direkter Rede für ihn. Die Charaktere werden gemeinsam vor dem Abenteuer nach Regeln erschaffen. Die Kompetenzen der Charaktere werden durch Profile symbolisiert, denen Zahlenwerte zugeordnet sind. Je höher die Werte, umso besser ist der Charakter. Durch das Erleben von Abenteuern sammeln die Charaktere Erfahrung und können sich dadurch verbessern und vom Möchtegernpiraten zum coolen Piratenanführer aufsteigen.

# Die Charaktere

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

# Der Spielleiter

Der Spielleiter spielt alle Charaktere im Abenteuer, außer die der Spieler, beschreibt auftretende Ereignisse und die Umgebung in der sich die Spielercharaktere befinden.

Der Spielleiter bereitet das Abenteuer vor, d.h. entweder er liest sich in ein fertiges ein oder er schreibt gleich ein eigenes. Er spielt zwar oft die Gegner der Charaktere, wird dadurch aber nicht zum Gegner der Spieler. Vielmehr arbeiten die Spieler und der Spielleiter zusammen, um gemeinsam ein möglichst tolles Spielerlebnis für die gesamte Gruppe zu erreichen.

# Die Regeln

SpacePirates besitzt ein erzählerisches Regelwerk mit nur wenigen Charakterwerten und einer einheitlichen Konfliktlösung, die vom Handel, über eine Kneipenschlägerei bis hin zum Raumkampf angewendet wird. Um Konflikte aufzulösen wird gewürfelt, dabei hat jeder Würfel eine 50%ige Erfolgschance, das heißt, je mehr Würfel der Spieler wirft, umso mehr Erfolge kann er erreichen. Wieviel Würfel geworfen werden, hängt von der Kompetenz des Charakters und seiner Ausrüstung ab. Wieviel Erfolge benötigt werden, hängt von der gegnerischen Partei oder der Schwierigkeit der Handlung ab. Jeder Konflikt wird dabei nur mit einem Wurf jedes Beteiligten abgehandelt, bei wichtigen Konflikten werden die Ereignisse dann gemeinsam nacherzählt.

# Dieses Buch

Dieses Buch enthält alles, um das erste Abenteuer im SpacePirates-Universum zu erleben. Im ersten Teil des Buches wird das Universum von SpacePirates beschrieben: Von bekannten Piratenstationen über Welt- und Raumphänomene bis hin zu den bunten Alienrassen, beschreibt dieser Teil alles, um sich im Universum zurechtzufinden.

Im zweiten Teil werden die Spielregeln von SpacePirates erklärt: Wie eine Piratencrew erschaffen wird, wie ein Abenteuer abläuft und Konflikte aufgelöst werden. Zudem erhält der Spielleiter Tipps, wie er Abenteuer vorbereitet und eigene schreiben kann.

Im Anhang befindet sich auch gleich ein erstes Abenteuer für SpacePirates. Viele weitere Abenteuer gibt es im Abenteuerband für SpacePirates und auf der Homepage als PDF.

## Was wird alles zum Spielen benötigt?

- 3-4 Stunden Zeit und ein ruhiger Ort
- Ein Spielleiter und mindestens drei Spieler (Pilot, Tech, Söldner)
- Dieses Regelwerk, am besten in gedruckter Form
- Ein Raumschiffbogen und für jeden Charakter einen Charakterbogen
- Eine Sternenkarte
- Zehn gleiche Würfel mit gerader Seitenzahl pro Spieler
- Einen 6-, einen 10- und einen 20-seitigen Würfel für diverse Tabellen
- Ein paar Schmierzettel

# Der Weltraum

Dieses Kapitel beschreibt das Setting von SpacePirates. Zuerst werden die allgemeinen Dinge, wie die Sektoren, der technologische Stand und die politische Lage vorgestellt. Im nächsten Abschnitt werden die bunten Alienrassen von SpacePirates beleuchtet, bevor dann die einzelnen Gruppierungen wie die SpacePirates oder die SpaceNinjas und auch die interstellaren Konzerne vorgestellt werden.

# Sektoren

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

Der bekannte Weltraum ist in zehn Sektoren aufgeteilt, jeder Sektor entspricht einem 100 Lichtjahre breiten und 86 Lichtjahre hohen Hexfeld. In der Mitte dieser Sektoren liegt die Freihandelszone, die vom galaktischen Handelsrat regiert wird. Neben der Freihandelszone befindet sich die zwei Hexfelder große „Neutrale Zone“, an die das Glukorianische Imperium anschließt. Die Glukorianer sind eine absolut böse Alienrasse, alle anderen bekannten Alienrassen (wie die obstigen Spacepears, die sexy Spaceamazonen oder die plüschigen Streifanier) und die Menschen leben mehr oder weniger friedlich zusammen. Die Machtzentren der jeweiligen

## Entfernungen

Die Entfernungen im Weltraum sind groß, um nicht zu sagen galaktisch. Dank modernen Überlichtgeschwindigkeits- und Gravitationsantriebe spielt das bei der Erforschung des Weltraums aber mittlerweile keine so große Rolle mehr. Entfernungen werden bei SpacePirates in Lichtjahren angegeben. Ein modernes Raumschiff fliegt mit bis zu 2 Lichtjahren in der Stunde. Ein Lichtjahr entspricht etwa 9,5 Billionen Kilometer ( $9,5 \times 10^{12}$  km).

Reiche befinden sich auf den jeweiligen Hauptplaneten und je weiter man sich von ihnen entfernt, umso weniger zivilisiert und kontrolliert sind die dortigen Kolonialplaneten. Grundsätzlich darf jedes Raumschiff jeden Sektor durchfliegen und auch auf jedem Planeten landen. Aber jeder Planet kann selber bestimmen, wen er landen lässt und wen nicht. Die Grenzen der Sektoren werden quasi nicht aktiv kontrolliert, was aber nicht heißt, dass dort keine Spionagesatelliten zu finden sind.

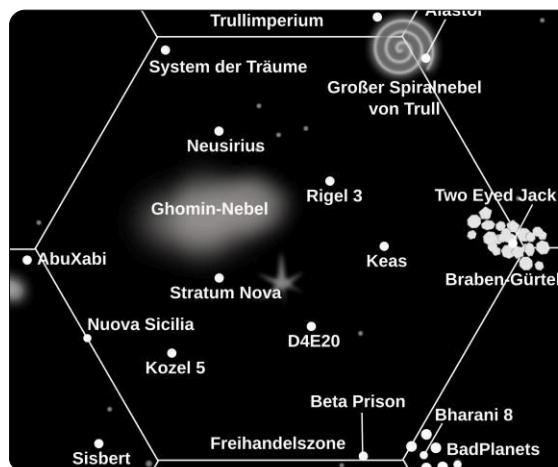
### Übersicht der Rassen und Sektoren

Rasse / Sektor	Beschreibung
Freihandelszone	Mitglieder der Freihandelszone sind die Föderation, das Kahadrische Reich, das Trullimperium und das Reich der Wagonen.
Glukorianer Glukorianisches Imperium	Die bösen Tentakelaliens. Über ihren Sektor ist nur extrem wenig bekannt.
Kahadrier Kahadrisches Reich	Die kriegerischen Kahadrier, auch SpaceZwerge genannt.
Menschen Föderation	Der Heimatsektor der klassischen Menschen. Die Erde ist immer noch ihr Mittelpunkt.
Menschen Sternenrepublik Neusasien	Eine kommunistische Republik, die aus den Weltraumambitionen Chinas entstand.
Neutrale Zone	Die Pufferzone vor dem Glukorianischen Imperium, sie umfasst zwei Sektoren.
Samnesen Samara	Die Samnesen sind menschenähnliche Cyborgs und mit den Trull verfeindet.
Spaceamazonen	Die sexy heimatlosen und kriegerischen Spaceamazonen sind mit den Atlantern verfeindet.
SpacePears	Die schwebende, birnenförmige Aliens mit denen nicht gut Kirschen essen ist.
SpaceWorms	Die rauchenden Würmer mit ihren bongförmigen Raumstationen.
Streifanier	Die kleinen, kuscheligen Plüschteddies aus der Neutralen Zone.
Trull Trullimperium	Die käferähnlichen Trull gelten als die besten Händler des Universums.
Wagonen Reich der Wagonen	Die bürokratischen Wagonen. Sie erinnern an die typischen Marsmenschen.

# Freihandelszone

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

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



## Mitgliedsreiche

- Föderation
- Kahadrisches Reich
- Trullimperium
- Reich der Wagonen

# Galaktischer Handelsrat

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

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

## Mitglieder

### Bryce Nilson

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

### Xerbar Raxes

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

### Adaxes Karu

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

## Leila Scharjar

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

# Währung und Banken

## Währung

In der Freihandelszone ist nur der Universal Credit, kurz UC, als offizielle Währung anerkannt. Jedes lokale Zahlungsmittel hat einen, vom galaktischen Handelsrat festgelegten, Wechselkurs. Bargeld und Kreditkarten gibt es nicht mehr. Zur Zahlung werden nur noch kleine farbige Chips (ähnlich Pokerchips) verwendet, die von den Banken ausgestellt werden. Auf diesen Chips können an speziellen Automaten beliebige Beträge gebucht werden, man kann mit einem Chip einen Kaugummi oder auch ein Raumschiff erwerben. Die Chips gelten derzeit als fälschungssicher und können von jeder Bank ausgestellt und eingelöst werden. Natürlich gibt es auch anonyme Nummernkonten, Bausparverträge und Ähnliches.

## Banken

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

### Handelsbank

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

### Trullbank

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

## Universalbank

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

## Bank von Neuasien

Die Bank von Neuasien gehört zu 100 % der Regierung von Neuasien und hat ihren Hauptsitz auf Xinnua. Neuasien ist auch der einzige Sektor, in dem hauptsächlich mit dem Yuan bezahlt wird. Der amtierende Wirtschaftsminister Wu Meng ist zugleich der Bankdirektor.

# Planeten der Freihandelszone

## Beta Prison

Beta Prison ist das größte und sicherste Hochsicherheitsgefängnis im bekannten Universum. Um das Sternensystem dieses Planeten ist eine Sperrzone eingerichtet, die auch regelmäßig patrouilliert wird.

Der Planet besteht aus einer gigantischen Wüste, übersät von hohen Bergen und tiefen Schluchten. Tagsüber verdampft jegliche Flüssigkeit, während sie nachts gefriert. Der gesamte Planet ist radioaktiv verstrahlt, was bei der ohnehin kargen einheimischen Fauna und Flora grausame Mutationen verursacht.

Die Gefängnistrakte befinden sich in den größten ehemaligen Negatriumminen. Die Bereiche, in denen sich Wächter aufhalten, wurden aufwendig gegen Negatritium abgeschirmt, was die Betreiber in Werbevideos auch gerne demonstrieren. Bei den Gefangenen verzichtete die Gesellschaft hingegen aus Gründen der Fürsorge auf diese Abschirmung.

Betreiber des Gefängnisses ist die Handelsrat Beta Prison Betriebs GmbH.

### Beta Prison

Typ	Wüstenplanet
Sektor	Freihandelszone
Monde	5
Einwohner	Wärter und Gefangene
Hauptstadt	keine
Besiedelung	Ein großes Gefängnis
Politisches	Gefängnisplanet

# Stratum Nova

Auf Stratum Nova ist der galaktische Handelsrat ansässig, der früher unscheinbare Wüstenplanet ist somit das Machtzentrum der Freihandelszone geworden. Auf Stratum Nova laufen alle Fäden zusammen, er gilt als einer der betriebsamsten Planeten des Universums. Vor der Einrichtung des galaktischen Handelsrates war der Planet kaum bewohnt, mittlerweile befinden sich auf diesem Wüstenplaneten einige sehr große Städte mit gigantischen Raumhäfen. Jeder Politiker, der etwas auf sich hält, will nach Stratum Nova, um mehr Macht zu bekommen, um die Interessen seiner Wähler durchzusetzen.

## Stratum Nova

<b>Typ</b>	Wüstenplanet
<b>Sektor</b>	Freihandelszone
<b>Monde</b>	3
<b>Einwohner</b>	Mitglieder des galaktischen Handelsrates
<b>Hauptstadt</b>	Taron City
<b>Besiedelung</b>	einige sehr große Städte, dazwischen Wüste
<b>Politisches</b>	Sitz des galaktischen Handelsrates

## Taron City

Die größte Stadt und Sitz des Handelsrates ist Taron City, sie befindet sich am Rande der mächtigen nordöstlichen Gebirgskette. Die wichtigen Teile, wie z. B. das Regierungsviertel, dieser modernen Stadt sind überdacht und klimatisiert, damit die wichtigen Leute unbeeinflusst vom Wetter ihre noch wichtigeren Entscheidungen treffen können.

Diese Stadt ist die Heimat vieler Politiker, Repräsentanten, Lobbyisten und Vertreter mächtiger Konzerne. Niemand der irgendwie von der Freihandelszone abhängig ist, kann es sich leisten, nicht ab und an in Taron City present zu sein und wichtige Hände zu schütteln. Normale Bürger, die nicht mit dem Regierungsapparat in Kontakt stehen gibt es kaum. Daher gibt es auch außergewöhnlich selten Demonstrationen in Taron City.

# System der Träume

Dieses opulente Sternensystem am Rande der Freihandelszone ist das Zentrum der galaktischen Filmindustrie. Im System der Träume arbeiten ehrgeizige Regisseure an neuen Holoblockbustern, um die Massen zu unterhalten. Drehbuch-Computer errechnen nach geheimen Algorithmen Folge um Folge beliebter Erfolgssitcoms. Nach der Arbeit treffen sich Produzenten und Schauspieler zu legendären Feten. Erfolg und Misserfolg liegen allerdings nirgendwo so nahe beieinander wie im System der Träume. Unzählige Möchtegern-Schauspieler sind froher Hoffnung hierher gestartet, nur um als Kamerahalter zu enden oder noch schlimmer - als Bettler auf der Mimen-Mission, der größten Raumstation des Systems der Träume.

## Planeten

- Sandalien
- Der Rote Planet
- Planet Bollywood
- Planet Hollywood
- Serius 80
- Avantgardia
- Der Stummfilm-Planet
- Die SdT-Station oder: „Die Mimen-Mission“

## Weitere Planeten und Raumstationen

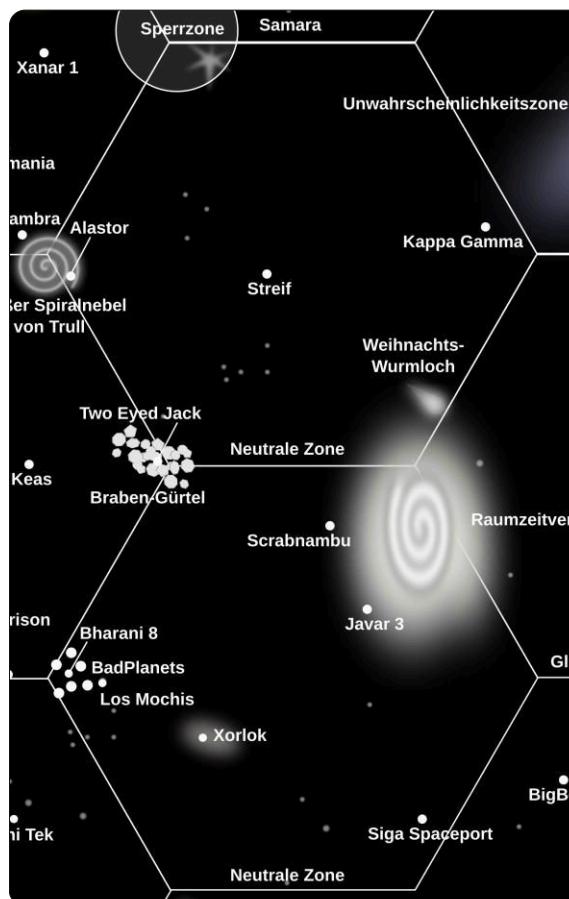
Planet	Beschreibung
D4E20	Erdähnlicher Botschaftsplanet der Wagonen. Hier steht fast der ganze Planet unter Naturschutz.
Keas	Der eisige Botschaftsplanet der Kahadrier mit unterirdischen Städten.
Kozel 5	Botschaftsplanet der Trull ist eine große Wüste und besitzt nur eine wirkliche große Stadt.
Neusirius	Erdähnlicher Botschaftsplanet der Föderation, die Hauptstadt ist Neubrüssel.
Rigel 3	Obwohl die Samnesen nicht im Handelsrat sind, gehört ihnen dieser Planet.
Two Eyed Jack	Die bekannteste Piratenraumstation im Brabengürtel.

# Neutrale Zone

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

## Siga Spaceport

Siga Spaceport ist eine Forschungsstation in der Neutralen Zone. Von hier aus starten die großen Forschungsschiffe, um



neue Welten zu entdecken, unbekannte Phänomene zu erforschen und unbekannte Sektoren zu kartografieren. Siga Spaceport ist eine moderne Raumstation, an der auch die größten Schiffe andocken können. Allein schon wegen ihrer abgelegenen Position zieht sie Abenteurer an.

## Javar 3

Javar 3 ist ein kleiner Planet am Rande der großen Raumzeitverschiebung in der Neutralen Zone. Ein dichter Dschungel bedeckt fast die gesamte Oberfläche. Auf diesem Planeten gibt es nur eine Forschungsstation, die hauptsächlich die Raumzeitverschiebung erforscht. Sie wird vom Galaktischen Handelsrat betrieben und vom renommierten Forscher Edward Ba-kutha geleitet, der sein Leben der Erforschung der Raumzeit widmet.

### Javar 3

Typ	Dschungelplanet
Sektor	Neutrale Zone
Monde	2
Einwohner	Forscher
Hauptstadt	keine
Besiedelung	Forschungsstation
Politisches	Forschungsplanet des Galaktischen Handelsrats

## Kappa Gamma

Kappa Gamma liegt mitten in der neutralen Zone und zieht seine einsamen Kreise um einen hell orange leuchtenden Stern. Auf dem nuklear verseuchten Planeten wohnen nur Roboter. Es gibt zwei Parteien: Die Roboter, die die Kappa-KI als ihren Gott verehren, und die Roboter, die die Gamma-KI als ihren Gott verehren. Beide Parteien sind unversöhnlich und führen einen endlos scheinenden Krieg gegeneinander. Die Strahlung ist für jedes organische Wesen sofort tödlich, konnte aber den Robotern nichts anhaben. Auf dem Planeten gibt es keine Tiere, dafür hat sich die Flora den neuen Gegebenheiten angepasst: Die roboterfressenden Pflanzen betreiben ihre Fotosynthese jetzt mittels Radioaktivität und sind dementsprechend gefährlich.

### Kappa Gamma

Typ	Verseuchter Planet
Sektor	Neutrale Zone
Monde	2
Einwohner	KIs und Roboter
Hauptstadt	Kappa und Gamma
Besiedelung	Roboterstädte
Politisches	keine politischen Beziehungen

# Scrabnambu

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

## Scrabnambu

<b>Typ</b>	Felsplanet
<b>Sektor</b>	Neutrale Zone
<b>Monde</b>	5
<b>Einwohner</b>	Menschen und Aliens
<b>Hauptstadt</b>	keine
<b>Besiedelung</b>	nur eine Siedlung
<b>Politisches</b>	politisch unabhängig

## Der große Schrottplatz

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

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

Der Schrottplatz wird von Iyani Dizalo, einem gewitzten Trullhändler, in dritter Generation geleitet. Es ist sozusagen ein gut trullisches Familienunternehmen.

## Weitere Planeten

Planet	Beschreibung
Alastor	Geheimer Hauptsitz der Rebellen.
Bharani 8	Winziger Planet des Atlanter-Einsiedlers Kritias.
Los Mochis	Heimatplanet der SpaceRocker-Bande Baneros Banditos.
Streif	Heimatplanet der Streifanier.
Xorlok	Heimatplanet der kahadrischen Mafia.

# Technologie

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

## Antigravitation

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

### Antiphotonenstrahler

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

Aktuelle Antiphotonenstrahler versuchen, nicht nur einen dunklen Fleck zu erzeugen, sondern möglichst natürlich erscheinende Finsternis. Die verbreitetsten Verfahren sind derzeit AES (Advanced Environmental Shadow) und NDP (Natural Darkness Processing).

## Datennetze

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

Jedes Raumschiff, Raumstation und besiedelte Planeten besitzen Funknetze, damit sich Smartphones und Computer in das Starnet einklinken können. FTL-Funkmodule sind für tragbare Geräte noch viel zu klobig und schwer.

## Energieerzeugung

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

Auf sonnennahen Planeten wird die Energie daher größtenteils aus Solaranla-

### Anti-Vakuum-Kraftfeld

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

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

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

gen in geostationären Umlaufbahnen gewonnen. Große Raumschiffe und sonnennahe Raumstationen nutzen meist eine Mischung aus Solar- und Fusionsenergie, kleinere Raumschiffe und alle Habitate im sonnenfernen Bereich sind auf Fusionsreaktoren angewiesen.

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

## Gentechnik, Medizin

Die Medizin ist ebenfalls weit fortgeschritten. Mit den verfügbaren Therapien lassen sich inzwischen alle bekannten Krankheiten heilen, es werden allerdings immer wieder bislang unbekannte Krankheiten aus den Weiten des Alls eingeschleppt.

Mittels fortgeschrittener Gentechnik können sämtliche Organe und Gliedmaßen gezüchtet und verpflanzt werden und die meisten Eingriffe können minimalinvasiv und ambulant durchgeführt werden. Manche bevorzugen aber immer noch Prothesen, vielleicht auch, weil dort die ein oder andere Besonderheit eingebaut werden kann.

Neuartige Körperscanner in Handygröße, Heilungsbeschleunigersprays und Schmwerzwegpillen sind Bestandteil jedes besseren Medikits.

### FTL-Funk

Überlichtschneller Funk basiert im Grunde nach wie vor auf der klassischen Rundfunktechnik. Für den FTL-Einsatz werden diese Funkgeräte lediglich mit dem Hyper-Verstärker verbunden, welcher die normalen Radiowellen in Tachyonenwellen umwandelt. Der Verstärker besteht aus einem Hertzwellenkommunikator, der mit einer Transisooveospule gekoppelt ist, welche in einem Feld gepulster Deltastrahlung schwingt.

Bei einem unsynchronen Puls der Deltastrahlung verbreiten sich die Tachyonen gemäß dem Hawking-Brownstein-Effekts unkontrollierbar außerhalb der normalen Raumzeit, so dass die Nachricht schon letzte Woche oder in 3 Jahren empfangen wird.

Lange Zeit wurde diese Gefahr trotz gesetzlichen Gebots vernachlässigt. Dies änderte sich erst, als mehrere Unternehmen Konkurs anmelden mussten, weil wichtige Daten verfrüh empfangen wurden. Bekanntestes Beispiel ist die intergalaktische Lottogesellschaft, deren Lottozahlen exakt einen Tag vor Annahmeschluss ausgestrahlt wurden.

## KIs

Auf dem Gebiet der künstlichen Intelligenz, Spracherkennung und Sprachsynthese wurden große Fortschritte gemacht, weshalb man sich mit modernen Raumschiffen unterhalten kann. Sie denken in gewissem Rahmen mit und erleichtern der Besatzung das Leben. Aber auch die besten (bekannten) künstlichen Intelligenzen sind noch weit davon entfernt, ein eigenes Bewusstsein zu entwickeln. KIs benötigen immer noch extreme Rechenleistung und große Speicher die nicht in kleine mobile Geräte passen. Aber durch das allgegenwärtige Starnet können z.B. Smartphones von überall auf zentrale KIs zugreifen. Nur sind sie dann offline zu kaum etwas zu gebrauchen.

## Raumschiffe und Gleiter

Im SpacePirates-Universum haben Gleiter und Raumschiffe alle anderen Verkehrsmittel ersetzt. Gleiter werden hauptsächlich auf Planeten und in planetennahen Umlaufbahnen eingesetzt.

Entsprechend ist der Antrieb der meisten Gleiter zu schwach, um Flughgeschwindigkeit zu erreichen. Sie sind die Autos, Züge und Flugzeuge der Zukunft.

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

### Gravitationsgenerator

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

Im normalen Zustand kanalisieren sie Gravitation, es ist so auch möglich, diese umzukehren und Antigravitation zu erzeugen. Dabei erzeugt der Gravitationsgenerator nur die Gravitationsenergie, in Schweren bzw. Leichten wird diese erst bei Kontakt mit den entsprechend gepolten Aetiriumkristallen umgewandelt. So ist es auch möglich, mit einem Gravitationsgenerator gleichzeitig künstliche Schwerkraft im Schiff zu erzeugen und dieses mit künstlicher Antischwerkraft im planetennahen Orbit zu halten.

werden braucht, gibt es Raumschiffe in allen denkbaren Formen und Farben.

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

## Raumschiffklassen

### Raumkreuzer

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

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

Raumkreuzer werden hauptsächlich zu Besiedlungs- oder Kampfzwecken eingesetzt. Sie sind die mobile Basis jedes Großangriffes und können alleine wichtige Standorte verteidigen oder ganze Planeten vernichten. Ihre Zerstörungskraft ist enorm und jedes andere Raumschiff ist in einem offenen Konflikt chancenlos.

Dafür gibt es nicht allzu viele dieser Raumkreuzer, die Armee der Föderation besitzt z.B. nur fünf Stück.

### Hyperkern

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

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

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

## Transport- und Kriegsschiffe

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

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

## Hyperschiffe und Hypergleiter

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

### Bekannte Hyperschiffmodelle

- Bandicoot
- Phalanger
- Planigale
- Moonrate

## Neutritiumreaktor

Der Neutritiumreaktor ist die effektivste bekannte Energiequelle, ein Neutritiumkorn kann eine komplette Großstadt für eine Woche mit Energie versorgen. Diese Ausbeute hat allerdings ihren Preis, denn bei der Neutritiumfusion entsteht stark radioaktive Omegastrahlung. Zudem ist der Neutritiumkristall instabil, bei einer Überladung kann es zu Singularitätskaskaden kommen, welche zum Kristallbruch und damit zum Entstehen eines schwarzen Lochs führen.

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

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

## Spaceflitzer

Spaceflitzer werden meist als Shuttles oder für sehr kurze Reisen innerhalb des Sonnensystems eingesetzt. Sie sind für kurze Flüge von einem Planeten zu dessen Monden ausgelegt, bei längeren Strecken wird es entsprechend unmöglich. Spaceflitzer verfügen über keinen FTL-Antrieb und können sich nur sehr begrenzt selber versorgen. In der militärischen Variante sind sie zu Hunderten auf Raumkreuzern und in einer geringeren Zahl auch auf Kriegsschiffen stationiert.

## Roboter

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

Aufgrund der vorrangigen Einsatzgebiete sind humanoide Roboter nach wie vor die Ausnahme. Es wäre zwar möglich, sie zu bauen, sie wären aber im industriellen Einsatz nicht gerade praktisch. Aber es einen großen Markt an mehr oder minder intelligenten Cyberhaustieren, wie fliegende Cyberpapageie, -hunde oder -katzen, die ihren tierischen Vorbildern nachempfunden sind.

## Raumanzüge

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

Dabei bieten sie sämtlichen Schutz, den man von einem Raumanzug erwartet: Sowohl interstellare Kälte als auch solare Hitze werden mit einem Wirkungsgrad von >999 % abgeschirmt, der Druckunterschied zwischen Träger und Vakuum wird zuverlässig ausgeglichen und die Sauerstoffversorgung ist ebenfalls gesichert. Dank einer nahezu vollständigen Rückwandlung von CO<sub>2</sub> in O<sub>2</sub> durch die Mund- und Nasenmembranen des Raumanzugs ist dabei nicht einmal ein unhandlicher Sauerstoffkanister erforderlich.

Besonders gute Raumanzüge können nicht nur Luft wiederherstellen, sondern auch Ausscheidungen in frisches Wasser und Dextrose umwandeln. Laut Aussage des Herstellers Osmobran wird der Spaceskin™ Dextrosynth so zur autarken Überlebensseinheit.

# Waffen

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

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

## Universalenergiezellen

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

Ihre Erfahrung ist ein Abfallprodukt der FTL-Forschung. Bei der Produktion von Aetiriumkristall entstehen auch Antinitiumkristalle. Diese haben die Eigenschaft, Energie aufzunehmen und dadurch in einen Ruhezustand zu gelangen. Wenn sie allerdings mit anderen Antinitiumkristallen in Kontakt kommen, versetzen sie sich gegenseitig in Schwingungen und geben so wieder Energie ab.

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

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

# Historie

## bis zum 21. Jahrhundert

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

## 23. Jahrhundert

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

## 25. Jahrhundert

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

## 26. Jahrhundert

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

## 27. Jahrhundert

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

## 30. Jahrhundert

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

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

## 31. Jahrhundert

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

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

### Zeitraffer

#### 23. Jahrhundert

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

#### 25. Jahrhundert

Erster Kontakt der Menschen mit den Wagonen.

#### 26. Jahrhundert

Gründung der Föderation.

#### 27. Jahrhundert

Gründung der Sternenrepublik Neuasien.

#### 30. Jahrhundert

Sternenkrieg gegen die Glukorianer. Die SpacePirates entstehen.

#### 31. Jahrhundert

Brüchiger Waffenstillstand mit den Glukorianern.

#### 33. Jahrhundert

Gründung der Rebellen aus Abtrünnigen und Teilen der SpacePirates.

## 32. Jahrhundert

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

## 33. Jahrhundert

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

## 34. Jahrhundert

Es taucht eine immer schneller wachsende Raumzeitverschiebung an der Grenze zum Glukoranischen Imperium auf. Manche halten es für die neuste Waffe der Glukorianer, andere für eines der seltensten Phänomene im Universum. Wieder andere schlagen daraus Gewinn und eröffnen den ersten transdimensionalen Schrottplatz.

## 35. Jahrhundert

Die Spaceamazonen tauchen das erste Mal auf und hinterlassen geplünderte und brennende Planeten. Sie verschwinden ebenso schnell wie sie auftauchten. Die Föderation und fast alle Alienrassen beraten, was sie gegen die neue Bedrohung unternehmen können und vereinbaren eine

### Zeitraffer

#### 34. Jahrhundert

Die Raumzeitverschiebung entsteht.

#### 35. Jahrhundert

Auftauchen der Space Amazonen.

#### 36. Jahrhundert

Grenzstreitigkeiten zwischen Samara und dem Trullimperium.

#### 37. Jahrhundert

Erster Kontakt mit den transdimensionalen Syonern.

#### 38. Jahrhundert

Handelsboykott gegen die Sternenrepublik Neuasien.

#### 39. Jahrhundert

Hexenjagd auf Syoner. Konflikt zwischen Samassen und Trull eskaliert.

#### 40. Jahrhundert

Jetzt.

engere Zusammenarbeit. Es wird eine Arbeitsgruppe gebildet, deren Mitglieder Gesandte der Föderation, der Sternenrepublik Neuasien, der Kadrier, der Samnesen, der Trull und der Wagonen sind.

## 36. Jahrhundert

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

## 37. Jahrhundert

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

## 38. Jahrhundert

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

## 39. Jahrhundert

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

## 40. Jahrhundert

Jetzt, in diesem Jahrhundert, spielt SpacePirates.

# Aktuelle politische Lage

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

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

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

Die lang verhandelte Waffenruhe mit den Glukorianern ist brüchig. Es gibt hin und wieder Streitigkeiten und Scharmützel zwischen den Parteien. Die Allianz aus Menschen, Kahadriern, Samnesen, Trull und Wagonen ist brüchig geworden. Die kürzlich aufgetauchte Raumzeitverschiebung nahe der glukorianischen Grenze schürt Gerüchte um eine neue Geheimwaffe des Glukorianischen Imperiums. Der Handelsrat und die Regierungen sind aber damit beschäftigt, eine Hexenjagd auf angebliche Syoner zu veranstalten.

Der Kalte Krieg zwischen Samara und dem Trullimperium droht jeden Moment zu entflammen und lenkt die politische und militärische Aufmerksamkeit von den Glukorianern ab.

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

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

# Weltraumtiere

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

## Meteorkraken

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

## Mykoniden

Mykoniden sind menschengroße, intelligente und sehr aggressive Pilze. Sie können andere Pilze kontrollieren und leben in großen Gruppen auf den äußeren Planeten vieler Sonnensysteme. Sie verbreiten sich durch Sporen, die sogar den Weltraum überbrücken können. Auch die Pilze selber können sich durch den Weltraum bewegen, ihre Angriffe werden von Raumfahrern gefürchtet. Rund um die Mykoniden selber wachsen und fliegen meist noch kleine Helferpilze, die unter Feinschmeckern als Delikatesse gelten. Allerdings trauen sich nur die waghalsigsten und dümmsten Pilzsammler, die Helferpilze zu ernten.

## Spaceameisen

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

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

## Sternenwale

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

# Weltraumphänomene

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

## BadPlanets

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

## Braben-Gürtel

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

## Ghomin-Nebel

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

## Großer Spiralnebel von Trull

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

## Ionensturm

Ionenstürmen sind, trotz ihres Namens, ortsfeste Phänomene, die in ihrer Stärke und Größe extrem schnell variieren. Sie sind aber dennoch extrem gefährlich und legen so ziemlich jedes Schiff innerhalb von Sekunden lahm. Dafür leuchten sie aber in einem schönen blau.

## Katpar-Wurmloch

Im Gegensatz zu den meisten Wurmlöchern ist das Katpar-Wurmloch groß und stabil genug, um ein Schiff hindurchzuschicken. Aus diesem Grund wurden schon viele Sonden hindurchgeschickt, bislang ist allerdings noch kein Signal von ihnen zurückgekommen. Die Wissenschaftler sind sich allerdings aufgrund der Messergebnisse beim Start trotzdem sehr sicher, dass das Katpar-Wurmloch immer zum gleichen Ort führt.

## Lila Löcher / Plasmaregenbogen

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

## Oyster-Cluster

Im Oyster-Cluster gibt es die einzigartigen SpaceRiffe. Hier gedeihen die SpaceAustern, in denen die wertvollen SpacePerlen gezüchtet werden. Daher ist der Oyster-Cluster schwer von Schiffen von Halram Baxu bewacht, dem einzigen SpacePerlen-Händler des Universums.

## Raumzeitverschiebung

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

## Schwarzes Loch

Schwarze Löcher besitzen eine so hohe Masse, dass dessen Gravitationskräfte sogar das Licht nicht nach außen dringen lassen, daher erscheinen sie schwarz. Schwarze Löcher entstehen durch den Kollaps extrem massereicher Sterne. Raumschiffe machen besser einen großen Bogen um schwarze Löcher, da man nicht in den Sog des Loches geraten will, aus dem es kein Entrinnen gibt.

## Sombreronebel

Der Sombreronebel im Trullimperium leuchtet rot und besitzt einen gelben Rand. Von der richtigen Position aus, sieht er durchaus wie ein Sombrero aus. In seinem Inneren besitzt er ein Wurmloch.

## Spacewood-Forest

Der Spacewood-Forest liegt am Rand des föderierten Sektors, es ist ein Gebiet mit extrem vielen idyllischen Waldplaneten und mittlerweile ein Naturschutzgebiet. Inmitten des Spacewood-Forests liegt die Spacewood-Klinik.

## Unwahrscheinlichkeitszone

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

## Weiβes Loch

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

## Weihnachtswurmloch

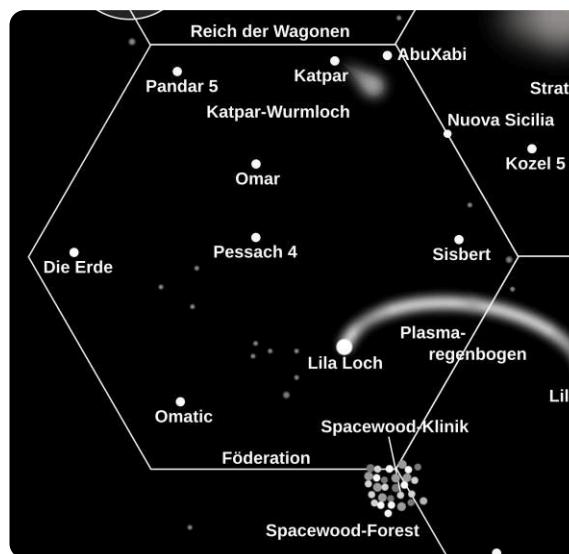
Das temporäre Weihnachts-Wurmloch in der Neutralen Zone öffnet sich nur zur Weihnachtszeit, also pünktlich vom 1. Advent bis zum 2. Weihnachtsfeiertag. Hinter dem Wurmloch liegt der Planet Santa 24.

# Menschen und Aliens

# Föderation

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

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



## Föderation

Heimatplanet: Erde  
Botschaftsplanet: Neusirius

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

## Erde

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

Erde	
Typ	Erdähnlicher Planet
Sektor	Föderation
Monde	1
Einwohner	Menschen
Hauptstadt	Brüssel
Besiedelung	durchschnittlich, mit vielen Städten
Politisches	Heimatplanet der Menschen

## Brüssel

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

### Weitere Planeten und Raumstationen

Planet	Beschreibung
Abu Xabi	Die Raumstation von Oman, dem Sultan der SpaceWorms.
Katpar	Neutritiumabbauplanet von SpaceShell.
Nuova Sicilia	Planet der italienischen Mafia.
Omar	Der Planet Omar ist in Besitz der JCTech IAG.
Omatic	Der Planet Omatic ist im Besitz von Omatic Enterprise.
Pandar 5	Erdähnlicher Heimatplanet von Melinda Gomez.
Pessach 4	Konzernzentrale der Yellow Stone Group.
Sisbert	Sisbert ist im Besitz von Raumschiff & Co.
Spacewood-Klinik	Die Spacewood-Klinik gilt als das beste Allgemeinklinikum.

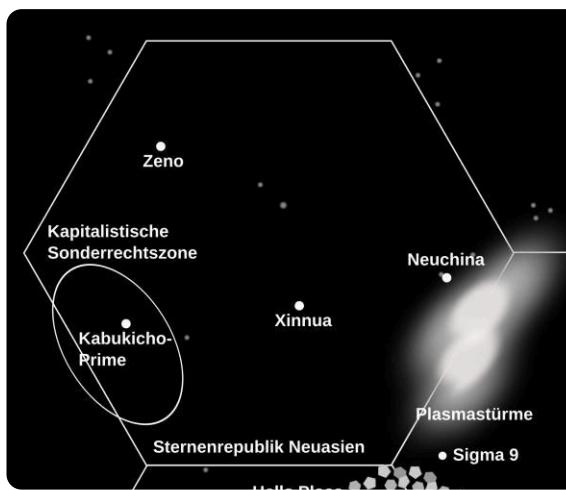
# Sternenrepublik Neuasien

Die Sternenrepublik Neuasien entstand ursprünglich aufgrund der Weltraumambitionen Chinas.

Nach und nach schlossen sich ihr aber weitere asiatische Länder und ein großer Teil Russlands an. Inzwischen haben sich ihr sogar Länder außerhalb Asiens angeschlossen.

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

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



Sternenrepublik Neuasien

Heimatplanet: Xinnua

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

## Xinnua

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

## Xiuta

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

## Neuchina

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

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

### Xinnua

Typ	Dschungelplanet
Sektor	Sternenrepublik Neuasien
Monde	3
Einwohner	Menschen
Hauptstadt	Xiuta
Besiedelung	eine große Stadt
Politisches	Propagandaplanet von Neuasien

### Neuchina

Typ	Dschungelplanet
Sektor	Sternenrepublik Neuasien
Monde	keine
Einwohner	Menschen
Hauptstadt	Xiuta
Besiedelung	Militärstützpunkte
Politisches	Hauptstandort des Militärs von Neuasien

## Zeno

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

### Yinuang

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

Zeno	
Typ	Erdähnlicher Planet
Sektor	Sternenrepublik Neuasien
Monde	3
Einwohner	Menschen
Hauptstadt	Yinuang
Besiedelung	sehr viele zusammenwachsende Städte
Politisches	Bevölkerungsreichster Planet Neuasiens

## Kapitalistische Sonderrechtszone Neuasiens

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

### Kabukicho-Prime

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

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

### Zeno

Typ	Dschungelplanet
Sektor	Sternenrepublik Neuasien
Monde	4
Einwohner	Menschen
Hauptstadt	Neu-Neo-Tokio
Besiedelung	eine große Stadt
Politisches	Heimat der SpaceNinjas

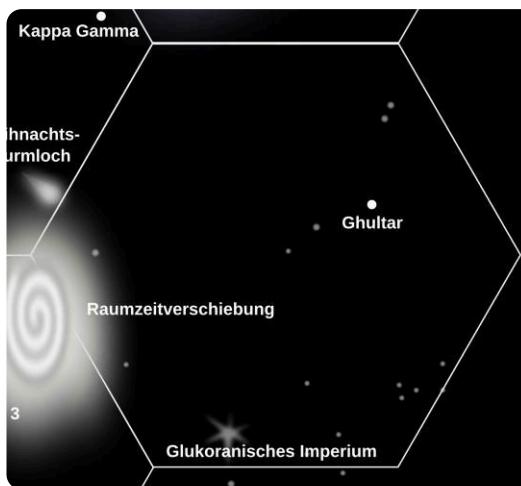
### Neu-Neo-Tokio

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

# Glukorianer

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

Die Glukorianer verehren Glutulhu als Gott. Die Mythen der Glukorianer berichten über eine Zeit, als Glutulhu das glukorianische Imperium gründete und das gesamte Universum beherrschte. Die Glukorianer selber sind Schöpfungen Glutulhus, erschaffen als die Diener, Verehrer und Verwalter. Die Glukorianer arbeiten auf das große Erwachen ihres Gottes hin. Die Priester Glutulhus besitzen die Macht im Glukorianischen Imperium.



Glukorianisches Imperium

Heimatplanet: Ghultar



ION 09  
FLUX

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

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

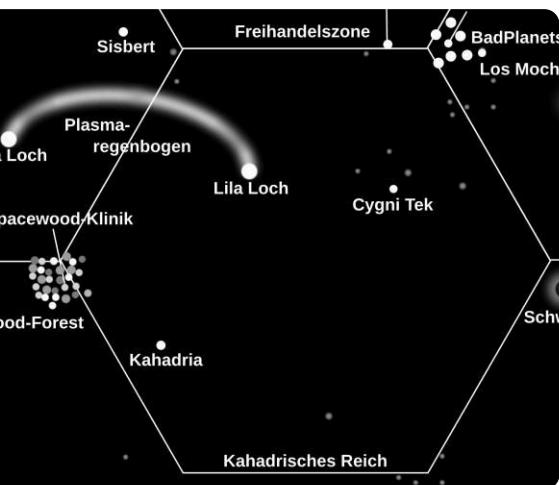
## Ghultar

Ghultar ist komplett mit Salzwasser bedeckt, aus dem einst die Glukorianer emporgestiegen sind. Monsterwellen, die von den 13 Monden ausgelöst werden, machen den Planeten extrem gefährlich.

Mittlerweile befindet sich nur eine große, schwimmende Tempelstadt auf Ghultar. Sie ist extrem luxuriös ausgestattet und wird von außen versorgt. Hier leben nur geweihte Priester Glutulhus und niemand anders darf diesen Planeten betreten, nicht einmal General Rakzak

Ghultar	
Typ	Wasserplanet
Sektor	Glukorianisches Imperium
Monde	13
Einwohner	Glukorianer
Hauptstadt	Ghultar
Besiedelung	Schwimmender Tempel
Politisches	Mittelpunkt der Glutulhuverehrung

# Kahadrier



## Kahadrisches Reich

Heimatplanet: Kahadria  
Botschaftsplanet: Keas

Die Kahadrier werden auch als „Zwerge des Universums“ oder „Spacezwerge“ bezeichnet. Sie sehen in der Tat typischen Fantasy-Zwergen sehr ähnlich, sie sind klein und muskelbepackt, tragen ihr Bart mit Stolz und ihre Frauen sind genauso kriegerisch wie die Männer. Ihre Waffen sehen alleamt sehr martialisch und übertrieben groß aus, statt Kettenhemden tragen sie aber hochmoderne Kampfpanzer.

Die Kahadrier sind eine kriegerische Rasse und haben schon unzählige Weltraumschlachten geschlagen. Derzeit sind sie aber in einer Friedensphase und seit kurzem auch Mitglied im galaktischen Handelsrat. Die Beziehungen zu den anderen Rassen, besonders zu den Wagonen, sind aber immer

noch gespannt. Die Kahadrier werden, wie auch nicht anders zu erwarten, vom Militär regiert und auch ihre gesamte Gesellschaftsform hat militärische Strukturen. Es ist nahezu undenkbar, dass ein junger Kahadrier nicht in die Flotte eintritt.



ION 10  
FLUX

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

## Kahadria

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

### Kahadria

<b>Typ</b>	Eisplanet
<b>Sektor</b>	Kahadrisches Reich
<b>Monde</b>	5
<b>Einwohner</b>	Kahadrier
<b>Hauptstadt</b>	Bridurlan
<b>Besiedelung</b>	unterirdische Städte
<b>Politisches</b>	Heimatplanet der Kahadrier

## Bridurlan

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

### Weitere Planeten

Planet	Beschreibung
Cygni Tek	Hier ist die Konzernzentrale von Captain Rogers, dem größten Rumhersteller des Universums.
Omega 10	Ein kleiner Eisplanet und Konzern- und Rechenzentrumszentrale von Puugle Inc.

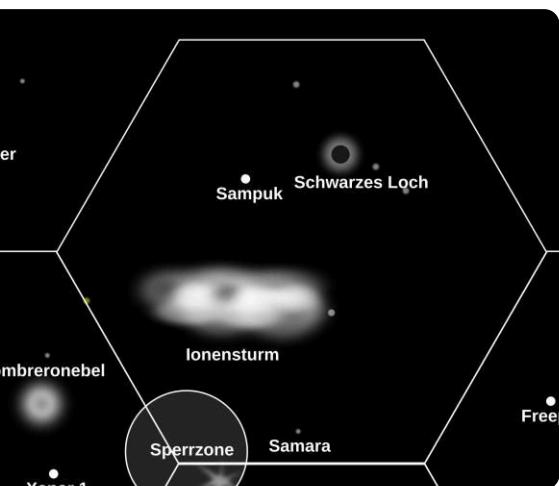
# Romaha

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

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

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

# Samnesen



## Samara

Heimatplanet: Sampuk

Maschinen sind die Samnesen quasi unsterblich geworden. Sie können nahezu jedes Körperteil durch Cyberware ersetzen, was mit zunehmenden Alter auch nötig ist. Insgesamt ist ihre Technik jener der Syoner und Glukorianer dennoch unterlegen, die Wagonen sind ihnen zumindest ebenbürtig.

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

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



Seltsamerweise besitzen sie, trotz ihrer nahezu religiösen Hingabe an die Technik, eine demokratische Regierung. Diese weiß bei den Grenzstreitigkeiten mit dem Trullimperium ihre Wähler hinter sich, weshalb es in den letzten vierhundert Jahren auch keine Bewegung in diesem Konflikt gab. Derzeit kommt es nur vereinzelt zu Gefechten, die Beziehungen zwischen beiden Staaten sind aber eisig. Eine Kleinigkeit könnte ausreichen, um einen neuen Krieg auszulösen.

## Sampuk

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

### Sampuk

Typ	Felsplanet
Sektor	Samara
Monde	2
Einwohner	Samnesen
Hauptstadt	Sila City
Besiedelung	große Städte
Politisches	Heimatplanet der Samnesen

## Sila City

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

# Spaceamazonen

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

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

Die Spaceamazonen verfügen über moderne Raumschiffe und Waffen, die sie sich durch Raubzüge beschaffen. Selbstständige Entwicklung und Forschung sind nicht ihr Gebiet.

## Kriegsflotten

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



# Spacepears

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

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

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

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



JONES

# SpaceWorms

Wenn man einen SpaceWorm trifft, fühlt man sich sofort an 1 m große, aufrecht kriechende Würmer mit menschlichen Gesichtszügen und Armen erinnert. Sie tragen keine Kleidung außer einem Hut. Zudem wird man mit Sicherheit in Rauch gehüllt, denn SpaceWorms sind notorische Kettenraucher und paffen von Zigaretten über Zigarren, Pfeifen, Shishas zu Bongs einfach alles, worin man Tabak oder Rauschmittel verbrennen kann. Essen und Trinken sieht man sie nie, sie ernähren sich vom Tabakrauch, der auf andere Rassen stark berauschen wirkt.

SpaceWorms gelten gemeinhin als äußerst schlau und gerissen, was sie zu außergewöhnlich guten Händlern macht. Im Volksmund heißt es daher auch: „Handle nie mit einem SpaceWorm, denn du wirst eh betrogen.“ Angeblich kaufen oder entführen sie zudem hübsche menschliche Frauen, um sie in ihren Harem einzugliedern.

Die Kultur der SpaceWorms erinnert an die mittelalterliche orientalische Welt der Erde. Sie lieben Shishas, Wandteppiche und fluffige Vorhänge. Auch Gold, Silber und Diamanten ziehen sie magisch an, die Schatzkammer jedes SpaceWorm-Kalifen ist voll davon. Natürlich sind auch alle möglichen und unmöglichen Gegenstände vergoldet und versilbert. Zudem lieben sie auch hübsche menschliche Frauen, die sie in ihrem Harem halten, und beschäftigen menschliche Eunuchen als Diener. Wenn man eine SpaceWorms-Raumstation betritt, fühlt man sich sofort wie in einem Märchen aus Tausendundeiner Nacht.

SpaceWorms leben ausschließlich auf Raumstationen und Raumschiffen. Sie haben einen Ekel gegenüber Planeten und dem Dreck, der dort existiert, entwickelt und würden freiwillig nie den grenzenlos sauberen Weltraum verlassen. Jede SpaceWorms-Raumstation wird von einem



autoritär herrschenden Kalifen regiert und ist politisch unabhängig. Trotzdem gibt es immer wieder Projekte, bei denen mehrere SpaceWorm-Raumstationen zusammenarbeiten. Über allen Kalifen thront der Sultan Osman V., der in der prächtigsten Raumstation residiert.

## Raumstationen

Die Raumstationen der SpaceWorms besitzen alle die Form einer übergroßen Shisha und sind daher ein merkwürdiger Anblick im sonst so öden Weltraum. Sie befinden sich bevorzugt außerhalb von Sternensystemen, sind aber immer in der Nähe von Handelsrouten oder Handelmaneiplaneten anzutreffen. Aus den Raumstationen quillt am oberen Ende ein dichter Rauch, der sich wie eine Wolke um die Raumstation legt und so An- und Abdockmanöver extrem schwierig macht, da der Rauch sogar die Sensoren behindert. Regeltechnisch bedeutet dies, dass das Andocken um 1 erschwert wird.

Jede Raumstation wird von einem Kalifen und seinen Wesiren geleitet. Der Palast des Kalifs nimmt das obere Drittel der Raumstation ein, dort wo der immerwährende, berauschende Rauch am dichtesten ist. Weiter unten befinden sich Geschäfte und Wohnungen der weniger mächtigen und reichen Bewohner.

Jeder, der den allgegenwärtigen Drogenrauch von SpaceWorm-Raumstationen nicht gewohnt ist, muss täglich eine Söldnerprobe ablegen, um zu sehen, wie sein Körper auf den Rauch reagiert.

### Bekannte SpaceWorms Raumstationen

#### AbuXabi

AbuXabi ist die Raumstation von Oman, dem amtierenden Sultan der SpaceWorms. Diese Raumstation befindet sich in der Nähe des Katpar-Wurmlochs und ist die prächtigste aller SpaceWorm-Raumstationen.

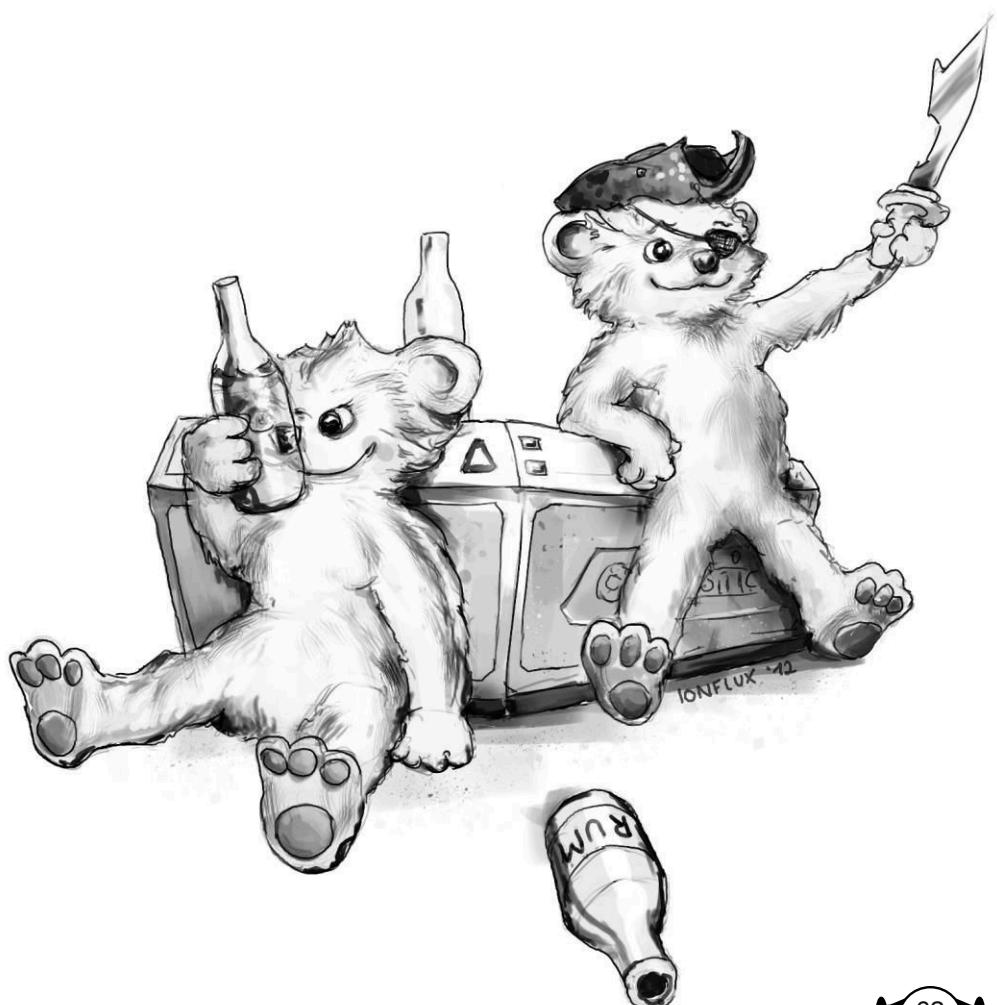
#### AlXambra

Die AlXambra-Raumstation liegt gleich neben dem Spiralnebel von Trull im trullischen Sektor. Der Kalif Rashad pflegt intensive Handelsbeziehungen mit den Trull.

#### BigBong

BigBong ist die Raumstation des Kalifs Kulwa, dem Projektleiter des geheimen SWIP. Sie befindet sich im Niemandsland des Universums, weit hinter Siga Spaceport.

# Streifanier



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

Die Streifanier besitzen eine ganz andere Mentalität als die Menschen, an politischer Macht liegt ihnen wenig. Sie haben eine friedliebende Gesellschaft, aber einen tiefschwarzen Humor. Sie sind bekannt für ihre Streiche und ihre Verhandlungspartner können nie wissen, ob es die Streifanier gerade ernst meinen. Aus diesem Grund gibt es quasi keine Verträge mit den Streifanier.

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

## Streif

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

## Savar

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

Streif	
Typ	Wüstenplanet
Sektor	Neutrale Zone
Monde	keine, Asteroidengürtel
Einwohner	Streifanier
Hauptstadt	Savar
Besiedelung	einige mittelgroße Städte
Politisches	Heimatplanet der Streifanier

# Syoner

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

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

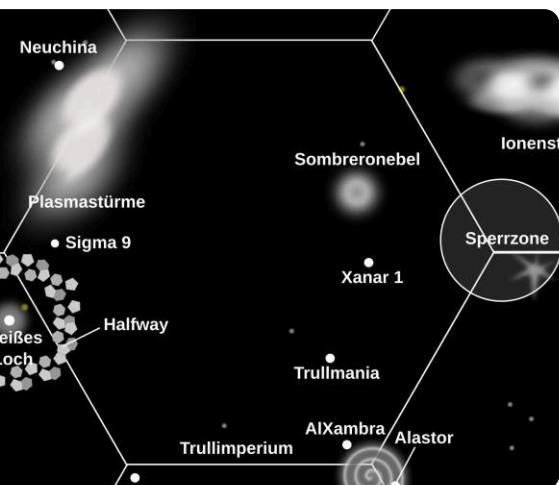
Die Syoner haben schon seit längerer Zeit Geheimagenten und Doppelgänger in die Machtzentren des Handelsrats und der unterschiedlichen Regierungen eingeschleust. Was ihr Ziel ist, ist völlig unklar und scheint keinen Gesetzmäßigkeiten zu folgen.

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



ION  
FLUX

# Trull



## Trullimperium

Heimatplanet: Trullmania  
Botschaftsplanet: Kozel 5

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

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

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



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

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

## Trullmania

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

### Trullmania

Typ	Wüstenplanet
Sektor	Trullimperium
Monde	3
Einwohner	Trull
Hauptstadt	Trullart
Besiedelung	kleine Siedlungen
Politisches	Heimatplanet der Trull

## Trullart

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

### Weitere Planeten und Raumstationen

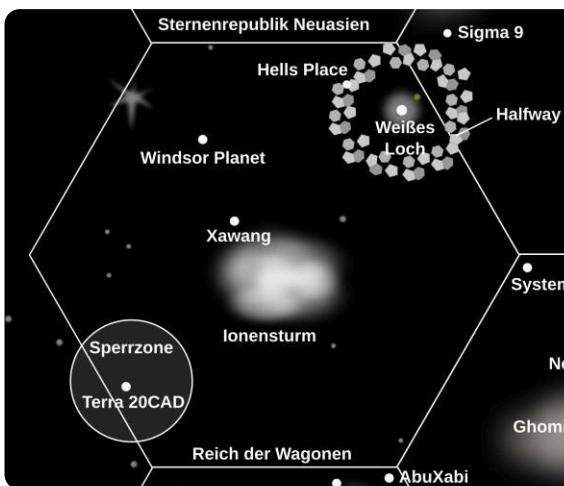
Planet	Beschreibung
AlXambra	SpaceWorm-Raumstation
Halfway	Piratentreffpunkt
Sigma 9	Sternensystem mit einem SpaceDrachen
Xanar 1	Konzernplanet von Better Than Broadcast.

# Wagonen

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

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

Die Technik der Wagonen liegt etwa auf dem gleichen Niveau wie jene der Samnesen und wird nur von jener der Syoner und Glukorianer übertrffen.



## Reich der Wagonen

Heimatplanet: Xawang  
Botschaftsplanet: D4E20



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

## Xawang

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

### Urkalath

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

### Xawang

<b>Typ</b>	Dschungelplanet
<b>Sektor</b>	Reich der Wagonen
<b>Monde</b>	3
<b>Einwohner</b>	Wagonen
<b>Hauptstadt</b>	Urkalath
<b>Besiedelung</b>	Wenige hochmoderne Städte
<b>Politisches</b>	Heimatplanet der Wagonen

### Weitere Planeten und Raumstationen

Planet	Beschreibung
Hells Place	Die Rockerkneipe der SpaceAngels
Terra 20CAD	Ein zurückgebliebener Planet, der stark an die Erde des 20. Jahrhunderts erinnert.
Windsor Planet	Planet der Königsfamilie der Wagonen

# Organisationen und Gruppen

# Piraten\*

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

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

Die Piratengruppen haben sich aus den versprengten Flotten nach dem großen Sternenkrieg gebildet. Alleingelassen von der Regierung, mit Raumschiffen und Waffen, verdienten sie ihren Lebensunterhalt durch Plünderungen und Überfälle. Wegen der Gründung des Handelsrates und zunehmender Verfolgung mussten sich die Piraten etwas zurückziehen und gründeten geheime Piratentreffpunkte. Auch mussten sie die Plünderungen und großen Überfälle aufgeben und verlegten sich mehr und mehr auf Söldnerdienste, kleinere Überfälle und Intrigen.

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

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

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

### Tatjana „Die Gräfin“ Molotowa

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

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

Entsprechend des Namens ist der „Sternenwolf“ in einem dunklen Grau lackiert, wobei am Bug ein Wolfsmaul angedeutet wird. Die Inneneinrichtung ist schlicht, teilweise spartanisch, jedoch sind selbst kleinste Bauteile von bester Qualität und die Mannschaft achtet bei Enterflügen immer darauf, hochwertige Ausrüstung aus einem gekaperten Schiff zu bergen (außer Lebenserhaltungssystemen u.ä.). Das Schiff benötigt ständig Wartung und Ersatzteile, weil der Pilot, Cyril „Kernschmelzer“ Karpow, ein Talent dafür hat, in Raumkämpfen große Risiken einzugehen - Hauptsache, er kann den Gegner mit waghalsigen Manövern aussstechen.

# Freeport

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

## Bobs Imbissbude

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

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

## Doc Browns Fleischlager

Einen Streifschuss abgekriegt? Beim Ausräumen eines verlassenen Frachters von einem intergalaktischen Pilz befallen worden? Organversagen nach Besuch in Bobs Imbissbude? Doc Brown hilft – schnell, unbürokratisch und ohne Fragen zu stellen. Die Güte der Behandlung hängt dabei einzig und alleine vom Kontostand des Patienten ab.

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

## Goons Pub

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

## Oma Binkels Torteneckchen

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

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

## Scrum Bar

Die Scrum Bar ist im ganzen Universum für ihren Grog bekannt. Er besteht Gerüchten zufolge aus Neutritium, Zuckeraustauschstoffen, Schwefelsäure, Rum, Motoröl und Gefrierschutzmittel. Nur wer den Grog in der Scrum Bar verträgt, ohne zu erblinden, ist ein echter™ Pirat.

## Space-Polizeirevier 23

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

# Gimis Bar

Gimis Bar ist eine Restaurantkette mit Niederlassungen in allen bekannten Sektoren des Universums. Sie sind groß genug, dass kleine Raumschiffe bequem andocken können. In diesen Bars gilt nur Gimis Gesetz: Trinkt viel und bringt euch nicht gegenseitig um. Alle Bars waren einmal Frachtschiffe und verfügen daher über einen FTL-Antrieb, den sie auch in zufälligen Abständen benutzen: Allzu lange sollte man daher nicht verweilen, sonst findet man sich schon mal in einem anderen Sektor wieder. Die aktuellen Standpunkte werden auf Gimis Starnetseite angezeigt, inklusive Countdown zum nächsten Sprung. Gimis Bars bieten auch ein großes Sonnendeck, auf dem regelmäßig Fiestas-el-Caribe mit Sand, Palmen und Pool veranstaltet werden. Hier steht auch eine Lichtorgel, mit der der Sprung-Countdown in den Weltraum über der Bar projiziert wird.

## Faruk der Sternenfahrer

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

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

Entsprechend seinem Namen ist der Goldene Rukh auf beiden Rumpfseiten mit einem großen, mystischen weiß-goldenen Vogel, der gekreuzte Säbel in den Klauen hält, bemalt. Die Mannschaft besteht aus besonders exzentrischen Individuen verschiedener Völker und ist ihrem Kapitän mit unerschütterlicher Loyalität verbunden. Wer Faruk Informationen über seine verschollene Familie bringen kann oder ihm gegen die Feinde seines Vaters beisteht, findet in ihm einen guten Verbündeten. Wer sich seine Feindschaft zuzieht, findet hingegen einen höchst schmerzhaften Tod.

# Halfway

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

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

# Piratenbucht

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

# Der Eimer

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

## Großer Piratenmarkt

In der Piratenbucht gibt es den großen Piratenmarkt, der an jedem Tag der Woche geöffnet hat. Hier kann jeder, gegen eine geringe Gebühr, Sachen verkaufen. Den Großteil der Anbieter machen aber professionelle Händler aus. Auf dem Piratenmarkt lassen sich ab und an auch seltene Teile zu einem unschlagbaren Preis finden, eine Gebrauchtwarengarantie sucht man hier allerdings vergeblich. Dafür kann man hier auch gute Kontakte zu erfahrenen Piraten und gewitzten Händlern knüpfen.

## Old Williams Spirituosen-Brennerei

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

## Zorkas Wohnküche

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

## Two Eyed Jack

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

Die Raumstation ist auf einem der größeren Asteroiden des Brabengürtels erbaut worden. Früher war sie eine Basisstation für die Erforschung

des Weltraums, inzwischen ist sie allerdings nur noch heruntergekommen, versift und ungepflegt. Sie bietet Andockstationen für kleine und mittelgroße Raumschiffe, also alle Schiffe, die im Brabengürtel navigieren können.

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

## Al'Banchigos Kuriositäten-Emporium

Hinter diesem pompösen Namen verbirgt sich das Schlupfloch des örtlichen Hehlers und Schiebers. Wenn man heiße Waren loswerden will oder sich auf dem Schwarzmarkt mit Kuriositäten aus allen Ecken der Galaxis (wie z.B. illegalen Waffen) eindecken möchte, so hilft Al'Banchigo einem stets weiter – für den richtigen Preis versteht sich. Kurz gesagt: Al'Banchigo verdient sich eine goldene Nase, egal ob die Piraten bei ihm ein- oder verkaufen.

## Big Bang Bucks

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

## Black Jack's Glory Hole

In Black Jacks Etablissement für einsame Piraten warten ständig nette, offenherzige Damen auf Spielpartner für 17 und 4. Bei entsprechender Bezahlung lassen sie sich sogar in die Karten sehen, aber Vorsicht, sie sind alle abgezockt und das Sicherheitspersonal hat ein Auge auf jeden Besucher. Betrüger enden hier schnell im Müllberg dahinter.

## Brett als Bett

Selbst die härtesten Piraten können nicht tagein, tagaus Schiffe überfallen, in der Kneipe saufen oder sich im Puff amüsieren. Wer also ein müdes Haupt zur Ruhe betten möchte, findet im Brett als Bett verschiedenste Schlafmöglichkeiten: Vom Winkel, in dem betrunkene Piraten zusammensacken, weil sie es nicht mehr bis in ihr Zimmer geschafft haben, bis zu fast sauberen Einzelzimmern. Daneben gibt es natürlich auch noch Zimmer für 4, 8, 16 und 32 Personen sowie den als „Hangar“ bekannten Schlafsaal, in dem besonders heruntergekommene Piraten ihre Weltraumhängematte für geringes Entgelt aufhängen können.

### Brett als Bett Besucherhinweis

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

## Elektro Schröder

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

## Fake Henry

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

## Doc Holly Day Clinic

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

gar eine Promotionsarbeit finden. Sie hat allerdings zwei schlagende Argumente, die zumindest ihre männlichen Patienten davon abhalten, hier zu genau nachzufragen.

## Mad Harrys Weapon Shop

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

## Metz'l-O-Drom

Das Metz'l-O-Drom wurde von Toga-Bernie, einem Außerirdischen unbekannter Herkunft, gebaut. Es handelt sich um ein gewaltiges Freiluft-Titanium-Amphitheater, in dem eigentlich erbauliche Theaterstücke vorgeführt werden sollten. Doch das hiesige Publikum verlangt nach anderer Unterhaltung, weshalb rund um die Uhr Gladiatorenkämpfe, Mechabattles, blutige Dinosauriershows, Deathball-Turniere, Ewok-Jagden und Horror-Metal-Konzerte stattfinden – und selbstverständlich von Ilegal-TV 2 live in alle Haushalte der Galaxis übertragen werden. Außer donnerstags, denn donnerstags ist Bingo-Abend.

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

## Stan's olde Spacecraft Shoppe

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

## Two Eyed Jack

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

### Der Holo-Highscore

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

### Der Stammtisch

Dies ist die Heimat der Piratenveteranen. Hier treffen sich die ganz alten Hasen und sprechen über die gute, alte Zeit, als Piraten noch Piraten waren, Weltraumkraken noch gefährlich und Schiffe voller Macken. Dabei spülen sie ihre Tabletten mit Rum runter und streicheln ihre ausgestopften Maskottchen.

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

## Ursels Café

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

# Rebellen

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

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

## Javier und Anna Moretti

Javier und Anna Moretti sind die gemeinsamen Anführer der Rebellen. Sie sind in mittlerem Alter und vor allem Anna ist sehr ansehnlich. Sie haben sich bei den Rebellen kennengelernt und sind bereits 10 Jahre verheiratet.

Javier war ein ranghohes Mitglied des Militärs des Handelsrats und kennt daher viele Internas und Standardvorgehensweise. Zudem hat er noch den ein oder anderen guten Kontakt in den unteren Rängen.

Anna ist die Tochter eines italienischen Mafiabosses und hat ein dementsprechendes südländisches Temperament. Sie kam schon früh mit Korruption in Kontakt und hat sich mit ihrer Familie verstritten.

# Alastor

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

Alastor	
Typ	Dschungelplanet
Sektor	Neutrale Zone
Monde	0
Einwohner	Rebellen
Hauptstadt	Krandor
Besiedelung	eine mittelgroße Rebellenstadt
Politisches	Hauptsitz der Rebellen

## Krandor

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

# SpaceMafia

## Italienische Mafia

Die italienische Mafia verkauft mittlerweile Gebrauchtraumschiffe, da sie von den SpaceNinjas aus dem Pizzahandel verdrängt wurde. Daher besteht eine Feindschaft zwischen diesen beiden Gruppierungen, jeder große Mafiaboss hat den SpaceNinjas Rache geschworen. Natürlich bleibt es nicht bei Rache-schwüren. Die italienische Mafia überfällt häufig harmlose Pizzaboten der SpaceNinjas, die wiederum regelmäßig Gebrauchtwagen der Mafia stehlen. Der Konflikt zwischen beiden Parteien eskaliert zunehmend.

Wie ihre italienischen Vorfahren liebt die SpaceMafia kleine italienische Restaurants mit blau-weiß karierten Tischdecken und Pasta. Ihr Gebrauchtraumschiffhandel ist mittlerweile richtig aufgeblüht, quasi jedes gebrauchte Raumschiff war einmal in den Händen der italienischen Mafia. Das Geschäft mit gebrauchten Raumschiffen läuft sogar so gut, dass die alten Einkommensquellen Schutzgelderpressung und Drogenhan-

### Don Padre Camillo

Er ist der Boss der Bosse der italienischen Mafia. Als junger Bursche hat er noch erlebt, wie die SpaceNinjas die Mafia aus dem Pizzahandel gedrängt haben. Seitdem ist er, dank seiner Skrupellosigkeit und seinem Hass auf die SpaceNinjas, zum Padre aufgestiegen. Er will erst abtreten, wenn er wieder den Pizzahandel beherrscht. Der Padre spiegelt das klassische Mafiabosskli-schee wider. Er trägt feine italienische Anzüge, trägt graue, gegelte Haare und hat eine tiefe, rauе Stimme. Sein Lieblingsgericht sind Spaghetti del Mare, was wohl auch die Überfälle auf die Feinkostschiffe der kahadrischen Mafia erklärt.

del an Bedeutung verlieren und nur aus Tradition aufrechterhalten werden. Natürlich besteht die italienische Mafia nicht nur aus Italiener, aber jeder Mafioso, der etwas auf sich hält, nimmt zumindest einen italienisch klingenden Namen an.

## Nuova Sicilia

Nuova Sicilia ist ein sizilianisch angehauchter Planet, der von der italienischen Mafia beherrscht wird. Er liegt mitten im Niemandsland zwischen der Föderation und der Freihandelszone, daher fühlt sich keine Behörde so richtig zuständig. In der größten Stadt Neu Palermo sitzen die großen Mafiabosse und lenken die Geschicke ihres Gebrauchtraumschiffhandels.

## Kahadrische Mafia

Die kahadrische Mafia konzentriert sich auf den von ihr kontrollierten Feinkostgroßhandel. Ihre Spezialität ist der Schmuggel von illegalen und extrem süchtig machenden Tintenfischkringeln. Da die kahadrische Mafia immer nur frische Ware liefert, besitzt sie in allen bekannten Sektoren Niederlassungen und Lagerhäuser. Zudem verfügt sie eine große Flotte von schnellen kleineren und mittelgroßen Frachtschiffen, um die Ware immer pünktlich auszuliefern. Sogar die SpaceNinjas sind Kunden der kahadrishen Mafia, denn nirgends bekommt man frischere Meeresfrüchte und Fisch. Als Freund des Feindes ist die kahadrische Mafia damit ein Feind der Italiener,

### Fiat el Parro

Fiat el Parro ist die rechte Hand des Padre. Er ist ein auffallend smarter Mittdreißiger und trägt natürlich nur schwarze italienische Anzüge. Sein Markenzeichen ist seine rote Krawatte. Als rechte Hand führt er das Gebrauchtraumschiffgeschäft der Mafia an; hier hat er, neben seinen Mafiosqualitäten, auch sein geschicktes Händchen in Politik, Geschäftsbeziehungen und Aktienhandel unter Beweis gestellt und die Mafia so in Rekordzeit zum führenden Gebrauchtraumschiffhändler gemacht.

### Don Calamari Corleone

Einer der beiden Oberbosse der kahadrischen Mafia ist der Glukorianer Don Calamari Corleone. Er schafft es, selbst für einen Glukorianer besonders schmierig zu wirken und er spricht mit einer tiefen, rauchigen Stimme und einem merkwürdigen Akzent. Er hat immer mindestens 3 bis 5 Baseballschläger griffbereit.

welche auch regelmäßig Feinkostfrachtschiffe ausrauben, um an frische Meerfrüchte für ihre Spaghetti del Mare zu kommen.

Ihr Feinkostgroßhandel läuft gut, aber nicht so gut wie ihr Tintenfischkringelhandel, den sie unter dem Deckmantel ihres Feinkostunternehmens betreibt. Tintenfischkringel sind im ganzen Universum nur von der kahadrischen Mafia zu bekommen. Jeder Versuch anderer Organisationen, einen eigenen Tintenfischkringelhandel aufzuziehen, wurde von der kahadrischen Mafia rigoros niedergeschlagen.

Die kahadrische Mafia besitzt eine streng militärisch-hierarchische Struktur. Die Doppelspitze besteht aus dem Glukorianer Don Calamari Corleone und dem Kahadrier Angrosch. Angrosch ist für den handfesten Bereich der Mafia verantwortlich, während Don Calamari sich um die Geschäfte kümmert. Sie treten meist zu zweit auf und sind ein seltsames Paar, was sich aber ausnehmend gut versteht. Daher besteht die kahadrische Mafia nicht nur aus Kahadriern, sondern auch aus Glukorianer. Die Glukorianer halten sich aber etwas im Hintergrund, da sie auch ohne Mafiahintergrund in allen Sektoren verfolgt werden

## Xorlok

Xorlok liegt in einem dichten Nebel, in dem alle Sensoren versagen, im Bereich der Bad Planets. Daher ist er kaum zu finden, wenn man nicht seine genauen Koordinaten kennt. Xorlok ist ein tropischer Planet mit einer gigantischen Stadt gleichen Namens, die von der kahadrischen Mafia als Hauptstützpunkt gegründet worden ist. Da der Planet in einer politisch neutralen Zone liegt, hat er schnell auch andere finstere Gesellen angelockt, die vom Handelsrat gesucht werden. Aber nach wie vor wird er von der kahadrischen Mafia beherrscht. Xorlock ist der größte Umschlagplatz der verbotenen Tintenfischkringel, die hier auch produziert werden.

### Angrosch

Angrosch bildet mit Don Calamari eine Doppelspitze. Er ist ein typischer Kahadrier, hat seine Vibroaxt stets griffbereit und ist immer etwas brummelig. Sein Bart ist ähnlich lang wie sein Haar und kunstvoll geflochten. Angrosch hat einen Hass auf das kahadrische Militär, aus dem er, nach seiner Aussage, zu Unrecht unehrenhaft entlassen wurde. Er ist immer an vorderster Front, wenn es darum geht, ein Schiff zu entern und zu plündern.

# SpaceNinjas

Die SpaceNinjas sehen sich als direkte Nachkommen der Ninjas des vorindustriellen Japan und verweisen stolz auf ihre jahrtausendealten Traditionen. Heute leben die meisten SpaceNinjas auf Kabukicho-Prime, größtenteils in Neu-Neo-Tokio, teilweise aber auch in geheimen Ninja-Klöstern im Dschungel. Die Ninjas sind aber natürlich nicht nur auf Kabukicho-Prime zu finden, längst gibt es kleinere und größere Ninja-Klöster in allen bekannten Sektoren.

Ninjas tragen unauffällige und sehr bequeme schwarze Ninjaanzüge mit Maske und natürlich immer ihr Clanabzeichen. Sie sind aber auch Meister der Verkleidung, wobei sie traditionelle Verkleidungen bevorzugen. Wenn man also inmitten Kabukicho-Primes auf mittelalterliche Wandermönche, Reispflücker in Jutelumpen oder hölzerne Bauchläden trifft, so hat man höchstwahrscheinlich einen Ninja vor sich.

Aber auch ansonsten sind die Ninjas sehr konservativ. Sie verwenden traditionelle Waffen, lehren traditionelle Weisheiten und singen traditionelle Lieder. Eine weitere geheiligte Tradition ist es, Pizza zu backen und gemeinsam zu verzehren. In Historikerkreisen wird heftig darüber gestritten, ob dies nun tatsächlich eine ursprüngliche Tradition ist oder ob sie erst im 20. Jahrhundert in Folge einer beliebten Comicserie entstand. Den Ninjas ist diese Diskussion aber egal, die Pizza nimmt für sie eine derart wichtige Stellung ein, dass Pizzabäcker und -boten die beliebtesten Berufe sind. Daher gilt auch der Clan, der das Pizzagewerbe beherrscht, als der Mächtigste unter den verfeindeten Ninja-Clans.

Trotz ihres Traditionsbewusstseins sind die SpaceNinjas auf dem neuesten Stand der Technik, was Waffen und Kampftechniken angeht. Ihre Waffen ähneln zwar denen ihrer Vorfahren, sind aber deutlich moderner:

So musste der Shuriken dem Shurikenwerfer weichen, ihre Wurfdolche besitzen ionisierte Klingen, die Schwerter verwenden Laser- anstelle von Stahlklingen und auch die Nunchakus haben Energiezellen als Kontaktkörper. Auch Blendpulver, Rauchgranaten und ähnliches Spielzeug sind sehr beliebt.

Im Gegensatz zu Pirat ist Ninja ein anerkannter Ausbildungsberuf. Es kann sich also nicht jeder Ninja nennen, sondern nur Leute, die in einem anerkannten Dojo von einem anerkannten Meister ausgebildet wurden und die Abschlussprüfung bestanden haben. Der einfachste Weg, Ninja zu werden, ist die Bewerbung an einer der großen Ninja-Akademien, die jeder größere Clan betreibt. Im Gegensatz zur gängigen Darstellung aus diversen Starnetsendungen können Ninjas daher sehr koordiniert kämpfen und haben ein starkes Gemeinschaftsgefühl.

## Ninja-Clans

Traditionsbewusst, wie sie sind, organisieren sich Ninjas nach wie vor in Clans. Jeder Clan beherrscht sein eigenes Gebiet in Neu-Neo-Tokio, die meisten haben zudem noch geheime Ausbildungsklöster im umliegenden Dschungel. Von dort aus gehen sie nicht nur ihren klassischen Tätigkeiten wie Spionage oder Meuchelmord nach, sondern steuern auch die legalen Geschäfte, mit denen sie ihre wahren Absichten tarnen. Früher waren sie dabei vorrangig im Pizzagewerbe anzutreffen. Nachdem einige Firmen dazu übergegangen waren, aus Sicherheitsgründen sämtliche Pizzerien in ihrer Nähe zu bombardieren, haben sich die Ninjas aber auch andere Geschäftsfelder erschlossen.

Trotz dieser Scharmützel mit den Zaibatsu-Corporations werden die Ninja-Clans auch gern von den Corporations selber beauftragt um höchst geheime und heikle Missionen durchzuführen. Ninjas gelten auf Kabukicho-Prime eben als höchst kompetent, aufgabentreu und zuverlässig.

Der größte Feind des Ninjas ist immer noch der Ninja (und natürlich Piraten, warum auch immer...). Jeder Clan ist mit mindestens zwei bis drei anderen Clans verfeindet, wobei die Gründe für die Feindschaft teilweise Jahrtausende zurückliegen oder bereits vollkommen vergessen wurden. Diese Feindschaften führen dazu, dass nächtliche Attentate mit giftigen Wurf-Pizzen, plötzliche Angriffe im Schutz von Rauchbomben und spektakuläre Kämpfe auf Hochhausdächern (sehr zur Freude der Touristen) in Neu-Neo-Tokio alltäglich sind.

Neben den großen Ninja-Clans, die hier vorgestellt werden, gibt es auch noch dutzende kleinere Ninja-Clans, die aber oft so schnell wieder verschwinden, wie sie aufgetaucht sind und auch von den großen Ninja-Clans nicht wirklich ernst genommen werden, da sie jeden Clan, der nicht mindestens schon 1000 Jahre existiert als kurze Modeerscheinung abtun.

## Bekannte Ninja-Clans

### Clan / Oberhaupt Beschreibung

Clan / Oberhaupt	Beschreibung
Akamachi-Clan Sha Dong	Die Akamachi gehören zu den kleineren und neueren Ninja-Clans. Wegen ihrer gut ausgebildeten und vor allem gut aussehenden Ninjas und ihres Faibles für Düfte sind sie allerdings trotzdem sehr berühmt. Ihnen wird allerdings eine metro- bis homosexuelle Einstellung nachgesagt.
Clan der Schildkröte Yashimoto	Der Clan der Schildkröte gilt als einer der traditionsreichsten Clans. Er wurde von Meister Ratte gegründet, um die Menschheit vor Dämonen zu schützen, was sie heute noch tun und weshalb man seine Mitglieder gelegentlich dabei beobachten kann, wie sie Luft, Regenbögen oder „besessene“ Passanten verprügeln.
Goemon-Ishikawa-Highschool Hong Gong	Dieser Clan ist der eingeschworene Feind der Hattori-Hanzo-Akademie, weil jene ihre zweitklassigen Schüler bei ihr ablädt. Entsprechend verhalten sich die Schüler der GIH wie pubertierende Rotzlöffel mit der Ausbildung eines Elitemeuchelmörders. Die Ninjas der GIH fallen oft durch ihre extravaganten Cosplay-Outfits auf.
Hashimara-Clan Hashimoto	Die Hashimara gehören zu den größten Clans. Zudem sind sie der führenden Anbieter im Pizzagewerbe, was wohl nicht nur durch ihre leckeren Pizzen zu begründen ist. Ihre Pizzaboten sind nicht nur schnelle Radfahrer, sondern auch ausgebildete Ninjas, die vom Fahrrad aus besser kämpfen als manch anderer auf festem Boden.
Hattori-Hanzo-Akademie Hattori Hanzo	Wenn man den Werbeprospekten glauben darf, ist die Hattori-Hanzo-Akademie die elitärste Ausbildungsstätte für Ninjas überhaupt und ihre Ausbildung so hart, dass nur einer von zehn Schülern sie überlebt. Die Schule festigt diesen Ruf zusätzlich, indem sie einige der gepflegtesten und schwierigsten Golfplätze betreibt.
Leiser-Wind-des-Schicksals-Dojo Zhao Xue	Der Leise Wind des Schicksals unterrichtet seine Schüler per Videokursen im Fernstudium, weshalb die Angehörigen dieses Clans als Billig-Ninjas gelten. Es ist allerdings unklar, ob dies wirklich an mangelhaften Kampfkünsten liegt oder vielmehr daran, dass dies der einzige Ninja-Clan ist, der von einer Frau geleitet wird.

# SpaceRocker

Die SpaceRocker flitzen mit ihren aufgemotzten SpaceBikes und SpaceChopfern durch das Universum und verbreiten Anarchie und Chaos. Sie beteiligen sich an diversen, meist illegalen, Geschäften, denn auch Rocker müssen ein Auskommen haben, um zu viel Bier und Schnaps zu trinken und ihre SpaceChopper weiter aufzumotzen.

Obwohl SpaceRocker und SpacePirates sich teilweise in den gleichen Gegendens und Kaschemmen herumtreiben, gibt es selten Streit zwischen beiden Gruppen. Es kommt allerdings häufig zu Scharmützeln der zu meist miteinander verfeindeten SpaceRocker untereinander, in die dann auch verbündete Piraten hineingezogen werden.

Natürlich besitzt jede SpaceRocker-Bande ihre eigene Stammkneipe, in der es massig Bier und Schnaps gibt. Auch ein Billard-Tisch, Flipperautomaten und Dartscheiben dürfen nicht fehlen. Hier sind normale Besucher oder Touristen äußerst ungern gesehen und werden meist kurzerhand aufgemischt.

## Baneros Banditos

Die Baneros Banditos sind eine lateinamerikanische Rockerbande. Oder vielmehr eine Rockerbande mit lateinamerikanischem Flair, denn ihr gehören alle möglichen Menschen und Außerirdischen an. Ihr Markenzeichen ist ihr übergroßer und farbenfroher Sombrero sowie ein übertriebener mexikanischer Akzent. Sie verdingen ihren Lebensunterhalt, in dem sie die gestrandeten und zerstörten Schiffe der Bad Planets plündern. Wobei nicht jedes Schiff freiwillig in die Bad Planets geflogen ist.

Natürlich hängen sie auch die meiste Zeit auf ihren SpaceBikes herum und liefern sich wagemutige Rennen durch die BadPlanets. Einmal im Jahr veranstalten die Baneros Banditos das große Rennen durch die BadPlanets, an dem jeder Biker, der etwas auf sich hält, teilnimmt. Es ist ganz normal, dass nur die Hälfte der Teilnehmer überhaupt das Ziel erreichen. Der Rest prallt auf Planeten oder wird von Geschossen der belebten Planeten getroffen und nie wieder gesehen. Der Gewinner erhält schließlich ein nigelnagelneues SpaceBike von Ricardo und wird Ehrenmitglied der Baneros Banditos, dafür muss man eben etwas riskieren.

## SpaceAngels

Die SpaceAngels sind die größte Rockerbande im SpacePirates-Universum und unterhält in allen möglichen Sternensystemen Splittergruppen. Sie sind an ihrem Logo, zwei brennenden Engelsflügeln, zu erkennen, das auf ihren SpaceBikes und ihren Lederklamotten prangt. Die SpaceAngels dealen mit illegalen Drogen, schmuggeln Waffen und machen sich über die bürokratischen Wagonen lustig.

Natürlich versuchen die Wagonen die illegalen Aktivitäten der SpaceAngels einzudämmen, aber da diese sich oft im Grenzgebiet zur Sternenrepublik Neuanasien herumtreiben, wechselt die Zuständigkeit ständig zwischen dem Ministerium für Inneres und der Zollbehörde. Die Akte der SpaceAngels wird daher von Übergabeprotokollen und -formularen dominiert.

### Los Mochis

Los Mochis ist die Stammkneipe der Baneros Banditos. Sie befindet sich auf einem kleinen Planeten in der Nähe der Bad Planets, der nach der Kneipe benannt ist. Es ist ein sonst unbewohnter Steppenplanet. Die Kneipe erinnert stark an mexikanische Bars des früheren Wilden Westens, mit Schwingtüren, einem angegliederten Bordell und einer endlos langen Theke. Los Mochis wird von Ivy betrieben.

### Hells Place

Hells Place ist die Rockerkneipe der SpaceAngels im Asteroidengürtel des weißen Lochs. Ihr Logo prangt über dem Eingang, vor dem immer Dutzende von SpaceBikes stehen. Die Kneipe selber ist dunkel und miefig. Es läuft laute Rockmusik, zu der auf Podesten heiße Go-go-Girls ihre Hüften schwingen. Neben den Tischen und der Bar gibt es auch einige Billardtische, Flipper, Dartbretter und Spielautomaten. Die große Attraktion ist aber die Rockband der SpaceAngels. Geführt wird die Bar von Tsagul.

# Konzerne

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

## Asia Media

Asia Media (oder kurz AM) ist der größte Medienkonzern Kabukicho Primes und sorgt mit ausgefeilten Ninja-Techniken dafür, dass das auch so bleibt. Gleichzeitig übernehmen sie im Staatsauftrag auch die Medienversorgung in der Sternenrepublik Neuasien. Im restlichen Weltall sind sie hingegen nur schlecht über Randbereichs-Frequenzen zu empfangen. Was sich aber in der nahen Zukunft durch eine aggressive Expansionspolitik ändern soll.

Beherrscht wird dieses Medienimperium vom höchsten Hochhaus Neo-Neo-Tokios aus, wobei die Geschäftsführung jede Möglichkeit nutzt, damit es auch das höchste Hochhaus bleibt. Aber auch sonst kann man AM nicht übersehen, denn es gibt jede Menge Werbung, Merchandise und Franchise im AM-Look. Asia Media engagiert sich auch für Sport und Kultur, die Asia Media Arena ist sowohl größter Sportplatz als auch die größte Konzerthalle der Stadt.

## BTBC

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

## Hired Guns

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

## ImmoTrade

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

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

## JCTech IAG

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

In der JCTech IAG gibt es regelmäßig Skandale, die von Bestechungen, Veruntreuungen bis hin zu Besitzelungsaffären reichen. Wie jeder große intergalaktische Konzern besitzt auch die JCTech IAG einen eigenen Planeten. Der Planet ist nach dem Gründer des Konzerns, dem ehemaligen Ölscheich Omar, benannt.

## NAKGF

Die Neu-Asiatische-Küchen-Geräte-Fabrik produziert bereits seit Hunderten von Jahren Küchengeräte und blickt somit auf eine lange Tradition zurück. Heute ist sie der führende Hersteller von Küchengeräten mit eingebauter KI, der Durchbruch erfolgte mit ihrem patentierten neuronalen Küchengerätenetz, das inzwischen standardgemäß in allen Küchengeräten verbaut wird. Auf diese Weise können sich die Küchengeräte untereinander und auch mit dem Benutzer abstimmen, um ein optimales Küchenerlebnis zu garantieren. Gerüchten zufolge entwickeln einige Geräte ein Eigenleben, dies wird von der NAKGF aber scharf bestritten. Dank der eingebauten Call-Home Funktion erhalten die Geräte automatisch die aktuelle Firmware und melden Fehler, so dass ein kompetenter Techniker das Problem schnell beheben kann.

## Omatic Enterprise

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

## Raumschiff & Co.

Raumschiff & Co. ist der größte Raumschiffhersteller der Föderation. Neben Raumschiffen entwickelt, produziert und vertreibt der Konzern auch Raumstationen und Habitate. Die Zentrale dieses intergalaktischen Konzerns liegt auf dem Planeten Sisbert, der sich in der Nähe der Freihandelszone befindet. Der Konzern hat mittlerweile den ganzen Planeten gekauft und agiert auf diesem wie eine Regierung. Raumschiff & Co. hat einen großen Einfluss auf den galaktischen Handelsrat und ist der offizielle Ausstatter der Föderationsflotte.

## S.I.E. Robotermanufaktur

Die S.I.E. Robotermanufaktur stellt nicht nur Roboter her, sondern hat auch eine angeschlossene Ladenkette, über die sie ihre Roboter vertreibt. S.I.E. ist Marktführer bei der Produktion und dem Verkauf gewaltiger Kampfroboter, weshalb sich die Firma stolz als „Garant für Neu-Neo-Tokio Schutz gegen Dinosaurierangriffe“ bezeichnet. Das liegt auch daran, dass S.I.E. einen Exklusivvertrag mit der Regierung der Sonderrechtszone abgeschlossen hat. Geschäftsführerin ist eine geheimnisvolle Frau unbekannten Alters, die ihr Privatleben strikt geheim hält und von ihren Angestellten nur als „Sie“ bezeichnet wird.

## SpaceResearch

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

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

## SpaceShell

SpaceShell ist einer der großen Treibstoffkonzerne des Universums. Er besitzt viele stationäre und mobile Tankstationen im ganzen bekannten Universum. Sein größter Negatrariumabbauplanet, Katpar, liegt gleich neben dem bekannten Wurmloch und wird natürlich streng bewacht. SpaceShell besitzt ein Drittel aller bekannten Negatrariumvorkommen und konkurriert hart mit seinen Mitbewerbern um jedes neue Vorkommen. Nicht, dass Negatrarium extrem selten wäre, aber es ist der einzige Stoff, aus dem Neutrarium hergestellt werden kann, das quasi jedes Raumschiff mit Energie versorgt. Wie jede andere Aktiengesellschaft ist auch SpaceShell nur auf Umsatz- und Gewinnmaximierung aus.

## Spacewood-Klinik

Die Spacewood-Klinik gilt als das mit Abstand beste Allgemeinklinikum im Universum, besonders die Chirurgie hat einen extrem guten Ruf. Die Klinik liegt inmitten des Spacewood-Forest am Rand des föderierten Sektors, ein Gebiet mit extrem vielen idyllischen Waldplaneten und mittlerweile ein Naturschutzgebiet.

Die Spacewood-Klinik ist natürlich eine Privatklinik und hat diverse bekannte Förderer in ihrem Verwaltungsrat sitzen und nimmt auch regelmäßig größere Spenden von Reichen und großen Konzernen entgegen. Sie gilt trotzdem als integer und unbestechlich, was vor allem dem Verwaltungschef Mührmann geschuldet ist. Die glitzerndste Persönlichkeit ist aber Professor Dr. Blinkman, der Chefarzt der Klinik.

Die Spacewood-Klinik ist nicht nur durch ihre hervorragenden medizinischen Leistungen bekannt, sondern auch durch die gleichnamige Krankenhausserie, in der neben Professor Dr. Blinkman ab und an auch anderes Klinikpersonal mitspielt und die des Öfteren mit Gastauftritten von echten Stars glänzen kann.

In der echten Klinik lassen sich natürlich auch die Stars und Sternchen, reiche Konzernmanager und ranghohe Politiker behandeln, sodass sich schon mancher Klatschreporter in die Klinik einliefern lassen hat, um an eine Story zu kommen. Diese fliegen aber trotz ihrer hohen Selbstbeteiligung schnell wieder aus der Klinik heraus, da hier nur echte Notfälle oder Prominente behandelt werden und die Privatsphäre der Patienten geschützt wird. Das Wort Rückerstattung kennt der Verwaltungschef natürlich nicht.

# UBC

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

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

## Yellow Stone Group

Die Yellow Stone Group ist ein großer Finanzinvestor zu dem die diversesten kleinen und größeren Firmen gehören, unter anderem auch Rabbit Inc, dem führenden Hersteller von Oster-Merchandise und Captain Rogers, der das quasi Monopol auf Rum hält.

### Weitere Konzerne

Konzern	Beschreibung
China Space	Einer der größten Waffen- und Raumfahrtkonzerne Neuasiens.
Drojar & Partner	Wagonische Anwaltskanzlei der Stars und Sternchen.
FedSpex	Ein großes Handelskonsortium der Föderation.
Fish And More	Fischfangkonzern und maritime Gentechnik
Kifslan Tobacco	Größter Händler von Tabakwaren aller Art.
LTR	Interstellarer Medienkonzern
Puugle Inc	Starnet-Konzern auf dem Eisplaneten Omega 10.
SeeYou	SeeYou betreibt das gleichnamige Socialnetwork.
StarIlli	Das Klatschblatt des Universums schlechthin.
Strat 1	Nachrichtensender des Handelsrats
Trullisch Ost-Galaktische Compagnie	Halb Handelsunternehmen und halb religiöser Orden der Trull. Es besitzt Streitkräfte.
Yabadoo	3D-Filmanbieter

# Händler und Halunken

Natürlich gibt es in SpacePirates neben den großen Konzernen auch kleinere Händler und Halunken, mit denen die Piraten krumme Geschäfte abschließen können. Hier einige bekannte Halunken.

## Blue Rai

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

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

### Hehlerware

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

## Halram Baxu

Halram Baxu ist nicht nur ein, sondern der trullische SpacePerlen-Händler. Baxu Delikatessen hat eine traditionsreiche Geschichte, heute sind allerdings SpacePerlen der größte Umsatzbringer des Unternehmens. SpacePerlen werden im Inneren von SpaceAustern gezüchtet, wobei Baxu die größten und schönsten SpacePerlen herstellt. SpaceAustern gedeihen ausschließlich an SpaceRiffen, welche es nur im Oyster-Cluster gibt. Dieser wird daher streng bewacht, um Piraten und sonstige Halunken abzuhalten.

## Iyani Dizalo

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

## Melinda Gomez

Melinda Gomez ist auf ihrem Heimatplaneten Pandar 5 eine durchaus angesehene und reiche Händlerin. Sie ist eine schöne, exotisch anmutende Frau in den Mitteldreißigern, die immer modisch gekleidet ist und großen Wert auf ein gutes Benehmen legt. Sie gehört zur Oberschicht, weshalb

### SpacePerlen

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

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

sie sich mit gewöhnlichem Pöbel gewiss nicht abgibt. Sie zu kontaktieren ist gar nicht so einfach, sie hat aber viele Ohren, die ihr Informationen zu tragen.

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

Auf Pandar 5 besitzt Melinda Gomez einen kleinen Palast, der immer gut bewacht wird. In dieser Residenz bewahrt sie alle ihre Alienartefakte auf, normale Besucher bekommen diese aber nicht zu Gesicht. Es gibt Gerüchte, dass unter ihrem Palast ein großer Forschungskomplex existiert, in dem die besten Wissenschaftler die Alienartefakte erforschen.

## Scharxu

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

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

## Takahashi Ning

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

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

## Randul Zac

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

### Weitere Händler

Händler	Beschreibung
Al'Banchigo	Er kauft alles an, was ungewöhnlich und selten ist, auch wenn die Ware noch sehr heiß ist.
Schröder	Bei Schröders Elektroshop können Piraten alle möglichen Elektroteile los werden, aber bietet er nur Spottpreise.
Stan	Stan kauft für seinen Spacecraft Shoppe hauptsächlich Raumschiffersatzteile und -waffen an.
Trödler Abraham	Abraham kauft auch gerne heiße Ware an und handelt mit allem, was er in die Finger bekommt.

# Verrückte Wissenschaftler

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

## **Edward Bakutha**

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

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

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

## John Marric

John Marric ist ein verrückter, samnesischer Wissenschaftler. Er trägt immerzu einen weißen, etwas verschmutzten Laborkittel, ist um die 60 Jahre alt und besitzt kaum noch Haare, aber dafür sehr behaarte Augenbrauen. Sein Laboratorium befindet sich auf einem Mond nahe des weißen Lochs im Reich der Wagonen.

Marric ist ein Genie in der Gentechnik und in der bioelektronischen Cypertechnik. Sein großes Ziel ist es aus uralten Fossilien und bioelektronischen Techniken eine sich selbst fortpflanzende Drachenarmee zu schaffen, um sich zum Herrscher des bekannten Universums aufzuschwingen. Bisher haben seine Experimente aber nur kleine fiepsende unberechenbar explodierende Drachen hervorgebracht.

## Professor Robotto

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

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

# Sekten\*

Neben Piraten, Rocker, Mafiosi, Ninjas, Händler, Halunken, Konzerne und verrückte Wissenschaftler gibt es in SpacePirates natürlich auch noch Sekten, die voller Überzeugung die Ungläubigen bekehren und verzweifelte Menschen und Aliens ausnutzen, um möglichst reich und bekannt zu werden.

## **Heavensgate**

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

## **Kinder der Sternenleere**

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

## Marmonen

Marmonen sind extrem religiös und leben streng nach der Bibel. Sie tragen allesamt altmodische, schwarz-marmorierte Anzüge mit dazu passenden Hüten. Zudem besitzt jeder Mann von ihnen einen gepflegten Vollbart. Frauen tragen ihr Haar vorwiegend geflochten. Sie sind gegen die allgegenwärtige Technik, insbesondere gegen experimentelle Dinge, wie die Raumzeitforschung. Glücklicherweise sind sie aber auch Pazifisten, daher sind sie recht harmlos, können aber dennoch ziemlich nerven.

## Verfechter der Nacktheit

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

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

## Weltraumpfleger

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

# Spielregeln

Dieses Kapitel beschreibt die Regeln von SpacePirates. Im ersten Teil geht es um die Piratencrew, darin wird beschrieben, wie die Spieler in wenigen Minuten ihre Charaktere und ihr Raumschiff erschaffen können. Auch die Ausrüstungslisten befinden sich hier. Im zweiten Teil geht es um den Ablauf eines Abenteuers und wie Konflikte aufgelöst werden können, egal ob es sich um einen Handel, eine Kneipenschlägerei oder einen Raumschiffkampf handelt.

# Vor dem Spiel

Vor dem Spiel erschaffen die Spieler gemeinsam ihre Charaktere und ein Raumschiff und der Spielleiter bereitet das Abenteuer vor. Wenn ein Fortsetzungsabenteuer ansteht, ist natürlich der erste Punkt schon abgehakt und der Spielleiter muss nur noch das Abenteuer vorbereiten, bevor es weitergehen kann.

## 1. Charaktere erschaffen

Jeder Spieler erschafft seinen Charakter, dies geschieht gemeinsam, damit alle Charaktere gut zusammenpassen und miteinander gespielt werden können. Genauere Angaben dazu, was Charaktere sind und wie man sie erstellt, finden sich im Kapitel „Piratencrew“. Jeder Charakter wird dabei auf dem Charakterbogen festgehalten.

## 2. Abenteuer vorbereiten oder erstellen

Dieser Teil liegt vollständig in der Verantwortung des Spielleiters. Er nimmt entweder ein fertiges Abenteuer oder schreibt ein eigenes. Hinweise, wie man dies am besten tut, finden sich im Kapitel „Abenteuer“ weiter hinten im Buch.

# Die Piratencrew

## Die Charaktere

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

### Eine Piratencrew erschaffen

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

Ihr spielt eine Piratencrew, also eine Gruppe, die zusammenarbeiten muss, wenn sie überleben, Schätze erbeuten und im Holo-Highscore aufsteigen will. Menschenscheue Einzelgänger, die nicht auf andere eingehen können, sind fehl am Platze, jeder muss hier seine Aufgabe erfüllen, egal ob als Kapitän, Pilot, Bordschütze oder Techniker des Schiffs.

## Rassenwahl

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

- Kahadrier - kriegerische, zwergenähnliche Aliens
- Samnesen - forschende, wissbegierige Cyborgs
- Trull - käferähnliche Händler
- Wagonen - bürokratische Marsmenschen
- Streifanier - niedliche kleine Pelzwesen
- Spaceamazonen - sexy, kriegerische Aliens
- Spacepears - schwedende, birnenförmige Aliens
- SpaceWorms - rauchende Würmer

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

## Hintergrund

Der Hintergrund verleiht dem Charakter Individualität. Neben Namen, Beschreibung und Verhalten, interessieren auch vergangene, prägende Ereignisse. Ob der Hintergrund ausformuliert oder in Stichpunkten notiert wird, bleibt jedem selber überlassen.

### Tipps zum Hintergrund

Erschaffe einen Hintergrund, der den Charakter für die anderen Spieler interessant werden lässt. Charaktere mit Ecken und Kanten bereichern das Spiel. Also spielt keine introvertierten Einzelgänger, sondern Piraten mit Stärken und Schwächen, die man lieben und hassen kann.

Ein cooler Hintergrund bringt nichts, wenn er im Spiel untergeht. Also gestalte deinen Charakterhintergrund nützlich. Erstens für dich, um ihn besser auszuspielen, zweitens für die Gruppe und den Spielleiter, damit sie den Hintergrund deines Charakters anspielen können.

Klischees sind wunderbar, jeder kennt sie und man hat schnell ein Bild vor Augen. Also verwende Klischees, um deinen Charakter typische oder untypische Merkmale zu geben.

Folgende Fragen können helfen, um die wichtigsten Fakten des Charakterhintergrunds festzulegen:

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

### Beispiel zum Charakterhintergrund

Kathy nennt ihren Charakter Sun Chen, sie ist Neuasiatin und kommt vom Planeten Kabukicho-Prime. Sie ist 30 Jahre alt. Kathy beantwortet die Hintergrundfragen wie folgt:

1. Lange, schwarze Haare die sie meist hochgesteckt trägt. Sie trägt meist hochgeschlossene, aber figurbetonte Kleidung.
2. Sie weiß ihre Reize einzusetzen und hat eine flotte Zunge.
3. Sie war Händlerin.
4. Sie hat durch einen aufgeflogenen Betrug all ihre Handelskontakte verloren und muss ihr Geld jetzt anders verdienen.

## Macken

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

### Macken

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

Nutzt die Macken des Charakters, um ihm etwas mehr Profil zu geben.

## Macken

W6 W10 Macke

1-2	1	extrem bürokratisch
1-2	2	immer auf eine Schlägerei aus
1-2	3	zu cool für dieses Universum
1-2	4	zu wagemutig
1-2	5	geldgierig
1-2	6	hasst eine Alienrasse
1-2	7	griesgrämig
1-2	8	rumsüchtig
1-2	9	in seinen Cyberpapagei vernarrt
1-2	0	technikverliebt
3-4	1	spuckt ständig Kautabak in die Ecke
3-4	2	zu redegewandt (macht viele Worte und jeder versteht nur die Hälfte)
3-4	3	erzählt dauernd alte Geschichten
3-4	4	immer hinter den Weibern bzw. Kerlen her
3-4	5	trägt die Augenklappe nur, weil er dann grimmiger aussieht
3-4	6	verträgt keinen Alkohol (außer Rum)
3-4	7	ist immer wesentlich zu früh
3-4	8	wirkt auf andere Piraten zu weibisch oder mimosenhaft
3-4	9	kann nicht weiter als bis 20 rechnen
3-4	0	schnell beleidigt
5-6	1	bewegt sich in der Öffentlichkeit nur maskiert
5-6	2	hasst eine Regierung und „rebelliert“ gegen diese
5-6	3	Religiöser Fanatiker
5-6	4	hat einen Lieblingsspruch, den er bei jeder Gelegenheit verwendet
5-6	5	Ökoaktivist
5-6	6	überzeugter Esoteriker
5-6	7	hyperaktiv und nervös
5-6	8	extreme Stimmungsschwankungen
5-6	9	extremer Macho oder extreme Feministin
5-6	0	hoffnungsloser Optimist

# Charakterwerte

## Profile

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

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

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

### Mögliche Profilwerte

- 1, 2, 4, 5
- 1, 3, 3, 5
- 2, 2, 3, 5
- 2, 2, 4, 4
- 3, 3, 3, 3

### Bonusprofil für Aliens

Alienrasse	Profil
Kahadrier	SÖLDNER
Samnese	TECH
Trull	HÄNDLER
Wagonen	PILOT
Streifanier	HÄNDLER
Spaceamazone	SÖLDNER
Spacepear	TECH
SpaceWorm	HÄNDLER

### Erschaffe keinen Fachidioten!

Erschaffe einen Charakter, der alleine überleben kann! Keinen Fachidioten, der in einem Abenteuer nur in ein oder zwei Szenen etwas beiträgt. Denn du als Spieler musst mit deinem Charakter das Abenteuer voranbringen können und willst sicherlich nicht nur zugucken.

### HÄNDLER

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

### PILOT

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

### SÖLDNER

Unter SÖLDNER fallen alle Nah- und Fernkampffertigkeiten sowie viele körperliche Fertigkeiten. Söldner bedienen die Bordkanonen von Raumschiffen, kennen sich mit Sprengstoff aus und können natürlich mit allen Waffen umgehen. Bei ihnen gilt auch Alkohol als Waffe, weshalb sie ziemlich gut darin sind, Gegner unter den Tisch zu trinken. Schließlich fallen auch illegale und unehrenhafte Tätigkeiten wie Einbruch oder Diebstahl in das Ressort des Söldners.

### TECH

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

#### Beispiel zur Profilwerteverteilung

Kathy entscheidet sich, in Absprache mit der Gruppe, die Kapitänin zu spielen, die aber auch eine Kneipenschlägerei überleben kann. Sie verteilt daher ihre 12 Punkte wie folgt: HÄNDLER 5, SÖLDNER 3, TECH 3, PILOT 1. Da sie als Rasse Mensch (Neuasien) wählt, steigt keines ihrer Profile an. Dafür erhält sie einen sechsten Piratenwürfel.

## Zähigkeit

Jedes Profil besitzt neben seinem Profilwert auch eine Zähigkeit von sechs Punkten. Während eines Konflikts kann die Zähigkeit sinken, aber nicht unter null. Beträgt die Zähigkeit eines Profils null, erleidet der Charakter eine Konsequenz. Die Zähigkeit regeneriert nur durch die Ausgabe eines Piratenwürfels oder beim Start in ein neues Abenteuer.

## Konsequenzen

Konsequenzen sind Nachteile des Charakters die ausgespielt werden müssen, aber keinen regeltechnischen Einfluss besitzen. Direkt nach der Erschaffung hat der Charakter keine Konsequenzen. Konsequenzen erleidet der Charakter innerhalb eines Abenteuers, wenn die Zähigkeit eines Profils auf null sinkt. Sie sind solange gültig, bis sie durch einen Stufenaufstieg gestrichen werden.

## Holo-Highscore-Punkte

Jeder Charakter beginnt als Möchtegernpirat mit 0 Holo-Highscore-Punkten (HHP). HHP sammelt man, indem man Abenteuer durchlebt. Sie dienen dazu, den Charakter mit der Zeit besser werden zu lassen. Mehr Informationen zu HHP findest du im Abschnitt „Nach dem Abenteuer“.

## Piratenwürfel

Piratenwürfel sind Ressourcen, die der Spieler jederzeit ausgeben kann. Mit Piratenwürfeln kann man:

- Die Würfelzahl in einem Konflikt um zwei Würfel erhöhen
- Die Zähigkeit eines Profils um drei Punkte auffrischen
- Wichtige Fakten kaufen

Bei der Charaktererschaffung erhält jeder Charakter fünf Piratenwürfel, Menschen bekommen noch einen Bonuswürfel obendrauf. Diese werden zu Beginn jedes Abenteuers vollständig aufgefrischt. Während des Abenteuers vergibt der Spielleiter für gelungene Charakterszenen frische Piratenwürfel.

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

# Ausrüstung

Ausrüstung ist derjenige Besitz des Charakters, der relevant für Abenteuer ist oder die Persönlichkeit des Charakters unterstützt. Alltägliche Dinge, spielen bei SpacePirates keine Rolle. Alles, was auf einem typischen Piratenschiff vorhanden ist, und alles, was ein Pirat dabei haben könnte, ist automatisch verfügbar. Daher ist es nicht nötig, bei der Charaktererschaffung jede Kleinigkeit zu kaufen und im Abenteuer Stunden beim Einkauf zu vertrödeln.

Kommt bei einem Konflikt ein Ausrüstungsgegenstand zum Einsatz, erhöht dessen Bonus temporär den Profilwert oder die Zähigkeit.

## Startgeld

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

- **Startgeld:** 3.000 UC

### Beispiel zu Ausrüstung

Kathy schaut sich die Ausrüstungsliste an und sucht sich einen Laserdegen (1.500 UC), ein xPhone 3Gx (150 UC) und einen Diktierpapagei (100 UC) aus. So bleiben 1.250 UC übrig, die sie in das Raumschiff stecken kann.

### Notation der Boni

Die Boni werden direkt hinter dem Gegenstand notiert.

P steht dabei für den Profilbonus.

Z für den Zähigkeitsbonus.

### Rum

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

# Raumschiff

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

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

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

## Beispiel zu Raumschiffkosten und Macken

Die Gruppe besteht aus 4 Spielern und bekommt daher 33.000 UC für das Raumschiff. Das Raumschiff kostet gebraucht 36.000 UC. Die Differenz müssen die Spieler aus dem Privatvermögen der Charaktere begleichen. Da das Schiff gebraucht ist und sie auch nur gebrauchte Teile einbauen erhält das Schiff 5 Macken (2 für das gebrauchte Schiff und 3 für die 6 gebrauchten Teile). Zudem nimmt die Gruppe noch freiwillig eine zusätzliche Macke, um das Schiff mit einem Cabriokit auszustatten.

## Beispielraumschiff: Dark Star

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

<b>Typ</b>	Hypergleiter
<b>Schilder</b>	kleiner Schild (4)
<b>Sensoren</b>	Standard
<b>Bewaffnung</b>	Plasmakanone: Bonus 2, SM 2 Laserkanone: Bonus 1, SM 1
<b>Zubehör</b>	Enterschleuse, Stereoanlage mit EHB-System, Cabriokit (für 1 Macke ertauscht)
<b>Macken</b>	1. Licht aus 2. Spontane Raumzeitkrümmung 3. FTL macht Wupp 4. Sitze unbequem 5. Fasching 6. KI eingebaut

# Beispielcharaktere

## Oliver G. Stardust

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

Rasse	Mensch (Föderation)		
Status	Möchtegernpirat		
SÖLDNER	2	PILOT	5
TECH	3	HÄNDLER	2
Zähigkeit	6	Piratenwürfel	6
Macken	ist immer wesentlich zu früh, zu wagemutig		
Bewaffnung	Laserpistole: P+0		
Ausrüstung	Antiphotonentaschenlampe Cyberaugenklappe MediKit - Expert Cash: 100 UC (1.000 UC für das Raumschiff)		

## Sun Chen

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

Betrugs verlor sie nahezu alle ihre legalen Handelskontakte und hat sich daher einer Piratengruppe angeschlossen.

Rasse	Mensch (Neuasien)		
Status	Möchtegernpirat		
SÖLDNER	3	PILOT	1
TECH	3	HÄNDLER	5
Zähigkeit	6	Piratenwürfel	6
Macken	wirkt für andere Piraten zu weibisch, hasst eine Alienrasse (Trull)		
Bewaffnung	Laserdegen: P+1		
Ausrüstung	xPhone 3Gx Diktierpapagei Cash: 250 UC (1.000 UC für das Raumschiff)		

## Drake Khan

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

Rasse	Mensch (Föderation)		
Status	Möchtegernpirat		
SÖLDNER	2	PILOT	2
TECH	5	HÄNDLER	3
Zähigkeit	6	Piratenwürfel	6
Macken	rumsüchtig, in seinen Cyberpapageien vernarrt		
Bewaffnung	Laserpistole: P+0		
Ausrüstung	Universalwerkzeug - Tech Weltraumschutanzug Strahlenschutanzug Cyberpapagei Cash: 150 UIC (500 UIC für das Raumschiff)		

## Xenur Barslan

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

Rasse	Mensch (Neuasien)		
Status	Möchtegernpirat		
SÖLDNER	5	PILOT	3
TECH	3	HÄNDLER	2
Zähigkeit	6	Piratenwürfel	5
Macken	erzählt dauernd alte Geschichten, griesgrämig		
Bewaffnung	Lasergewehr: P+1 Vibrosäbel: P+1		
Ausrüstung	MediKit - Standard Cash: 100 UIC (500 UIC für das Raumschiff)		

# Ausrüstungslisten

## Waffen

Es gibt alle möglichen und unmöglichen Waffen. Die meisten geben keinen Bonuswürfel, da sie oft recht billig gefertigt und etwas zu bunt lackiert sind. Je höher der Bonus, umso besser ist die Waffe. In einem Kampf kann immer nur eine Waffe genutzt werden. Natürlich können Fernkampfwaffen auch im Nahkampf als Prügel benutzt werden, geben dann aber keinen Bonus.

### Munition

Waffen müssen weder nachgeladen werden, noch geht ihnen die Munition aus.

## Fernkampfwaffen

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

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

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

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

Das **Plasmagewehr** verschießt flüssiges Plasma, das brennbare Materialien entzündet und alles andere schmilzt.

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

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

## Nahkampfwaffen

Der **Cyberholzfuß** und die **Hakenhand** ersetzen die normalen Gliedmaßen.

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

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

Der **Rauchwerfer** funktioniert im Prinzip wie ein Feuerwerfer, nur dass er dichte, benebelnde Rauchschwaden ausspuckt.

Waffe	Bonus	Kosten
Entermeser	P+0	50
Krummsäbel	P+0	200
Cyberholzfuß	P+1	300
Hakenhand	P+1	300
Laserschwert	P+1	600
Vibrosäbel	P+1	900
Ionisierte Axt	P+2	1.400
Rauchwerfer	P+1	2.000

### Schaden von Waffen

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

# Diverse Ausrüstungsgegenstände

Hier sind nur wichtige und interessante Ausrüstungsgegenstände aufgeführt. Alltagsdinge, die keine Boni geben und nicht unbedingt Voraussetzung für eine Tätigkeit sind, müssen von den Charakteren nicht gekauft werden. Daher reicht es z.B. aus, wenn der Tech ein Universalwerkzeug - Tech kauft, ein normales Universalwerkzeug benötigt er nicht.

## Diverses

Jeder Ausrüstungsgegenstand kann unabhängig von einem anderen gekauft werden.

Gegenstand	Bonus	Kosten
Antiphotentaschenlampe	je nach Anwendung	450
Anti-Schwerkraft-Spray (10 ml)	siehe Beschreibung	100
Handscanner	siehe Beschreibung	4.000
Jetpack	siehe Beschreibung	2.000
MediKit - Standard	Voraussetzung für medizinische Versorgung	300
MediKit - Expert	P+1 für medizinische Proben	450
Universalwerkzeug - Standard	Voraussetzung für Reparaturen	350
Universalwerkzeug - Tech	P+1 auf Tech	550
xPhone 3Gx	P+1 auf Informationsbeschaffung	150

Das **Anti-Schwerkraft-Spray** versprüht eine durchsichtige Flüssigkeit, die von jedem Material absorbiert wird. Pro 10 ml Spray wird der eingesprühte Gegenstand um 1 kg leichter. Die Wirkung hält dabei 24 Stunden an.

Die **handlichen Scanner** gibt es in verschiedenen Ausführungen. Je nach Modell kann der Scanner jedwede Strahlung erkennen, chemische Zusammensetzungen analysieren oder nach Lebensformen scannen.

Mit dem **Jetpack** kann sich eine Person im schwerelosen Raum fortbewegen und muss nicht rumtreiben.

# Piratiges

Gegenstand	Bonus	Kosten
Cyberaugenklappe	Infrarotsicht	200
Cyberpapagei	keinen	0
Diktierpapagei	keinen	100
Medipapagei	Voraussetzung für medizinische Versorgung	300
Putzpapagei	keinen	100
Rum	keinen	0
Werkzeugpapagei	P+1 auf Tech	550

Rum ist in piratenüblichen Mengen kostenlos, ansonsten fallen 20 UC pro Fass an.

## Spezialkleidung und Panzerung

Spezialkleidung	Kosten
Strahlenschutanzug	500
Weltraumschutanzug	500
Spaceskin™ Dextrosynth	3.500
Exoskelett	4.000

Der **Strahlenschutanzug** schützt vor jeglicher Strahlung, insbesondere vor der tödlichen Negatrariumstrahlung.

Ein **Weltraumschutanzug** schützt vor Vakuum, Kälte und Hitze und kann CO<sub>2</sub> in atembare Luft verwandeln.

Der **Spaceskin™ Dextrosynth** wandelt Ausscheidungen in frisches Wasser und Dextrose um.

Das **Exoskelett** verleiht dem Träger enorme Kräfte, daher erhält er P+2 auf SÖLDNER.

Panzerung	Bonus	Kosten
Leichte Panzerung	Z+1	1.500
Sturmpanzer	Z+2	3.000
Personenschild	Z+3	7.000

**Leichte Panzerung** kann unter der Kleidung getragen werden, es gibt auch Kleidung, in die ein leichter Panzer eingearbeitet ist.

**Sturmpanzer** sind immer sichtbar und erinnern an die Polizeiausrüstung des 20. Jahrhunderts.

Das **Personenschild** umgibt den Träger mit einem leicht schillernen Schild

# Raumschiffe

Wie das Raumschiff genau aussieht, bleibt natürlich den Spielern überlassen. Da sich die Piratencrew wohl kein neues Raumschiff leisten kann, können alle Raumschiffe und das gesamte Zubehör gebraucht erworben werden. Gebrauchte Raumschiffe und Zubehör kostet nur die Hälfte des Neupreises. Im Gegenzug haben gebrauchte Raumschiffe ein paar unbedeutende Nachteile:

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

Jedes Raumschiff kann mit beliebig viel Zubehör ausgerüstet werden.

Raumschiff	FTL	Wendigkeit	Zuverlässigkeit	Personen	Schadenspunkte	Kosten
Spacebike	0	4	0	2	4	10.000
Raumjäger	0	3	1	3	8	14.000
Spaceflitzer	1	2	1	4	12	18.000
Frachter	1	-1	2	20	24	20.000
Hypergleiter	1	1	2	6	12	24.000
Hyperjumper	2	2	1	4	12	30.000
Hyperschiff	2	0	3	10	24	36.000
Transportschiff	2	-2	3	100	48	50.000

## Begriffsklärung

- **FTL-Antrieb:** Antrieb, der das Raumschiff auf Überlichtgeschwindigkeit beschleunigen kann. Die Zahl gibt die Maximalgeschwindigkeit in Lichtjahren pro Stunde an.
- Je höher die **Wendigkeit**, desto einfacher kann der Pilot das Raumschiff steuern, daher wird der Wert als Bonus auf PILOT-Proben angewendet.
- Die **Zuverlässigkeit** gibt an, wie robust das Raumschiff ist und wie leicht es sich reparieren lässt. Die Zuverlässigkeit kann auch auf einen negativen Wert sinken. Sie wird als Bonus auf TECH-Proben genutzt.
- Der Wert **Personen** gibt an, wieviel Kabinen das Raumschiff bietet.
- **Schadenspunkte:** Anzahl an Schadenspunkten, die das Raumschiff verkraften kann.

## Tipps zum Kauf eines Raumschiffs

Das Raumschiff sollte zumindest mit folgenden Dingen ausgestattet sein:

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

## Waffen

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

### Gravitationskanone:

Bei einem Treffer wird die Gravitation des Ziels für eine Kampfrunde aufgehoben.

### Warptorpedo:

Warptorpedos werden mit FTL2-Geschwindigkeit abgefeuert.

### Tachyonenkanone:

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

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

## Schilder

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

Schild	Schildwert	Kosten
Kleiner Schild	4	12.000
Großer Schild	8	20.000
Militärschild	16	50.000

## Sensoren

Jedes Raumschiff sollte mindestens über **Standardsensoren** verfügen, die zur Navigation und zur Landung gebraucht werden.

Die **Kurz- und Langstrecken-Sensoren** erweitern die Reichweite der Standardsensoren, liefern aber kaum mehr Daten.

Die **Forschungssensoren** liefern erheblich genauere Daten über Planeten und andere Himmelskörper.

**Militärische Sensoren** liefern auch Details über gegnerische Raumschiffe mit aktiven Schilden. Mehrere Sensorentypen können kombiniert werden.

**FTL-Sensoren** liefern Daten mit FTL8-Geschwindigkeit (acht Lichtjahren pro Stunde), sind als auch während eines FTL-Flugs benutzbar..

Sensor	Reichweite	Kosten
Standard	nächster Planet	6.000
Kurz	Sternensystem	10.000
Lang	3 Sternensysteme	16.000
Forschung	Sternensystem	20.000
Militär	Sternensystem	32.000
FTL	Sternensystem	50.000

## Diverses

Raumschiffe verfügen standardmäßig nur über normalen Funk, **FTL-Funk** muss extra gekauft werden. FTL-Funk ist in Ausführungen FTL4 oder FTL8 verfügbar, die Funksprüche verbreiten sich also bis zu acht Lichtjahren pro Stunde.

Die **Einparkhilfe** gibt einen Bonus von 1 auf Lande- und An- und Abdockmöver.

Der **Magnetabschlepphaken** kann wie eine Waffe abgefeuert werden und bleibt bei 2 Erfolgen am Ziel kleben.

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

Der **Störsender** stört FTL-Funk im Umkreis von 100 km.

Der **Turbo** verdoppelt 1W8 Stunden lang den FTL-Antrieb (von FTL1 auf 2 und von FTL2 auf 4) und muss danach 10 Tage abkühlen.

Der **versteckte Frachtraum** wird bei einer Routinekontrolle nicht entdeckt.

## Style-Zubehör

### Antiphotonen-Schild:

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

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

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

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

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

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

# Raumschiffmacken

Die Macken eines Raumschiffs werden immer zufällig mit 1W6 und 1W20 bestimmt. Ein Schiff kann jede Macke nur einmal besitzen. Zeigen die Würfel zweimal die gleiche Macke an, so wird der Wurf wiederholt.

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

## Raumschiffmacken: W6 1-2

W20	Macke	Beschreibung
1-2	Schildfluktuationen	Alle 1W4 Runden versagen die Schilde.
3-4	Antriebswacker	Der Antrieb versagt, das Raumschiff kann sich nur noch drehen.
5-6	Lack bröckelt	Die Lackierung des Raumschiffs bröckelt ab, das Schiff bekommt +1 auf die Wendigkeit und nimmt 2 Schadenspunkte (es war tragender Lack).
7-8	Instrumente blinken	Die Instrumente blinken wie wild, Mali von -1 auf alle Proben.
9-10	Licht aus	Das Licht im Raumschiff geht aus, alle an Bord befindlichen Glühbirnen sind durchgebrannt (Egal, ob in Gebrauch oder nicht).
11-12	Schiff wird rosa	Es wird einfach nur rosa, innen wie außen, der Kapitän schämt sich und bekommt -1 auf alle Proben.
13-14	Waffenproblem	Die Bordwaffen haben nur noch die halbe Reichweite. Warum alle? Keine Ahnung!
15-16	Spontane Raumzeitkrümmung	Die Raumzeit krümmt sich und das Raumschiff befindet sich fünf Minuten früher in einem zufälligen Sternensystem. Das wiederholt sich alle 1W6 Stunden, bis die Macke repariert wurde.
17-18	KI eingebaut	Irgendwie ist eine KI in das Raumschiff gekommen und will jetzt jede Aktion begründet wissen.
19-20	Reboot nötig	Der Schiffscomputer muss alle 10 Minuten gebootet werden, was 20 Minuten dauert, während dieser Zeit läuft das Schiff nur im Notfallmodus (keine Waffen, kein FTL, etc.).

## Raumschiffmacken: W6 3-6

W20 Macke	Beschreibung
1 Sitze unbequem	Die Sitze und Schlafgelegenheiten sind unheimlich unbequem.
2 Scheibe beschlagen	Die Frontscheibe ist beschlagen, das Raumschiff fliegt mit halber Geschwindigkeit in eine zufällige Richtung.
3 FTL macht Wupp	Der FTL macht nur noch WUPP und funktioniert nicht mehr.
4 Schwerkraft fällt aus	Die künstliche Schwerkraft fällt aus, -1 auf alle Proben.
5 Rechts ist Links	Das Raumschiff vertauscht rechts mit links, -1 auf alle Proben.
6 Piepsstimmen	Der Heliumanteil der Luft nimmt schlagartig zu, alle reden bis zur Reparatur mit piepsiger Stimme.
7 Tropenwetter	Die Temperatur und die Luftfeuchtigkeit nehmen tropische Ausmaße an, alle Instrumente beschlagen, -1 auf alle Proben.
8 Hanfwachstum	Überall im Raumschiff wächst illegaler und sehr hartnäckiger Hanf, -1 auf alle Proben
9 Schwarzes Bild	Alle Videoverbindungen fallen aus, -2 auf alle Proben.
10 Türen zu	Alle Türen im Raumschiff verschließen sich.
11 Stabilisatoren versagen	Das Raumschiff dreht sich wild in alle Richtungen, so dass der Crew schlecht wird, -1 auf alle Proben.
12 Antiquierte Technik	Alle Teile, die der Tech gerade benutzen will, sind so uralt, dass er sie kaum zu bedienen weiß, -1 auf alle TECH Proben.
13 Schwerkraft verdoppelt sich	Die künstliche Schwerkraft verdoppelt sich, -1 auf alle Proben.
14 Schluckauf des Hyperkerns	Das Raumschiff zockelt alle 2 Stunden 1 Lichtjahr voran und ist sonst bewegungslos.
15 Knopf klemmt	Es kann kein Knopf mehr gedrückt werden. Alle wichtigen Funktionen werden mit Knöpfen bedient!
16 Papierstau	Alle Drucker an Bord spucken unendlich viel mit Maschinensprache bedrucktes Papier aus. -1 auf alle Proben, wegen Platzmangel.
17 Unwahrscheinlichkeitswirbel	Ein Unwahrscheinlichkeitswirbel entsteht, es tritt eine zufällige Macke dieser Tabelle ein.
18 Weltraumherpes	Das Schiff hat Herpes, alle 1W10 Minuten platzen aus den Wänden 1W6 kleine schleimige Tierchen heraus.
19 Fasching	Der Schiffscomputer denkt, es sei Fasching, und startet eine unglaubliche Faschingsparty.
20 Computer deprimiert	Der Computer ist deprimiert und führt deshalb jede Aktion nur noch halb so schnell aus und jammert der Crew die Ohren voll.

# Abenteuer

Nachdem jeder Spieler einen Charakter erschaffen und der Spielleiter ein Abenteuer vorbereitet hat, beginnt das eigentliche Spiel. Ein Abenteuer besteht aus Schauplätzen, Spielleitercharakteren und (möglicherweise) eintretenden Ereignissen, die stark miteinander verknüpft sind. Im Endeffekt ist ein Abenteuer ein grober Rahmen, in dem die Charaktere handeln, wie er auch in Büchern und Filmen vorkommt, nur mit offenem Ausgang.

Die Charaktere werden in einem Abenteuer mit einem Problem konfrontiert, das es zu lösen gilt, oder sie erhalten einen Auftrag, den sie erfüllen sollen. Das Abenteuer selbst kennt dabei nur der Spielleiter, die Spieler erfahren durch die Handlungen ihrer Charaktere innerhalb des Abenteuers immer mehr Details und müssen versuchen es erfolgreich zu bestehen.

## Aufgabe der Spieler ist es ...

- ihren Charakter zu spielen, also ihn aktiv handeln zu lassen und mit den anderen Charakteren und Spielleitercharakteren zu interagieren.
- den Hintergrund des Charakters und seine Merkmale in das Abenteuer einzubringen.
- zu versuchen das Abenteuer voranzubringen, anstatt nur auf das Geschehen im Abenteuer zu reagieren.
- die Regeln des Spiels zu kennen und seine Erzählrechte zu nutzen, um das Abenteuer mitzustalten.

### Aufgabe des Spielleiters ist es ...

- das Abenteuer gut vorzubereiten und auf die Charaktere zuzuschneiden.
- das Abenteuer anziehend und spannend für die Spieler zu gestalten.
- die Spielleitercharaktere selbständig und intelligent, im Rahmen ihrer Möglichkeiten, agieren und auf die Handlungen der Charaktere reagieren zu lassen.
- die Umgebung zu beschreiben und die Ideen der Spieler aufzugreifen.
- die Regeln des Spiels zu kennen und auch umzusetzen und dabei als Schiedsrichter zu agieren, falls etwas unklar ist.
- das Abenteuer voranzutreiben und den Spielern aus Sackgassen zu helfen, wenn sie sich verzettelt haben.

## Vor dem Abenteuer

Direkt vor Beginn des Abenteuers sollte jeder Spieler seinen Charakter kurz und vor allem plastisch beschreiben. Er soll nicht nur die Ausrüstung des Charakters aufzählen, sondern auch seine Charakterzüge und äußerlichen Merkmale schildern, damit sich die Mitspieler den Charakter vorstellen können. Normalerweise sollte hierbei auch angeschnitten werden, woher sich die Charaktere kennen, um langwierige (und oft gekünstelt wirkende) Zusammenführungsszenen zu vermeiden.

Falls ein Abenteuer fortgesetzt wird, entfällt die Vorstellung der Charaktere, stattdessen werden gemeinsam die Geschehnisse des letzten Abends zusammengefasst. Wenn die Spieler dabei grobe Fehler machen, sollte der Spielleiter eingreifen und Missverständnisse klarstellen. So kommen alle auf dem gleichen Stand und das Abenteuer kann beginnen.

## Piratenwürfel und Zähigkeiten

Zum Start des Abenteuers frischen vollständig auf:

- Die Zähigkeit aller Profile
- Die Zähigkeit der Ausrüstung
- Die Piratenwürfel
- Die Schilder und Schadenspunkte des Piratenschiffs

Wenn das Abenteuer deutlich länger als 4-5 Stunden dauert, ist es ratsam, die Piratenwürfel und Zähigkeiten zwischendurch aufzufrischen.

Entweder zu einem passenden Zeitpunkt nach 4-5 Stunden oder zum Beginn der Fortsetzung des Abenteuers. Auch der Spielleiter erhält dann frische Piratenwürfel.

### Piratenwürfel für den Spielleiter

Der Spielleiter erhält ebenfalls Piratenwürfel, und zwar pro Abenteuer „Anzahl Spieler“ + „durchschnittliche Stufe der Charaktere“.

#### Einsatz von Spielleiter-Piratenwürfel

Die Spielleiter-Piratenwürfel dienen dazu, um in spannenden Momenten noch mehr Dramatik in das Geschehen zu bringen, etwa wichtigen Gegen-spielern der Charaktere kurzzeitig höheres Können zu verleihen oder Hindernisse schwieriger zu gestalten. Aber Vorsicht, durch den Einsatz der Piratenwürfel sollten die Charakterleistungen nicht geschmälert werden!

## Gliederung des Abenteuers

Ein Abenteuer untergliedert sich in Szenen. Eine Szene umfasst dabei alle Handlungen und Ereignisse an einem bestimmten Schauplatz. Wechselt der Schauplatz, beginnt eine neue Szene. Im Mittelpunkt einer Szene stehen oft auch ein großer Konflikt oder mehrere kleinere Konflikte.

#### Für das Abenteuer unwichtige Szenen

Unwichtige Szenen, in denen nichts Abenteuerrelevantes geschieht und in denen kein Spieler etwas mit seinem Charakter unternehmen will, sollten mit ein paar Sätzen zusammengefasst werden. Ein langer Raumflug oder ein umfangreicher Einkauf sollte nur ausgespielt werden, wenn dabei etwas Besonderes geschieht oder alle Spieler daran Spaß haben.

## Einstieg

Das Abenteuer beginnt am besten mit einer Szene, in der die Spielercharaktere sofort ins Abenteuer stürzen. Die Spieler sollten das Abenteuer nicht erst suchen müssen. Dabei ist es egal, ob es eine Szene mit viel Aktion ist oder ob ein Charakterhintergrund angespielt wird, um das Abenteuer in Gang zu bekommen. Hauptsache es passiert etwas, auf das die Spieler reagieren können und das ihre Charaktere zum Handeln ermutigt.

# Verlauf

Der Verlauf des Abenteuers ist nicht in Stein gemeißelt, er ergibt sich zum größten Teil aus den Aktionen der Spieler. Der Spielleiter sollte den Spielern und ihren Charakteren weiträumige Freiheiten lassen und darauf vertrauen, dass die Spieler das Abenteuer erfolgreich bestehen wollen. Der Spielleiter sollte die Ideen der Spieler aufgreifen und sie mit dem vorbereiteten Abenteuer vermischen. So entsteht etwas Spannenderes, als wenn nur stur dem vorbereiteten Abenteuerverlauf gefolgt wird. Ein Abenteuer ist keine fertige Geschichte, diese entsteht erst durch die Aktionen und Reaktionen aller Akteure im Spiel. So kann es durchaus sein, dass nicht alle Schauplätze oder Spielleitercharaktere, die im Abenteuer beschrieben sind, vorkommen. Ebenso können spontan neue Szenen und Spielleitercharaktere improvisiert werden müssen.

## Finale Szene

Die letzte Szene im Abenteuer sollte der Höhepunkt des Abenteuers sein, es sollte mit einem Wow- oder Oha-Effekt enden, wie in Abenteuerromanen und -filmen. Ereignisse, wie das Zusammentreffen mit dem ärgsten Widersacher oder das Lösen eines großen Rätsels können ein solcher Höhepunkt sein.

# Ablauf einer Szene

## Szenenstart

Zum Start der Szene beschreibt der Spielleiter den Ort, die anwesenden Personen, hervorstechende Objekte und was sich gerade ereignet. Eben alles, was für die Szene von Bedeutung ist. Dabei sollte er darauf achten, dass es offensichtliche Einstiegsmöglichkeiten für die Spielercharaktere gibt.

### Beispiel eines Szenenstarts

Die Piratencrew stattet der Raumstation Two-Eyed-Jack einen Besuch ab. Der Spielleiter beschreibt den Trubel am Dock der Raumstation, herumlungerner Gestalten und ein auffälliges Schiff, das gerade eilig und nicht besonders sauber umlackiert wird.

# Die Szene

Jeder Spieler kann seinen Charakter innerhalb einer Szene frei handeln lassen, die Szenenelemente aufgreifen und mit den anderen Charakteren und Spielleitercharakteren interagieren. Jetzt ist auch der richtige Zeitpunkt, eine zur Szene passende Macke des Charakters auszuspielen.

Der Spielleiter kann dasselbe natürlich für seine Spielleitercharaktere machen und Ereignisse in der Szene in Gang bringen.

Neben diesem freien Spiel greifen in einer Szene die im Folgenden vorgestellten Regelemente. Im Spiel entscheidet der Spielleiter, wann welche Regel angewandt wird. Die Spieler beschreiben immer nur die Aktionen ihrer Charaktere.

## Sag Ja

Sage „Ja“ zu den Ideen und Aktionen deiner Mitspieler und baue darauf auf. Dadurch entwickelt sich die Geschichte im Abenteuer weiter, wenn du „Nein“ sagst, gerät sie ins Stocken. Als Spielleiter kannst du auch „Ja, aber ...“ sagen, um die Szene spannender zu gestalten oder etwas Hintergrund des Abenteuers einzubauen.

## Beispiel einer Szene

Kathy beschreibt, wie ihr Charakter Chen versucht, unauffällig einen Blick auf das auffällige Schiff zu werfen. Das klappt im Trubel problemlos, daher beschreibt der Spielleiter das Schiff genauer, ohne dass Kathy würfeln müsste. Es ist schwer beschädigt, mit Einschusslöchern übersät und im Heck des Schiffs hat es wohl eine Explosion gegeben. Die restliche Gruppe folgt Chen und die Spieler beratschlagen, wie sie weiter vorgehen sollen und entscheiden sich dafür die andere Piratencrew anzusprechen.

## Piratenwürfel verdienen

Piratenwürfel verdient sich ein Spieler, wenn ...

- er mit seinem Charakter coole Szenen und Aktionen initiiert.
- sein Charakterkonzept und die Macken des Charakters zum eigenen Nachteil ausspielt.
- der Gruppe oder dem Fortschritt des Abenteuers unterhaltsam weiterhilft.

Grundsätzlich sollte der Spielleiter die Piratenwürfel freigiebig verteilen. Das ermutigt im Gegenzug auch die Spieler, ihre Piratenwürfel einzusetzen.

### Beispiel zu Piratenwürfel verdienen

Chen entdeckt den Pilot der anderen Piratencrew und wollte ihn ursprünglich fragen, was denn geschehen ist. Er ist aber ein Trull und die kann sie absolut nicht ausstehen (Macke von Chen). Daher ändert sie ihr Vorhaben, pöbelt ihn an und bezeichnet ihn als unfähigen Piloten. Das lässt er sich natürlich nicht gefallen und es kommt zu einer kleinen Schlägerei.

Für diese Aktion vergibt der Spielleiter einen Piratenwürfel an Kathy, da sie ihren Charakter ausspielte, für piratige Action sorgte und dabei gleichzeitig das Abenteuer verkomplizierte.

### Ausrüstung kaufen

Wenn die Charaktere Ausrüstung benötigen, muss diese ganz normal gekauft werden. Normalerweise reicht es aber, den Einkauf in ein, zwei Sätzen abzuhandeln. Lediglich, wenn alle Beteiligten ihn ausspielen wollen und der Einkauf plotwichtigen Materials dient, sollte er eine eigene Szene erhalten.

#### Kleinigkeiten

Kleinigkeiten müssen bei SpacePirates nicht bezahlt werden, also weder der Rum in der Bar noch der Reiseproviant, eine neue Raumschiffwaffe aber schon.

### Fakten hinzufügen

Die Spieler können und sollen einer Szene einzelne Fakten hinzufügen, solange sie folgende drei Regeln beachten:

- Fakten dürfen der Beschreibung des Spielleiters nicht widersprechen.
- Sie müssen sich stimmig in die Szene einfügen.
- Sie müssen die SpacePirates-Genrekonventionen einhalten.
- Der Fakt darf weder die Szene noch das Abenteuer auflösen.

#### Wichtige Fakten

Wichtige Fakten beeinflussen eine Szene maßgeblich. Bei der Planung eines Überfalls auf ein Schiff wäre z.B. das Einfügen eines Asteroidengürtels oder Nebels in die Flugroute des Handelsschiffs ein wichtiger Fakt. Die Spaceamazone zum Anflirten am Tresen ist kein wichtiger Fakt.

So erhält die Szene mehr Details, ohne dass die Spieler wegen jeder Kleinigkeit nachfragen müssen. Ein Fakt kann dabei ein beliebiges Szenen-

element sein, wie z.B. ein Gegenstand oder ein Ereignis. Wenn also im Ballsaal ein Kronleuchter fehlt oder in der Bar eine Spaceamazone, dann sollen die Spieler solche Details ergänzen. Erzählt einfach davon und es ist Fakt!

Wichtige Fakten kosten einen Piratenwürfel pro Fakt. Der Spielleiter entscheidet, was ein wichtiger Fakt ist und er hat ein Vetorecht.

### Beispiel zu Fakt hinzufügen

Kathy möchte ihren Charakter Chen dem auffälligen Schiff unauffällig nähern. Sie beschreibt daher, wie Chen augenscheinlich einen Bekannten in der Nähe des anderen Schiffes entdeckt und zu ihm geht, aber das andere Schiff dabei im Auge behält. Dies passt zur Szene, bringt den Spielern aber keinen weiteren Vorteil. Daher kostet der Fakt »Bekannter in der Nähe« keinen Piratenwürfel.

Weiterhin beschreibt Kathy, dass sie durch das Loch, das die Explosion hinterlassen hat, in den Frachtraum des Schiffes sehen kann und dabei Kisten mit Handelsratskennzeichen entdeckt. Dies ist ein wichtiger Fakt und kostet Kathy einen Piratenwürfel.

## Konflikte auflösen

Konflikte treten immer ein, wenn mindestens zwei Parteien versuchen, ihre Ziele auf Kosten der anderen durchzusetzen, oder wenn die Charaktere ein Hindernis überwinden müssen.

Konflikte besitzen immer eine gewisse Relevanz für die Charaktere oder das Abenteuer, dabei ist es egal, ob es sich um eine Kampfsituation, eine Actionsequenz oder ein Wortgefecht handelt.

Kommt es zu einem Konflikt, endet das freie Spiel und die Gruppe verwendet die Konfliktregeln, um den Konflikt aufzulösen. Nach dem Ende des Konflikts wechselt die Spielweise wieder zum freien Spiel, bis entweder ein weiterer Konflikt aufkommt oder die Szene endet.

### Verlorene Konflikte

Eine Niederlage darf nicht in eine Sackgasse führen. Auch ein verlorener Konflikt muss interessante Folgen haben, damit das Abenteuer nicht durch einen schlechten Würfelwurf ins Stocken gerät.

## Zähigkeit regenerieren

Es kann zu jeder Zeit ein Piratenwürfel ausgegeben werden, um die Zähigkeit eines Profils oder eines Ausrüstungsgegenstandes um drei Punkte zu regenerieren.

Alternativ kann auch zu passender Zeit versucht werden das Profil zu heilen oder den Gegenstand zu reparieren. Dies funktioniert selbstverständlich nur mit passender Ausrüstung, genügend Zeit und wenn es logisch ins Setting passt. Dazu wird ein einfacher Konflikt ausgeführt, es werden soviel Erfolge benötigt, wie Zähigkeit verloren wurde. Ist der Konflikt gewonnen, werden drei Punkte Zähigkeit regeneriert. Natürlich kann die Zähigkeit nicht über ihren ursprünglichen Wert hinaus regeneriert werden.

### Passende Ausrüstung

Passende Ausrüstungsgegenstände um das SÖLDNER-Profil zu regenerieren sind z.B. ein Medikit oder Medipapagei.

## Raumflüge und -kämpfe

Raumflüge liegen meist zwischen zwei Szenen, dauern lang und sind meist recht langweilig, der Weltraum ist eben zum größten Teil leer. Aber natürlich kann auch während des Flugs auf dem Schiff eine Szene spielen. Falls aber nichts Interessantes passiert, sollte einfach zur Ankunft gesprungen werden. Wie Raumflüge und -kämpfe und Schäden und Macken von Raumschiffen abgehandelt werden, wird nach den Konfliktregeln erläutert.

## Szenenende

Eine Szene endet, wenn der Schauplatz wechselt oder nichts Interessantes mehr geschieht und die Spieler keine Motivation zeigen noch etwas zu unternehmen.

# Nach dem Abenteuer

Durch das Erleben des Abenteuers sammeln die Charaktere in jedem Fall Erfahrung an. Das wird durch Holo-Highscore-Punkte (HHP) symbolisiert. Pro bestandenem Abenteuer erhält jeder teilnehmende Charakter 2 HHP.

## Holo-Highscore-Punkte

Holo-Highscore-Punkte dienen nicht dazu, Spieler zu erziehen oder zu belohnen. Daher erhalten alle beteiligten Charaktere am Ende des Abenteuers gleich viele HHP.

Die Holo-Highscore-Punkte sind nach dem Holo-Highscore auf Two-Eyed-Jack benannt. Dort wird stets der derzeit beste Pirat der Galaxis angezeigt.

## Steigerung

Hat der Charakter genug Holo-Highscore-Punkte angesammelt, steigt er eine Stufe auf. Durch den Stufenaufstieg erhält der Spieler die Möglichkeit, die Werte seines Charakters zu steigern. Er darf zwei Punkte auf die Piratenwürfel und die vier Profile verteilen.

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

Für die Punkteverteilung gelten die gleichen Regeln wie bei der Charaktererschaffung, ein Profil darf also höchstens zwei Punkte über dem nächstniedrigeren Profil liegen (dies gilt auch für das Profil, auf das es einen Rassenbonus gab).

Zusätzlich darf beim Stufenaufstieg eine beliebige Konsequenz gestrichen werden.

### Beispiel zur Steigerung

Sun Chen hat das erste Abenteuer bestanden und erhält 2 HHP, dadurch steigt sie eine Stufe auf.

Kathy vergibt jeweils einen Punkt auf SÖLDNER und HÄNDLER. Somit hat sie jetzt SÖLDNER auf 4 und HÄNDLER auf 6.

Durch den Aufstieg darf sie auch eine Konsequenz streichen und streicht „humpelt dauerhaft“.

# Konflikte

Bei SpacePirates gibt es zwei Möglichkeiten Konflikte zu lösen. Der Spielleiter entscheidet, welche der beiden Regeln zum Einsatz kommt.

## Konfliktszenen

dienen dazu Konflikte detailreich und erzählerisch aufzulösen.

Konfliktszenen sollten für dramatische und wichtige Szenen im Abenteuer genutzt werden und einfache Konflikte für sonstige Situationen mit unklarem Ausgang.

## Konfliktszenen

Eine Konfliktszene umfasst alle Handlungen aller Parteien innerhalb eines Konflikts. Eine Partei kann dabei aus mehreren Beteiligten bestehen und auch passive Hindernisse umfassen. Die Konfliktszene dreht sich immer um die Ziele der Parteien, nicht um einzelne Handlungen.

Sobald in einer Szene klar ist, wer die einzelnen Parteien sind und was das jeweilige Ziel ist, wird die siegreiche Partei bestimmt. Danach wird gemeinsam beschrieben, wie es genau dazu gekommen ist und dabei auch der Schaden verteilt. Im letzten Schritt werden eventuelle Konsequenzen abgehandelt.

## Einfache Konflikte

liefern ein schnelles Ergebnis und bieten keine Details.

### Teilnehmer

An einem Konflikt können nur Charaktere teilnehmen, deren Zähigkeit des eingesetzten Profils mindestens 1 beträgt.

### Typische Konfliktszenen

- Kampf
- Verfolgungsjagd
- Wichtiger Handel

### Beispiel einer Konfliktszene

Xenur und Chen feiern gerade auf Two-Eyed-Jack und erzählen einander alte Geschichten. Drei Möchtegernschläger behaupten, Xenur würde nur prahlen. Das kann der natürlich nicht auf sich sitzen lassen und zeigt den Störenfrieden, was eine Harke ist.

## Parteien und Ziele

Sobald es zu einem Konflikt kommt, müssen die Parteien und deren Ziele definiert werden. Eine Partei umfasst dabei alle Charaktere und passiven Hindernisse, die das gleiche Ziel erreichen wollen bzw. einem Ziel entgegenstehen.

Zuerst legt jeder Spieler das Ziel seines Charakters fest. Legt ein Spieler kein Ziel für seinen Charakter fest, nimmt er nicht am Konflikt teil. Danach definiert der Spielleiter die Ziele der Spielleitercharaktere und eventuelle passive Hindernisse, die einem Ziel entgegenstehen.

Sind alle Ziele klar formuliert, fasst der Spielleiter die einzelnen Charaktere und passiven Hindernisse zu Parteien zusammen. In diesem ersten Schritt spielt es keine Rolle, wie ein Ziel erreicht werden soll.

### Beispiel zu Parteien und Ziele

Die Ziele sind klar, Xenur will die den beiden Schlägern eine Abreibung verpassen und die Schläger eben Xenur.

Es gibt also zwei Parteien: Die beiden Charaktere und die drei Schläger.

### Passive Hindernisse

Passive Hindernisse besitzen wie Spielleitercharaktere einen Profilwert und eine Zähigkeit. Typische passive Hindernisse sind: ein Kraftfeld, das überwunden werden muss, oder eine Selbstschußanlage. Also alles, was dem Erfolg der Spielercharaktere entgegensteht.

# Siegreiche Partei ermitteln

## 1. Profil

Für jeden Beteiligten wird das passende Profil für den Konflikt gewählt. Wenn das Profil unklar ist, wird es vom Spielleiter festgelegt. Die Summe aus Profilwert und eventuellen Boni ergibt die Anzahl an Würfeln, die geworfen werden dürfen.

## 2. Piratenwürfel

Jeder Spieler kann Piratenwürfel ausgeben, um die Anzahl der Würfel zu erhöhen. Pro investierten Piratenwürfel erhält man 2 Würfel.

## 3. Probe

Jeder Spieler würfelt, lässt die Würfel vor sich liegen und zählt die Erfolge. Die Anzahl der Erfolge einer Partei werden addiert. Der Spielleiter macht dasselbe für seine Charaktere und passive Hindernisse.

## 4. Sieger ermitteln

Die Partei mit mehr Erfolgen kann die Szene für sich entscheiden. Bei einem Patt gewinnt niemand und jede Partei erreicht nur einen Teil ihres Ziels.

## Boni

Boni werden durch Ausrüstungsgegenstände gewährt, diese sollten die Spieler selber berücksichtigen. Wenn mehrere Ausrüstungsgegenstände eingesetzt werden, wird immer nur der Ausrüstungsgegenstand berücksichtigt, der den größten Bonus gibt.

Andere Boni, z.B. durch günstige Umstände, vergibt der Spielleiter. Würde ein Umstand alle Parteien einen Bonus gewähren, kann er einfach ignoriert werden.

Mali gibt es bei SpacePirates nicht. Statt einer Partei Mali zu geben, erhält die gegnerische Partei einen Bonus. Ausrüstungsgegenstände können durchaus negative Boni besitzen.

## Würfel

Bei SpacePirates können beliebige Würfel mit einer geraden Seitenzahl verwendet werden.

Zeigt der Würfel eine ungerade Zahl, so handelt es sich um einen Misserfolg, zeigt er eine gerade Zahl, dann ist dieser Würfel ein Erfolg.

## Beispiel zu siegreiche Partei ermitteln

Die Spieler würfeln:

- Xenur würfelt mit seinem SÖLDNER-Profil (5) und gibt noch einen Piratenwürfel (+2 Würfel) aus, um Chen zu beeindrucken: (1 2 5 6 8 9 0) = 4 Erfolge
- Chen würfelt mit ihrem SÖLDNER-Profil (3): (1 6 0) = 2 Erfolge

Der Spielleiter würfelt für die 3 Möchtegernschläger (SÖLDNER 3, Zähigkeit 2):

- Schläger 1: (3 4 0) = 2 Erfolge
- Schläger 2: (2 3 9) = 1 Erfolg
- Schläger 3: (2 6 7) = 2 Erfolge

Xenur und Chen erreichen zusammen 6 Erfolge, die Schläger nur 5, somit gewinnen die Spielercharaktere die Konfliktszene.

## Was genau ist geschehen?

Der Spieler, nie der Spielleiter, mit den meisten geworfenen Würfeln beginnt. Bei Gleichstand beginnt der Spieler, der näher beim Spielleiter sitzt (entgegen dem Uhrzeigersinn). Er wählt einen oder mehrere seiner Würfel aus und schiebt sie in die Tischmitte:

- **Würfel zeigt einen Erfolg**

Die Aktion gelingt oder der Umstand ist positiv für seinen Charakter oder Partei. Betrifft die Beschreibung direkt einen Gegner, erleidet dieser einen Abzug von eins auf seine Zähigkeit. Falls ein eingesetzter Ausrüstungsgegenstand des Gegners eine Zähigkeit besitzt, wird zuerst diese gesenkt.

- **Würfel zeigt einen Misserfolg**

Die Aktion scheitert oder der Umstand ist negativ für seine Partei.

Der Spieler beschreibt nun, pro ausgegebenen Würfel, eine Aktion seines Charakters oder einen Umstand bzw. Ereignis in der Szene, die je nach gewähltem Würfel positive oder negative Folgen hat. Ziel jeder Beschreibung soll dabei sein, die Szene möglichst farbig, dramatisch und aktionsreich zu beschreiben und dem vorher bestimmten Ausgang zuzusteuern.

Dies geht solange im Uhrzeigersinn reihum, bis alle Würfel in der Tischmitte liegen. Es müssen also auch die Misserfolgswürfel verwendet werden. Spieler, die keine Würfel mehr vor sich liegen haben, werden dabei einfach ausgelassen. Ein Spieler kann sich auch entscheiden eine Runde auszusetzen, um in der nächsten wieder zu handeln. Dies kann z.B. sinnvoll sein, wenn er nur noch wenig Würfel vor sich hat und zum Ende der Szene nochmals eingreifen will.

Der Spielleiter handelt für jeden seiner Charaktere genauso, als wäre er ein Spieler. Er handelt mit all seinen Charakteren zugleich, sobald er an der Reihe ist.

### Aufteilung der Würfel

Falls die Anzahl der Würfel unter den Spielern stark variiert, sollten die Spieler mit vielen Würfeln, immer zwei Würfel ausgeben, damit die anderen Spieler nicht untätig herumsitzen müssen.

Mit mehr eingesetzten Würfeln kann man entweder mehrere Aktionen oder Umstände beschreiben oder eben auch etwas mit größeren Einfluss auf die Szene.

Bei einer Niederlage ist es sinnvoll, die Misserfolgswürfel am Ende auszugeben, bei einem Sieg gibt man sie besser früh aus. Jeder Spieler sollte versuchen, einen Spannungsbogen aufzubauen.

### Beispiel zur Konfliktszenenbeschreibung

Xenurs Spieler darf beginnen, da er die meisten Würfel geworfen hat.

#### Runde 1:

- Xenur - 2 Erfolge:** Er nimmt zwei Köpfe der Schläger und schlägt sie gegeneinander. Die Zähigkeit der Schläger sinkt jeweils um einen Punkt.
- Chen - 1 Misserfolg:** Sie nimmt ihre Rumflasche und wirft sie auf den dritten Schläger, trifft aber nur den Spiegel hinter ihm, der zerbricht.
- Spielleiter - 1 Erfolg:** Der erste Schläger schüttelt sich nur kurz den Kopf, greift den Barhocker und zieht ihn über Xenurs Kopf. Xenurs SÖLDNER-Zähigkeit sinkt um einen Punkt.
- Spielleiter - 1 Erfolg:** Der zweite Schläger packt Chen und schleudert sie über den Tresen. Chens SÖLDNER-Zähigkeit sinkt um einen Punkt.
- Spielleiter - 1 Misserfolg:** Der dritte Schläger macht vorsichtig einen Schritt zurück und rutscht dabei in den Spiegelscherben aus.

Nun ist Xenurs Spieler wieder an der Reihe und so geht es weiter, bis alle geworfenen Würfel verbraucht sind.

# Konsequenzen

Beträgt die Zähigkeit eines Profils nach einem Konflikt null, erleidet der Charakter eine Konsequenz. Was dies für eine Konsequenz ist, hängt direkt mit der Art des Konflikts zusammen. Eine Konsequenz sollte den Charakter in passender Weise benachteiligen oder behindern. Die Konsequenz wird vom Spieler des Charakters festgelegt. Konsequenzen werden dauerhaft auf dem Charakterbogen notiert und können nur durch den Stufenaufstieg getilgt werden. Durch das Erleiden einer Konsequenz wird die Zähigkeit des Profils komplett regeneriert.

## Konsequenzen vermeiden

Natürlich kann der Spieler immer einen Heldenwürfel ausgeben, um die Zähigkeit um drei Punkte zu regenerieren und dadurch eine Konsequenz vermeiden.

## Konsequenzbeispiel

Die Zähigkeit des SÖLDNER-Profiles von Chen beträgt am Ende der Konfliktszene null, daher erhält sie eine Konsequenz. Chens Spielerin wählt, passend zur Szene, eine ernsthafte Beinverletzung und notiert „humpelt dauerhaft“. Dadurch regeneriert die Zähigkeit ihres SÖLDNER-Profiles auf die vollen sechs Punkte.

## Tod eines Charakters

Es gibt bei SpacePirates keine Regel, die den Tod eines Charakters herbeiführt. Charaktere sterben nur, wenn sich dies durch die Spielweltlogik ergibt oder der Spieler einen piratenhaften Tod für seinen Charakter inszeniert. Der Kapitän könnte im Technikraum des Piratenschiffs den Neutritiumreaktor zusammenhalten, um seiner Mannschaft die Flucht in die Rettungskapseln zu ermöglichen.

# Einfache Konflikte

Wenn die obige Vorgehensweise für einen Konflikt zu aufwendig erscheint und die Details keine Rolle spielen, kann auch ein einfacher Konflikt ausgeführt werden.

Ein einfacher Konflikt wird wie eine Konfliktszene behandelt, nur der Punkt „Was genau ist geschehen?“ wird übersprungen. Die siegreiche Partei fügt die Differenz der Erfolge der Gegenpartei zu.

Bei einem einfachen Konflikt, der gegen ein passives Hindernis ausgeführt wird, kann der Spielleiter auch eine Mindestzahl an Erfolgen festlegen, die die Partei erreichen muss. Erreicht sie die nötigen Erfolge, gewinnt sie den Konflikt. Erreicht sie die nötigen Erfolge nicht, sinkt die Zähigkeit des verwendeten Profils um die Punkte, die zu einem Erfolg fehlen.

Der Zähigkeitsverlust bei einem verlorenen Konflikt wird dabei gleichmäßig auf die Mitglieder der Partei verteilt.

## Typische einfache Konflikte

- das Aufbrechen einer gesicherten Tür
- das Reparieren eines Raumschiffs
- die Suche nach nützlichen Informationen im Starnet

Schwierigkeit	Benötigte Erfolge
Einfach	1
Durchschnitt	2
Schwer	3
Sehr schwer	5
Unmöglich	7

## Beispiel eines einfachen Konflikts

Chen, die Kapitänin verhandelt mit einem Auftraggeber über den Lohn eines Auftrags und die genauen Zahlungskonditionen. Der Auftraggeber bietet 4.000 UC pro Kopf bei Abschluss des Auftrags. Chen will 6.000 UC pro Kopf und die Hälfte als Vorschuss. Die Ziele sind also klar und es wird gewürfelt.

- Chen würfelt mit ihrem HÄNDLER-Profil (5): (2 2 3 4 5) = 3 Erfolge
- Der Auftraggeber (HÄNDLER 7) würfelt: (1 3 3 5 8 8 0) = 3 Erfolge

Somit ist es ein Patt und sie treffen sich in der Mitte. Die Charaktere bekommen 5.000 UC und davon 1.000 UC als Vorschuss.

# Raumflüge und -kämpfe

## Raumflüge

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

- **Maximalgeschwindigkeit:** 2 Lichtjahre / Stunde

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

## Pilotenproben

Für normale Manöver muss der Pilot natürlich keine Probe ablegen, das Andocken auf einer Raumstation oder einer normalen Planetenlandung gelingt jedem Piloten, der mindestens ein PILOT-Profil von 3 besitzt automatisch. Nur bei komplizierteren Manövern, wie dem Flug durch einen Asteroidengürtel muss eine Probe abgelegt werden.

Manöver	Benötigte Erfolge
Flug durch einen Nebel	2
Flug durch Asteroidengürtel	3
Flug durch ein stabiles Wurmloch	5
Flug durch ein instabiles Wurmloch	7

### Schaden bei misslungenen Proben

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

#### Beispiel zum Raumflug

Das Piratenschiff startet von Two-Eyed-Jack zu einem Raumflug. Da diese Raumstation inmitten eines Asteroidengürtels liegt ist eine Probe auf PILOT notwendig. Der Spielleiter setzt die Schwierigkeit auf 3 Erfolge an. Stardusts Spieler würfelt mit seinem PILOT-Profil (5) und bekommt die Wendigkeit des Schiffs (1) als Bonus: (1 2 3 5 8 9) = 2 Erfolge. Somit nimmt das Piratenschiff 1 Punkt Schaden.

### Mackencheck

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

#### Temporäre Behebung von Macken

Durch normale, dreistündige Wartung (TECH-Probe mit mindestens 2 Erfolgen) kann die Funktionsfähigkeit des Schiffes wiederhergestellt werden, die Mache bleibt aber. Wenn keine Wartung durchgeführt wird, hilft es auch, einfach gegen das richtige Teil des Schiffs zu treten oder sonstwie zu improvisieren und eine Probe auf TECH mit 3 Erfolgen zu schaffen. Dies kann aber nur einmal pro Mache und Tech versucht werden.

- **Wartungsprobe:** TECH + Zuverlässigkeit ≥ 2 (dauert drei Stunden)
- **Treten / Improvisieren:** TECH + Zuverlässigkeit ≥ 3

### Beispiel zu Macken

Das Piratenschiff startet zu einem Raumflug durch einen Nebel, dafür ist eine PILOT-Probe notwendig und Kathy würfelt deshalb auf die Mackentabelle. Sie würfelt eine 3 und der FTL macht nur Wupp und das Raumschiff röhrt sich nicht vom Fleck. Der Spieler des Piloten braucht nun natürlich auch keine Probe mehr ablegen, beschreibt aber wie Stardust zuerst nur verdutzt auf die Konsolen schaut und danach darauf einprügelt und wild nach Drake, dem Tech brüllt.

Die Piratencrew hat es eilig wegzukommen, also beschließt Drake zu improvisieren. Er nimmt den Korken aus seiner Rumflasche, besprüht ihn mit seinem patentierten Super-Versiegel-Spray-Extrem™ und stopft ihn in das unbedeutende Loch in einer Neutritiumleitung. Sein Spieler würfelt  $[2\ 4\ 5\ 6\ 5\ 0] = 4$  Erfolge und Drake schafft es somit das Leck abzudichten und der Pilot darf nun seine Probe ablegen.

## Raumkämpfe

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

Ein Raumkampf wird wie eine Konfliktszene abgehandelt. Jedes beteiligte Raumschiff zählt dabei als eine Partei.

- Der Pilot erhält die Wendigkeit des Schiffes als Bonus auf sein PILOT-Profil.
- Bei Raumkämpfen wird mit den Waffen des Schiffes geschossen, daher erhalten die Bordschützen den Bonus einer Raumschiffwaffe auf ihr SÖLDNER-Profil.
- Die Techs erhalten die Zuverlässigkeit des Raumschiffes als Bonus auf ihr TECH-Profil.

### FTL-Raumkämpfe

Raumkämpfe mit FTL-Geschwindigkeiten sind nur möglich, wenn das Schiff mit FTL-Sensoren und FTL-Waffen ausgerüstet ist. Normale Waffen und Sensoren sind während des FTL-Flugs nutzlos.

# Schilde

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

# Schäden

Jeder Treffer verursacht Schadenspunkte in Höhe der eingesetzten Erfolge multipliziert mit dem Schadensmodifikator (SM) der Waffe.

Wenn alle Schadenspunkte des Raumschiffs verbraucht sind, bricht es auseinander, explodiert, etc. Um die Auswirkung zu bestimmen, wird auf folgende Tabelle gewürfelt.

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

### Beispiel zum Raumkampf 1/3

Die Piraten um Chen überfallen ein altes Frachtschiff, das erstaunlich wehrhaft ist (Es gibt zwei Parteien in diesem Konflikt). Das Frachtschiff ist mit Torpedos ausgestattet und besitzt einen Schildwert von 5 Punkten. Die Piraten wollen das Raumschiff entern, der Frachter will entkommen (Ziele definieren).

Da das Piratenschiff Macken besitzt ist vor dem eigentlichen Kampf ein Mackencheck nötig. Kathy würfelt auf die Mackentabelle des Schiffs, erwürfelt eine 7 und zum Glück der Piratencrew setzt keine Macke ein.

### Siegreiche Partei ermitteln

**Die Spieler der Piratencrew würfeln:**

- Stardust ist der Pilot und würfelt also mit seinem PILOT Profil (5) plus der Wendigkeit des Raumschiffs (1): (1 2 3 6 8 0) = 4 Erfolge
- Xenur Barslan ist einer der Schützen und würfelt daher mit seinem SÖLDNER Profil (5) plus dem Bonus einer der Schiffswaffen, er wählt die Plasmakanone (2): (2 3 4 7 8 9 0) = 4 Erfolge
- Auch Sun Chen würfelt mit ihrem SÖLDNER Profil (3), sie bekommt den Bonus der anderen Schiffswaffe, eine Laserkanone (1): (1 4 8 0) = 3 Erfolge
- Drake Khan ist der Tech des Schiffs und würfelt daher mit seinem TECH Profil (5) plus der Zuverlässigkeit des Schiffs (1): (3 3 4 5 9 0) = 2 Erfolge

Die Piraten haben somit in Summe 13 Erfolge geschafft.

**Der Spielleiter würfelt für die Crew des Frachtschiffs:**

- Der Pilot des Frachtschiffs (PILOT 5, Wendigkeit -1) würfelt (1 2 6 9) = 2 Erfolge
- Der Bordschütze (SÖLDNER 4) feuert mit seinem Torpedo (1) und würfelt (2 3 4 7 9) = 2 Erfolge
- Der Tech des Frachtschiffs würfelt mit seinem TECH Profil (5) plus der Zuverlässigkeit des Schiffs (2) und wirft (1 2 4 4 5 8 9) = 4 Erfolge

Die Crew des Frachtschiffs kommt also auf 8 Erfolge.

Somit ist klar, dass die Piraten diesen Konflikt gewonnen haben und den Frachter erfolgreich entern können (Siegreiche Partei ermitteln).

### Was genau ist geschehen?

Stardust beginnt, da er näher beim Spielleiter sitzt als Xenur und beide die meisten Würfel (8) geworfen haben.

### Beispiel zum Raumkampf 2/3

#### Runde 1:

- Stardust - 1 Erfolg: Er manövriert das Piratenschiff auf einen Abfangkurs, so dass das Frachtschiff nur Richtung Asteroidengürtel zurückweichen kann.
- Xenur - 2 Erfolge: Er feuert mit seiner Plasmakanone auf den Frachter und die Schilder brechen zusammen. Der Schadensmodifikator der Plasmakanone beträgt 2, daher sinkt der Schildwert um 4 Punkte.
- Spielleiter - 1 Misserfolg: Der Pilot schafft es nicht den Frachter außer Schussreichweite zu bekommen.
- Spielleiter - 1 Erfolg: Der Bordschütze feuert ein Torpedo ab und kann das Piratenschiff auf Abstand halten. Der Schildwert des Piratenschiffs sinkt um 1 Punkt.
- Spielleiter - 1 Erfolg: Der Tech des Schiffs kann den überhitzten Feldgenerator überbrücken und so die Schilder wieder hochfahren.
- Chen - 1 Misserfolg: Sie feuert mit der Laserkanone, aber genau in dem Moment schlägt das Torpedo ein und sie schießt daher daneben.
- Drake - 2 Misserfolge: Er hetzt in den Maschinenraum und stolpert ganz blöd über einen seiner Rumkisten und deaktiviert dadurch die Schilder.

#### Runde 2:

- Stardust - 1 Misserfolg: Er verschaltet sich grandios und würgt den Neutritiumreaktor ab und kracht fast rückwärts in den Asteroidengürtel.
- Xenur - 1 Misserfolg: Er feuert wieder mit der Plasmakanone auf den Frachter. Der Schuss geht wegen dem Ruckler von Stardust daneben und zertrümmt einen Asteroiden.
- Spielleiter - 1 Erfolg: Der Pilot nutzt die Asteroidentrümmer um etwas Abstand zum Piratenschiff zu gewinnen und Zeit zu haben den FTL zu starten (dauert 2 Runden).
- Spielleiter - 1 Erfolg, 1 Misserfolg: Der Bordschütze erkennt die deaktivierten Schilder und feuert gleich 2 Torpedos ab, leider trifft nur eines. Das Piratenschiff nimmt 1 Punkt Schaden.
- Spielleiter - 2 Erfolge: Der Tech schaltet die beiden Aetiriumkristallbänke parallel und kann so den Start des FTL um eine Runde verkürzen.
- Chen - 2 Erfolge: Der erste Schuss macht 1 Schadenspunkt auf die Schilder, deren Schildwert auf 0 sinkt und somit für den Kampf unbrauchbar sind, der zweite Schuss trifft den FTL-Antrieb und er explodiert eindrucksvoll. Der Frachter nimmt einen Schadenspunkt.
- Drake - 2 Erfolge: Er schaltet gerade noch rechtzeitig die Schilder wieder an, damit die Explosion keinen Schaden am Piratenschiff anrichtet. Zudem kann er gerade noch den Neutritiumreaktor stabilisieren.

### Beispiel zum Raumkampf 3/3

#### Runde 3:

- Stardust - 1 Erfolg, 1 Misserfolg: Ihn irritieren die Asteroidentrümmer kann ihnen gerade noch so ausweichen und das Piratenschiff auf Kurs fürs Entern bringen.
- Xenur - 1 Erfolg, 1 Misserfolg: Er feuert weiter auf den Frachter, kann die Bordwaffe ausschalten, aber auch der Frachtraum des Frachters brennt jetzt lichterloh. Der Frachter nimmt 2 Schadenspunkte.
- Spielleiter - 1 Erfolg: Der Pilot weicht erfolgreich einem der Asteroidentrümmer aus.
- Spielleiter - 1 Misserfolg: Der Bordschütze will einen weiteren Torpedo abfeuern, als gerade der Schuss Xenurs einschlägt und die Abschussrampe explodieren lässt.
- Spielleiter - 1 Erfolg, 1 Misserfolg: Der Tech kann den Frachtraum abschotten damit das Feuer nicht übergreift, aber anscheinend sind auch die Feuerlöscher defekt.
- Chen - 1 Misserfolg: Sie ist geblendet von der Explosion und daher geht ihr Schuss daneben.
- Drake setzt diese Runde aus.

#### Runde 4:

- Stardust - 2 Erfolge: Er dockt das Piratenschiff mittels der Enterschleuse an den Frachter an, entert ihn als erster und kann den Tech ausschalten.
- Xenur - 1 Erfolg, 1 Misserfolg: Er entert als zweiter den Frachter, kann den Bordschützen ausschalten, aber steht vor einer versiegelten Brücke.
- Spielleiter - 1 Misserfolg: Der Pilot versucht erfolglos das Schiff von der Enterschleuse loszureißen.
- Spielleiter - 1 Misserfolg: Der Bordschütze ist entwaffnet und ergibt sich.
- Spielleiter - 2 Misserfolge: Der Tech steht verzweifelt vor seinen Konsolen, kann nichts mehr unternehmen und ergibt sich.
- Chen - 1 Erfolg: Sie entert auch den Frachter, schießt die Tür der Brücke auf und setzt den Piloten fest.
- Drake - 2 Misserfolge: Er nimmt noch einen Schluck aus seiner Rumflasche, eilt die Treppe hoch, aber der Kampf ist schon zu Ende, als er eintrifft. Er schlägt wütend gegen eine Konsole und löst dadurch die Selbstzerstörung des gekaperten Frachters aus.

# Wartung von Raumschiffen

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

- **Wartungsprobe:** TECH + Zuverlässigkeit ≥ Schwierigkeit

Erlittene Schadenspunkte	Benötigte Erfolge
bis zu $\frac{1}{4}$ der Gesamtschadenspunkte	2
bis zu $\frac{1}{2}$ der Gesamtschadenspunkte	3
bis zu $\frac{3}{4}$ der Gesamtschadenspunkte	5
mehr als $\frac{3}{4}$ der Gesamtschadenspunkte	7

Wenn die Wartungsprobe gelingt, werden alle Schadenspunkte gestrichen. Falls die Wartungsprobe misslingt, erhält das Schiff eine zusätzliche zufällige Macke und der Tech konnte nur die Hälfte der Schadenspunkte reparieren.

## Beispiel einer Wartung

Das Piratenschiff hat 4 Schadenspunkte erlitten und somit mehr als  $\frac{1}{4}$  und weniger als  $\frac{1}{2}$  der Gesamtschadenspunkte des Schiffs. Drake will es reparieren (TECH 5) und benutzt sein Tech-Universalwerkzeug (Bonus 1) dafür.

Er würfelt  $[1\ 3\ 5\ 6\ 7\ 8] = 2$  Erfolge und hat somit die 3 nötigen Erfolge bei seiner Probe nicht erreicht. Drake kann nur 4 Schadenspunkte reparieren und würfelt auf die Raumschiffmackentabelle und erwürfelt den Weltraumherpes, der als 7. Macke des Raumschiffs notiert wird.

# Spielleiter

In diesem Kapitel wird erklärt, wie der Spielleiter Abenteuer vorbereiten und eigene Abenteuer schreiben kann.

# Abenteuer vorbereiten

Für den Spielleiter beginnt das Spiel mit der Vorbereitung des Abenteuers. Dabei geht es nicht darum, es auswendig zu lernen, damit die Gruppe es Wort für Wort nachspielen kann. Das Abenteuer liefert vielmehr Schauplätze, Spielleitercharaktere und deren Motive sowie Ereignisse und einen Einstieg in das Abenteuer. Je besser du das Abenteuer vorbereitest, desto einfacher fällt es dir, das Abenteuer zu leiten und in seinem Rahmen zu improvisieren.

Wenn du ein Abenteuer vorbereitest, frage dich immer, ob es zu den Spielercharakteren passt und ob sie einen Grund haben das Abenteuer zu erleben. Vielleicht musst du ein paar Details des Abenteuers anpassen, um es interessant für die Spielercharaktere zu machen. Am besten ist es, wenn einer der Spielercharaktere einen persönlichen Grund hat, um in das Abenteuer einzusteigen, aber ein passender Auftrag für die Gruppe ist auch stimmig.

## Spielleitercharaktere

Spielleitercharaktere sind eines der wichtigsten Mittel des Spielleiters um den Verlauf des Abenteuers zu beeinflussen. Also präge dir die wichtigsten ein oder mache dir kurze Notizen, vor allem zu ihrem Aussehen und ihren Eigenheiten und Verhaltensweisen. So kannst du im Spiel mit ihnen agieren und auf die Aktionen der Spielercharaktere konsistent und logisch reagieren, damit sie für die Spieler glaubhaft und berechenbar werden.

# Schauplätze und Szenen

Schauplätze sind nicht nur die Kulissen, in denen das Abenteuer spielt. Ein Schauplatz bietet auch einiges. Verschaffe dir einen Überblick über die wichtigsten Schauplätze, was sich dort ereignen kann, welche Informationen dort zu finden sind und auf welche Spielleitercharaktere die Charaktere treffen können. Jedes kleine Detail zu den Schauplätzen braucht sich niemand merken, viele Kleinigkeiten werden sowieso im Spiel von den Spielern definiert oder improvisiert.

Wenn es nicht das erste Abenteuer der Charaktere ist, solltest du auch berücksichtigen, ob die Charaktere den Schauplatz bereits kennen. Vielleicht treffen sie ja auf Bekannte, alte Freunde oder Widersacher, die du ins Abenteuer einflechten kannst.

## Ereignisse

Wenn im Abenteuer große Ereignisse vorkommen, notiere dir, wann sie eintreten und welche Voraussetzungen erfüllt sein müssen. Ein Ereignis kann unabhängig von allen Aktionen nach einer bestimmten Zeit eintreten, wie z.B. eine Supernova, oder es wird von einer Aktion der Spielercharaktere oder Spielleitercharaktere ausgelöst. Falls ein Ereignis durch den Spielverlauf nicht mehr logisch erscheint, ändere es entweder passend ab oder verzichte einfach darauf. Die Konsistenz der Spielwelt ist wichtiger als vordefinierte Ereignisse eines Abenteuers.

## Verlauf

Verlasse dich nie darauf, dass das Abenteuer so abläuft wie geplant. Die Spielercharaktere werden nicht immer den roten Faden des Abenteuers folgen. Sie werden sehr wahrscheinlich einen anderen Weg gehen, als es sich der Abenteuerautor ausgedacht hat und genau das ist eines der interessanten Elemente eines Rollenspiels. Versuche daher nicht die Spielercharaktere mit der Brechstange auf Kurs zu halten, sondern improvisiere und vertraue darauf, dass die Spieler das Abenteuer lösen wollen.

# Abenteuer erstellen

In diesem Kapitel geht es darum, wie man als Spielleiter am besten ein Abenteuer für SpacePirates erstellt und es niederschreibt. Wichtig dabei ist, dass man die Ergebnisse von Szenen offen lässt und mehrere Richtungen berücksichtigt, die das Abenteuer durch die Spielerideen und den Ausgang von Szenen nehmen kann. Natürlich wirst du beim Schreiben des Abenteuers nie alle Optionen berücksichtigen können, daher ist es wichtig eine Basis aufzubauen, auf der du im Spiel improvisieren kannst, und keine komplette Geschichte zu schreiben.

Als aller erstes brauchst du eine Idee, um was es grob im Abenteuer gehen soll. Lass dich ruhig von Filmen und Büchern inspirieren, verabschie de dich aber von dem Gedanken, diese eins zu eins umzusetzen. Falls es schon Spielercharaktere gibt, überlege dir auch, ob und wie die Grundidee des Abenteuers zu ihnen passt. Notfalls wandele sie so ab, dass sie passt.

Wie das weitere Vorgehen ist, hängt stark von deiner Arbeitsweise ab. Für ein spielbares Abenteuer brauchst du auf jeden Fall aber:

- Einen Einstieg, also eine Idee, wie die Spielercharaktere in das Abenteuer verwickelt werden.
- Interessante Schauplätze, an denen die Szenen des Abenteuers spielen.
- Verschiedene Parteien und entsprechende Spielleitercharaktere mit Motiven als Gegner oder Unterstützer der Spielercharaktere.

## Klischees

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

## Verlauf

Wie das Abenteuer genau verläuft, kann und soll vorab nicht geplant werden. Es ist nur eines sicher, es gibt einen Einstieg und ein Ende. Dazwischen liegen Szenen, die von den verschiedenen Parteien bestimmt werden und einige der vorbereiteten Schauplätze nutzen. Beim Schreiben eines Abenteuers ist es wichtig, keine genaue Reihenfolge der Szenen vorauszusetzen, das bringt dich im Abenteuer nur in die Bedrängnis, die Spielercharaktere in die richtige Richtung zu treiben. Stattdessen ist es viel einfacher auf die Aktionen der Spieler mit den richtigen Ereignissen und Aktionen der Spielleitercharaktere zu reagieren. Also plane den Verlauf und die Szenen des Abenteuers nicht zu genau, denn es wird eh anders verlaufen als du dir ausgemalt hast.

## Einstieg

Der Einstieg in ein Abenteuer sollte möglichst stringent sein, nichts ist langweiliger, als wenn die Spielercharaktere herumeiern und das Abenteuer erst einmal suchen müssen. Also stoße die Gruppe einfach direkt ins Abenteuer. Sei es durch den Auftraggeber, der auf die Charaktere zugeht, einen Konflikt, in den sie direkt hineingeraten, oder ein seltsames Ereignis, das die Aufmerksamkeit auf sich zieht und ein sofortiges Handeln erfordert. Persönliche Motivationen der Spielercharaktere und offene Fäden von vorangegangenen Abenteuern eignen sich besonders gut als Einstieg.

## Szenen

Szenen umfassen immer einen bestimmten Schauplatz und Spielleitercharaktere, die darin auftauchen. Sie ergeben sich dynamisch aus den Aktionen der Spielercharaktere oder aber auch durch Aktionen der Spielleitercharaktere, wenn die Spielercharaktere nicht handeln. Neben aktionsreichen Szenen kann es in einem Abenteuer auch ruhige Szenen geben. Dort erholen sich die Spielercharaktere von den Strapazen des bisherigen Abenteuers und erfahren mehr über das Setting oder das Abenteuer. Welche Art von Szenen und somit welche Art von Herausforderungen es im Abenteuer gibt, muss auf die Spielercharaktere abgestimmt sein. Ein kampflastiges Abenteuer ist sicher nichts für eine Gruppe aus Forschern und Entdeckern.

### Zeitleiste

Wenn Ereignisse unabhängig von bestimmten Aktionen eintreten, ist es sinnvoll, diese in einer kleinen Zeitleiste festzuhalten. In die Zeitleiste können auch geplante Aktionen der gegnerischen Parteien eingetragen werden. Wichtig ist nur, dass man während des Abenteuers bedenkt, dass sich manche Geschehnisse durch Aktionen der Spielercharaktere verschieben können.

## Wendung

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

## Ende

Ein Abenteuer sollte immer mit einem Erfolgserlebnis der Spielercharaktere enden können, denn alles andere ist auf die Dauer deprimierend für die Spieler. Eine Niederlage der Spieler führt auch keinen Sieg des Spielers herbei. Neben der Belohnung durch Erfahrungspunkte sollten die Spielercharaktere daher auch innerhalb des Settings belohnt werden, wenn sie das Abenteuer erfolgreich meistern. Ob das ein materielles Gut, Ansehen in der Spielwelt oder interessante Informationen sind, ist zweitrangig. Ein Abenteuer sollte auch immer so enden, dass man daran mit einem neuen Abenteuer anknüpfen kann.

# Schauplätze

Durch die Schauplätze des Abenteuers lernen die Spielercharaktere das Setting kennen. Also versuche Schauplätze zu erschaffen, die das typische Flair des Settings und seine Besonderheiten widerspiegeln. Ein Schauplatz muss nicht komplett ausgestaltet werden, lasse immer Platz für Spielerideen. Aber erschaffe immer einen interessanten Schauplatz, der zum Erkunden einlädt. In welcher Reihenfolge und ob ein Schauplatz im Abenteuer überhaupt auftaucht, hängt primär von den Aktionen der Spielercharaktere ab.

## Karten

Da SpacePirates vor allem ein erzählerisches Spiel ist, sind keine exakten Bodenpläne für einen Schauplatz notwendig. Eine Übersichtskarte mit den verschiedenen Schauplätzen des Abenteuers kann aber durchaus nützlich sein, um z.B. Entfernungen abschätzen zu können. Grobe Karten für die wichtigsten Schauplätze, an denen taktische Entscheidungen getroffen werden müssen, können auch zur Übersichtlichkeit beitragen.

## Spielleitercharaktere

Im Normalfall ist ein Schauplatz nicht un bevölkert. Also notiere, auf welche Spielleitercharaktere die Spielercharaktere an diesem Schauplatz treffen können. Interessante Statisten können sehr zum Flair eines Schauplatzes beitragen.

## Informationen

Notiere dir, was den Schauplatz interessant macht und was die Spielercharaktere hier entdecken können, damit das Abenteuer voranschreitet. Können sie hier von einem Spielleitercharakter einen Hinweis erlangen, gibt es hier einen nützlichen Gegenstand oder findet hier ein wichtiges Ereignis statt?

# Parteien

In einem Abenteuer gibt es immer verschiedene Parteien mit unterschiedlichen Zielen. Die Parteien sind das wichtigste in deinem Abenteuer, denn sie lassen es erst lebendig werden. Durch die Ziele der Parteien und ihre Handlungen ergeben sich im Abenteuer die Konflikte, die es erst spannend und aktionsreich werden lassen. Die wichtigste Partei ist natürlich immer die Gruppe der Spielercharaktere, um sie dreht sich das Abenteuer.

Parteien bestehen aus einem oder mehreren Spielleitercharakteren. Dabei hat jede Partei einen Anführer (Hauptcharakter), ein oder zwei wichtige Charaktere und einige Handlanger. Jede Partei bzw. Anführer sollte mit Motivationen und Zielen ausgestattet werden, damit du im Abenteuer anhand dieser auf die Aktionen der Spielercharaktere konsistent reagieren kannst. Aus den Motivationen und Zielen muss sich natürlich ein Konfliktpotenzial ableiten lassen, damit die Spielleitercharaktere und Spielercharaktere auch aufeinanderprallen. Wie unter Spielleitercharaktere beschrieben, solltest du die Werte und Ausrüstung der wichtigen Protagonisten niederschreiben.

## Beziehungs- und Konfliktnetz

Ein Beziehungs- und Konfliktnetz visualisiert die Beziehungen der einzelnen Charaktere zueinander. Ein solches Netz braucht zumindest drei unterschiedliche Seiten, damit auch Interessenskonflikte auftreten können. Weitere Seiten verkomplizieren das Abenteuer merklich. Jeder wichtige Spielleitercharakter und die Charaktergruppe wird dabei in Form eines Rechtecks auf einem Blatt Papier notiert. Für ein kurzes Abenteuer reichen fünf Spielleitercharaktere, damit es nicht zu komplex wird.

### Fragen um Parteien zu bestimmen

- Welche anderen Parteien sind am Misslingen des Auftrags interessiert?
- Welche Gegenspieler hat der Auftraggeber oder die Charaktere?
- Welche andere Gruppe könnte genau derselbe Gegenstand interessieren?

### Typische Parteien

- andere Piratengruppe oder die SpaceNinjas
- ein Konzern, Sekte oder Bande
- eine Regierung, der Handelsrat oder eine fremde Alienrasse

Charaktere, die miteinander in Beziehung stehen, werden mit Linien verbunden. Die Beziehungsart der beiden Charaktere wird mit jeweils einem Symbol an den Enden der Linie notiert. Das dem Charakter zugeordnete Symbol steht dafür, wie er zum anderen Charakter steht. Man kann natürlich auch noch ein oder zwei Stichwörter auf der Linie platzieren, um mehr Informationen unterzubekommen.

- Dreieck: Verfeindet
- Kreis: Befreundet
- Quadrat: Verpflichtung

Am besten beginnt man mit den wichtigsten Charakteren und fügt nach und nach die unwichtigeren Charaktere hinzu. Jeder Charakter, der die Speerspitze einer Partei darstellt, sollten zwei Helfer zur Seite stehen, die verschiedene Facetten dieser Seite verkörpern. Helfer können eine extreme Einstellung besitzen oder auch von der Haltung des Anführers abweichen.

Als letzter Schritt wird noch das große Ding eingetragen, um das sich das Abenteuer dreht. Dieses wird in einen Kreis geschrieben und wieder mit Linien mit den wichtigsten Charakteren verknüpft. Auf der Linie wird mit einem Stichwort notiert, wie dies erreicht werden soll. Damit bekommt man noch die Motivationen der wichtigsten Charaktere unter.

## Spielleitercharaktere

Spielleitercharaktere werden in vier Kategorien aufgeteilt: Hauptcharaktere, wichtige Charaktere, Handlanger und Statisten. Nur die ersten drei besitzen Werte. Hauptcharaktere müssen am genauesten definiert sein, Statisten kaum.

### Hauptcharaktere

Hauptcharaktere sind die Auftraggeber, der Anführer einer gegnerischen Partei oder auch die Zielperson eines Auftrags. Hauptcharaktere verfügen über vier Profile, Ausrüstung besitzen sie nach Bedarf. Sie sollten während des Abenteuers intelligent handeln und auf die Aktionen der Charaktere reagieren. Sie sollten auch agieren, falls die Charaktere zu passiv sind, wieso sollten sie auch auf die Charaktere warten?

#### Darstellung

Um Spielleitercharaktere glaubhaft darstellen zu können und um sie unterscheidbar zu machen, ist es sinnvoll, ihnen typische Klischees und auffällige Merkmale zuzuweisen.

In einem Abenteuer sollten nicht mehr als ein oder zwei Hauptcharaktere vorkommen. Der Spielleiter verwaltet und erschafft sie nach den Regeln für Spielercharaktere. Hauptcharaktere sind zwei Stufen höher als der höchste Spielercharakter und besitzen eine Zähigkeit von 6. Sie sind somit mächtiger als ein einzelner Spielercharakter.

## Wichtige Charaktere

Wichtige Charaktere sind die Vertrauten der Hauptcharaktere, aber auch Kontakte und Feinde der Spielercharaktere. Sie handeln nach ihren Motiven oder ihrem Auftrag. Sie besitzen, wie die Hauptcharaktere, vier Profile, aber keinen nennenswerten Zugriff auf großartige Ausrüstung. Hinter den wichtigen Charakteren steht immer ein Hauptcharakter, den die Spielercharaktere nicht unbedingt kennen müssen. Wichtige Charaktere sind auf der gleichen Stufe wie der niedrigste Spielercharakter und besitzen eine Zähigkeit von 4. Von wichtigen Charakteren werden nur die Profile und ihre Zähigkeit verwaltet.

## Handlanger

Handlanger sind z.B. einfache Soldaten, die in einer Patrouille mitfliegen, oder der Bote, der nur kurz einen Chip mit Informationen übergibt. Kurz gesagt: unwichtige Charaktere, die keine eigenen Motive besitzen und auch über keine ausgestaltete Persönlichkeit verfügen. Sie besitzen nur die nötigsten Werte und eine grobe Beschreibung. Handlanger besitzen nur ein allgemeines Profil mit einer Zähigkeit von eins.

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

Sollen die Handlanger etwas anspruchsvoller sein, können Zähigkeit und Profilwert um 1 erhöht werden.

## Statisten

Statisten füllen die Bars, Raumstationen und Städte von SpacePirates. Sie haben keine relevante Bedeutung im Setting und besitzen daher auch keine Werte, aber vermissen würde man sie trotzdem. Nur leere Bars und Städte würden die Charaktere wohl etwas komisch finden. Statisten können einfach spontan improvisiert werden, natürlich auch von Spielern.

# Anhang

# Abenteuer: Zeitraub

Zeitraub ist ein kurzes SpacePirates-Abenteuer für eine Con- oder Einführungsgruppe. Die Charaktere werden von Jangba angeheuert, um eine Kiste der Föderation aus einem Transportschiff zu klauen, das von Stratum Nova (Freihandelszone) auf dem Weg zu einem kleinen Planeten namens Javar 3 (Neutrale Zone) ist. Der Inhalt der Kiste ist unbekannt.

## Übersicht

### Der Auftrag

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

### Auftraggeber

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

### Auftragserteilung

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

### Belohnung

4.000 UC pro Charakter

## Schwierigkeiten

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

## Auftragserteilung

### Der Bote

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

Er bestellt sich an der Bar einen Schnaps, kippt ihn in einem Zug hinunter und geht dann direkt auf die Charaktere zu. Er teilt ihnen mit, dass sich Jangba am Rande des Brabengürtels befindet und sie heute noch sprechen will, da er einen Auftrag für sie hat. Anschließend drückt er ihnen einen Chip mit den Koordinaten des Treffpunkts und einer Lösung in die Hand und verschwindet, ohne weitere Details zu verraten oder sich in große Diskussionen einzulassen.

#### Bing Peng

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

HÄNDLER	4
SÖLDNER	5
Zähigkeit	4
Bewaffnung	Laserpistole: Bonus 0

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

## Gerüchte über Jangba

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

### Erfolge Information

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

## Auf Jangbas Raumschiff

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

Zum Andocken ist nur 1 Erfolg auf PILOT notwendig, da Jangbas Raumschiff eine automatische Andockvorrichtung besitzt.

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

### Söldner

**SÖLDNER**

6

**Zähigkeit**

2

**Bewaffnung**

Lasergewehr:  
Bonus 1

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

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

## Der Auftrag

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

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

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

### Jangba

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

HÄNDLER	6
Zähigkeit	6
Bewaffnung	keine

# Nachforschungen

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

## Informationen auf dem Chip

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

## Über Javar 3

Javar 3 ist ein kleiner Planet am Rande der großen Raumzeitverschiebung in der Neutralen Zone. Der ganze Planet ist von einem dichten Dschungel bedeckt und es herrschen entsprechende Temperaturen. Auf diesem Planeten gibt es, außer einer Forschungsstation, die hauptsächlich die Raumzeitverschiebung erforscht, keine weiteren Ansiedlungen. Diese Forschungsstation wird vom Galaktischen Handelsrat betrieben und von Edward Bakutha geleitet.

Neben dem Forschungsteam sind auf Javar 3 auch noch 15 Soldaten stationiert, die für die Sicherheit der renommierten Forscher sorgen sollen.

### Javar 3

Typ	Dschungelplanet
Sektor	Neutrale Zone
Monde	2
Einwohner	Forscher
Hauptstadt	keine
Besiedelung	Forschungsstation
Politisches	Forschungsplanet des Galaktischen Handelsrats

## Geheime Forschungen

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

### Gerüchte

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

#### Erfolge Information

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

## Marmonen

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

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

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

## Aktionen der Marmonen

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

### Spaceflitzer

Antrieb	FTL1
Wendigkeit	2
Zuverlässigkeit	1
Schadenspunkte	12
Schilde	4
Sensoren	Standard
Bewaffnung	Torpedo: Bonus 1, SM 1

- Die Marmonen versuchen, die Charaktere von ihren guten Absichten zu überzeugen, und klären sie auf, was es mit der Beute genau auf sich hat. Außerdem warnen sie die Piraten vor ewigen Höllenqualen, wenn ihre Lasterhaftigkeit das Universum zugrunde richtet.
- Sie bieten den Piraten eine kostbare Kopie ihres heiligen Buches Marmon und ewiges Seelenheil an, wenn sie das Zeitmaschinenteil zerstören (oder wenigstens an einem sicheren Ort verstecken).
- Wenn sich die Piraten nicht überzeugen lassen, bieten die Marmonen bis zu 10.000 UIC für das Zeitmaschinenteil.
- Falls die Charaktere nicht auf ihre Vorschläge eingehen, werden sie sich mit denselben Angeboten an den Wagonenkapitänen wenden. Im äußersten Notfall werden sie das Zeitmaschinenteil auch stehlen.

# Überfall

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

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

## Transportschiff

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

- Offiziell transportiert das Schiff nur die Ablösung für die auf Javar 3 stationierte Einheit nebst einigen Ersatzteilen und Ausrüstung.
- Niemand aus der Besatzung weiß von der geheimen Fracht, lediglich der Kapitän ist darüber informiert, dass geheimes Forschungsmaterial transportiert wird, gibt dies aber nicht zu.

### Kapitän Elpxes

HÄNDLER	5
Zähigkeit	4

### Veraltetes Transportschiff

PILOT	5
SÖLDNER	-4
TECH	4
Antrieb	FTL1
Wendigkeit	-1
Zuverlässigkeit	2
Schadenspunkte	40
Schilder	4
Sensoren	Lang
Bewaffnung	2 Laserkanonen: Bonus 1, SM 1

# Überfallmöglichkeiten

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

## Auf der Route

- Platzierung von Minen auf der Route: Dadurch muss das Transportschiff den FTL-Flug beenden, wird schon etwas beschädigt und kann dann von den Piraten angegriffen und geentert werden. Minen können entweder auf Two-Eyed-Jack eingekauft, oder auch aus Torpedos gebaut werden. Minen verursachen 1W4 Schadenspunkte, die nicht von Schilden aufgehalten werden.
- Asteroiden: Durch Ausgabe eines Piratenpunkts kann auf der Flugroute ein Asteroidengürtel erschaffen werden, durch den das Transportschiff fliegen muss. Hier können die Piraten auf das Transportschiff lauern, da es hier langsam durchmanövriren muss und die Piraten mit ihrem kleineren Schiff einen taktischen Vorteil besitzen.
- Vortäuschen einer Panne: Die Charaktere täuschen auf der geplanten Route des Transportschiffs eine Panne ihres Raumschiffs vor. Wenn das Transportschiff den FTL-Flug verlässt, könnten die Piraten das Transportschiff angreifen oder sich auf das Transportschiff bringen lassen, um dann dort insgeheim oder durch Enterung an die Kiste zu gelangen. Die Panne sollte aber schon realistisch wirken.

## Vor Javar 3

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

## An das Bauteil gelangen

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

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

### Föderationssoldaten

SÖLDNER	2
Zähigkeit	1
Bewaffnung	Lasergewehr: Bonus 1

## Die Kiste

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

# Das Bauteil

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

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

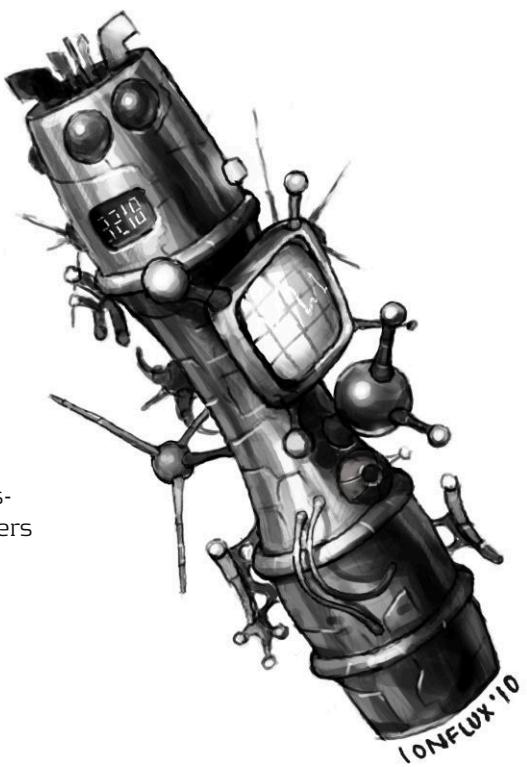
## Erfolge Information

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

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

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

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



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

## Ende

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

### Alles Gut

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

### Neuer Feind

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



Pilot



Händler



HHP



Macken



Söldner



Tech



Piratenwürfel



Konsequenzen



Beschreibung

Ausrüstung

Wendigkeit	<input type="radio"/>	Zuverlässigkeit	<input type="radio"/>	Schadenspunkte	<input type="radio"/>
Personen	<input type="radio"/>	FTL	<input type="radio"/>	Schild	<input type="radio"/>
Macken	Waffen und Zubehör				
1	2	3	4	5	6
7	8	9	10		









SpacePirates ist ein freies und abgedrehtes Space-Opera-Rollenspiel um Piraten im Weltraum im Stil der 1980er Zeichentrickserien und Comics.

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



**jcgames**  
freie Rollenspiele