

# スペース ニンジャ SpaceNinjas



Space  Pirates  
Themenheft



# スペース ニンジャ SpaceNinjas



## Was ist SpaceNinjas?

SpaceNinjas ist das erste Erweiterungsheft zu SpacePirates, dem freien und abgedrehten Space-Opera-Rollenspiel um Piraten im Weltraum im Stil der 1980er Zeichentrickserien und Comics. Dieses Heft erweitert das SpacePirates-Universum um die kapitalistische Sonderrechtszone Neuasiens mit ihrem zentralen Planeten Kabukicho-Prime. Hier sind die SpaceNinjas zu Hause, deren Clans inzwischen viele Wirtschaftszweige unterwandert haben und sich nun zu den bereits zahlreichen Feinden der SpacePirates gesellen.

Dieses Heft enthält alles, was man braucht, um die SpacePirates mit SpaceNinjas zu konfrontieren: Angaben zur kapitalistischen Sonderrechtszone Neuasiens auf dem Planeten Kabukicho-Prime, zu dessen Hauptstadt Neu-Neo-Tokio und natürlich eine Vorstellung der berühmtesten Ninjaclans. Dazu gibt es neue ninjatypische Ausrüstung und natürlich zwei Abenteuer und weitere Abenteuerideen, in denen die SpacePirates dies alles erleben können.

## jcgames und freie Rollenspiele

»jcgames« ist die »Marke« unter der ich meine Rollenspiele veröffentliche. Momentan gibt es zwei: »Das Weltenbuch«, das ebenfalls als Taschenbuch erhältlich ist, und »SpacePirates«. »SpaceNinjas« ist das erste Themenheft zu »SpacePirates« auf das hoffentlich weitere folgen werden.

### Das Ziel

Die jcgames-Spiele sollen sich vom Mainstream abheben, ohne eines der großen Rollenspiele zu ersetzen oder die Welt zu erobern (obwohl ich dagegen auch nichts hätte). Sie sollen klein, einfach und leicht verständlich sein, halt Spiele mit dem gewissen Etwas, die Spiel und Spaß in den Mittelpunkt stellen.

### Das Versprechen

Alle Texte der jcgames-Spiele stehen unter einer freien CreativeCommons-Lizenz, die kostenlose Verbreitung und Bearbeitung erlaubt. Damit versuche ich, der Rollenspielgemeinschaft etwas davon zurückzugeben, was ich durch das Feedback zu meinen Spielen erhalte. Somit fließt jeder Inhalt, den die Community (also ihr) beisteuert, wieder zurück an die Community.

**Ich wünsche Dir viel Spaß mit  
SpaceNinjas!**

# Lizenz

Dieses Werk steht unter der CreativeCommons Lizenz:



**Namensnennung-NichtKommerziell-KeineBearbeitung**  
3.0 Deutschland

## Sie dürfen:

- das Werk bzw. den Inhalt vervielfältigen, verbreiten und öffentlich zugänglich machen

## Zu den folgenden Bedingungen:

- Namensnennung** – Sie müssen den Namen des Autors/Rechteinhabers in der von ihm festgelegten Weise nennen.
- Keine kommerzielle Nutzung** – Dieses Werk bzw. dieser Inhalt darf nicht für kommerzielle Zwecke verwendet werden.
- Keine Bearbeitung** – Dieses Werk bzw. dieser Inhalt darf nicht bearbeitet, abgewandelt oder in anderer Weise verändert werden.

## Wobei gilt:

- Verzichtserklärung** – Jede der vorgenannten Bedingungen kann aufgehoben werden, sofern Sie die ausdrückliche Einwilligung des Rechteinhabers dazu erhalten.
- Public Domain (gemeinfreie oder nicht-schützbare Inhalte)** – Soweit das Werk, der Inhalt oder irgendein Teil davon zur Public Domain der jeweiligen Rechtsordnung gehört, wird dieser Status von der Lizenz in keiner Weise berührt.
- Sonstige Rechte** – Die Lizenz hat keinerlei Einfluss auf die folgenden Rechte:
  - Your fair dealing or fair use rights, or other applicable copyright exceptions and limitations;
  - Das Urheberpersönlichkeitsrecht des Rechteinhabers;
  - Rechte anderer Personen, entweder am Lizenzgegenstand selber oder bezüglich seiner Verwendung, zum Beispiel Persönlichkeitsrechte abgebildeter Personen.
- Hinweis** – Im Falle einer Verbreitung müssen Sie anderen alle Lizenzbedingungen mitteilen, die für dieses Werk gelten. Am einfachsten ist es, an entsprechender Stelle einen Link auf diese Seite einzubinden.

# Impressum

## Autor und Layout

Jürgen Mang

## Lektor, Motivator und gute Seele von SpaceNinjas

Onno Tasler

## Coverbild

Markus Heinen

## Idee

Bjorn Beckert

## Helfende Hände

Markus Leupold-Löwenthal

Moritz Mehlem

## Danke an ...

- die Mitglieder des Tanelorn, die sich fleißig an den Diskussionen zu SpaceNinjas beteiligt haben, und deren Ideen SpaceNinjas erst zu dem gemacht haben, was es jetzt ist.

## Web-Support

Auf der SpacePirates-Homepage gibt es, neben dem Regelwerk, auch diverses Zusatzmaterial. Dazu gehören weitere Abenteuer, eine interaktive Karte und diverse Generatoren, welche die Arbeit des Spielleiters erleichtern.

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

<http://spacepirates.jcgames.de>  
[spacepirates@jcgames.de](mailto:spacepirates@jcgames.de)



# Inhalt

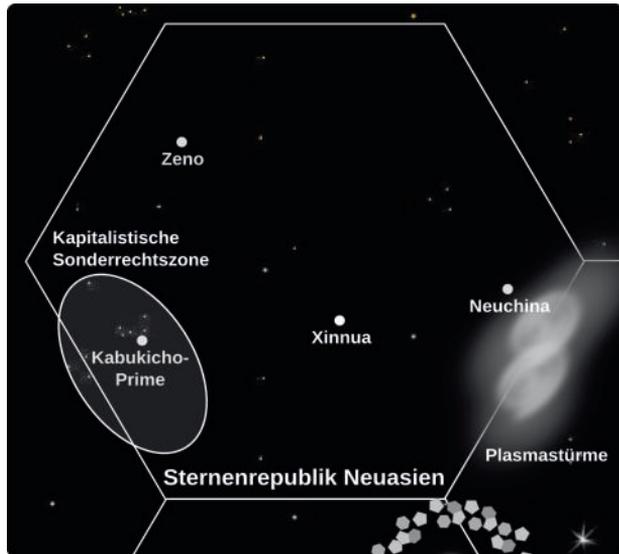
Kapitalistische Sonderrechtszone Neusians.....	6
Kabukicho-Prime.....	7
Neu-Neo-Tokio.....	8
SpaceNinjas.....	10
Ninja-Clans.....	11
Zaibatsu-Corporations.....	13
Dinosaurier.....	15
Ninja-Ausrüstung.....	16
Rache des Akimachi-Clans.....	17
Pizza für Jonas Wagner.....	21
Abenteuerideen.....	26

# Kapitalistische Sonderrechtszone Neuasiens

In der kapitalistischen Sonderrechtszone Neuasiens ist alles besser, freier und kapitalistischer als in der Sternenrepublik Neuasien. Hier wird nichts zensiert und reguliert, der Staat bezahlt einzig und allein die Nachtwächter - aber die braucht aufgrund der Leuchtreklame eigentlich niemand.

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.

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

Kabukicho-Prime ist ein wunderschöner subtropischer Planet, auf dem alles etwas größer gerät. Bäume wachsen bis in den Himmel (und behindern so den Flugverkehr), 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 speisenden und nahezu unverwundbaren Dinosaurier.

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

Inmitten dieser Idylle findet man mit Neu-Neo-Tokio die Hauptstadt der kapitalistischen Sonderrechtszone Neusiens, sie bedeckt inzwischen immerhin fast ein Drittel der Landmasse des Planeten. Daneben gibt es noch einige kleinere Städte und versteckte Ninjatempel, die aber gelegentlich von Dinosauriern verwüstet und vom Dschungel überwuchert werden und so wieder von der Landkarte verschwinden.

Die intelligente Bevölkerung des Planeten besteht vorwiegend aus Menschen, vornehmlich asiatischer Herkunft. Insgesamt findet man auf Kabukicho-Prime aber Vertreter aller bekannten intelligenten Rassen, und sogar genetische Modifikationen, die man außerhalb nirgends findet. Besonders berühmt sind hier die Kitsune-Fuchsmutanten und die katzenartigen Neko-Girls, die sich zumeist im Rotlichtgewerbe verdingen. Fremdenfeindlichkeit ist auf Kabukicho-Prime trotzdem ein Fremdwort, denn wer sich von solchen Kleinigkeiten wie Rasse, Aussehen oder Ähnlichem beeinflussen lässt, geht schnell den Bach runter.

Inmitten dieses bunten Haufens fallen die einheitlich in unauffälliges Schwarz gekleideten Ninjas natürlich sofort auf. Trotzdem findet man sie in so ziemlich jeder Kneipe und Pizzeria, da die Nachfrage nach Ninja-Dienstleistungen enorm ist – schließlich sind hier so ziemlich alle Großkonzerne, Verbrechersyndikate und Regierungen zu finden.

# Neu-Neo-Tokio

Neu-Neo-Tokio nimmt knapp ein Drittel der Landmasse Kabukicho-Primes ein und ist damit die größte Stadt des Planeten. 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 nicht nur an Immobilienspekulanten und Bauunternehmern liegt, sondern auch (und vor allem) an den regelmäßig einfallenden Riesensauriern. Zur Abwehr dieser Saurier werden bevorzugt Riesenroboter eingesetzt, für welche die Kabukichaner ein besonderes Faible hegen. (Wie zu erwarten gibt es Tausende von Möglichkeiten, auf den Ausgang des Kampfes zu wetten - und gelegentlich auch Versuche, die Wetten zu manipulieren...)

Da die Bautätigkeit vorrangig von diesen eher ungeplanten Ereignissen abhängt, folgen auch die Straßen keinem logischen System. Die Einheimischen blicken seltsamerweise trotzdem durch, aber Touristen verlaufen sich des Öfteren einmal. Obwohl die Straßen allesamt mehrspurig ausgebaut sind, werden sie zur Hauptverkehrszeit regelmäßig von Aircars und -bikes verstopft. Auch die U-Bahn ist notorisch überfüllt.

Versteckt zwischen der Leuchtreklame und den Wolkenkratzern finden sich unzählige Hinterhöfe, wo sich oft Spieler zusammenfinden, und Imbißstände, an denen asiatische Spezialitäten feilgeboten werden. In allgegenwärtigen Automaten kann man so ziemlich alles ziehen, was man braucht - von Instantnudeln bis zu Einmallasern. Dazwischen wuseln extrem viele bunte Außerirdische und Menschen herum. Cyberschulmädchen oder Neko-Girls und -Boys (genmodifizierte Menschen mit Katzenohren und -schweif) sind geradezu alltäglich.

## Interessante Orte

### Raumhafen

Der Raumhafen von Neu-Neo-Tokio ist sogar für die lokalen Gegebenheiten gigantisch. Hier landen und starten jederzeit Dutzende Schiffe gleichzeitig, zu Stoßzeiten sogar noch deutlich mehr. Abertausende von Angestellten, Arbeitern und Robotern versuchen, die Passagier- und Frachtmassen irgendwie

### Roboter

Roboter sind in Neu-Neo-Tokio allgegenwärtig, ohne sie wäre die Stadt nicht sie selbst. Man sieht sie überall: Sie reinigen Straßen und Gehwege, bewachen Geschäfte, tragen Gepäck und Waren oder geben Auskunft. Die Roboterbegeisterung ist so groß, dass oftmals lebendige Arbeiter als Roboter verkleidet werden, wenn der Einsatz echter Roboter zu teuer wäre. Richtige Menschen sieht man eigentlich nur in Position, wo es auf Empathie oder gutes Aussehen ankommt.

Die KI-Forschung ist in Neu-Neo-Tokio weiter vorangeschritten als im Rest des Universums, weshalb die hiesigen Roboter eine gewisse Grundintelligenz besitzen und eigenständig handeln können. Ihr Handlungsspielraum soll zwar laut Vorgabe der neuasiatischen Zentralregierung durch die asimowschen Gesetze beschränkt werden, aber aufgrund von Korruption und Kostendruck werden oft fehlerhafte Kontrollchips verwendet, weshalb es immer wieder zu Roboteraufständen kommt.

Zusätzlich dienen Roboter auch als Prestigeobjekt, weil sie im Betrieb oftmals teurer sind als lebendige Bedienstete. Neureiche lassen sich daher gerne mit ihren Robotern sehen, um mit ihrem Reichtum zu protzen und ihren Einfluss zu festigen.

## Humanozentrische Befreiungsfront

Das Ziel der Humanozentrischen Befreiungsfront ist die vollständige Humanisierung der Arbeits- und Lebenswelt. Ihrer Meinung nach wurde der Kapitalismus von einer KI entwickelt, um alle Lebewesen zu versklaven und zu verdummen, um so die dauerhafte Herrschaft der Roboter zu sichern. Aus diesem Grund fordern sie die Sozialisierung sämtlicher Betriebe, den Tod aller Kapitalisten und natürlich die Zerstörung aller Roboter.

Die meisten Mitglieder der HzBf wohnen als gut verdienende Angestellte oder Kinder reicher Eltern sicher und geborgen in Neu-Neo-Tokio; es gibt allerdings auch einige Kommandoeinheiten, die im tiefen Dschungel leben und versuchen, Saurier für gezielte Angriffe auszurüsten und abzurichten. Das Geld für ihr Leben im Dschungel verdienen die Mitglieder mit Lösegeldforderungen und durch Werbeeinblendungen in ihren beliebten Starnet-Spielen wie „Saurus Rampage“.

zu kanalisieren. Riesige Laserzäune, Raketenbatterien und Negatronenkanonen sollen die Dinosaurier abhalten, was meistens auch gelingt.

## Innenstadt

Die Innenstadt ist die Essenz Neu-Neo-Tokios: Hier gibt es die schrillsten Neonreklamen, die gigantischsten Wolkenkratzer und die prächtigsten Konzernzentralen. Die Einkaufsviertel sind immer geöffnet: tagein, tagaus und rund um die Uhr. Hier kann man noch mehr kaufen als alles, selbst die schmierigsten Händler in den Seitenstraßen bieten ambulante Genmanipulationen und die fortgeschrittenste Hightech.

## Whongs Shushi

Whongs Sushi is ein kleines, aber sehr feines Sushi-Restaurant in einem Randbezirk Neu-Neo-Tokios, welches bisher wie durch ein Wunder sämtlichen Dinosaurierangriffen entgangen ist. Es gehört Whong Feng Yi, einem alten und grauen Asiaten, der sein Sushi eigenhändig zubereitet und mit viel Liebe serviert. Obwohl Whong Feng Yi harmlos wirkt, hat er ein dunkles Geheimnis: Früher einmal war er der beste Waffenschmied der Ninjas und seine Katanas und sonstigen Schwerter waren heiß begehrt. Er reagiert sehr verärgert, wenn man ihn auf seine Vergangenheit anspricht.

## Fischmarkt

Der große Fischmarkt ist der Hauptumschlagsplatz für Nahrungsmittel in Neu-Neo-Tokio, da die Kabukichaner am liebsten Fisch und Meeresfrüchte essen. Diese Güter stammen größtenteils vom benachbarten Wasserplaneten Ozeanus 5. Selbstverständlich gibt es hier auch andere fischige Angebote. Wer die richtigen Stände kennt, kann hier alles erstehen, was das Herz begehrt: Von Drogen über Waffen bis zu außerirdischen Artefakten.

## Yin-Yang-Yongs

Yin-Yang-Yongs ist der angesagteste Esoterikladen des Universums. Hier werden alle feinstofflichen Wünsche erfüllt, egal, ob man sein Raumschiff nun gemäß Space-Fui ausstatten will oder einfach nur einen neuen Glücksbringer braucht. Der Laden selbst ist natürlich auch gemäß sämtlicher esoterischen Regeln und im traditionellen Stil eingerichtet, in Fremdenverkehrsbroschüren wird er als prächtigste Pagode Neu-Neo-Tokios bezeichnet. Der Besitzer, Yin-Yang-Yong, führt seinen Laden straff und nach den Regeln von Ying und Yang.

# SpaceNinjas

Die SpaceNinjas sehen sich als direkte Nachkommen der Ninjas des vorindustriellen Japan und verweisen stolz auf ihre jahrtausendealten Traditionen. Heute leben die meisten SpaceNinjas auf Kabukicho-Prime, größtenteils in Neu-Neo-Tokio, teilweise aber auch in geheimen Ninja-Klöstern im Dschungel. Dort und wenn sie unter ihresgleichen sind, tragen Ninjas unauffällige und sehr bequeme schwarze Ninjaanzüge mit Maske. In der Stadt hingegen tragen Ninjas häufig traditionelle Verkleidungen. Wenn man also inmitten Kabukicho-Primes auf mittelalterliche Wandermönche, Reisplücker 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 Pizabäcker und -boten die beliebtesten Berufe sind.

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 zum gängigen Bild aus Funk und Fernsehen 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 ist der größte Feind des Ninjas immer noch der Ninja. 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) alltäglich sind.

## Akamachi-Clan

Die Akamachi gehören zu den kleineren Clans, wegen ihrer gut ausgebildeten Ninjas und ihres Faibles für Düfte sind sie allerdings trotzdem sehr berühmt. Bei ihren Attentaten hinterlassen sie stets eine bestimmte Duftnote und selbst ihre Rauchgranaten sind parfümiert. Der Clan betreibt in Neu-Neo-Tokio diverse Parfümerien und auch eigene Parfüm-Fabriken, die ins ganze Universum liefern.

**Clanoberhaupt:** Sha Dong

## Clan der Schildkröte

In der Gründungsgeschichte des Clans der Schildkröte heißt es, er sei noch auf der Erde vom legendären Meister Ratte und seinen vier ursprünglichen Schülern gegründet worden, um die Menschheit vor Dämonen zu beschützen. Entsprechend sieht der Clan es bis heute als seine Pflicht an, gegen Dämonen zu kämpfen, weshalb man seine Mitglieder gelegentlich dabei beobachten kann, wie sie Luft, Regenbögen

oder „besessene“ Passanten verprügeln. Trotzdem sollte man sich nicht leichtfertig mit ihnen anlegen, denn ihr geheimer und einzigartiger Schildkröten-Stil macht sie zu gefährlichen Kämpfern.

**Clanoberhaupt:** Yashimoto

## Goemon-Ishikawa-Highschool

Die Goemon-Ishikawa-Highschool (GIH) ist der eingeschworene Feind der Hattori-Hanzo-Akademie, weil jene ihre zweitklassigen (und sonstwie störenden) Schüler bei ihr ablädt. Entsprechend verhalten sich die Schüler der GIH oftmals wie pubertierende Rotzöpfe mit der Ausbildung eines Elite-meuchelmörders, deren „Scherze“ oftmals mit schweren Verletzungen oder dem Tod des Opfers enden. Trotz dieser sozialen Probleme ist die Ausbildung derart gut (oder die Prüfung derart leicht), dass nahezu niemand durchfällt.

**Clanoberhaupt:** Hong Gong

## Hashimara-Clan

Die Hashimara gehören zu den größten Clans, zusätzlich sind sie auch der führende Anbieter im Pizzagewerbe. Sie betreiben nicht nur Pizzafabriken, sondern auch einen Lieferservice, der sogar andere Pizzerien beliefert. Außerdem bieten sie die sehr beliebte Pizzabotenversicherung für Konkurrenzunternehmen an. Ihre Pizzaboten sind natürlich nicht nur schnelle Radfahrer, die mit ihrem BMX auch jeden Wettkampf gewinnen würden, sondern auch ausgebildete Ninjas, die vom Fahrrad aus besser kämpfen als manch anderer auf festem Boden.

**Clanoberhaupt:** Hashimoto

## Hattori-Hanzo-Akademie

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 Kabukicho-Primes betreibt. Entsprechend begehrt (und teuer) sind ihre Ninjas bei vielen Auftraggebern, auch wenn in Wirklichkeit die meis-

ten Schüler an unnötigen, wirren und vor allem rein theoretischen Ankreuztests scheitern (und anschließend quicklebendig zur Goemon-Ishikawa-Highschool wechseln). Die Akademie wird seit ihrer Gründung vom „unsterblichen“ Hattori Hanzo geleitet, da jedes Clanoberhaupt diesen Namen annimmt.

**Clanoberhaupt:** Hattori Hanzo

## Leiser-Wind-des-Schicksals-Dojo

Der Leise Wind des Schicksals ist kein Clan im herkömmlichen Sinne, vielmehr unterrichtet er seine Schüler per Videokursen im Fernstudium. Natürlich würde sich kein echter Ninja diese Videos jemals anschauen, weshalb auch die Angehörigen dieses Clans als qualitativ minderwertige 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. Die Ninjas dieses Clans arbeiten oft als Kellner auf offiziellen Anlässen und versuchen so an geheime Informationen der Oberschicht heranzukommen.

**Clanoberhaupt:** Zhao Xue

## Ninjaturniere

Natürlich gibt es in Neu-Neo-Tokio auch Ninjaturniere, wo die verschiedenen Dojos gegeneinander antreten. Ein Turniersieg bringt nicht nur viel Geld ein, sondern auch Ruhm und Ehre, denn diese Turniere sind sowohl bei Einheimischen als auch bei Touristen äußerst beliebt. Bei gut besetzten Turnieren ist selbst die gigantische Asia Media Arena (teilweise mehrfach) ausverkauft.

Teilnehmer vom Leisen Wind des Schicksals haben gigantische Quoten, allerdings würden nur sehr unbedarfte Leute (oder Wettbetrüger) auf sie tippen, da dieses Dojo bisher bei keinem einzigen Turnier auch nur über die Vorrunde hinausgekommen ist.

# Zaibatsu-Corporations

Die Industrie (und de facto auch die restliche Gesellschaft) der kapitalistischen Sonderrechtszone Neuasiens wird von Zaibatsu-Corporations beherrscht, gigantischen Konzernen im Familienbesitz. Diese Konzerne haben oft enge Kontakte zu den Ninja-Clans und greifen auf deren Hilfe zurück, wenn die Konkurrenz allzu widerspenstig ist. Auch ansonsten haben die Zaibatsu-Corporations viel gemeinsam: Ihr Hauptsitz befindet sich auf Kabukicho-Prime, sie streben rücksichtslos nach dem größtmöglichen Gewinn und sie betrachten die anderen Zaibatsu-Corporations als ihre Feinde.

## S.I.E. Roboterherstellung

S.I.E. Roboterherstellung 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 riesiger Kampfroboter, weshalb sich die Firma stolz als „Garant für Neu-Neo-Tokios Schutz gegen Dinosaurierangriffe“ bezeichnet. Geschäftsführerin ist eine geheimnisvolle Frau unbekanntes Alters, die ihr Privatleben strikt geheim hält und von ihren Angestellten nur als „Sie“ bezeichnet wird.

## 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 Küchen-

gerätenetz, 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.

## Fish And More

Fish and More ist nicht nur der größte Fischfangkonzern der kapitalistischen Sonderrechtszone, sondern inzwischen auch eines der führenden Unternehmen im Bereich der maritimen Gentechnik. Berühmt wurde die Firma, weil sie es geschafft hatte, Ozeanus 5 fast komplett leerzufischen. Inzwischen tummeln sich auf dem Ozeanplaneten aber wieder diverse Fische aus den Labors von Fish and More, die zusätzlich den Vorteil haben, dass sie schneller wachsen, sich häufiger fortpflanzen, resistenter gegen Krankheiten sind und so ganz nebenbei den Profit des Konzerns erhöhen.

Es kommt zwar gelegentlich vor, dass Fische mit fünf Augen oder Beinen gefangen werden, sie gelangen aber nach Aussagen der Unternehmensführung nicht in den Handel.

## China Space

China Space ist einer der größten Waffen- und Raumfahrtkonzerne in Neurasien, aber auch in anderen Bereichen der Hightech aktiv. Da er mehrere Patente auf wichtige Raumfahrttechniken besitzt, etwa im Bereich FTL-Funk, gilt China Space als „staatswichtiges Unternehmen“ und wird daher vom neuasiatischen Militär „mit besonderer Sorgfalt beschützt.“ Trotzdem (oder vielmehr deswegen) werden die Forschungs- und Testgebiete aber auch vom konzerneigenen Sicherheitsdienst hermetisch abgeschirmt.

## 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 Neurasien. Im restlichen Weltall sind sie hingegen nur schlecht über Randbereichs-Frequenzen zu empfangen.

Beherrscht wird dieses Medienimperium vom höchsten Hochhaus Neu-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.

## Sternenwaljagd

Die Tradition des Sternwalfangs wird in Neurasien bis heute gepflegt, obwohl sie offiziell verboten ist. In der staatlich unregulierten kapitalistischen Sonderrechtszone Neurasiens findet man daher diverse kleinere Unternehmen, die sich auf den Fang von Sternwalen spezialisiert haben und oft auch Walfangsafaris anbieten. Die Jagd auf Sternwale ist allerdings gefährlich, denn zum einen muss man sich vor den Ordnungskräften hüten, zum anderen kann ein Sternwal ein typisches Safari-schiff problemlos zerlegen. Da Walfleisch für viele Asiaten immer noch als heilkräftige Delikatesse gilt, mit der man viel Geld verdienen kann, sterben die Walfänger trotzdem nicht aus.

## ProBeast

ProBeast ist eine kabukichanische Tierschutzorganisation, die sich vor allem dem Schutz der Sternwale und Riesensaurier verschrieben hat. Sie machen regelmäßig mit waghalsigen Aktionen auf ihre Ziele aufmerksam, was dank guter Verbindungen zu Asia Media auch stets in der Öffentlichkeit bekannt wird. Böse Zungen behaupten allerdings, ProBeast sei eigentlich eine geschickt getarnte Imagekampagne des Medienkonzerns.

# Dinosaurier

Dinosaurier sind auf Kabukicho-Prime ein alltäglicher Anblick und vermutlich auch die einzige Tierart, die es mit der gigantischen Flora des Planeten aufnehmen kann. Es gibt sie in allen möglichen Arten, von Flugsauriern über fleischfressende Coelurosaurier bis hin zu pflanzenfressenden Sauropoden. Ganz wie die restliche Flora und Fauna sind aber auch die Dinosaurier wesentlich gefährlicher als anderswo, denn sie sind nicht nur größer als normale Dinosaurier, sondern können auch noch Plasma speien.

Normalerweise sind die Dinosaurier allerdings ungefährlich, da sie im dichten Dschungel und den weiten Tal- und Flusslandschaften leben. Gelegentlich verirren sie sich aber in die menschlichen Siedlungen des Planeten, zumeist, weil sie die Leuchtreklame für Lock- oder Warnsignale halten. Kleinere Städte werden meist nur ein einziges Mal von Dinosauriern heimgesucht, aber in Neu-Neo-Tokio demolieren sie (sehr zur Freude der Baubranche) gelegentlich ganze Straßenzüge und bringen Hochhäuser zum Einsturz. Besonders gefährlich sind allerdings Flugsaurier, welche an den Raumhäfen auf ankommende Kleinraumschiffe lauern.

## Die gefährlichsten Dinosaurier

- Der **Archäopteryx** ist der größte fliegende Saurier. Mit seinem Plasmastrahl jagt er Raumschiffe, um die Insassen an seine Küken zu verfüttern.

- Der **Triceratops** hat, wie der Name andeutet, drei panzerbrechende Hörner. Die Panzerplatten an seinem Kopf schützen ihn vor Feinden und gängigen Anti-Personen-Waffen, was des Öfteren Gärtner zur Verzweiflung treibt, die versuchen, den scheinbar harmlosen Riesen aus ihrem Garten zu vertreiben.

- Der gefährlichste und aggressivste aller Dinosaurier ist der fleischfressende **Tyrannosaurus Rex**. Einzelne Menschen sind für ihn nur ein Happes, aber die gedrängten Menschenmengen in der U-Bahn sind selbst für diesen Vielfraß ein lohnenswertes Ziel.

- Der **Brontosaurus** ist der mit Abstand größte und schwerste Dinosaurier, selbst für die kabukichanischen Verhältnisse wirkt er massig. Glücklicherweise ernährt er sich ausschließlich von Pflanzen und lässt sich nur schwer aus der Ruhe bringen.

Dinosaurier	Kampf profil	Schadens- modifikator	Wendig- keit	Schadens- pool
Archäopteryx	7	2	6	20
Brontosaurus	6	3	3	100
Triceratops	7	3	4	80
Tyrannosaurus Rex	8	4	5	50

# Ninja-Ausrüstung

Was wäre ein Ninja ohne seine spezielle Ninja-Ausrüstung? Richtig, eine tödliche Kampfmaschine ohne Schnickschnack. Aber zum Glück verfügen Ninjas ja über spezielle Ausrüstungsgegenstände.

## Waffen

Waffe	Bonus	Reichweite	Kosten
Ninjaschwert	0	-	200
Ionisierter Wurf dolch	1	10	400
Laser-Nunchaku	1	-	450
Shuriken	0	20	50
Shurikenwerfer	1	50	1.500
Rauchbomben	0	20	600

**Laser-Nunchakus** bestehen aus zwei stabförmigen Energiezellen, die mit einer Art Laserstrahl verbunden sind.

**Rauchbomben** nebeln alles in einem Umkreis von 10 m um die Explosion ein, weshalb alle Proben in diesem Gebiet einen Malus von -1 erleiden.

**Shurikenwerfer** schleudern zielgenau Shurikens aus ihrem Magazin.

## Diverses

Ausrüstung	Kosten
Ninjaanzug	500
Jetpack	2.000

Der typische, schwarze **Ninjaanzug** gibt einen Bonus von +1 auf alle heimlichen Tätigkeiten, wie verstecken oder beschatten.

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

## Raumschiffzubehör

Zubehör	Kosten
Airbags	4.000
Edel-Kombüse	5.000
Ninja-Tarnschild	40.000
Notaus-Knopf	1.000

**Airbags** mindern den Aufprall, falls der Pilot das Raumschiff mal wieder bruchlandet. (Schaden wird um 2 Punkte reduziert)

Die **Edel-Kombüse** ist mit allem Luxus ausgestattet, inklusive intelligenter Küchengeräte mit vernetzter KI.

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

Der **Notaus-Knopf**, in stylischem Retrodesign, fährt alle nicht lebensnotwendigen Systeme auf einem Schlag herunter.

# Rache des Akamachi-Clans

Im Abenteuer „Schatzjagd“ haben es sich die Piraten mit Tanaka Mao verscherzt. Gleichzeitig sind sie dabei aber auch dem Ninja-Clan der Akamachi auf die Füße getreten, in deren Auftrag Tanaka Mao unterwegs war. Dieser sinnt nun auf Rache für die Niederlage und hat seine Mitglieder ausgeschiedt, die Piraten zu töten.

Das Abenteuer beginnt, als einige SpaceNinjas die Piraten in einer Kneipe angreifen. Als die Piraten die Spuren der Angreifer zurückverfolgen, gelangen sie auf den Planeten Kabukicho-Prime, Hauptplanet der kapitalistischen Sonderrechtszone Neuasiens und zudem Heimat der SpaceNinjas. Dort müssen sie sich nicht nur vor der Polizei verstecken, sondern werden auch an allen Ecken und Enden von Akamachis angegriffen.

Dieses Abenteuer ist nicht für Möchtegernpiraten geeignet und sollte unbedingt nach, aber nicht direkt in Anschluss an, Schatzjagd gespielt werden.

## Anschlag

Die Piraten sitzen gerade gemütlich in einer Kneipe und lassen sich ihren Rum schmecken, als plötzlich eine Gruppe altertümliche gekleideter und nach Parfüm duftender Piraten die Bar betritt und sich betont unauffällig um den Tisch der Crew postiert. Ihre Gesichter sind allesamt mit schwarzen Masken getarnt. Seltsamerweise bestellen sie keinen Rum, sondern Sake, was beim Wirt einige Verwunderung auslöst. (Hier sollte den Spielern die Möglichkeit gegeben werden, dem Wirt aus der Patsche zu helfen. Wenn ihnen nichts einfällt, spendiert der Wirt einfach normalen Rum als „lokalen Spezial-Sake“).

Die neu angekommenen Piraten werden immer wieder auf die Gruppe weisen und

extrem unauffällig untereinander tuscheln „das sind die doch, oder nicht?“ Nach einiger Zeit (oder wenn die Gruppe fragt, was los sei), erklärt es der „Kapitän“ der Neuankömmlinge. Er behauptet, die Crew würde im Starnet den Ruf der SpacePirates schaden, weil sie die SpaceNinjas hochjubeln. Außerdem hätten sie andere Piraten für Probieraktionen für Pizza und Parfüm angemeldet und so deren Zuflucht aufgedeckt. Das wäre unerhört!

Vermutlich wird sich die Gruppe gegen diese Anschuldigungen wehren wollen. Dies können sie in einem einfachen Konflikt auf das Profil „Händler“ gegen den „Kapitän“ tun. Der Sieger des Konflikts erhält für jeden Erfolgspunkt einen Piraten zur Unter-

stützung. Bei einem Unentschieden schauen die anderen Kneipenbesucher dem Kampf nur amüsiert zu.

Sollten die Piraten versuchen, ihre Unschuld anhand ihrer StarNet-Aktivitäten nachweisen wollen, so werden sie feststellen, dass ihre Darstellung durch Ninja-Edits und Seiten-Umleitungen total verändert wurde! (Diese Vorarbeit gibt den SpaceNinjas in jedem Fall 4 Bonuswürfel auf ihre Händler-Probe).

## Ninjas

Die Ninjas – denn um nichts anderes handelt es sich bei den getarnten „Piraten“ – werden den Kampf mit ein paar Rauchgranaten einleiten und die Crew anschließend mit Laser-Nunchakus und Shurikenwerfern traktieren. Wenn ihre Niederlage abzusehen ist, werden sie fliehen. Sollten sie gewinnen, nehmen sie die Piraten gefangen und fliegen mit deren Schiff ins Hauptquartier ihres Clans, um sie ihrem Meister zu übergeben.

Profil	Anführer	11 Ninjas
Söldner	4	3
Tech	4	3
Pilot	2	2
Händler	3	2
Schadenspool	2	1

## Nachforschungen

Die Ninjas wissen nichts über den Hintergrund des Angriffs. Sie haben von ihrem Clan überhaupt lediglich erfahren, dass sie die Crew verächtlich machen und möglichst aufmischen sollen. Sie sind per Anhalter auf der Station angekommen. Zurück nach Neu-Neo-Tokio wollten sie mit dem Schiff der Piraten fliegen.

Diverse Ninjas haben Streichholzschachteln der „Smell Good Pizzeria“ in Neu-Neo-Tokio dabei (Probe auf SÖLDNER, Schwierigkeit 2).

Eine Überprüfung der Parfüms führt deren Herkunft auf bekannte Neu-Neo-Tokioer Parfümfabriken wie „Eau de fleur de cerisier“, „Duft des hoffnungsvollen Kranichs“ und „NNT Parfüms“ zurück (Probe auf PILOT, Schwierigkeit 5).

Es gibt einen Ninja-Clan, die Akamachi, die diverse Parfümerien betreiben, um ihre ille-

galen Aktivitäten zu verstecken (Probe auf HÄNDLER, 4 Erfolge).

Die Manipulationen an den StarNet-Einträgen und Buccaneer's-Den-Profilen (das Social Network für Piraten) der Piraten lassen sich allesamt auf getarnte Rechner in der neukapitalistischen Sonderrechtszone Neuasiens (Probe auf TECH, 3 Erfolge), die Stadt Neu-Neo-Tokio (4 Erfolge) oder gar das Stadtviertel „Parfum Town“ (5 Erfolge) zurückverfolgen. „Parfum Town“ ist ein von der Kosmetikbranche beherrschtes Industriegebiet in Neu-Neo-Tokio (1 Erfolg).

Parfum Town ist Standort des Ninja-Clans der Akimachi (Probe auf HÄNDLER, 4 Erfolge).

Es sind Gerüchte im Umlauf, wonach eine unbekannt Gruppe eine Vendetta gegen die Crew ausgerufen hat (Probe auf

HÄNDLER, 2 Erfolge), diese nahmen ihren Ursprung in Neu-Asien (3 Erfolge), Neu-Neo-Tokio (4 Erfolge), einem Hinterhof, auf dem sich traditionell Ninjas des Akamachi-Clans treffen (6 Erfolge).

## Neu-Neo-Tokio

Egal wie, die SpacePirates sollten diverse Spuren erhalten, die darauf hinweisen, dass hinter den Anschlägen ein Ninja-Clan aus Neu-Neo-Tokio steckt und die einzige Möglichkeit, die Verleumdungen und Angriffe zu stoppen, darin besteht, sich in die Höhle des Löwen zu wagen. Sollten die Piraten nicht von selbst darauf kommen, so machen die Ninjas ihr Leben zur Hölle: ihre StarNet-Aktivitäten werden beständig manipuliert, weiterhin Parfümproben ver-

schenkt, in Schiffen, welche die Piraten überfallen wollen, lauern Ninjas auf sie usw.

In Neu-Neo-Tokio müssen die Piraten sich dann nicht nur vor der Polizei verstecken, sondern auch vor den Ninjas des Akamachi-Clans. Und diese werden den Piraten im überrannten Neu-Neo-Tokio überall auflauern...

Trotzdem kann es den Piraten gelingen, zu überleben und das Hauptquartier der Ninjas zu finden – etwa, indem sie fliehende Ninjas verfolgen, ein Clan-Mitglied verführen, einen Peilsender dorthin schmuggeln lassen oder Ähnliches. Ein derartiger Plan wird erfolgreich ausgeführt, wenn in Neu-Neo-Tokio eine Probe mit 5 Erfolgen auf ein passendes Profil gelingt.

## Zweiter Anschlag

Sollten die Piraten bei ihren Nachforschungen irgendwo ihre Telefonnummer hinterlassen, so werden sie nach einiger Zeit von einer Frau mit erotischer Stimme angerufen, die behauptet, den Piraten helfen zu können. Wenn man sie nach ihren Namen fragt, wird sie behaupten, sie heiße „Long Mei“.

Wenn die Piraten nirgends ihre Telefonnummer hinterlassen, so erfahren sie bei ihren Nachforschungen am dritten Tag, dass eine gewisse „Long Mei“ ebenfalls ein Problem mit dem Akamachi-Clan habe und den Piraten unter Umständen helfen würde. In diesem Fall erhalten die Piraten eine Telefonnummer, unter der sie die besagte Frau erreichen können. Auch in diesem Fall macht sie ein Treffen mit den Piraten aus.

Sollten die Piraten sich auf kein Treffen einlassen, so wird „Long Mei“ die Piraten von sich aus aufsuchen.

## Tanaka Mei

Bei „Long Mei“ handelt es sich in Wirklichkeit um Tanaka Mei, die Witwe (bzw. Frau) von Tanaka Mao (aus dem Schatzjagd-Abenteuer), die sich an den Piraten rächen will. Sie gibt sich zunächst als Verbündete der Piraten gegen die Ninjas aus und erzählt ihnen sogar, warum der Akamachi-Clan sie jagt und wo deren Zentrale ist. Sie will die Piraten dadurch aber nur in Sicherheit wiegen, um sie in einem günstigen Augenblick mit ihrem Parfüm zu besprühen und sie so zu ihren willenlosen Sklaven zu machen.

Ihre Kleidung und ihr Benehmen entsprechen dem einer edlen Dame. Sie trägt einen körperbetonten, exzellent bestickten roten Kimono, eine dezente Juwelenkette, ein Dutzend Haarnadeln (ionisierte Wurf-dolche) und eine Handtasche, in der sie ein Katana, ihr Giftparfüm und diverse Rauch-

granaten versteckt. Außerdem trägt sie einen Brief bei sich, in dem die genaue Adresse der neuen Zentrale der Ninjas steht, in dem sie nach ihrem Sieg Bericht erstatten soll.

„Long Mei“ wird die Piraten auch dann zu kontaktieren versuchen, wenn diese schon herausgefunden haben, wo die Zentrale der Akamachis liegt. Sollte es zu keinem Treffen kommen, so wird sie die Piraten als Sekretärin in der Fabrik willkommen heißen und herumführen. In diesem Fall setzt sie ihr Parfüm natürlich ein, wenn die Piraten von den

Profil	Ninja-Dame
Söldner	6
Tech	2
Pilot	2
Händler	4

anderen Ninjas angegriffen werden und enttarnt sich erst hinterher als gefährliche Ninja.

## Giftiges Parfüm

Dieses Parfüm wirkt tatsächlich so, wie es in der Werbung angepriesen wird. Jeder, der damit besprüht wird, muss eine Probe auf PILOT ablegen. Sollte dabei kein oder nur ein Erfolg erzielt werden, so ist der Betroffene Tanaka Mei vollkommen verfallen und tut alles, was sie sagt. Bei zwei Erfolgen erhält man einen Malus von 2 auf alle Proben, bei drei Erfolgen einen Malus von 1. Ab vier Erfolgen hat das Parfüm keine Auswirkungen mehr.

# Endkampf

Die Zentrale des Akamachi-Clans befindet sich in „Parfüm Town“, einem großen, von der Kosmetikbranche dominierten Industriegebiet in Neu-Neo-Tokio. In der Fabrik gibt es allerlei lustige chemische Apparaturen, Behälter mit flüssigen, festen und gasförmigen Zutaten und was man sonst noch so braucht. Selbstverständlich liegt jederzeit explosiver Parfümrauch in der Luft, weshalb Laser- und Plasmawaffen hier unangenehme Nebenwirkungen zeigen. (Die Ninjas stört das nicht weiter, da sie eh nur mit parfümierten Rauchgranaten, Katanas und Shurikenwerfern kämpfen).

Sollte jemand eine Laser- oder Plasmawaffe einsetzen, so gibt es mit einer 50%igen Wahrscheinlichkeit eine Explosion, welche den Schützen mit SÖLDNER 6 angreift. Es ist natürlich auch möglich, gezielt entferntere Gaswolken zur Explosion zu bringen, um z.B. verschanzte Ninjas zu treffen. In diesen Fall gelten die normalen Kampfregeln.

Profil	5 Anführer	15 Ninjas
Söldner	4	3
Tech	4	3
Pilot	2	2
Händler	3	2
Schadenspool	2	1

## Sha Dong

Sha Dong ist das weise alte Oberhaupt des Akamachi-Clans. Wie alle Ninjas wird der mit dem Alter aber nur gefährlicher, weil er mehr geheime Ninja-Kampftechniken kennt. Er wird in den Kampf eingreifen, wenn er das Gefühl hat, seine Schüler seien dabei, zu verlieren.

Profil	Sha Dong
Söldner	6
Tech	2
Pilot	2
Händler	6

# Pizza für Jonas Wagner

Bei einem ihrer Beutezüge gelangen die Piraten in den Besitz einer „Spezial-Pizza“, die an einen Jonas Wagner adressiert ist. Fortan geraten sie ins Kreuzfeuer einer Auseinandersetzung zwischen den Ninja-Clans der Hashimara und der Hattori-Hanzo-Akademie. Doch warum? Was hat es mit dieser „Spezial-Pizza“ auf sich? Und wer zum Geier ist dieser „Jonas Wagner“?

## Einstieg

Die Piraten durchstreifen gerade einen Meteoritengürtel in der Nähe der kapitalistischen Sonderrechtszone Neuasiens, also sie plötzlich aus zwei Richtungen unter Beschuß geraten. Zwei Spaceflitzer nähern sich aus entgegengesetzten Richtungen und feuern auf sie! Beim Ausweichversuch gerät das Piratenschiff zu allem Überflus in den Weg eines Pizzalieferraumschiffs,

welches daraufhin die Spur verliert, einen Meteoriten rammt und qualmend liegen bleibt.

Bei den Angreifern handelt es sich um Ninjas aus zwei verfeindeten Clans, der Hattori-Hanzo-Akademie und der Goemon-Ishikawa-Highschool. Die Piraten sind eigentlich nur zufällig in die Schußlinie geraten, als beide Clans gleichzeitig versuchen, einen Pizzatransport des Hashimara-Clans zu überfallen.

Sie haben kein größeres Interesse an den Piraten; wenn diese sich nicht von sich aus in den Kampf einmischen, werden die Ninjas sie ebenfalls ignorieren. Wenn die Piraten eingreifen, werden die Ninjas sich gegenseitig beleidigen, weil der jeweils andere Clan so tief gesunken sei, mit Piraten zusammenzuarbeiten. Die Piraten können aber auch einfach zugucken, wie die Ninjas sich gegenseitig beschießen (und in der Zwischenzeit den Pizzatransporter plündern).

	Söldner	Pilot	Tech	Händler
1 Pilot	2	6	3	2
1 Tech	3	2	6	1
1 Söldner	6	2	2	2

Antrieb	FTL1				
Geschwindigkeit	5				
Wendigkeit	4				
Zuverlässigkeit	1				
Hilfsenergie	3				
Schildwert	4				
Bewaffnung	1 × Duallaserkanone: WW: 2, RW: 8, SM: 2				
Trefferzone	Antrieb	FTL	Lebenserhaltung	Bordwaffe	Schiffshülle
Max. Schaden	3	8	3	3	8

## Das Pizzalieferraumschiff

Das Pizzalieferraumschiff ist ein typischer SpaceKombi. Er ist größtenteils schwarz lackiert, an verschiedenen Stellen ist in einem rot gefüllten Kreis ein Logo aufgebracht: Ein schwarz maskierter, rasender Radler, der eine Pizza auf der Hand trägt. Darunter steht „Shadow Bike Pizza“.

Nach dem Zusammenstoß mit dem Meteoriten ist das Raumschiff arg verbeult und qualmt. Die Vorderscheibe wurde zerstört, als der Pilot hindurch und auf den Meteoriten geschleudert wurde (er war nicht angeschnallt). Vom Schiff geht kaum noch energetische Strahlung aus, die verbliebe-

ne Strahlung wird kann bei einer Probe auf TECH (1 Erfolg) als „Abwärme heißer Pizzen sowie eine unbekannte Signatur“ identifiziert werden.

### Der Pizzakarton

Bei der unbekanntem Signatur handelt es sich um einen als Pizzaschachtel getarnten Ebook-Reader, der mit äußerst leistungsfähigen DRM-Techniken geschützt wird und (außer dem Bildschirm) keinerlei Zugriffsmöglichkeiten bietet. Hier beißt sich selbst der beste Tech die Zähne aus.

Wie bei Lieferpizza üblich klebt auch hier ein Klebezettel auf dem Karton, anstatt der Adresse steht hier aber nur der Name „Jonas Wagner“.

## Nachforschungen

### Informationen der angreifenden Ninjas

Die Ninjas von der Goemon-Ishikawa-Highschool haben den Pizzatransport nur angegriffen, weil sie Wind bekommen haben, dass ihre Erzfeinde von der Hattori-Hanzo-Akademie es ebenfalls wollten. Warum, wieso und weshalb der Pizzatransport zum Ziel wurde, wissen sie aber nicht. Sie können aber sagen, dass es sich bei „Shadow Bike Pizza“ um eine Fassade des Hashimara-Clans handelt.

Die Ninjas von der Hattori-Hanzo-Akademie wissen, dass im Pizzatransporter ein getarnter Ebook-Reader versteckt ist, den sie zum Clanoberhaupt (Meister Hattori Hanzo) bringen sollen. Sie wissen nicht, was in dem Buch steht, bestehen aber darauf, dass es rechtmäßiges Eigentum der Hattori-Hanzo-Akademie sei, welches vom Hashimara-Clan entwendet wurde und mit diesem Pizzatransporter außer Landes geschmuggelt werden sollte.

### Informationen aus sonstigen Quellen

Im StarNet, über Kontakte oder in Ninja-Dokus lassen sich weitere Informationen auftreiben. Hierzu sind jeweils Proben auf HÄNDLER erforderlich. Für eine erfolgreiche Probe gibt es immer alle angegebenen Informationen, wenn mehrere Piraten ähnlich erfolgreiche Proben ablegen, sollten die Wissensbrocken aufgeteilt werden, damit jeder Pirat etwas zum Gelingen beisteuert.

#### 1 Erfolg

- Der Hashimara-Clan beherrscht angeblich das Pizzerieliefergewerbe.
- Die Goemon-Ishikawa-Highschool hasst die Hattori-Hanzo-Akademie, ihre Schüler sind zudem als schlecht erzogene und gemeingefährliche Gören bekannt.

- Die Hattori-Hanzo-Akademie gilt als elitärster und exklusivster Ninja-Clan, sie betreibt angeblich mehrere hochklassige Golfplätze.
- Ninjas sind sehr traditionsbewusst, weshalb uralte Schriften einen hohen Wert für sie haben.

## 2 Erfolge

- Angeblich wurde vor Kurzem während eines Angriffs der Goemon-Ishikawa-Highschool eine uralte Schriftrolle aus den Archiven der Hattori-Hanzo-Akademie gestohlen. Gerüchten zufolge soll aber der Hashimara-Clan für den Diebstahl verantwortlich sein.
- Der Name „Jonas Wagner“ taucht häufiger im Zusammenhang mit dem Kauf alter asiatischer Schriftrollen auf. Aus dem Namen lassen sich aber keinerlei Rückschlüsse auf eine reale Person ziehen, es handelt sich vermutlich um das Pseudonym eines exzentrischen reichen Sammlers.
- Hu Xing gilt als die Koryphäe für alt-asiatische Schriftrollen. Er wohnt als Einsiedler auf Kabukicho-Prime.

## 3 Erfolge

- Gerüchten zufolge soll es sich bei dem vor kurzem gestohlenen Buch um das letzte Exemplar einer Anleitung für die ultimative Ninjutsu-Technik handeln. Der Clan, der diese Technik beherrscht, würde zum unangefochtenen Herrscher über alle Ninjas. Bisher ist es aber keinem Clan gelungen, sowohl Buch als auch Schlüssel gleichzeitig in seinen Besitz zu bringen.

## 4 Erfolge

- Der Hashimara-Clan soll derzeit im Besitz des Schlüssels sein.

## 5 Erfolge

- Im geschützten Bereich eines Ninja-Forums beschwert sich Pizzaboy99 darüber, dass er seine Kunden in letzter Zeit keine heißen Pizzen mehr liefern könne. Das läge nur daran, dass seine Vorgesetzten ständig einen gewissen „JVW“ vorziehen würden, obwohl der nie Sachen bestellt, die heiß ankommen müssen.

## 6 Erfolge

- Bei der Kombination mehrerer gecrackter Überweisungs-Datenbanken in Kombination mit geschickten Suchbegriffen fällt auf, dass es deutlich überwahrnscheinliche Übereinstimmungen zwischen Kontenbewegungen eines der leitenden Angestellten in der S.I.E. Robotermanufaktur und den Zahlungen von „Jonas Wagner“ gibt.

## 7 Erfolge

- In einem Spionageforum wird derzeit heiß diskutiert, was zu tun sei, wenn Maulwürfe die Standfestigkeit von Pizzafabriken bedrohen. Es scheint vor allem ein Problem zu sein, sie im größtenteils überdeckten Gelände zu finden.

# Hu Xing

Laut seiner StarNet-Page lebt Hu Xing als Einsiedler in einer Hütte auf einem kleinen Hügel mitten im Dschungel von Kabukicho-Prime. Dies stimmt aber nicht ganz, vielmehr lebt er in Eremit Town, einem riesigen Park inmitten Neu-Neo-Tokios, in dem sich viele (sehr reiche) Gelehrte zurückgezogen haben, die etwas Ruhe brauchen.

Hu Xing sieht tatsächlich genau so aus, wie man sich den typischen chinesischen Einsiedler vorstellt: Uralt, weißes Haar und

Söldner	8
Pilot	5
Tech	3
Händler	6

langer, weißer Bart. Er geht immer auf seinen Stock gestützt und pflegt allerlei Marotten. Tatsächlich täuscht dieses harmlose Aussehen, denn er ist ein Ninja-Großmeister und unterrichtet offiziell als externe Lehrkraft für buddhistische Philosophie an der Hattori-Hanzo-Akademie.

Er kennt sich tatsächlich gut mit alten Schriftrollen aus, ist aber eher mürrisch und unwillig, sein Wissen mit dahergelaufenen Vagabunden zu teilen. Er beschimpft die Piraten auf jeden Fall zunächst als anarchistische Taugenichtse und Tagediebe, welche die Schönheit altasiatischer Philosophie nicht zu würdigen wissen, keinen Respekt vor dem Alter hätten und gleitet dann dazu ab, über die Jugend von heute zu schwadronieren, ohnehin sei früher alles besser gewesen. Um Informationen zu erhalten, müssen die Piraten einen Konflikt im Profil HÄNDLER gegen ihn gewinnen, die Güte der erhaltenen Informationen ergibt sich wie folgt:

### Kein Erfolg

Die Piraten sollen ihm das Buch und eine Kontaktmöglichkeit dalassen, er guckt es sich bei Gelegenheit mal an und meldet sich dann. Im Augenblick habe er aber zu viel zu tun, um ihnen zu helfen. Wahrscheinlich sind es eh nur irgendwelche al-

ten Märchen. (Falls die Piraten hierauf eingehen, wird Hu Xing sich allerdings nie melden, sondern das Buch an die Hattori-Hanzo-Akademie übergeben).

### Ein Erfolg

Auf den ersten Blick würde er auf eine geheime Ninjutsu-Rolle tippen, die seien oft in getarnten Ebook-Readern versteckt. Normalerweise ließe sich der Schutz nur von einem Ninja-Meister oder Ninja-Großmeister aufheben. Er könne ihnen da leider nicht helfen, wenn sie wollen, könne er aber versuchen, einen entsprechenden Kontakt zu vermitteln. (Natürlich zu einem Großmeister der Hattori-Hanzo-Akademie).

### Zwei Erfolge

Hu Xing guckt sich den Ebook-Reader genauer an und identifiziert das darin enthaltene Werk als die ultimative Kampftechnik, welche den Ninja-Clan, der sie in ihren Besitz bringt, zum unangefochtenen Herrscher über alle Ninjas macht. Wenn die Piraten bereit sind, es an einen Clan zu verkaufen, könnten sie dafür 15.000 bis 20.000 UC erhalten. Er stellt zudem fest, dass nur ein Ninja-Großmeister den Schutz aufheben kann.

## Auflösung

Die Piraten selbst können wenig mit dem Buch anfangen, da sie dafür zunächst eine Ninja-Ausbildung durchlaufen müssten. Sobald sich herumspricht, dass sie es haben, sind zudem sämtliche Ninjas des Universums hinter ihnen her.

Zuallererst natürlich die Hattori-Hanzo-Akademie, welcher das Buch gestohlen wurde. Sie kann auf zwei Wegen von den Piraten erfahren: Von den Ninjas aus dem Raumkampf zu Beginn des Abenteuers

(wenn diese überlebt haben) oder von Großmeister Hu Xing (der als offizielle Lehrkraft kostenlos die akademieeigenen Golfplätze benutzen darf).

Der Hashimara-Clan sucht natürlich ebenfalls nach dem Buch, sobald er erfährt, dass das Buch nie bei Jonas Wagner ankam. Dafür stellt der Clan sogar die Maulwurfsjagd ein. Sie wollen sich zudem an den Piraten rächen, weil die ihren Boten getötet und ausgeraubt haben.

Die Goemon-Ishikawa-Highschool war ebenfalls beim Raumkampf zu Beginn dabei. Wenn ihre Mitglieder ihn überlebt haben, so hat sie seither ein Auge auf die Piraten. Andernfalls kriegen sie es nur indirekt mit, weil die Hattori-Hanzo-Akademie sich für die Crew interessiert. In dem Fall brauchen sie zwei Tage länger als die Akademie, um auf die Piraten aufmerksam zu werden.

Die restlichen Ninja-Clans werden mit der Zeit aufmerksam, weil so viele große Ninja-Clans hinter den Piraten her sind, und greifen diese daher sicherheitshalber auch an, bloß damit die anderen Clans das Gewünschte nicht erhalten. Es kommt jede Woche ein zusätzlicher Ninja-Clan hinzu.

## Überfälle

Da ja schnell zwei oder mehr Clans hinter den Piraten her sind, werden die Überfälle recht schnell chaotisch, weil die Ninjas

sowohl gegeneinander als auch gegen die Piraten kämpfen. Schließlich kann kein Clan riskieren, dass die Piraten gegen einen der anderen Clans verlieren. So können die Piraten die Ninjas problemlos gegeneinander ausspielen, um ihre Unterzahl zu kompensieren.

Söldner	5
Pilot	2
Tech	3
Händler	4

## Verkauf des Buchs

Wenn die Charaktere jemals wieder ihre Ruhe vor angreifenden Ninjas wollen, so müssen sie das Buch loswerden: Verkaufen, verschenken, zerstören oder vergraben und Schatzkarten streuen. Sowohl die Ninja-Clans als auch reiche Sammler bieten bis zu 20.000 UC für das Buch, wenn die Piraten das Buch verstecken, die Schatzkarte stückeln und die Stücke einzeln verkaufen, so können sie bis zu 25.000 UC verdienen.

# Zusammenfassung für den Spielleiter

Jonas Wagner ist ein machthungriger Manager in der S.I.E. Robotermanufaktur, dessen wahrer Name unbekannt ist. Er hat den Hashimara-Clan unterwandert, um an den Schlüssel für die ultimative Kampf-Technik zu kommen. Nachdem er den Schlüssel in seinem Besitz hatte, bestach er Ninjas von der Goemon-Ishikawa-Highschool, um an einem bestimmten Tag die Hattori-Hanzo-Akademie anzugreifen. Im Chaos dieses Angriffs drangen dann die ihm getreuen Hashimara in die Archive ein, um die Schriftrolle zu stehlen. Der Diebstahl gelang, das Buch sollte per Pizzaboten vom Planeten geschmuggelt werden.

Allerdings hatten die Ninjas der Hattori-Hanzo-Akademie den Diebstahl noch während des Überfalls bemerkt und daher sofort Verfolger entsandt. Dies wiederum fiel den Angreifern der Goemon-Ishikawa-Highschool auf, die natürlich glaubten, die Hattori-Hanzos würden versuchen, irgendwelche Schätze in Sicherheit zu bringen und ihnen daher folgten. In die Auseinandersetzung zwischen diesen Verfolgern gerieten die Piraten zu Beginn des Abenteuers.

# Abenteuerideen

Eine kleine Sammlung von Abenteuerideen, die im Dunstkreis der SpaceNinjas spielen. Sie können entweder in bestehende Abenteuer als Nebenstrang eingefügt oder zu eigenständigen Abenteuern ausgearbeitet werden.

## Erforschung eines alten Ninjatempels

In dem großen Dschungel von Kabukicho-Prime gibt es natürlich auch uralte, längst vergessene Tempel der SpaceNinjas. Hier warten sagenumwobene Schätze, tödliche Fallen und heimtückische Rätsel auf die Piraten. Doch die Gefahr beginnt nicht erst im Tempel, denn schon der Weg von der Landeplattform gleicht einem Kampf auf Leben und Tod...

## Der Großmeister ist verschwunden

Der Großmeister eines Ninjaclans ist spurlos verschwunden. Natürlich sucht der Clan nach ihm, bisher aber erfolglos. Als letzte Hoffnung heuern sie Piraten an, um den Großmeister zu finden. Wurde er nur entführt oder ermordet? Und von wem - einem verfeindeten Ninja-Clan? SpacePirates? Oder ist er in den Fängen einer der kapitalistischen Großkonzerne Neu-Neo-Tokyos, die an ihm abscheuliche Experimente durchführen wollen?

## Manipulation eines Ninja-Tuniers

Die Piraten erhalten von einem SpaceMafiosi den Auftrag, das große Ninja-Turnier „Schattenkampf“ zu manipulieren. Sie sollen dafür sorgen, dass ein eher schwacher Kämpfer den 1. Platz erreicht. Dazu müssen sie den Kämpfer aufmuntern und seine Gegner schwächen - ein schwieriges Unterfangen, denn die Teilnehmer werden gut bewacht...

## Wirtschaftsspionage

China Space entwickelt eine neue Tarntechnik, mit der neuchinesische Spione noch einfacher die Geheimnisse des Handelsrats stehlen könnten. Der würde diese Technik entsprechend gerne selbst in die Finger kriegen - lediglich um Abwehrmaßnahmen zu entwickeln, versteht sich. Offiziell lässt sich da aber nichts machen, weshalb der Handelsrat nun inoffiziell auf die Hilfe der SpacePirates zurückgreift.



# スペース ニンジャ SpaceNinjas

Eure Piraten haben Schätze gefunden, Zeitmaschinen gestohlen, Schiffe gekapert und sich in die Intrigen des Handelsrats verstrickt. Für alle, denen das nicht reicht, gibt es nun einen komplett neuen Sektor, der den Piraten noch mehr Gelegenheit für Reichtum und Abenteuer bietet.

Besucht die kapitalistische Sonderrechtszone Neuasiens mit ihrem zentralen Planeten Kabukicho-Primé. Kämpft gegen SpaceNinjas, deren Clans die dortige Industrie unterwandert haben und glauben, den SpacePirates überlegen zu sein. Liefert euch in den verwinkelten Gassen Neu-Neo-Tokios Verfolgungsjagden mit Feuer speienden Sauriern und der Roboterpolizei. Trefft neue Sekten, findet neue Ausrüstung und erlebt neue Abenteuer in einer Welt der Giganten.

