

Space  Pirates

Themenhefte



Space Pirates Themenhefte

jcgames
freie Rollenspiele

Inhalt

SpaceNinjas

Kapitalistische Sonderrechtszone	
Neuasiens.....	6
Kabukicho-Prime.....	7
Neu-Neo-Tokio.....	8
SpaceNinjas.....	11
Ninja-Clans.....	12
Zaibatsu-Corporations.....	16
Dinosaurier.....	18
Ausrüstung.....	19
Abenteuer.....	20
Abenteuerideen.....	20
Rache des Akimachi-Clans.....	21
Pizza für Jonas Wagner.....	25

Atlanter vs Spaceamazonen

Atlanter.....	32
Atlantis.....	32
Stadtschiffe.....	33
Poseidons Dreizack.....	34
Spaceamazonen.....	36
Amazon.....	36
Amazonenkreuzer.....	37
Pink Arrow.....	37
Politisches.....	38
Ausrüstung.....	39
Abenteuer.....	40
Abenteuerideen.....	40
Die Karte von Atlantis.....	41

BigBong-Theorie

SpaceWorms.....	58
Raumstationen.....	59
Agrarplaneten.....	60
SpaceWorm-Improvement-Project.....	60
BigBong.....	61
Interessante Persönlichkeiten.....	61
Interessante Lokalitäten.....	62
Al Hadir.....	64
Hadir I.....	64
SmallBong.....	64
Ausrüstung und Rauschmittel.....	65
Abenteuer.....	67
Abenteuerideen.....	67
Buschraub.....	68

Stars und Sternchen

Stars und Sternchen.....	79
Starnet.....	80
Konzerne.....	81
Promis.....	83
Aristokratie.....	86
Das System der Träume.....	87
Weitere Orte.....	91
Ausrüstung.....	92
Abenteuer.....	93
Abenteuerideen.....	93
Abenteuer: Wagonian Wedding.....	94

SP:Insider

Roboter von Kappa Gamma.....	103
SpaceMafia.....	107
SpaceRocker.....	111
SpaceSchnee.....	115
Space-Steuerfahnder.....	119
Handelsgesellschaften.....	121
Raptorianer.....	123
Spacewood-Klinik.....	127
Glutulhu.....	131
Zufallstabellen.....	135
Ausrüstung.....	137
Beta Prison.....	141

SpacePirates im Web

Auf der SpacePirates-Homepage gibt es, neben dem Regelwerk, auch diverses Zusatzmaterial als PDF. Dort findet ihr auch eine interaktive Sternenkarte und diverse Zufallsgeneratoren.

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

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

SpacePirates WebApp

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

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



Impressum

Autor und Layout

Jürgen Mang

Lektor, Motivator und gute Seele von SpacePirates

Onno Tasler

Coverillustration

Markus Heinen

Helfende Hände

Andreas Rexfort
Bjorn Beckert
Friederike Schmutzler
Markus Leupold-Löwenthal
Markus von Schoenebeck
Max & Alf
Moritz Mehlem
Kerstin Konz
Peter Meuer
Jens Palm

Lizenz

Dieses Werk steht unter der CreativeCommons-Lizenz



Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International.

Was ist SpaceNinjas?

SpaceNinjas ist das erste Erweiterungsheft zu SpacePirates, dem freien und abgedrehten Space-Opera-Rollenspiel um Piraten im Welt- raum im Stil der 1980er Zeichentrickserien und Comics. Dieses Heft ist eine überarbeite- te und erweiterte Neuauflage, die dir von der Neu-Asiatischen-Küchen-Geräte-Fabrik prä- sentiert wird. Es erweitert das SpacePirates- Universum um die kapitalistische Sonder- rechtszone Neuasiens mit ihrem zentralen Planeten Kabukicho-Prime. Hier sind die SpaceNinjas zu Hause, deren Clans inzwi- schen viele Wirtschaftszweige unterwandert haben und sich nun zu den bereits zahlrei- chen Feinden der SpacePirates gesellen.

Dieses Heft enthält alles, was man braucht, um die SpacePirates mit SpaceNinjas zu kon- frontieren: Angaben zur kapitalistischen Sonderrechtszone Neuasiens auf dem Planeten Kabukicho-Prime, zu dessen Hauptstadt NeuNeo- Tokio und natürlich eine Vorstellung der berühm- testen Ninja-Clans. Dazu gibt es neue ninjatypische Ausrüstung und natürlich zwei Abenteuer und weitere Aben- teuerideen, in denen die SpacePirates dies al- les erleben können.

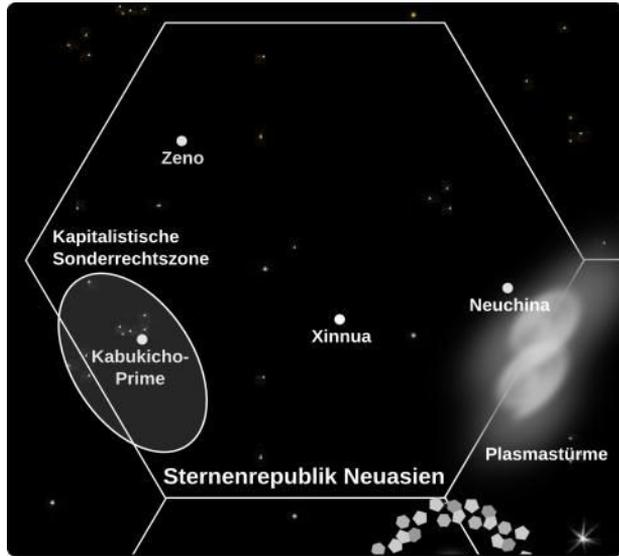


スペース
ニンジャ
SpaceNinjas



Kapitalistische Sonderrechtszone Neuasiens

In der kapitalistischen Sonderrechtszone Neuasiens ist alles besser, freier, schneller, größer und kapitalistischer als in der Sternenrepublik Neuasien und den restlichen bekannten Sektoren. Hier wird nichts zensiert und reguliert, der Staat bezahlt einzig und allein die Nachtwächter - aber die braucht aufgrund der Leuchtreklame eigentlich niemand. Hier kann jeder Geschäftsmann seinen erzkapitalistischen Traum leben oder auch von jedem unbeachtet gnadenlos untergehen. Ausländische Firmen hatten es hier schon immer besonders schwer.



Die Sonderrechtszone wird vom Chief executive officer Leu Ming geleitet, der von einem Board of directors beraten und gewählt wird. Das Board of directors selber wird von Firmenvertretern demokratisch gewählt. Natürlich besitzt auch ein Vertreter der Sternenrepublik Neuasien mehrere Stimmen.

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. Daher zählen die größten Zaibatsu-Corporations auch zu den mächtigsten Konzernen des Universums.

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 speienden und nahezu unverwundbaren Dinosaurier. Flugsaurier machen jedes Startmanöver oder jeden Landeanflug zu einem kleinen Abenteuer. Die Bewohner von Kabukicho-Prime haben sich mit alledem schon längst abgefunden, so dass kein großes Aufheben darum gemacht wird, wenn Dinosaurier einen Stadtteil verwüsten oder ein Raumschiff fressen.

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

Inmitten dieser Idylle findet man mit Neu-Neo-Tokio die Hauptstadt der kapitalistischen Sonderrechtszone Neusians, 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 und einer der größten Städte des Universums. 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 Immobilien-spekulanten 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 Air-cars 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.

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“.

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

gelingt. Dennoch ist es jedesmal ein Abenteuer in Neu-Neo-Tokio zu landen oder zu starten. Daher hat der Flughafen auch eine jederzeit bereite Einsatztruppe, die Dinosaurier zurückschlagen und verunglückte Raumschiffe professionell bergen kann, aber meist bleibt von einem Raumschiff nach einem Dinosaurierangriff kaum noch was übrig, was nicht eine große Kehrmaschine beseitigen kann.

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 große 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.

Innenstadt

Die Innenstadt ist die Essenz Neu-Neo-Tokios: Hier gibt es die schrillsten Neonreklamen, die gigantischsten Wolkenkratzer und die prächtigsten Konzernzentralen. Jeder Konzern, der was auf sich hält hat hier eine beeindruckende Niederlassung. Die Konzerne versuchen sich gegenseitig in ihren Prachtbauten zu überbieten, so dass ständig irgendwo ein noch höherer Wolkenkratzer entsteht.

Die Innenstadt ist mehrere Quadratkilometer groß und verfügt daher über ein extrem gut ausgebautes Nahverkehrsnetz. Dieses besteht aus kleinen Kapseln für bis zu 30 Personen, die in unter- und oberirdischen Röhren wie Billiardkugeln abgeschossen werden und im 5-Minutentakt die zentralen Orte miteinander verbinden.

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. Hier pulsiert das Leben rund um die Uhr und an jedem Tag.

Fischmarkt

Der große Fischmarkt ist der Hauptumschlagsplatz für Nahrungsmittel in Neu-Neo-Tokio, da die Kabukichaner am liebsten Fisch und Meeresfrüchte es-

sen. Diese Güter stammen größtenteils vom benachbarten Wasserplaneten Ozeanus 5. Selbstverständlich gibt es hier auch andere fischige Angebote und wer die richtigen Stände kennt, kann hier alles erstehen, was das Herz begehrt: Von Drogen über Waffen bis zu außerirdischen Artefakten.

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.

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.

Zentralbahnhof

Der Zentralbahnhof liegt in der Mitte von Neu-Neo-Tokio und hat alleine schon die Größe einer Stadt. Hier laufen alle Linien der städtischen Nahverkehrsmittel zusammen. Natürlich ist er mit einer Hochgeschwindigkeitsstrecke mit dem Raumhafen verbunden. In den Gängen und Hallen des Bahnhofs haben sich unzählige kleinere und größere Händler niedergelassen und versuchen ihre Waren an den Reisenden zu bringen. Hier findet man alles, was das Touristenherz begehrt.

Wettbüros

In Neu-Neo-Tokio gibt es an jeder Ecke Wettbüros. Hier kann auf alles Erdenkliche gewettet werden. Am beliebtesten sind Wetten auf Ninjatuniere, Roboterkämpfe und allen voran auf Dinosaurier. Die am häufigsten auftretenden und damit beliebtesten Dinosaurier haben reiserische Namen wie Gontagon, Hermiras, Bakagon und Morkzilla verpasst bekommen. So kann man z.B. wetten, dass Gontagon in einem Jahr mehr Schaden in Neu-Neo-Tokio anrichtet als Morkzilla. Diese Dinosaurier haben mittlerweile sogar recht große Fanclubs.

Weitere interessante Orte

Asia Media Arena

Dies ist die größte Eventarena und Sporthalle mit Platz für 300.000 Besucher. Hier werden unter anderem die bekannten Roboterkämpfe und Ninjatuniere ausgetragen.

DinoPark

Der Startpunkt für die waghalsigen Dschungelsafaris mit garantiertem Dinosaurierkontakt.

Eremit Town

Ein riesiger Park mit Häusern für reiche Gelehrte, das Betreten ist nur Befugten gestattet. Der Park wird von einem eigenen Sicherheitsdienst bewacht, der natürlich aus Ninjas besteht.

Ninjaviertel

Das offizielle Viertel der Ninjas, in dem sich jeder Clan präsentiert. Hier ist alles nur Show, um die Touristen zu beeindrucken und neue Schüler zu rekrutieren.

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 sechs 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.

Ninjaturniere

Natürlich gibt es in Neu-Neo-Tokio auch Ninjaturniere, in denen die verschiedenen Clans 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 dieser Clan bisher bei keinem einzigen Turnier auch nur über die Vorrunde hinausgekommen ist. Den Sieg machen meist der Clan der Schildkröte und der Hashimara-Clan unter sich aus. Dementsprechend schlecht sind deren Quoten.

Akamachi-Clan

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. 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. Wegen des Parfüms und ihres ausnahmslos guten Aussehens wird den Ninjas des Akamachi-Clans eine metro- bis homosexuelle Einstellung nachgesagt, mit der sie unter Ninjas des Öfteren aufgezogen werden. Es könnte aber auch an ihrem zwar wirkungsvollen, aber leicht tuntig wirkenden Kampfstil liegen.

Clanoberhaupt: Sha Dong

Clan der Schildkröte

Der Clan der Schildkröte gilt als einer der traditionsreichsten Clans. 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 schützen. 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. Der Clan wird bevorzugt von den Zaibatsu-Corporations angeheuert um geheime Aufträge auszuführen.

Clanoberhaupt: Yashimoto

Sha-Dong Kloster

Dieses Kloster liegt in einem ruhigen Bereich des Jangtsekiang, des längsten Flusses von Kabukicho-Prime, und trägt immer den Namen des momentanen Clanoberhaupts. Es lässt sich einfach erreichen und gilt als eines der schönsten Klöster, auch wenn anfangs das helle Rosa mitten im Dschungel etwas irritiert. Hier werden die Schüler der Akamachi nicht nur zu wahren Ninjameistern herangebildet, sondern auch zu perfekt gestylten Ninjas mit perfekten Manieren. Vorgeblich wird dabei nur die innere Schönheit durch Meditation nach außen projiziert, was aber niemand glaubt. Behauptungen, das Kloster sei in Wirklichkeit eine Schönheitsfarm inklusive einer Klinik für plastische Chirurgie, werden vom Clan aber vehement abgestritten.

Shao-Long Kloster

Das Shao-Long-Kloster, elitäre Ausbildungsstätte und zugleich Hauptsitz des Clans der Schildkröte, liegt inmitten des Dschungels von Kabukicho-Prime, auf dem höchsten Plateau der Neu-Ural-Gebirgskette. Es lässt sich nur über einen äußerst langen und steilen Pfad erreichbar, auf dem schon mancher Möchtegem-Ninja umkam. Zwar könnte man das Kloster auch bequem per Raumschiff erreichen, aber nur wenn man den Pfad beschreitet, erhält man an der Pforte auch Einlass. Das Kloster wurde vom ersten und besten Schüler von Meister Ratte gegründet, dem äußerst großen Shao Long.

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 Rotzlöfchel 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. Die Ninjas der GIH fallen oft durch ihre extravaganten Cosplay-Outfits auf, die sie zu allen Gelegenheiten tragen. Zudem gewinnen sie quasi jeden Cosplaywettbewerb. Von den besten Ninjas der GIH sind sogar Sammelkarten erhältlich.

Clanoberhaupt: Hong Gong

Hashimara-Clan

Die Hashimara gehören zu den größten und ältesten Clans. Zudem sind sie auch zum führenden Anbieter im Pizzagewerbe aufgestiegen, was wohl nicht nur durch ihre durchaus leckeren Pizzen zu begründen ist. Sie betreiben nicht nur Pizzafabriken, sondern auch einen Lieferservice, der sogar andere Pizzerien beliefert. Außerdem bieten sie die sehr beliebte Pizzabotenversicherung für Marktbegleiter an, manche nennen es auch Schutzgelderpressung. 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. In ihren Händen wird sogar eine Familienpizza zu einer tödlichen Waffe.

Clanoberhaupt: Hashimoto

Die Highschool

Das Kloster der Goemon-Ishikawa-Highschool wird mittlerweile nur noch als die Highschool bezeichnet. Ursprünglich lag es tief im Dschungel versteckt, mittlerweile hat sich Neu-Neo-Tokio aber so weit ausgebreitet, dass das Kloster Teil eines gigantischen Einkaufszentrums geworden ist. Anfangs war das ein schwerer Schlag für die GIH, aber mittlerweile haben sie ihre prominente Lage zu ihrem Vorteil genutzt und das Einkaufszentrum goemonisiert. Inzwischen heißt es Goemon-Ishikawa-Centre (GIC). Es bildet den Mittelpunkt der Cosplay-Bewegung in Neu-Neo-Tokio, hier finden täglich Cosplaypartys statt. Trotz massiver Werbung gehen die begabtesten Schüler lieber zur Hattori-Hanzo-Akademie.

Hashimara Zentrale

Zwar ist der Hashimara-Clan einer traditionsreichsten Ninjaclans, wäre aber nicht zum unangefochtenen Pizzamarktführer geworden, hätte er nicht die ein oder andere Tradition zurechtgebogen. Daher befindet sich die Zentrale nicht wie es die Tradition erfordert im Dschungel, sondern verkehrstechnisch extrem gut angebunden im Industriebezirk von Neu-Neo-Tokio, etwa in der Mitte zwischen dem Zentralbahnhof und dem Raumhafen. Dieser Standort erlaubt eine extrem schnelle Auslieferung der Pizzen. Zudem ist der Hashimara durch den Standort extrem beliebt unter den Ninja-Schülern geworden – wohl auch, weil das einzige Hindernis für die Aufnahme der Horror-Verkehr in Neu-Neo-Tokio ist.

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 meisten 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. Unabhängig davon hat der Clan enormen Zulauf an Schülern und ist dank seiner allseits präsenten Star-net-Werbung extrem bekannt. Die Ninjas dieses Clans arbeiten oft als Kellner auf offiziellen Anlässen und versuchen so an geheime Informationen der Oberschicht heranzukommen.

Clanoberhaupt: Zhao Xue

Hattori-Hanzo Kloster

Das Kloster der Hattori-Hanzo-Akademie liegt, sehr zu Hattori Hanzos Ärger, nicht auf dem höchsten Berg Kabukicho-Primes, da steht nämlich schon das Kloster des Clans der Schildkröte. Daher hat die Akademie sich entschieden, ihr Kloster auf dem Gipfel eines fast erloschenen Vulkans zu erbauen. Um den Vulkan herum befindet sich der beste und größte Golfplatz von Kabukicho-Prime. Zwischen den gepflegten Golfplätzen befindet sich der traditionell schwierige Weg ins Kloster, der durch glühend heiße Magmakammern führt, damit auch genügend Anwärter umkommen. Im Kloster herrscht eiserne Ninjadisziplin und der Golfplatz wird per Nagelschere von den Ninjaschülern auf perfekter Länge gehalten.

Das Dojo

Das Dojo dieses Clans liegt am Rand von Neu-Neo-Tokio, wo der Dschungel noch gezähmt und die Verkehrswege noch gut sind. Anwärter müssen lediglich zwei Hürden überwinden: Den grimmigen Wächter am Eingang und Horden von Fans, die live als Publikum bei einer Aufzeichnung dabei sein wollen. Das Dojo ähnelt eher einer großen Sendeanstalt als einem traditionellen Ninja-Kloster, sogar der Dschungel rund um das Dojo ist eine sorgfältig gepflegte Kulisse. Von zig Fernsehstudios aus wird rund um die Uhr Ninja-TV ausgestrahlt, das erste Ninja-Pay-TV-Programm des Universums. Zudem werden hier auch die Videokurse hergestellt und in das ganze Universum versandt, sodass die Star-netleitungen hier immer glühen.

Zaibatsu- Corporations

Die Industrie (und de facto auch die restliche Gesellschaft) der kapitalistischen Sonderrechtszone Neusians 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.

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 Neusien. 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 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.

China Space

China Space ist einer der größten Waffen- und Raumfahrtkonzerne in Neusien, 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 neusiasischen Militär „mit besonderer Sorgfalt geschützt.“ Trotzdem (oder vielmehr deswegen) werden die Forschungs- und Testgebiete aber auch vom konzerneigenen Sicherheitsdienst hermetisch abgeschirmt.

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

Sternenwaljagd

Die Tradition des Sternwalfangs wird in Neurasien bis heute gepflegt, obwohl sie offiziell verboten ist. In der staatlich unregulierten kapitalistischen Sonderrechtszone Neurasien 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 Safarischiiff 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.

DinoFanatics

Die DinoFanatics sind ein loser Zusammenschluss von Dinosaurier-Fans. Sie veranstalten oft Ausflüge in den Dschungel und die größten Dino-Cosplay Parties von Neu-Neo-Tokio. Traurige Berühmtheit erlangt diese Gruppierung als ein Dinosaurier, mit einem Schluckauf, $\frac{3}{4}$ der Mitglieder röstete.

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.

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 Küchengerätenez, 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.

S.I.E.

Roboterherstellung

Die S.I.E. Roboterherstellung stellt nicht nur Roboter her, sondern hat auch eine angeschlossene Lieferkette, 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-Tokios 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 unbekanntes Alters, die ihr Privatleben strikt geheim hält und von ihren Angestellten nur als „Sie“ bezeichnet wird.

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 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-punkte
Archäopteryx	7	2	6	20
Brontosaurus	6	3	3	100
Triceratops	7	3	4	80
Tyrannosaurus Rex	8	4	5	50

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	Waffenbonus	Kosten
Ninjaschwert	0	200
Ionisierter Wurf dolch	1	400
Laser-Nunchaku	1	450
Shuriken	0	50
Shurikenwerfer	1	1.500
Rauchbomben	0	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.

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, heimtückische Rätsel und gewinnbringende Geheimnisse auf die Piraten. Doch die Gefahr beginnt nicht erst im Tempel, denn schon der Weg von der Landeplattform gleicht einen Kampf auf Leben und Tod. Und wer weiß, wer noch alles auf den Ninjatempel aufmerksam geworden ist.

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 des Leiser-Wind-des-Schicksals-Dojos den 1. Platz erreicht. Dazu müssen sie den Kämpfer aufmuntern und seine Gegner schwächen - ein schwieriges Unterfangen, denn die Teilnehmer werden gut bewacht und stehen im Mittelpunkt des öffentlichen Interesses.

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. Werden sie bei dem Auftrag geschnappt, weiß der Handelsrat natürlich von nichts, aber der Auftrag ist einfach zu lohnend, um ihn einfach auszuschlagen.

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 hochjubein. Außerdem hätten sie andere Piraten für Proberaktionen 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 Rauchgra-

naten 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.

	Anführer	11 Ninjas
SÖLDNER	4	3
TECH	4	3
PILOT	2	2
HÄNDLER	3	2
Zähigkeit	2	1
Bewaffnung	Laser-Nunchaku: WB 1 Shurikenwerfer: WB 1 Rauchbomben: WB 0	

Nachforschungen

Die Ninjas wissen nichts über den Hintergrund des Angriffs. Sie haben von ihrem Clanoberhaupt 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 illegalen 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 unbekannte 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 verschickt, 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 willenslosen 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 Rauchgranaten 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.

Ninja Dame	
SÖLDNER	6
TECH	2
PILOT	2
HÄNDLER	4
Zähigkeit	4
Bewaffnung	Ionisierter Wurf dolch: WB 1 Ninjaschwert: WB 0

„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 hei-

ßen und herumführen. In diesem Fall setzt sie ihr Parfüm natürlich ein, wenn die Piraten von den 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 „Parfum 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 Kampfregele.

	5 Anführer	15 Ninjas
SÖLDNER	4	3
TECH	4	3
PILOT	2	2
HÄNDLER	3	2
Zähigkeit	2	1
Bewaffnung	Laser-Nunchaku: WB 1 Shurikenwerfer: WB 1 Rauchbomben: WB 0	

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.

Sha Dong	
SÖLDNER	6
TECH	2
PILOT	2
HÄNDLER	6
Zähigkeit	4
Bewaffnung	Ninjaschwert: WB 1

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).

Spaceflitzer	
Pilotenwert	6
Techwert	6
Söldnerwert	6
Antrieb	FTL1
Geschwindigkeit	5
Wendigkeit	4
Hilfsenergie	3
Zuverlässigkeit	1
Schadenspunkte	12
Schilde	4
Sensoren	Standard
Bewaffnung	1 Duallaserkanone: WW 2, SM 2

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 verbliebene 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 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 „JW“ 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 überwahrscheinliche 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	
SÖLDNER	8
PILOT	5
TECH	3
HÄNDLER	6
Zähigkeit	4
Bewaffnung	keine

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

Ninjas	
SÖLDNER	5
TECH	3
PILOT	2
HÄNDLER	4
Zähigkeit	1
Bewaffnung	Ninjaschwert: WB 0 Shuriken: WB 0

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. Roboterherstellung, 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 einen 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 Piz-

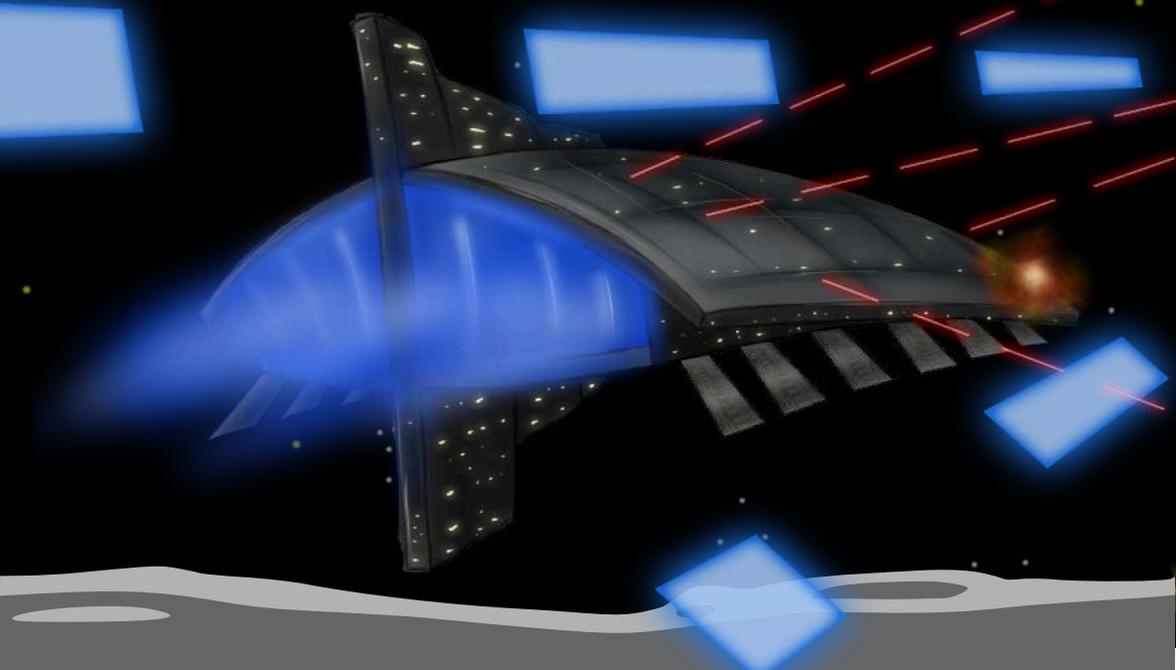
zaboten vom Planeten geschmuggelt werden.

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.

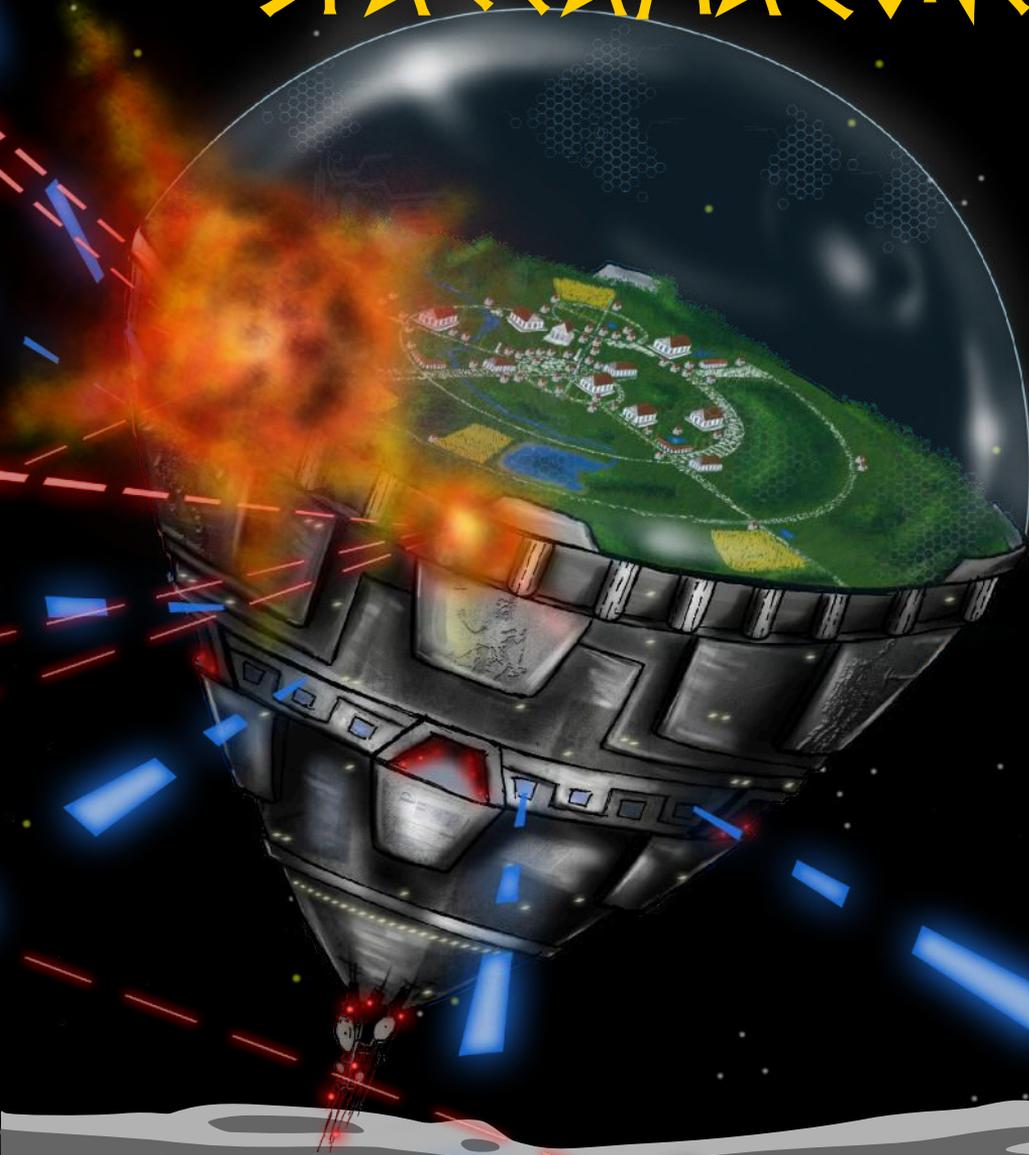
Was ist Atlanter vs Spaceamazonen?

Das zweite Themenheft zu SpacePirates dreht sich um die verfeindeten Alienrassen der Atlanter und Spaceamazonen. Schon zu einer Zeit, als die Menschen noch mit Steinen spielten, bekriegten sich diese beiden Rassen in den Weiten des Universums. Die Zahl der Atlanter hat sich seit den Glanzzeiten ihres Reichs stark verringert, während die Spaceamazonen so kriegerisch und heimatlos wie eh und je plündernd durch den Weltraum ziehen.

Dieses Themenheft bietet erweiterte Hintergrundinformationen zu den Spaceamazonen und führt die Atlanter als neue Alienrasse in das SpacePirates-Universum ein. Neben coolen Hintergrundinformationen und neuer Ausrüstung gibt es natürlich auch ein umfangreiches Abenteuer, das die Charaktere in die atlantische Geschichte blicken lässt.



ATLANter VS SPACEAMAZONEN



Atlanter

Der Mythos von Atlantis ist halb so alt wie die Geschichte der Menschheit. Die eigentliche Kultur ist hingegen deutlich älter, denn während die restliche Menschheit noch mit Steinen spielten, machten sich die Atlanter schon auf zu den Sternen und ließen ihre primitiven Nachbarn auf der Erde zurück. Sehr zum gegenseitigen Erstaunen trafen sich Menschen und Atlanter vor einiger Zeit im Weltraum wieder.

Heute wohnen die verbliebenen Atlanter innerhalb großer, städteähnlicher Raumschiffe, mit denen sie durch den Weltraum ziehen. Es nicht sehr viel über sie bekannt, da sie recht zurückgezogen leben und kaum Handel mit anderen intelligenten Spezies betreiben. Seit einiger Zeit mischen sie sich aber unter die primitiveren Völker, um sie zu lehren und auf den rechten Weg zu führen. Als Lehrer haben sie theoretisch auch die Fähigkeiten, hervorragende Armeen auszubilden und zu formen; bis jetzt weigern sie sich aber nachdrücklich, dies zu tun. Auch hüten sie ihre weit fortgeschrittene Technologie wie ihren Augapfel.

Ihre Staatsform, Städte, Kleidung und Kultur erinnern an das alte Griechenland. Sogar ihre Raumschiffe sehen aus wie alte griechische Stadtstaaten und ihre Technologie ist sehr mythisch, aber auch weit fortgeschritten. Sie tragen meist Sandalen und die typischen, weißen Togen. Beherrscht werden sie theoretisch von einem Philoso-

phenkönig. Da aber alle Atlanter hohen Wert auf Gelehrsamkeit legen, konnte schon seit Jahrhunderten kein Weisester der Weisen mehr gekürt werden, weshalb die Lenkung ihrer Stadtschiffe vorübergehend in den Händen einer Vollversammlung aller Einwohner liegt.

Die Atlanter sind religiös und glauben an Zeus den Göttervater und die anderen elf olympischen Götter Poseidon, Hera, Demeter, Apollon, Artemis, Athene, Ares, Aphrodite, Hermes, Hephaistos und Hestia. Der Glaube hat sich aber natürlich den veränderten Bedingungen angepasst.

Die Atlanter sind größtenteils Pazifisten, da sich ihr ehemals stolzes Reich niemals vom großen Krieg gegen die Spaceamazonen erholt hat. Dennoch ist auch ihre Waffentechnologie weit fortgeschritten und der der meisten Alienrassen weit überlegen. Einstmals wetteiferten die Atlanter und die Spaceamazonen um die Vorherrschaft im Universum, heute streifen beide als heimatlose Nomaden durchs All - die Amazonen als Plünderer, die Atlanter als Lehrer.

Atlantis

Atlantis heißt nicht nur die sagenumwobene, untergegangene Stadt auf der Erde, sondern auch der mittlerweile vernichtete Heimatplanet der Atlanter. Er war, wie die Erde, ein blauer Planet mit großen Ozea-

nen. Nur herrschte hier das Flair der Antike: weitläufige, weiße Städte, monumentale Marmortempel und Statuen, die die 7 Weltwunder wie kleines Spielzeug aussehen lassen. Leider wurde dieser Planet in der letzten großen Schlacht zwischen den Atlanter und den Spaceamazonen vernichtet. Immer wieder kommen Gerüchte auf, dass der Planet nicht vernichtet wurde, sondern in einen riesigen Dimensionsriss stürzte. Diese Gerüchte entsprechen in der Tat der Wahrheit. Nun suchen die überlebenden Atlanter eine Möglichkeit, ihren Planeten zu finden, um dort eine Ära des Friedens zu beginnen.

Typ	Erdähnlicher Planet
Sektor	unbekannt
Monde	2
Einwohner	Atlanter
Hauptstadt	Atlantis
Raumhäfen	auch für große Frachtschiffe
Besiedelung	Wenige, große Städte
Verfolgungsstatus	0
Technologielevel	FTL
Politisches	Heimatplanet der Atlanter

Stadtschiffe

Da die Atlanter sehr heimatverbunden sind, aber trotzdem das Universum erforschen wollten, haben sie die riesigen Stadtschiffe erdacht. Für diese werden zumeist kleinere Kontinente oder größere Inseln aus Planeten herausgelöst und mit atlantischer Technik weltraumtauglich ausgerüstet. Auf der Oberseite eines Stadtschiffs befindet sich entsprechend eine natürliche Landschaft mit Weideflächen, Wäldern, Wasserflächen und der eigentlichen Stadt. Auf der Unterseite, die stets spitz zuläuft, befinden sich die technischen Anlagen, inklusive redundanter Antivakuumkraftfelder, Schutzschilder, Waffensysteme, Lebenserhaltung, Wetterkontrolle und natürlich des FTL-Antriebs.

Auf Planeten landen können die Stadtschiffe allerdings nicht, dafür verfügen sie aber über eine gigantische Anzahl von Gleitern, die sowohl für Transport- als auch Kampfzwecke eingesetzt werden können. Dazu verfügt auch jede Stadt über FTL-fähige Tachyonenkanonen und Quantentorpedos.

Die Stadt

Die Stadt steht inmitten der Grünfläche und ist wunderbar idyllisch anzusehen. Nirgends sieht man moderne Technik, keine knatternden Airbikes oder -cars und keine rauchenden Schloten. Die Stadt besteht aus weißen, recht kleinen Häusern aus Marmor, sogar die Straßen sind mit diesem Stein gepflastert. Der Baustil ist von kunstvollen antiken Säulen und Statuen geprägt. Die Stadt besitzt viele groß angelegte Bäder, Bibliotheken und Freilichttheater. Natürlich gibt es auch ein großes Stadium, in dem regelmäßig faire, sportliche Wettkämpfe ausgetragen werden. Inmitten jeder Stadt befindet sich die Agora, der Mittelpunkt des politischen Lebens der Atlanter.

Außerhalb der Stadt finden sich die großen Tempel der olympischen Götter, die von den Priestern der Atlanter bewohnt werden. Die Grünflächen werden friedlich von Schafen abgegrast.

Poseidons Dreizack

Poseidons Dreizack ist eines der ältesten Stadtschiffe der Atlanter und der Stolz der atlantischen Raumflotte. Die Insel hat eine Oberfläche von 260 × 180 km und eine Tiefe von 35 km. Poseidons Dreizack wurde aus dem Heimatplaneten der Atlanter, Atlantis, herausgelöst und ist somit das letzte Überbleibsel dieses verschollenen Planeten. Die Hälfte der Oberfläche des Stadtschiffs wird von einem Binnenmeer eingenommen, in dem prächtige und farbenfrohe Fische schwimmen. Es gibt herrliche Korallenriffe, die zum Tauchen einladen. Zu Ehren Poseidons gibt es auf diesem Stadtschiff auch einen Sturmgenerator, der gelegentlich kleinere Windhosen über unbewohnten Gebieten erzeugt. Die andere Hälfte der Oberfläche des Stadtschiffs besteht aus herrlich idyllischen, grünen Weiden und kleinen Laubwäldern, die von kleinen Bächen durchflossen werden. An der Küste des Binnenmeeres steht die einzige Stadt Knossos. Rund um die Stadt herum stehen auf kleinen Hügeln die Tempel der zwölf olympischen Götter. Der

Tempel des Poseidon ist natürlich am prächtigsten und nur über klassische Ruderbote zu erreichen, da er auf einer küstennahen Insel erbaut worden ist.

Knossos

In der Stadt Knossos leben etwa 25.000 Atlanter friedlich zusammen. Die Stadt wirkt wie eine typische antike Stadt, nirgends sind technische Gerätschaften zu entdecken. Nur die Säfnen werden natürlich nicht mehr von Sklaven, sondern von Antigravaggregaten bewegt. Die vielen kleinen Häuser sind aus weißem Stein erbaut und die Straßen sind hell und sauber. In der Mitte der Stadt befindet sich die Agora, der große Versammlungsplatz, auf dem täglich öffentliche politische Diskussionen stattfinden, an denen jeder Atlanter teilnehmen kann. Überall in der Stadt sind prächtige Springbrunnen zu Ehren Poseidons, des Gottes des Meeres, erbaut.

Daten

Hier sind die technischen Daten des atlantischen Raumschiffs Poseidons Dreizack aufgeführt. Natürlich ist es fast aussichtslos, mit einem kleinen Piratenschiff gegen dieses Schiff zu bestehen.

Pilotenwert	8	Söldnerwert	8	Techwert	8
Antrieb	FTL4	Geschwindigkeit	5	Wendigkeit	-2
Zuverlässigkeit	5	Hilfsenergie	50	Schilde	20
Schadenspunkte	200	Sensoren	Forschung		
Bewaffnung	500 Quantentorpedos: WB: 4, SM 3 250 Tachyonenkanonen: WB 3, SM 2 80 Unobtaniumwerfer: WB 3, SM 4				

- Alle Waffen der atlantischen Stadtschiffe schießen schneller als das Licht (FTL8).
- Die Anzahl der Quantentorpedos gibt nur die Anzahl der Abschussvorrichtungen wieder.
- Unobtaniumgeschosse werden von den bekannten Schilden nicht aufgehalten.

1000 Gleiter

Pilotenwert	7	Söldnerwert	6	Techwert	4
Antrieb	FTL1	Geschwindigkeit	8	Wendigkeit	5
Zuverlässigkeit	3	Hilfsenergie	10	Schilde	4
Schadenspunkte	10	Sensoren	Standard		
Bewaffnung	Duallaserkanone: WB 2, SM 2				



Spaceamazonen

Die Spaceamazonen stammen aus einem weit entfernten Sternensystem, das sie nur als ihr „Muttersystem“ bezeichnen. Dort, auf dem wunderschönen Planeten Amazon, auf dem es nur so von Dekoartikeln wimmelt, soll es niemals kalt sein und keine Amazone kalte Füße kriegen. Jede Spaceamazonen will, nachdem sie Ruhm erlangt hat, dorthin zurückkehren und dort ihren Lebensabend verbringen. Aber so lange sie jung sind, ist es ihr größtes Ziel, die Atlanter vollständig zu vernichten. Um dieses Ziel zu erreichen, ziehen sie plündernd durch den Weltraum, immer auf der Suche nach neuer Technik, mit der sie den Atlantern noch besser einheizen können.

Ihre Technologie ist im wahrsten Sinne des Wortes zusammengeklaut und notdürftig vermengt, da Spaceamazonen weder große Technikerinnen noch Wissenschaftlerinnen sind. Entsprechend liegt ihr technisches Niveau auch vergleichsweise niedrig, einzig ihre Waffensysteme sind allezeit gepflegt und einsatzbereit.

Spaceamazonen sind übrigens die einzige Alienrasse, die gleichzeitig konzentriert reden und zuhören können. Daher wirken Gespräche unter Spaceamazonen für Beobachter meist wie sinnloses, gleichzeitiges Geplapper.

Amazon

Amazon ist die Heimatwelt der Spaceamazonen. Der Beschreibung nach entspricht sie exakt dem Heimatplaneten der Atlanter. Keine lebende Spaceamazonen weiß, ob ihr Heimatplanet (noch) existiert, aber jede glaubt unbeirrbar daran, am Ende eines ruhmreichen Lebens dorthin zu gelangen

Amazon wird als blauer Planet, mit großen Ozeanen, weiten Wäldern und unberührter Natur beschrieben. Ein Planet, auf dem niemand frieren muss und dessen größtes Problem die Auswahl der Wohnzimmerdeko ist.

Typ	Erdähnlicher Planet
Sektor	unbekannt
Monde	2
Einwohner	Spaceamazonen
Hauptstadt	unbekannt
Raumhäfen	auch für große Frachtschiffe
Besiedelung	Wenige, große Städte
Verfolgungsstatus	0
Technologielevel	FTL
Politisches	Heimatplanet der Spaceamazonen

Amazonenkreuzer

Jede Amazone betrachtet den Amazonenkreuzer, auf dem sie dient, als ihre Heimat. Amazonenkreuzer sind riesige, autarke Schiffe mit hunderten von Amazonen und männlichen Sklaven aller Alienrassen als Besatzung. Neben der ganzen Kriegsmaschinerie befinden sich aber auch alle möglichen Wellnessoasen auf dem Schiff, ohne schön pedi- und manikürte Fuß- und Fingernägel würde keine Spaceamazone ein anderes Schiff entern, man muss ja in jeder Situation einen gewissen Stil wahren. Daher gibt es auf jedem Schiff mehrere Badeanstalten mit jedwedem Luxus: Mas-

sagestudios, Saunas, unterschiedlich temperierte Becken und Whirlpools sind Standard. Irgendwohin muss ja die Abwärme der riesigen Neutritiumreaktoren hin, die ständig auf Hochlast laufen, da ein Amazonenkreuzer immer kampfbereit ist.

Die Spaceamazonen auf dem Kreuzer sind die Kämpferinnen, die Pilotinnen und die Techs und natürlich die Aufsicht der männlichen Sklaven, die die Drecksarbeit verrichten: Torpedorohre reinigen, Vorhänge aufhängen und das Schiff schrubben.

Pink Arrow

Die Pink Arrow ist ein typischer Raumkreuzer der Spaceamazonen, bis auf seine Farbe, denn das komplette Schiff ist rosa lackiert, die Lieblingsfarbe der Kapitänin April. Der Raumkreuzer ist gut ausgestattet und bietet Platz für 100 Spaceamazonen und 50 männliche Sklaven. Die Bullaugen des Raumkreuzers sind mit

hübschen Vorhängen behangen und auch das restliche Schiff erinnert mehr an eine Wellnessoase als an ein Schlachtschiff, was es aber zweifellos ist. April hat einen rigorosen Führungsstil und hasst alle Männer, wie es für eine Spaceamazone angebracht ist.

Daten

Pilotenwert	7	Söldnerwert	7	Techwert	7
Antrieb	FTL2	Geschwindigkeit	4	Wendigkeit	0
Zuverlässigkeit	4	Hilfsenergie	10	Schilde	8
Schadenspunkte		Sensoren	Forschung		
Bewaffnung	10 Duallaserkanonen: WB: 2, SM: 2 6 Gravitationskanonen: WB 3, SM 3				

10 Gleiter

Pilotenwert	7	Söldnerwert	6	Techwert	2
Antrieb	FTL1	Geschwindigkeit	5	Wendigkeit	3
Zuverlässigkeit	2	Hilfsenergie	5	Schilde	4
Schadenspunkte		Sensoren	Standard		
Bewaffnung	Duallaserkanone: WB 2, SM 2				

Politisches

Die Feindschaft zwischen den Spaceamazonen und den Atlanteren währt schon so lange, dass keine der beiden Parteien sich an eine Zeit des Friedens erinnern kann. Welcher Anlass zu diesem, scheinbar ewigen Krieg, geführt hat, ist in Vergessenheit geraten. Es gibt vereinzelte Gerüchte, dass ursprünglich die Atlanter und die Spaceamazonen friedlich auf demselben Planeten gewohnt haben, bis die Atlanter die Spaceamazonen zu Unrecht verbannt haben.

Jedenfalls sind heute immer noch beide Parteien unversöhnlich. Die Atlanter scheinen aber etwas vernünftiger und sind hauptsächlich damit beschäftigt, ihren verschwundenen Planeten zu suchen, während die Spaceamazonen die Atlanter (und andere Aliens) angreifen, sobald sie auf sie stoßen. Dafür sind die Atlanter aber politischer aktiv und versuchen, die anderen Alienrassen auf ihre Seite zu ziehen, damit diese sich gegen die Spaceamazonen stellen und sie selber in Ruhe nach Atlantis suchen können.

Der Konflikt zwischen den beiden Parteien fand in den letzten hundert, ja tausenden von Jahren weit von der Freihandelszone entfernt statt, aber seit vermehrt Schiffe der Atlanter im bekannten Weltraum anzutreffen sind, zieht es auch die kriegerischen Spaceamazonen in diese Gegend. So stellen mittlerweile nicht nur die Glukorianer und die Konflikte zwischen den bekannten Alienrassen eine Gefahr für den Handelsrat da. Auch das Eindringen der Atlanter und Spaceamazonen in die bekannten Sektoren sorgt zunehmend für Unruhe. Die Spaceamazonen schrecken nicht davor zurück, auch unbeteiligte Planeten und Schiffe anzugreifen, wenn sie dort Atlanter oder brauchbare Technologie vermuten. Die Atlanter sind zwar etwas friedlicher, sind aber auch gewillt, alles Nötige zu unternehmen, um sich gegen die Spaceamazonen zur Wehr zu setzen und Atlantis wiederzufinden, das sie momentan in der Gegend der Freihandelszone vermuten.

Ausrüstung

Natürlich verfügen die Atlanter wie auch die Spaceamazonen über besondere Ausrüstungsgegenstände und Waffen. Alle Ausrüstungsgegenstände sind mit Neupreisen angegeben. Raumschiffzubehör kann gebraucht für die Hälfte des Preises erworben werden.

Atlanter-Ausrüstung

Waffe	Waffenbonus	Kosten
Laserwanderstab	2	2.500

Raumschiffzubehör

Waffe	Waffenbonus	Schadensmodifikator	Kosten
Unobtaniumwerfer	3	4	60.000

- Unobtaniumgeschosse werden von den bekannten Schilden nicht aufgehalten.

Spaceamazonen-Ausrüstung

Waffe	Waffenbonus	Kosten
Laserbogen	1	1.600
Laserschwert	1	600

Raumschiffzubehör

Zubehör	Bonus	Kosten
Einparkhilfe	+1 auf Lande- und An- und Abdockmöver	4.000 ⁰⁰
Einparkcomputer	+2 auf Lande- und An- und Abdockmöver	8.0

Abenteuerideen

Dies ist eine kleine Sammlung von Abenteuerideen, die im Dunstkreis der Atlanter und Spaceamazonen spielen. Sie können entweder in bestehende Abenteuer als Nebenstrang eingefügt oder zu eigenständigen Abenteuern ausgearbeitet werden.

Ablenkungsmanöver

Die Piraten bekommen von den Atlantern den Auftrag, einen Amazonenkreuzer auf eine falsche Fährte zu locken, damit sie selber ein Planetensystem genauer untersuchen können. Aber wie lenkt man Spaceamazonen ab, ohne selber gefangen oder getötet zu werden? Und was gibt es auf dem Planetensystem zu finden, was die Atlanter begehrenswert finden könnten?

Ende des Y-Chromosoms

Eine verrückte Amazonenwissenschaftlerin vom Planeten Purple Diamond hat den Plan, das Universum von Männern zu befreien. Dazu hat sie einen Virus geschaffen, das alle Y-Chromosome vernichtet, wodurch nur noch weibliche Kinder geboren werden und Männer immer weiblicher werden. Den Virus hat sie zum Test auf einer Piratenraumstation ausgesetzt. Die Charaktere sehen sich mit einer weiblichen Raumstation konfrontiert und infizieren sich selber! Das Gegenmittel hat natürlich nur die verrückte Amazonenwissenschaftlerin.

Expedition auf einem Stadtschiff

Die Piraten finden im unbekanntem Raum ein treibendes Stadtschiff der Atlanter. Es stellt sich heraus, dass es schon vor hunderterten von Jahren in einer Schlacht gegen Spaceamazonen stark beschädigt wurde. Es scheint aber noch teilweise mit Energie versorgt zu sein. Wer weiß - vielleicht leben hier noch Atlanter oder gibt es vielleicht unbeschädigte atlantische Technik zu bergen? Einen genaueren Blick sollte es auf jeden Fall wert sein.

Verschollen auf dem Stadtschiff

Die Charaktere wachen auf einem verlassenen Stadtschiff der Atlanter auf und haben keine Ahnung, wie sie dorthin gelangt sind und wo ihr Raumschiff abgeblieben ist. Das Umweltkontrollsystem des Stadtschiffs scheint nicht mehr ganz intakt zu sein, da wohl rote Tornados nicht üblich sein dürften. Zu allem Überfluss wird das Stadtschiff kurz darauf von Spaceamazonen geentert.

Die Karte nach Atlantis

Die Charaktere kommen in den Besitz einer uralten Karte die den Weg nach Atlantis, dem sagenumwobenen Heimatplaneten der Atlanter, weisen soll. Zeitgleich kommen aber auch die Rebellen in den Besitz der selben Karte, da die Raumzeitverschiebung eine Quantenverschränkung verursacht hat, jetzt gilt es schneller zu sein als die Rebellen.

Zeitstrahl

Zeit	Ereignis
Tag 0	Rebellen und Charaktere finden jeweils eine „Kopie“ der Karte.
Tag 1	Die Rebellen heuern andere Piraten als Söldner an, um das andere Exemplar der Karte zu zerstören.
Tag 4	Die Rebellen schicken eine Kopie der Karten an mit ihnen sympathisierende Studenten, die das Übersetzungsprogramm auf ihren Universitätsrechnern laufen lassen.
Tag 18	Die Rebellen erhalten die Übersetzung.
Tag 19	Ein Spaceamazonenschiff entdeckt die Überreste nahe der Raumzeitverschiebung
Tag 20	Die Rebellen kommen im Mittelpunkt der Raumzeitverschiebung an.
Tag 30	Die Rebellen kommen auf Atlantis an.

Einstieg

Die Piraten sind mit ihrem Schiff gerade in der Nähe der Raumzeitverschiebung unterwegs, als rings um sie her plötzlich mehrere Schiffe auftauchen und in gigantischen Feuerbällen explodieren. Glücklicherweise halten die Schilde des Piratenschiffs, weshalb lediglich die Sensoren für einige Sekunden geblendet werden. Nachdem sich das Blickfeld klärt, sehen die Piraten die Wracks einiger Dutzend altertümlicher Raumschiffe rings um sich durchs All treiben.

Um an das Schiff anzudocken, ist eine PILOT-Probe mit mindestens 3 Erfolgen erforderlich, das Andockmanöver dauert 30 Minuten; für jeden zusätzlichen Erfolg verringert sich die erforderliche Zeit um 5 Minuten.

Mit einer TECH-Probe können die Piraten ihren Sensoren folgendes entnehmen:

- **Ohne Probe:** Es sind keine Lebenszeichen auszumachen. Die Schiffe verwenden deutlich veraltete Technik. Eines der Schiffe hat eine, wenn auch schwache, aktive Energiesignatur.

- **1 Erfolg:** Die Schiffe senden kein Notsignal, obwohl dies eigentlich bei Ausfall der Primärenergieversorgung automatisch aktiviert wird.
- **2 Erfolge:** Die Systeme des Schiffs sind größtenteils deaktiviert, nur Lebenserhaltung und Notfallsysteme sind aktiv.
- **3 Erfolge:** Aktive Systeme werden mit Solarenergie angetrieben, der Reaktor ist außer Kontrolle und wird in einer Stunde explodieren.

Auf dem Schiff

Direkt beim Betreten des Schiffs sehen die Piraten einige schemenhafte Gestalten, die sofort das Feuer auf sie eröffnen. Die Angriffe gehen aber einfach durch die Piraten hindurch, hinterlassen seltsamerweise aber Spuren an den hinter den Piraten liegenden Wänden. Auch die Piraten können den Schemen nichts anhaben. Die Schemen werden die Piraten nach dem erfolgreichen Angriff auf jeden Fall ignorieren und beginnen, das Schiff zu durchsuchen.

Bei genauerer Untersuchung (die 20 Minuten dauert) stellt sich heraus, dass die Schiffe knapp 300 Jahre alt sind, entsprechend verströmen sie das Flair der 1960er. Die Beleuchtung ist ausgefallen, lediglich die Warnleuchten erhellen das Innere dürrtzig. Zusammengesackt hinter explodierten Konsolen liegen die Leichen von Spaceamazonen. Alle 5 Minuten ertönt eine Computerstimme, die warnt, dass eine Kernschmelze eingesetzt habe und die Besatzung das Schiff umgehend evakuieren solle:

„WARNUNG! Teilweise Kernschmelze. Reaktion des Reaktors in n Minuten. Verlassen Sie unverzüglich das Schiff.“

Aus diesem Grund ist auch der Maschinenraum versiegelt und lässt sich nicht öffnen.

Logbuch

Die Computer sind stark beschädigt, mit einem tragbaren Computer (oder einem xPhone) ist es aber möglich, das Logbuch abzurufen. Dies erfordert eine TECH-Probe mit 2 Erfolgen und dauert 20 Minuten, für jeden weiteren Erfolg verringert sich die benötigte Zeit um 2 Minuten.

Die Schiffe der Spaceamazonen sind die Überreste eines Verbandes, der das versunkene irdische Atlantis erforscht hat. Zwar mussten sie bei einem Angriff der Atlanter hohe Verluste hinnehmen, aber ihre Mission war trotzdem erfolgreich, denn sie konnten die geheime Karte zum Planeten Atlantis an sich bringen. Danach mussten sie aber vor den überlegenen Atlantern flüchten, wobei sie im Überlichtflug in die Raumzeitverschiebung gerieten. Dabei wurden die Reaktoren der Schiffe samt und sonders überlastet, weshalb die Schiffe automatisch verlangsamt. Der Reaktor des Flaggschiffs war weniger stark betroffen, da er mit einer moderneren Abschirmung ausgestattet worden war. Der letzte Eintrag der Kapitänin lautet, dass das Schiff jeden Moment außer Kontrolle geraten wird und sie sich mit der Karte in die Rettungskapsel zurückzieht.

Die Schemen

- **Ohne Probe:** Es handelt sich bei den Schemen definitiv nicht um Spaceamazonen, da mehrere bewaffnete Männer unter ihnen sind.

- **PILOT oder SÖLDNER, 2 Erfolge:** Ausrüstung und Kleidung der Schemen ist modern, hat auf jeden Fall nichts mit Einrichtung und Technik des Schiffs zu tun.
- **TECH 3 Erfolge:** Die Reaktionen auf den Beschuss und die Existenz der Schemen weisen auf eine Quantenverschränkung hin. Vermutlich hat sich das Schiff beim Flug durch die Raumzeitverschiebung verdoppelt, wobei aber beide Schiffe noch in Verbindung stehen. Die Schemen befinden sich entsprechend vermutlich auf der „Kopie“ des Schiffs, wo auch immer die sein mag.

Die Kapitänin

Kurz vor den Rettungskapseln finden die Piraten die Kapitänin der Spaceamazonen, die von einem Stahlträger erschlagen wurde. An ihrem Arm ist ein Köfferchen festgekettet.

In dem Koffer befindet sich ein leicht angeschmortes Pergament. Die Schemen werden den Koffer auf jeden Fall aufbrechen, das Pergament an sich nehmen und anschließend von Bord flüchten. Um den Koffer aufzubrechen, ist eine Probe auf SÖLDNER mit 1 Erfolg erforderlich, bei einem Mißerfolg wird der Koffer (samt Inhalt) zerstört.

Atomhölle

Was ist, wenn die Charaktere die Aufforderungen, das Raumschiff zu evakuieren, bis zuletzt ignorieren, also auch die Ansage „Explosion des Reaktors in 5 Minuten“ nicht beachten? In dem Fall ertönt eine letzte Ansage:

„WARNUNG! Vollständige Kernschmelze. Explosion des Reaktors.“

Jeder Pirat hat noch die Chance, sich mit einer SÖLDNER-Probe mit 5 Erfolgen zurück auf das Piratenschiff zu retten. Jeder, dem diese Probe mißlingt, verglüht im explodierenden Spaceamazonenraumschiff.

Diejenigen, die zurück aufs Piratenraumschiff gelangen, haben zumindest für den Moment überlebt, denn die Schilde fangen die unmittelbare Explosion ab, auch wenn der Schildgenerator aufgrund der enormen Belastung schmilzt (und ersetzt werden muss). Zudem wird das Schiff von der Wucht der Explosion in den Weltraum geschleudert, direkt auf eines der anderen Wracks zu, der Ausgang wird gemäß der Kampffregel zu Kollisionen abgehandelt. Bei dieser Kollision könnte das Schiff durchaus zerstört werden, was das Ende der Piraten bedeuten würde. Sollte sie diese aber überstehen oder vermeiden, sind sie dem Tod noch einmal entronnen.

Zeitstrahl

Minute	Ereignis
0	Piraten entdecken das Spaceamazonenschiff
*/5	„WARNUNG! Teilweise Kernschmelze. Reaktion des Reaktors in n Minuten. Verlassen Sie unverzüglich das Schiff.“
55	„WARNUNG! Vollständige Kernschmelze. Explosion des Reaktors.“
60	Spaceamazonenschiff explodiert

Dauer	Aktion
30	Andockmanöver beendet (-5 Minuten pro Erfolg mehr als 3)
20	Genauere Untersuchung des Schiffs
20	Abruf des Logbuchs (-2 Minuten pro Erfolg mehr als 2)

Rebellen

Die Rebellen haben die „Kopie“ des Spaceamazonen-Schiffs gefunden, es sind die Schemen, die die Piraten gesehen haben (und umgekehrt). Ihre Anführerin ist die Spaceamazonen Eriboea, welche bei ihren Schwestern in Ungnade gefallen ist. Sie erkennt die Karte schnell als solche und hofft, ehrenhaft zu den Amazonen zurückkehren zu können, wenn sie Atlantis findet und der Amazonenkönigin dessen Koordinaten übergibt. Sie nutzt die Verbindung der Rebellen zu aufmüpfigen Studentenvereini-

gungen, um eine Übersetzung der Karte zu erhalten.

Die Rebellen erkennen auch die Instabilität der Karte. Entsprechend heuern sie Söldner an, um den Piraten die Karte abzunehmen (und, wenn möglich, zu zerstören). Wenn die Piraten auf Oma Binkels Hilfe zurückgreifen, lauern die Söldner den Piraten bei der Rückkehr auf Freeport auf. Ansonsten brauchen die Söldner 1W6 Tage, um die Piraten aufzuspüren.

Söldner Werte

Hypergleiter	
Antrieb	FTL1
Geschwindigkeit	5
Wendigkeit	3
Zuverlässigkeit	1
Hilfsenergie	8
Schadenspunkte	18
Schilder	4
Sensoren	Standard
Bewaffnung	2 Duallaserkanonen: WB 2, SM 2

	Anführer	Pilot	Tech	3 Söldner
SÖLDNER	5	5	5	6
PILOT	4	6	4	4
TECH	6	2	6	2
HÄNDLER	7	4	2	5
Zähigkeit	4	4	4	4

Sollten die Söldner versagen, wird Eriboea das Risiko eingehen, andere Spaceamazonen auf die Piraten aufmerksam zu machen. Sie wird behaupten, die Piraten wären für die Zerstörung der antiken Spaceamazonenschiffe verantwortlich, um sie aufzuhetzen.

Rebellen Werte

Hypergleiter	
Antrieb	FTL2
Geschwindigkeit	7
Wendigkeit	2
Zuverlässigkeit	2
Hilfsenergie	12
Schadenspunkte	18
Schilder	8
Sensoren	Standard
Bewaffnung	3 Negatronenkanonen: WB 3, SM 2

	Anführer	Pilot	Tech	3 Söldner
SÖLDNER	6	7	6	7
PILOT	5	6	5	5
TECH	7	3	7	3
HÄNDLER	8	5	3	6
Zähigkeit	4	4	4	4

Das Pergament

Bei dem Pergament handelt es sich um die Karte, die den Weg zum verschollenen Planeten Atlantis beschreibt.

Bei einer Analyse des Pergaments und 2 Erfolgen auf TECH lässt sich folgendes feststellen: Das Pergament ist instabil, da sich zwei Exemplare einer Karte im gleichen Universum befinden. Nach 10 Tagen werden sie sich in einem Mikrowurmloch miteinander verbinden und dabei alles in 2 m Umkreis um sich herum auf die jeweils andere Seite des Wurmlochs ziehen. Piraten könnten sich also unter Umständen plötzlich auf dem Rebellenschiff wiederfinden (und umgekehrt).

Entschlüsselung

Das Pergament in Linear F beschriftet, einer Schrift, die einzig und allein an der Antike interessierte Atlanter beherrschen. Sonstige Sprachforscher können aber immerhin erkennen, dass es sich um eine Schrift der atlantischen Linear-Familie handelt, sie aber nicht ohne weiteres übersetzen.

Computergestützt

Es ist möglich, die Karte mit einem Computerprogramm zu entschlüsseln. Entsprechende Programme sind im Starnet verfügbar. Der Schiffcomputer würde allerdings Jahre bis Jahrzehnte brauchen, um die Schrift zu entschlüsseln, es muss also mehr Rechenleistung her. Dafür gibt es natürlich verschiedene Möglichkeiten.

- Oma Binkel
- Zombierechner
- Universität

Einen Atlanter fragen

Natürlich könnte man auch einen Atlanter bitten, die Schrift für einen zu entziffern. Allerdings wachsen Atlanter, die dazu in der Lage und Willens sind, nicht gerade auf Bäumen. Hinweise auf Atlanter können natürlich im Starnet oder durch rumfragen gefunden werden. Mit 2 Erfolgen bei einer Händlerprobe erfahren die Charaktere vom atlantischen Forschungsschiff, bei 3 Erfolgen vom Atlantereinsiedler Kritias.

- Atlantereinsiedler
- Atlantisches Forschungsschiff

Oma Binkel

Oma Binkel ist eigentlich eine ganz normale alte Dame, die auf Free Port ein rustikales Café betreibt. Nebenberuflich ist sie aber auch eine der berühmtesten Giftmüllschmugglerinnen der Galaxis. Entsprechend hat Beziehungen zu vielen Großunternehmen und daher bestimmt auch Möglichkeiten, etwas durchrechnen zu lassen. Allerdings ist sie eine skrupellose Geschäftsfrau, wenn sie einen Gefallen tut, verlangt sie einen größeren Gefallen als Gegenleistung.

In Oma Binkels Torteneckchen

In Oma Binkels Torteneckchen ist nicht besonders viel los. Ein paar alte Damen tratschen an einem Tisch, sonst ist das Café leer, Oma Binkel brüht gerade frischen Kaffee. Sie ist die typische freundliche alte Dame aus dem Bilderbuch, nur wesentlich gefährlicher, denn sie besitzt 3 hochmoderne Kampfroboter der S.I.E. Roboterherstellung, die sich, getarnt als bequeme Sessel, im Torteneckchen aufhalten.

Als Gefallen bittet Oma Binkel lediglich darum, zwei Ladungen Giftmüll in einem

63 Lichtjahre entfernten Schwarzen Loch zu entsorgen. Wenn die Piraten sie in einem Konflikt auf HÄNDLER (8) besiegen, reicht es ihr auch, wenn die Piraten nur eine Ladung Giftmüll entsorgen.

Bis die Piraten den Giftmüll entsorgt haben, hat Oma Binkel auch die Übersetzung arrangiert. Allerdings lauern die Söldner, die von den Rebellen angeheuert wurden, den Piraten bei der Rückkehr auf.

Kampfroboter

SÖLDNER	7
Zähigkeit	8

Die Kampfrobotersessel stehen, scheinbar zufällig verteilt, im Torteneckchen, sind aber strategisch gut angeordnet und reagieren automatisch, wenn Oma Binkel bedroht wird. Die Sessellehnen verwandeln sich in Laserkanonen.

Wenn die Piraten anstatt zu Oma Binkel zu fahren, ihr Glück auf dem Schrottplatz von Scrabnambu versuchen, kann dieses Szenario nach dort verlegt werden. In dem Fall bittet nicht Oma Binkel, sondern Iyani Dizalo um den Gefallen.

Giftmüllentsorgung

Den Giftmüll sollen die Piraten auf dem sammesischen Mond Trianguli Sup 2 aufnehmen, der 18 Lichtjahre von Freeport entfernt ist, und in einem 50 Lichtjahre entfernten Schwarzen Loch entsorgen. Der Giftmüll besteht aus ein oder zwei großen Containern, je nachdem, wie gut die Piraten mit Oma Binkel verhandelt haben.

Das Entsorgen von Müll, besonders von Giftmüll, in schwarzen Löchern ist natürlich strengstens verboten, da die Gefahr besteht, dass sich das Loch ausdehnt und angrenzende Sternsysteme verschluckt. Bei einer Probe auf HÄNDLER mit 1 Erfolg bemerken die Piraten, dass das Gesetz sich ausdrücklich nur auf Schwarze Löcher bezieht - in Rosa Löchern darf man ganz

legal Giftmüll entsorgen. Sie würden dann allerdings feststellen, dass Rosa Lichter bei Kontakt mit Giftmüll färben, das Piratenschiff und seine Insassen sähen hinterher also wie ein Regenbogen aus.

Der Gefallen ist allerdings nicht ganz so klein, wie er aussieht, denn im Giftmüll schwimmen einige Leichen, die von der Weltraumpolizei gesucht werden. Eine der Leichen hat noch ein aktives iPhone bei sich, sodass schon ein Einsatzkommando unterwegs zu den Giftmüllcontainern ist. Wenn die Piraten vorsichtig genug sind und eine Tech-Probe mit 3 Erfolgen schaffen, fällt ihnen das UPS-Signal (Universal Pointing System) auf.

Weltraumpolizei

Die Weltraumpolizei trifft 10 Stunden, nachdem die Piraten den Auftrag von Oma Binkel bekommen haben, auf Trianguli Sup 2 ein.

Pilotenwert	7
Techwert	6
Söldnerwert	6
Antrieb	FTL2
Geschwindigkeit	4
Wendigkeit	4
Zuverlässigkeit	2
Hilfsenergie	8
Schadenspunkte	18
Schilde	6
Sensoren	Lang
Bewaffnung	2 Duallaserkanonen: WB 2, SM 2

Zombierechner

Die Piraten können sich auch ein Netzwerk aus Zombierechnern aufbauen, welches die Entschlüsselung für sie übernimmt.

Dafür sind Proben auf HÄNDLER (für das Social Engineering) und TECH (für das Programmieren des Bots) notwendig. Es sind mindestens zwei Erfolge für jede Probe notwendig. Die Grundzeit für die Entschlüsselung sind zwei Monate. Für jeden zusätzlichen Erfolg sinkt die Entschlüsselungszeit um 3 Tage.

Starnetpolizei

Aber die Piraten sollten sich vor der Starnetpolizei in Acht nehmen, die regelmäßig Botnetzwerke sprengen und ihre Kontrolleure verfolgt. Pro Woche Entschlüsselungszeit muss der Tech einen Konflikt gegen die Starnetpolizei gewinnen, damit das Botnetzwerk nicht aufgedeckt wird. Wird das Botnetz aufgedeckt, wird es von der Starnetpolizei zerschlagen und eine Patrouille zu den Piraten geschickt.

Pilotenwert	6
Techwert	7
Söldnerwert	5
Antrieb	FTL2
Geschwindigkeit	6
Wendigkeit	3
Zuverlässigkeit	1
Hilfsenergie	8
Schadenspunkte	18
Schilde	4
Sensoren	Lang
Bewaffnung	2 Duallaserkanonen: WB 2, SM 2

TECH	7
HÄNDLER	5
Zähigkeit	4

Universität

Jede Universität ist sehr daran interessiert, die Schrift zu entschlüsseln, entsprechend werden die Piraten sogar dafür bezahlt, dass sie das Pergament zur Verfügung stellen (2000 UC für das Original, immerhin 500 UC für eine Kopie).

Dazu müssen sie allerdings die entsprechenden Professoren in deren Universität aufsuchen. Sie sind nicht honorig genug, als dass ein Professor ihretwegen eine zwielfichtige Kaschemme aufsucht. Beim

Besuch der Universität ist eine Verfolgungsprobe (Verfolgungsstatus 2) erforderlich, die Piraten sollten sich also besser tarnen.

Zwar haben die Universitäten enorme Rechenleistung, aber wegen der erforderlichen Kontrollen und Bürokratie dauert die Entschlüsselung trotzdem 14 Tage und die Ergebnisse werden innerhalb von weiteren 14 Tagen in einem Wissenschaftsblatt veröffentlicht.

Atlantereinsiedler

Ein uralter verwirrter atlantischer Einsiedler namens Kritias soll auf dem kleinen Planeten Bharani 8 inmitten der BadPlanets leben. Dieser Planet ist über eine Hängebrücke mit einem größeren Dschungelmond verbunden, auf dem wilde Kannibalen leben.

BadPlanets

Erst einmal muss man diesen Planet in den BadPlanets aber finden, dazu ist eine Probe auf Pilot erforderlich. Je nach Erfolg dieser Probe wird das Raumschiff der Piraten von unterschiedlich vielen Planeten beschossen. 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.

Erfolge	Angreifende Planeten
≤ 2	1, 2, 3
3	1, 2
≥ 4	1

Nr	Angriff	Angriffswert	Schadensmodifikator
1	Planet schießt Plasma ab	6	×2
2	Planet schießt kleine Asteroiden aus seinem Gürtel	6	×2
3	Planet schießt Blitze ab	8	×3

Jeder Planet kann 3 × auf das vorbeifliegende Raumschiff schießen.

Bharani 8

Der Planet selbst ist winzig klein, kaum groß genug für ein Raumschiff, um darauf zu landen. Hier bedarf es schon 4 Erfolgen auf PILOT, wenn man nicht des Einsiedlers Haus zerstören will (in diesem Fall wird er den Piraten nicht helfen, sondern sie stattdessen in eine Todesfalle schicken).

Selbstverständlich kann man auch auf dem Dschungelmond landen, der mit einer Hängebrücke mit Bharani 8 verbunden ist. Dann besteht aber die Gefahr, dass die Piraten auf dem Rückweg von Kannibalen überfallen werden, wenn sie nicht vorbeugen. Falls es zu einem Kampf auf der Hängebrücke kommt, muss jeder Pirat 2 Erfolge auf SÖLDNER meistern, um nicht von der Hängebrücke zu fallen.

Die Kannibalen

Die Kannibalen sind sehr aggressiv und freuen sich über jeden Menschen und Aliens, den sie in ihren übergroßen Kochtopf bekommen. Sie werden den Piraten eine Falle stellen, eine Grube, die sie geschickt verstecken. Eine SÖLDNER-Probe mit 4 Erfolgen ist notwendig, um die Falle zu erkennen. Wenn die Piraten in die Grube fallen, greifen die Kannibalen mit ihren primitiven Speeren und Bögen an. Wenn die Piraten die Falle umgehen, werden die Kannibalen stattdessen denjenigen essen, der die Idee mit der Fallgrube hatte.

SÖLDNER	5
Zähigkeit	1

Kritias

Natürlich lebt er auf diesem winzigen Planeten allein. Sein Haus war einmal ein kleines atlantisches Raumschiff, mit dem er vor Urzeiten abgestürzt ist. Von Rost ist am Raumschiff nichts zu sehen, dafür ist das Raumschiff inzwischen nahezu mit umliegenden Sträuchern verwachsen.

Kritias scheint mittleren Alters zu sein, ist aber in Wirklichkeit mehrere Hundert Jahre alt. Aufgrund des langen Aufenthalts ist er verrückt geworden, dauernd brabbelt er irgendwas vor sich hin, kann aber trotzdem

gut für sich selber sorgen. Er hat ganz verdrängt, dass es außerhalb des Planeten noch ein Universum gibt, daher zeigt er sich verwundert, woher nun die Piraten kommen. Er hatte wohl schon länger keinen Besuch mehr, aber vielleicht hat sich auch nur sein Gedächtnis in ein Sieb verwandelt?

Zwar ist Kritias verrückt und verwirrt, erkennt aber die Karte augenblicklich und übersetzt sie den Piraten gerne.

Atlantisches Forschungsschiff

Angeblich sucht derzeit ein atlantisches Forschungsschiff nach Ruinen im Bereich der Bad Planets. Dieses ist genauso schwierig zu finden wie der Einsiedler.

Nachdem das Schiff gefunden ist, besteht immer noch das Problem, irgendwie die Atlanter davon zu überzeugen, die Karte zu

übersetzen. Wenn die Piraten nett fragen, geben die Atlanter zwar vor, dies gerne zu tun, würden die Übersetzung dann aber nicht an die Piraten weitergeben. Es ist natürlich möglich, durch List und Tücke (etwa eine vorgetäuschte Havarie) einen der Atlanter in die Gewalt zu bringen und zur Übersetzung zu zwingen.

Übersetzung des Pergaments

Der Computer und der Atlantereinsiedler übersetzen das Pergament wie folgt.

*Nur die Raumzeit vermag euch nach Atlantis zu bringen.
Gleich neben der Vergangenheit liegt der Weg zum verschollenen Planeten.
Seid auf der Hut vor dem großen Fisch.
Tief im gefahrvollen Nebel liegt das Ziel.*

Interpretation des Pergaments

- Die Raumzeitverschiebung ist das Tor zum Weg nach Atlantis.
- Mit Vergangenheit ist der zentrale Punkt der Raumzeitverschiebung gemeint.
- Der große Fisch ist der Leviathan im Nebel von Atlantis.
- Der Planet Atlantis liegt in der Mitte des Nebels.

Was tun mit dem Pergament?

Die Piraten könnten sich fragen, was sie mit dem Pergament denn nun tun sollen – ob sie wirklich den Weg nach Atlantis zeigt, wissen sie nicht, es könnte auch eine Falle sein. Sie könnten sie daher auch einfach verkaufen, sowohl Spaceamazonen, Atlanter als auch reiche Sammler wären daran interessiert und bieten bis zu 25.000 UC für die Karte.

Natürlich besteht immer auch die Möglichkeit, nach Atlantis zu fliegen, den Gerüchten zufolge ist der Planet zwar verlassen, aber auch voller atlantischer Technik, für die Sammler, Forscher, Spaceamazonen (und Atlanter) vermutlich viel Geld bezahlen würden.

Komplikationen

Natürlich läuft kein Abenteuer ohne Komplikationen ab, so auch hier. Aber die Piraten können sich viel Ärger vom Hals halten, wenn sie umsichtig vorgehen.

Rebellen

Die Rebellen besitzen dieselbe Karte wie die Piraten und wissen auch von den Piraten. Sie heuern Söldner an und, wenn diese versagen, gehen sie die Gefahr ein, anderen Spaceamazonen von der Karte zu erzählen.

Spaceamazonen

Am 19. Tag entdeckt ein Spaceamazonen-Raumschiff die Überreste der antiken Spaceamazonenschiffe und wird sich an Nachforschungen machen. Sie können die Blackbox des Raumschiffs retten und daraus Informationen zum Raumschiff der Charaktere herausfinden, falls sich die Charaktere keine Gedanken gemacht haben, ob sie Spuren hinterlassen.

Andere Piraten

Sollten die Charaktere zu unvorsichtig vorgehen und irgendwie Informationen über die Karte nach außen dringen lassen, werden sich bestimmt ein paar Piratencrews auf den Weg machen, um den Charakteren die Karte zu stehlen. Sie könnten den Charakteren aber natürlich auch einfach nur folgen. Der Atlantereinsiedler wird jedem, der bei ihm vorbeikommt, erzählen, dass er irgend so eine komische Karte übersetzt hat, aber Details hat er sofort wieder vergessen. Oma Binkel könnte eine andere Piratencrew anheuern, falls die Charaktere zu unfreundlich zu ihr waren.

Zamtors Piratencrew

Zamtor [aus dem Schatzjagd-Abenteuer] ist ein kleiner, stämmiger und immer übel gelaunter Kahadrier, der ständig Kautabak auf den Boden spuckt. Seine Crew besteht aus 6 weiteren Kahadriern. Wie er auch sind sie äußerst ausländerfeindlich.

	Zamtor	Pilot	Tech	4 Söldner
SÖLDNER	3	2	3	6
PILOT	2	6	2	2
TECH	2	3	6	2
HÄNDLER	5	2	1	2
Zähigkeit	4	2	2	2

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

Der Weg

Die Karte führt die Piratencrew zu Koordinaten, die sich inmitten der Raumzeitverschiebung befindet. Fliegt das Raumschiff in diese, wird auf folgender Tabelle gewürfelt, um zu sehen, was geschieht.

W6	Auswirkung
1	Die Piraten begegnen ihrem eigenen Raumschiff, das aus der Zukunft kommt.
2	Die Zeit läuft rückwärts.
3	Die Schwerkraft dreht sich um $W4 \times 90$ Grad.
4	Die Piraten begegnen ihrem eigenen Raumschiff, das aus der Vergangenheit kommt.
5	Die Schwerkraft fluktuiert von doppelt so stark bis nicht vorhanden.
6	Die Zeit springt alle $W10$ Minuten $W6$ Stunden vorwärts.

Auch die Rebellen sind unterwegs zu diesen Koordinaten, falls sie vorher nicht ausgeschaltet worden sind, und werden das Schiff der Charaktere angreifen, falls sie sich begegnen (siehe Zeitstrahl).

Unabhängig davon muss sich das Schiff gegen die Kräfte der Raumzeitverschiebung verteidigen. Dazu wird ein eskalierter Konflikt zwischen dem Raumschiff (PILOT + Wendigkeit) und der Raumzeitverschiebung ausgetragen.

Sobald der Schadenspool der Raumzeitverschiebung auf 0 Punkte sinkt, hat das Raumschiff die Koordinaten erreicht und die Raumzeitverschiebung katapultiert das Raumschiff in die Nähe des Nebels von Atlantis. Falls dies nicht gelingt und die Schiffshülle zu viel Schaden nimmt, wird zur Ermittlung der Auswirkung auf untere Tabelle gewürfelt.

Konfliktwürfel	8
Schadenspunkte	10
Schadensmodifikator	W4

W4	Auswirkung
1	Das Schiff wird zerstört.
2	Das Schiff wird stark beschädigt und 100 Jahre in die Zukunft geschleudert.
3	Das Schiff wird 10.000 Lichtjahre weit weggeschleudert.
4	Das Schiff und die Piraten werden um 50 % verkleinert.

Nebel von Atlantis

Direkt vor dem Piratenraumschiff befindet sich der Nebel, in einiger Entfernung hinter ihnen die Raumzeitverschiebung. Sie scheinen in eine andere Zeit oder in einen weit entfernten Sektor katapultiert worden zu sein.

Der Nebel leuchtet in einem hellen Azur, es schein regelmäßige Wellen durch ihn zu laufen, die aus der Mitte kommen. Der Nebel ist von den Sensoren kaum zu durchdringen und hat etwa einen Durchmesser von 120.000 km.

Rebellen

Sind die Rebellen vorher nicht ausgeschaltet worden, befinden sich diese auch hier und fliegen direkt in den Nebel. Mit den Rebellen kann natürlich auch verhandelt werden (HÄNDLER-Probe). Wenn die Piraten die Rebellen überzeugen können, werden sie zustimmen, zusammenzuarbeiten und die Beute fair aufzuteilen. Wenn die Pira-

ten die Rebellen nicht überzeugen können, werden die Rebellen die Zusammenarbeit nur vortäuschen und in einem passenden Moment die Piraten dem Leviathan überlassen. Die Rebellen fliegen mit 6000 km/h durch den Nebel und brauchen daher 10 Tage bis zum Mittelpunkt.

Der Nebel

Wegen der geringen Reichweite der Sensoren ist es nicht zu empfehlen, mit FTL in den Nebel zu fliegen, da das einen extrem gefährlichen Blindflug bedeuten würde, bei dem man keinen Planeten auswei-

Sensor	Reichweite im Nebel
Standard	2 km
Kurz	5 km
Lang	10 km
Forschung / Militär	20 km

Geschwindigkeit	Benötigte Erfolge
3000 km/h	2
60000 km/h	3
120000 km/h	4
200000 km/h	5
FTL1	9

chen kann. Natürlich besitzen die Piraten bei einem Zusammenprall keine Überlebenschance. Bei einer niedrigeren Geschwindigkeit (siehe Tabelle) verursacht der Zusammenprall 1W6 pro fehlenden Erfolg Schaden auf die Schiffshülle.

Leviathan

Im Nebel von Atlantis lebt ein gewaltiger Leviathan, ein bläuliches, schlangenförmiges Wesen, das vorne ein riesiges Maul mit spitzen Zähnen besitzt. Das Maul ist so groß, dass der Leviathan sogar kleinere Frachtschiffe mit einem Happs verschlucken kann und genau das wird er auch versuchen, wenn das Piratenschiff in den Nebel fliegt. Der Leviathan wird durch die Schwingungen, die das Raumschiff verursacht, angelockt und wird es sofort angreifen. Er besitzt keine Intelligenz und keine Augen. Er kann das Schiff nur durch seine Geräusche und Energiesignaturen im Nebel ausmachen, das aber in einem Umkreis von 6000 km.

Der Leviathan ist zwar ein extrem gefährlicher Gegner, aber die Piraten können mit guter Taktik den Leviathan auch ablenken und ihm so entkommen, da er blind ist. Die Charaktere können natürlich auch die Rebellen als Ablenkung benutzen. Der Leviathan reagiert stark auf Geräusche und Energiesignaturen. So bieten sich entfernt gesprengte Bomben, Torpedos oder Ähnliches an, um den Leviathan zu verwirren.

Kampfprofil	8
Schadenspunkte	200
Schadensmodifikator	3
Geschwindigkeit	100 km/h

Auf Atlantis

Sind die Charaktere in der Mitte des Nebels angelangt, so sind sie die Ersten, die nach tausend Jahren einen Blick auf Atlantis, den verschollenen Planeten, werfen können. Der Planet sieht beschaulich aus, auf der Südhalbkugel scheint ein Stück des Planeten zu fehlen.

Sind die Piraten zusammen mit den Rebellen bis hierher gekommen, fallen die Rebellen den Piraten spätestens jetzt in den Rücken, falls die Piraten sie nicht zuvor überzeugen konnten.

Sobald das Schiff in eine Umlaufbahn von Atlantis einschwenkt, meldet sich eine au-

tomatische Ansage, die sich immerzu wiederholt:

„Lege deine Waffen ab und sei willkommen auf Atlantis, dem Planeten des Friedens und der Idylle.“

Wenn sich die Charaktere daran halten, geschieht nichts und das Raumschiff kann ohne Probleme auf Atlantis landen. Falls sich die Charaktere nicht daran halten (dies gilt auch für Waffen des Raumschiffs, eine Deaktivierung der Waffensysteme reicht aus), wird das Raumschiff vom automatischen Verteidigungssystem von Atlantis angegriffen.

Anzahl	SÖLDNER	Waffe	Schadensmodifikator
10	10	Unobtaniumwerfer	4

Friede, Freude, Eierkuchen

Auf Atlantis angekommen, entdecken die Charaktere wirklich eine Idylle. Die Natur blüht auf, nirgends gibt es offensichtliche Technik oder Umweltverschmutzung. Die Stadt Atlantis ist sauber und aus weißem Marmor. Man kommt sich vor wie in einer großen, altertümlichen Stadt aus dem Bilderbuch. Die Atlanter selber sprechen die Sprache der Piraten nur schlecht, aber eine Verständigung ist möglich und sie sind freundlich, aber auch neugierig.

Aristoteles

Aristoteles ist der gewählte Präsident von Atlantis und begrüßt die Charaktere im Namen aller Atlanter. Die Charaktere dürfen sich beliebig lange hier aufhalten und bekommen auch eine Schlafstatt gestellt. Nur die Technikräume dürfen sie nicht betreten.

Fragen die Charaktere nach der Geschichte, erzählt ihnen Aristoteles, dass sie den Planeten mit einem Dimensionsriss von der Zerstörungswut der Atlanter und der Spaceamazonen retteten und seitdem hier

ein friedliches Leben verbringen. Sie haben sich mit Absicht von den restlichen Atlantern getrennt und wollen auch weder zurückkommen, noch wollen sie, dass jemand den genauen Standort von Atlantis erfährt.

Atlantisches Weinfest

Es ist Spätsommer auf Atlantis, daher laufen gerade die Vorbereitungen für das große Weinfest, dem größten atlantischen Volksfest überhaupt. Die Piraten werden von Aristoteles herzlich eingeladen, ja, er schwärmt ihnen geradezu davon vor. Das Fest bietet neben der Verkostung von viel, extrem gutem, atlantischem Wein auch volkstümliche Schlagermusik, inklusive eines Liveauftritts des beliebtesten atlantischen Stars, Udos Jurgenios. Zum Weinfest herrscht Ausnahmezustand auf Atlantis, quasi jeder Bürger ist auf den Beinen und die komplette Innenstadt ist voller feiernder Atlanter - eine gute Gelegenheit für die Piraten, von Atlantis zu fliehen und ein paar atlantische Artefakte in Sicherheit zu bringen.

Ende

Wenn sich die Charaktere dazu entscheiden, den Atlantern die Karte zu überlassen, können sie auf Atlantis bleiben so lange sie wollen oder auch abreisen, wenn sie bereit sind, sich das Wissen über den Standort von Atlantis aus dem Gedächtnis löschen zu lassen.

Falls sich die Charaktere dagegen entscheiden, kommt es zu einem handfesten Konflikt. Wenn die Charaktere nicht fliehen können, werden sie festgenommen, ihr Gedächtnis wird gesäubert und sie werden

mitten im Raum, weit weg von Atlantis mit ihrem Raumschiff ausgesetzt. Sie können sich nur noch erinnern, wie sie die Raumzeitverschiebung ins Weltall geschleudert hat, und wissen nichts mehr von einer Karte.

Natürlich können geschickte Piraten aber trotzdem das eine oder andere atlantische Artefakt heimlich stibitzen, sie sollten es dann aber gut auf ihrem Raumschiff verstecken und sich ja nicht erwischen lassen.

Atlantische Artefakte

Hier ein paar atlantische Artefakte, die die Piraten interessant finden könnten.

Atlantischer Wein

Zum Weinfest werden natürlich unzählige Fässer des extrem guten atlantischen Weins herangeschafft, der in den bekannten Sektoren sehr selten ist, da die Atlanter nicht dazu neigen, Handel mit den anderen Rassen zu treiben. Die Weinlager sind nicht bewacht und überall in der Stadt zu finden.

FTL-Phone

Das atlantische FTL-Phone ähnelt dem üblichen xPhone, nur dass es über eine FTL8 Funkeinheit verfügt und über eine Universalschnittstelle mit jedem Raumschiff gekoppelt werden kann. Natürlich ist es in einem stylischen weiß gehalten und verfügt über eine 3D-Hologrammeinheit. FTL-Phones sind auf Atlantis weit verbreitet.

Laserwanderstab

Der Laserwanderstab ist die allgemeinübliche Waffe der Atlanter. Da die Bewohner von Atlantis allesamt Pazifisten sind, trägt aber niemand Laserwanderstäbe mit sich herum. Die Laserwanderstäbe befinden sich in leicht gesicherten Lagerhäusern der Stadt.

Orichalkumperlen

Diese Perlen sind einer der Schlüssel zur atlantischen Hochkultur. In einer Perle ist so viel Energie gebunden, wie in einem Kubikmeter Negatritium und besitzt zudem keine Nachteile, wie gefährliche Strahlung und ist auch nur 1 cm groß, wiegt aber 100 kg. Die Perlen sind in einem kleinen Nebenraum, neben dem unterirdischen Maschinenraum gelagert. Natürlich dürfen die Piraten unter normalen Umständen solche Räume nicht betreten.

Tarnkappe

Die Atlanter haben das Problem der Antiphotonenverteilung endgültig gelöst und auf diese Weise Tarnkappen erschaffen, welche sie gerne benutzen, um unbemerkt wilde Tiere zu beobachten. Entsprechend kann man diese Kappen nahezu überall erhalten, auch wenn es sehr schwierig ist, sie außerhalb starker Lichtquellen wiederzufinden.

Tragbarer Antivakuumkraftfeldgenerator

Der tragbare Antivakuumkraftfeldgenerator ist nicht nur ein praktischer Ersatz für Raumanzüge, sondern dank seiner form-schönen Gestaltung in Form eines Gürtels auch ein modisches Accessoire. Das exakt auf den Körper des Trägers angepasste Antivakuumkraftfeld bietet den gleichen Schutz wie ein Raumanzug, aber ohne dessen Einschränkungen. Daher ist er besonders bei Spaceamazonen äußerst beliebt.

Was ist BigBong-Theorie?

Im dritten Themenheft zu SpacePirates dreht sich alles um die orientalischesoterisch angehauchten SpaceWorms, einer etwas anderen Alienrasse im SpacePirates Universum, und ihrer Verbindung zu den Syonern. Auch die außergewöhnlichen Raumstationen BigBong und das geheime SpaceWorm-Improvement-Project (SWIP) werden näher beleuchtet.

Dieses Themenheft bietet Regeln für SpaceWorms als Spielercharaktere sowie umfangreiche Hintergrundinformationen über ihre Lebensweise und ihren Raumstationen. Daneben gibt es coole Spacedrogen und natürlich auch ein Abenteuer, das die Charaktere in Kontakt mit dem SWIP bringt.

Big Bang- Theorie



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 berauschend 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.

Es gibt alte Legenden und Märchen der SpaceWorms, in denen sie als ausgestoßene Nachfahren der Romaha beschrieben werden, die es nicht geschafft haben, auf eine höhere Bewusstseinsstufe zu gelangen, wie es den Syonern gelungen ist. Glaubt man den Legenden, sind die Syoner und die SpaceWorms durch die Romaha miteinander verwandt und zeugen von der großartigsten Alienkultur des SpacePirates-Universums.

Regeln

SpaceWorms können auch von Spielern als Alienrasse gewählt werden, sie erhalten einen Bonuswürfel auf das HÄNDLER-Profil.

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 Handelsplaneten anzutreffen. Aus den Raumstationen quillt aus dem 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. Regelmanöver extrem schwierig macht, da der Rauch sogar die Sensoren behindert. Regelmanöver extrem schwierig macht, da der Rauch sogar die Sensoren behindert. Regelmanöver extrem schwierig macht, da der Rauch sogar die Sensoren behindert.

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, berauschte Rauch am dichtesten ist. Weiter unten befinden sich Geschäfte und Wohnungen der weniger mächtigen und reichen Bewohner.

Die Raumstationen werden aber nicht nur von SpaceWorms bewohnt, vielmehr findet man Angehörige jeder erdenklichen Rasse. Besonders menschliche Bediente schätzen die SpaceWorms sehr.

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.

Erfolge Auswirkung

0-1	Man wird süchtig und fängt selber an zu rauchen oder man erhält einen Malus von 2 auf alle Proben.
2	Man ist dauerberauscht und erhält einen Malus von 1 auf alle Proben.
3	Der Rauch behindert einen und man erhält deswegen einen Malus von 1 auf alle Proben. 1W6 Tage Husten.
4+	keine

Bekannte 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, der auch Projektleiter des geheimen SWIP ist. Sie befindet sich im Niemansland des Universums, weit hinter Siga Spaceport.

AFKen

Die AFKen sind eine nervige Tierart, die an schwarzfellige Affen erinnern und nur auf SpaceWorms Raumstationen vorkommen. Der Rauch scheint sie anzuziehen und sie wirken in der Tat auch wie dauerberauscht. Sie sind hyperaktiv, wenn sie nicht gerade schlafen, und sie hassen Technik. Besonders aber verabscheuen sie Tastaturen - wann immer sie eine Tastatur sehen, werden sie alles daran setzen, um sie zu zerstören. Auch sonst sind die AFKen nervig, da sie sich beständig durch die Raumstation hangeln und gerne Leute nerven oder bestehlen, um mit ihnen Katz und Maus zu spielen.

Agrarplaneten

Zwar verabscheuen die SpaceWorms dreckige Planeten, aber sie kommen trotzdem nicht an ihnen vorbei. Die SpaceWorms betreten ihre Agrarplaneten nur in luftdichten, durchsichtigen Schutzanzügen, die einen Anschluss für die Lieblingsshisha besitzt, und halten sich dort nur so lange wie unbedingt nötig auf. Daher gibt es auch immer eine Orbitalstation, von der aus der verantwortliche SpaceWorm-Weisir den Anbau verwaltet.

Auf den Agrarplaneten bauen die SpaceWorms keineswegs Lebensmittel an, wie man vermuten könnte. Auf den riesigen Feldern dieser mediterranen Planeten wer-

den ausschließlich Rauschmittel angepflanzt, verarbeitet und mittels großer Transportschiffe zu den SpaceWorm-Raumstationen transportiert.

Auf den Planeten arbeiten vornehmlich Menschen, die dort gute Lebensumstände und eine leistungsgerechte Bezahlung vorfinden, auch das mediterrane Klima zieht den ein oder anderen Arbeiter auf die Agrarplaneten der SpaceWorms. Überall auf den Planeten gibt es kleine Arbeitersiedlungen, die sich selbst verwalten und jedem Arbeiter alles bieten, was er zur Entspannung nach einem harten Arbeitstag braucht.

SpaceWorm-Improvement-Project

Das SpaceWorm-Improvement-Project, oder kurz SWIP, ist ein langjähriges und extrem geheimes Projekt, das direkt dem Sultan untersteht und nur ihm berichtet. Ziel des Projekts ist es, durch den Einsatz von bewusstseinserweiternden Drogen die nächste Existenzstufe zu erreichen und so endlich mit den Syonern gleichzuziehen. Dazu wurde eine völlig neue Raumstation namens BigBong im Niemandsland des Universums erbaut. Die Zentrale des Projekts befindet sich im oberen Teil der Raumstation innerhalb des Palastes. Kalif Kulwa ist nicht nur Kalif, sondern auch der Leiter dieses hochgeheimen Projekts.

Das Problem bei diesem Projekt besteht darin, dass normale Rauschmittel wie LSD keinerlei Wirkung auf die SpaceWorms haben. Deshalb arbeiten die besten SpaceWorms-Forscher an neuen interdimensio-

nal Drogen. Diese Drogen werden nicht nur den Beteiligten des SpaceWorm-Improvement-Projects verabreicht, sondern ab und an auch in homöopathischen Dosen in die Lebenserhaltungssysteme eingespeist, um die Flächenwirkung zu testen. Die Drogen sollen es den Probanden ermöglichen, durch Wände zu gehen, durch Stahl hindurchzusehen und ganz allgemein übernatürliche Fähigkeiten, egal welcher Form, zu entwickeln.

Bis jetzt hat dieses Projekt keine allzu großen Früchte getragen, aber alle Beteiligten sind der festen Überzeugung, dass dieses Projekt die Zukunft aller SpaceWorms darstelle. Das könnte aber auch daran liegen, dass alle Projektbeteiligten regelmäßig die neu entwickelten Drogen konsumieren.

BigBong

Interessante Persönlichkeiten

Kalif Kulwa

Kalif Kulwa ist der Eigentümer der doch recht orientalisches angehauchten Raumstation BigBong und zugleich auch Projektleiter des SpaceWorms-Improvement-Projects. Er lebt im oberen Drittel von BigBong, in einem prächtigen Kalifenpalast, der über reichlich Marmor, Bögen und Zwiebeltürme verfügt. Trotz des märchenhaften Aussehens ist der Palast aber bestens gesichert, Zutritt ist nur zu (sehr teuren) Audienzen möglich.

Trotzdem sind diese Audienzen begehrt, denn Kulwa ist für seine weisen Ratschläge und prophetischen Aussagen bekannt. Besonders Piraten und Händler, die sich keinen weiteren Rat wissen, sehen die Ausgabe daher als sinnvolle Investition. Inzwischen verdient er mit seinen Audienzen und Ratschlägen beinahe mehr Geld als mit dem Verkauf von Rauschmitteln.

Jene, die empfangen werden, treffen Kulwa in seinem Audienzsaal, wo er sich auf reich verzierte Kissen lagert und genussvoll an seiner Shisha zieht. Dabei ist er ständig von wunderschönen,

Die BigBong ist eine der seltsamsten Raumstationen im bekannten Universum und ein wahrer Blickfang im sonst so öden Weltraum hinter Siga Spaceport. Sie hat die Form einer übergroßen Shisha und ist innen wie außen mit Silber und orientalischen Fresken geschmückt. Aus ihrem oberen Teil quillt beständig ein dichter Rauch, der sich wie eine Wolke um die Station legt und nur langsam im Weltraum verflüchtigt. Der Rauch behindert nicht nur die Sicht, sondern stört auch die Wahrnehmung und Raumschiffensoren, weshalb schon viele Raumschiffe BigBong rammten oder verfehlten. Obwohl die Raumstation außer der Rauchwolke über keinerlei Schutzmaßnahmen besitzt, wurde sie bisher nie erfolgreich angegriffen.

Obwohl BigBong im leeren Weltraum winzig wirkt, ist sie doch gigantisch groß. Da die Station zudem noch äußerst verwinkelt ist, kann es mehrere Tage dauern, um von der obersten auf die unterste Ebene zu gelangen. Der Rauch, der die Station einhüllt, ist auch im Inneren allgegenwärtig. Es riecht stark nach aromatisiertem Tabak, durchmischt von den süßlichen und bitteren Bestandteilen anderer Rauschmittel. Es ist allerdings nicht ganz klar, ob die Lebenserhaltung einfach nur der rauchenden Bewohner nicht Herr wird oder das Ihre zur Atmosphäre beiträgt. Doch nicht nur der Rauch, auch das orientalische Flair setzt sich im Inneren der Station fort, die Wände sind mit Wandteppichen und Arabesken bedeckt.

Obwohl auf BigBong Angehörige aller außerirdischen Rassen leben, tragen fast alle orientalisches anmutende Kleider. Dazwischen wuseln Eunuchen in

Pluderhosen und wunderschöne, leicht bekleidete Frauen umher. Die Kombination von wunderschönen Frauen, deren Kleidung mehr zeigt als sie verbirgt und berauschendem Rauch sorgt dafür, dass man nach BigBong süchtig wird. Wer einmal hier war, mag nicht mehr dauerhaft die sterile Luft seines Raumschiffs atmen. Zudem scheinen alle auf der Station ungewöhnlich gut gelaunt, man fühlt sich wie in einem Märchen aus Tausendundeiner Nacht.

Interessante Lokalitäten

Natürlich hat eine außergewöhnliche Raumstation wie BigBong, neben den üblichen Einrichtungen, auch außergewöhnliche Lokalitäten. Da die Station einem Wurm gehört, sind Vögel allerdings strikt verboten, was auch für (Cyber-)Papageien gilt. Dafür findet man überall auf der Station Kaffeehäuser, in denen es neben Mokka und orientalischem Tee auch staubtrockenes Gebäck gibt.

Sisha-Bar

Zwar gibt es auf BigBong mehr Shisha-Bars, als man zählen kann, aber die Shisha-Bar gibt es nur einmal. Hier gibt es den besten Tabak und die berauschendsten Kräuter, außerdem auch dem besten Flair und den größten Luxus. Wie es sich für eine In-Bar gehört, ist hier alles horrend teuer, schon der Eintritt kostet 500 UC. Stammkunden schwören aber, dass der Besuch jeden UC wert ist.

Dafür achtet die Shisha-Bar auch die Privatsphäre ihrer Gäste, damit sie sich sorgenfrei dem süßen Genuß hingeben können. Sowohl Gruppen wie auch Einzelpersonen erhalten eine Lounge mit eigenem Butler zugewiesen. Der Butler achtet nicht nur darauf, dass niemand den Gästen zu nahe tritt, sondern auch, dass diese niemandem zu nahe treten. Aus diesem Grund beherrschen sie nicht nur den Knigge, sondern auch diverse Kampfstile.

leicht bekleideten Frauen umgeben, die ihm jeden Wunsch von den Augen ablesen.

Eunuchen

Die Eunuchen sind Kulwas Diener und Wächter, die überall auf der Station für Recht und Ordnung sorgen. Dank ihrer roten Pluderhosen und Krumsäbel sind sie schnell zu erkennen. Sie sind Kulwa gegenüber absolut loyal, weshalb sie nur von ihm persönlich Befehle entgegennehmen und sich auch nicht bestechen lassen. Das hat schon so manchen Gast zur Verzweiflung getrieben.

SÖLDNER	7
TECH	3
HÄNDLER	4
PILOT	2
Zähigkeit	2

Kifslan

Kifslan ist der Eigentümer von Kifslan Tobacco und damit größter Händler von Tabakwaren aller Art. Er ist auch größter Tabakimporteur auf BigBong, weshalb er dort einen guten Ruf genießt und einigen Einfluss hat.

Insgeheim versucht er, diesen Einfluss auszunutzen, um die Station unter seine Kontrolle zu bringen und Kalif anstelle des Kalifen Kulwa zu werden. Allerdings scheitert er immer wieder an Kleinigkeiten und seiner eigenen Unfähigkeit. Er schreibt seine Fehler aber immer der Inkompetenz seiner Untergebenen und Auftragnehmer zu. Daher konnten ihn seine vielfachen Fehlschläge bisher auch nicht entmutigen und er ist weiter fest davon überzeugt, einmal über BigBong zu herrschen.

Großer Basar

Der große Basar belegt die komplette zentrale Etage von BigBong und ist der mit Abstand belebtest Ort auf der ohnehin gut besuchten Station. Hier preisen Händler alles an, was das Herz begehrt, von Waffeln über Spezialtabak bis hin zu Rauschkräutern. Illegale Ware kann man nur unter der Hand erwerben, obwohl der Verkauf nicht im Geringsten kontrolliert wird. Der Verkauf unter der Hand gehört für die Händler einfach zum guten Ton.

Auf dem Basar findet man aber nicht nur Händler, sondern auch Teppichknüpfer, die herrlich bunte Wandteppiche knüpfen, Fakire, Feuerschlucker und Schlangenbeschwörer.

Abodabi

Das Abodabi ist ein typisch orientalisches Nachtlokal, in dem man zu den Klängen von Schalmai, Tamburin oder Al-Oud Rauschkräuter, orientalische Schnäpse und die Bauchtänze der schönsten Frauen von BigBong genießen kann.

Geführt wird es vom Besitzer Abdul, der stets hinter der großen Theke im Erdgeschoss steht und seine Stammgäste persönlich und namentlich begrüßt. Im Erdgeschoss gibt es diverse Sitzplätze und Bühnen, im oberen Geschoss gibt es Séparées für Gäste, die lieber zurückgezogen feiern.

Neylas

Neylas ist der größte Gemischtwarenladen auf BigBong, man findet Dekorationsgegenstände neben Waffen und Neutroniumreaktoren. Besitzerin ist Neyla, die Schöne, deren Aussehen ihrem Namen entspricht. Sie ist eine schöne junge Frau, deren braune Haut und deren schwarzes Haar von ih-

rer farnefrohen Kleidung kontrastiert werden. Allerdings darf man sich nicht von ihrem Aussehen täuschen lassen, denn ihre Verschlagenheit kann es mit der eines SpaceWorms aufnehmen.

Zum Verschleierten Glück

Das Verschleierte Glück ist das Überbleibsel einer Missionsstation auf BigBong, die eine wohl einzigartige Attraktion bietet: Eine Anti-Strip-Bar. Hier starten nahezu unbekleidete Frauen und Männer ihren Tanz, um dann nach und nach zusätzliche Kleidungsstücke anzulegen, bis sie vollständig verhüllt sind. Aufgrund der vielen leicht bekleideten Frauen, die auf BigBong herumlaufen, hat dieses Etablissement einen regen Zulauf von Kunden, die etwas Außergewöhnliches suchen.

Achmeds Gebrauchtwaren „Quasi neu“

Achmed verkauft in der unteren Ebene BigBongs „quasi neue“ Gebrauchtwaren. Direkt nach Eintritt wird man von Achmed persönlich (oder zumindest einem seiner vielen Hologramme) begrüßt und während des ganzen Besuchs beraten. Der Ladenbesitzer spricht mit starkem Dialekt und entspricht auch sonst dem Klischee des Gebrauchtwagenhändlers. Allerdings verkauft er nicht nur Autos, sondern alles (und jeden), das ihm in die Finger gerät. Klammere Piraten können hier Schnäppchen machen, man sollte aber aufpassen, dass man nicht versehentlich noch ein Messerset mitkauft.

Al Hadir

Der Agrarplanet Al Hadir beliefert ausschließlich die SpaceWorms Raumstation BigBong. Wie alle Agrarplaneten der SpaceWorms handelt es sich um einen mediterranen Planet, auf dem ausschließlich Rauschmittel angebaut werden. Neben altbekannten pflanzlichen Rauschmitteln wie Tabak, Haschisch, Marihuana oder Opium werden auch gentechnisch veränderte Pflanzen angebaut, aus denen sich wesentlich stärkere Rauschmittel gewinnen lassen.

Typ	Mediterraner Planet
Sektor	-
Monde	2
Einwohner	hauptsächlich Menschen
Hauptstadt	Verwaltung im Orbit
Raumhäfen	für große Transportschiffe
Besiedelung	kleinere Arbeitersiedlungen
Verfolgungsstatus	3
Technologielevel	FTL
Politisches	unter SpaceWorms-Verwaltung

Hadir I

Hadir I ist die größte Arbeitersiedlung auf Al Hadir. Hier leben Tausende von Menschen recht friedlich zusammen. Regiert wird die Siedlung von einem gewählten Bürgermeister, der vom Wesir von Al Hadir autorisiert wird und mit diesem zusammenarbeitet, um den Arbeitern ein vernünftiges Leben zu gewährleisten, denn nur zufriedene Arbeiter sind gute Arbeiter und der regelmäßige Nachschub von Rauschmitteln ist für die SpaceWorms lebensnotwendig. Die Gesetze sind liberal, nur das Herausschmuggeln von großen Mengen an Rauschmitteln wird hart bestraft. Kleinere Mengen und der Konsum von Rauschmitteln sind natürlich erlaubt.

SmallBong

Als SmallBong wird die SpaceWorms-Raumstation im Orbit von Al Hadir bezeichnet. Von dieser Raumstation aus werden der Raumschmittelanbau auf Al Hadir verwaltet und die Transportflüge nach BigBong koordiniert. Geleitet wird diese kleine Raumstation vom Wesir Rashid, der direkt dem Kalifen Kulwa von BigBong untersteht. Natürlich ist auch auf dieser kleinen Raumstation die Luft geschwängert von aromatisierten Rauch- und Rauschmitteln.

Ausrüstung

Natürlich besitzen auch die SpaceWorms spezielle Ausrüstungsgegenstände, einige davon sind hier gelistet.

Waffen

Waffe	Bonus	Kosten
Rauchwerfer	1	2.000
Krummsäbel	0	200

Der **Rauchwerfer** funktioniert im Prinzip wie ein Feuerwerfer, nur dass er dichte, benebelnde Rauchschwaden ausspuckt. Der Getroffene erhält eine Runde lang einen Malus von -1 auf SÖLDNER.

Diverses

Ausrüstung	Kosten
Antigrav-Sänfte	2.000
Bong	500
Ganzkörperschleier	1.000

Die **Antigrav-Sänfte** ist eine Nachbildung einer traditionellen Sänfte mit Baldachin, nur wird sie nicht mehr von Sklaven getragen, sondern durch einen Antigravgenerator fortbewegt. Sie kann schweben, aber nicht fliegen.

Die **Bong** ist natürlich zum Konsum für Rauschmittel gedacht. Das besondere an ihr ist ihre Aufbereitungsautomatik, die auch aus jedem noch so schlechtem Kraut das Beste herausholt.

Der **Ganzkörperschleier** ist die ideale Verkleidung, wenn man nicht auffallen will. Er scheint jeden in der Umgebung von einem selber abzulenken.

Rauschmittel

Hier werden ein paar bekannte SpaceWorm-Rauschmittel vorgestellt, die harmloseren gelangen auch in den normalen Handel und können beim Dealer des Vertrauens erworben werden. Richtige SpaceWorm-Spezialitäten kann man natürlich nur auf einer SpaceWorm-Raumstation ergattern und das auch nur mit guten Beziehungen.

Rauschmittel	Kosten/Einheit
Alcid	20
SpaceShit	5
Starcoke	50
Sundope	200

Alcid

Alcid wird, wie sein Vorgänger LSD, auf kleine Blättchen aufgeträufelt und geschluckt. Es wird halbsynthetisch aus genmanipulierten Trichterwinden (Schlingpflanzen) hergestellt. Alcid ist ein starkes Halluzinogen und daher vor allem eine Partydroge. Es verhilft dem Konsumenten zu einer intensiveren und synästhetischeren Wahrnehmung der Dinge, Farben werden z.B. geschmeckt oder Gegenstände morphen.

SpaceShit

SpaceShit ist das verbreitetste Rauschmittel des SpacePirates-Universums, der Markt ist quasi davon überflutet und man bekommt es praktisch überall zu niedrigen Preisen. Es wird aus der Cannabispflanze hergestellt und mit Tabak vermengt geraucht, entweder als Joint oder in einer Bong und erzeugt ein wohliges, entspanntes Gefühl. Daher wird SpaceShit oft geraucht, um herunterzukommen.

Starcoke

Wie das herkömmliche Kokain auch wird Sternenkok aus der Kokapflanze gewonnen und geschnupft, kann aber auch geraucht oder gespritzt werden. Es ist vor allem bei den Stars und Sternchen und in höheren Kreisen der Gesellschaft beliebt. Sternenkok wirkt besonders leistungssteigernd, erhöht die Kreativität und macht den Konsumenten sorglos. Mit Starcoke Cola gibt es auch ein Erfrischungsgetränk, das Starcoke enthält, aber nur sehr leicht berauschend wirkt.

Sundope

Sundope wird aus Sonnenmohn, einer genmanipulierten Mohnart, die mit dem Schlafmohn verwandt ist, hergestellt. Es kann gespritzt, aber auch geraucht werden. Sundope macht schnell psychisch und physisch abhängig. Dafür hat es aber eine extrem euphorisierende Wirkung.

Abenteuerideen

Dies ist eine kleine Sammlung von Abenteuerideen, die im Dunstkreis der SpaceWorms und BigBong spielen. Sie können entweder in bestehende Abenteuer als Nebenstrang eingefügt oder zu eigenständigen Abenteuern ausgearbeitet werden.

Rezeptraub

Ein Möchtegerndrogenhändler heuert die Piraten an, damit sie das Rezept des BigBong-Rauchs lüften, weil er damit zum mächtigsten Drogenhändler der Galaxis werden will. Natürlich hütet Kalif Kulwa das Rezept des Rauchs wie seinen Augapfel, außerdem ist es nahezu unmöglich, die Produktionsmethoden zu kopieren. Der Auftrag scheint zum Scheitern verurteilt, aber vielleicht hilft den Piraten ja Kifslan, der den Kalifen stürzen will.

Suchmission

Jemand, der etwas Hochbrisantes oder Interessantes weiß, hat sich auf BigBong versteckt, ist aber nun so dauerberauscht, dass er sich nicht mehr daran erinnern kann, wer er ist und was er denn so Interessantes weiß. Es gibt aber einige Personen im Hintergrund, denen es wichtig ist, dass er die Informationen vergisst und einige andere Personen, die an das Wissen gelangen wollen.

Drogenfahndung

Die Piraten werden von der Drogenfahndung angeheuert, damit sie einem ihrer Mitarbeiter einschleusen und ihm beibringen, sich unauffällig auf der Station umzusehen. Er soll Kifslans Tabakwarenimperium unterwandern und eindeutige Beweise für den Handel mit illegalen Drogen sammeln.

Kalif anstelle des Kalifen

Kifslan heuert die Piraten an, um Kalif Kulwa zu stürzen, damit er selber Kalif von BigBong werden kann. Natürlich verheimlicht er, dass er dies schon unzählige Male versucht hat, immer grandios gescheitert ist und die Chancen auf Erfolg äußert gering stehen. Dafür kann er die Piraten aber mit dem besten Tabak des Universums versorgen.

Buschraub

Die Piraten bekommen von einem Strohmann des SWIP den Auftrag, einen extrem seltenen Busch zu besorgen, der auf einem Planeten in einer Sperrzone wächst. Aber es ist natürlich nicht so einfach, den Busch zu besorgen, und vor allem: Was will das SWIP mit dem Busch? Aber nicht nur die SWIP ist auf der Suche, sondern auch die JCTech IAG.

Einstieg

Die Charaktere wachen nach einer durchzechten Nacht, die in Gimis Bar begonnen hat, mit einem höllischen Kater auf. Niemand von ihnen weiß, wo sie gerade sind und wie zur Hölle sie überhaupt hierher gekommen sind. Sie liegen in einem orientalisch angehauchten Zimmer. Überall um sie herum liegen leere Rumflaschen und auf dem niedrigen Tisch in der Raummitte steht eine Bong. Sie müssen wohl eine höllische Party gefeiert und die Bong nicht ganz so gut vertragen haben.

Wenn die Piraten das Zimmer des Hotels verlassen, wird ihnen relativ schnell klar, dass sie sich auf BigBong befinden müssen. Nirgends sonst im Weltraum gibt es eine so orientalische Raumstation.

Einer der Piraten findet einen kleinen Zettel in seiner Hosentasche, auf dem Koordinaten und 14 Uhr steht. Jetzt ist es 11:30 Uhr und die Koordinaten sind 4 Lichtjahre entfernt. Die Piraten müssen sich also sputen, wenn sie pünktlich bei den Koordinaten sein wollen.

Durch eine Söldner-Probe können die Piraten folgende Erinnerungsfetzen ausgraben:

Erfolge	Erinnerung
2	Sie sind schon völlig betrunken nach BigBong aufgebrochen.
3	Irgendein Typ hat sie nach BigBong eingeladen und ihnen die Bong spendiert.
4	Als Gegenleistung für die Bong sollten die Piraten morgen zum vereinbarten Treffpunkt kommen (die Koordinaten)

Bei den Koordinaten

Punkt 14 Uhr erreicht ein kleiner Spaceflitzer die Koordinaten und funkt die Piraten an. Am anderen Ende ist Herr Schmidt, der einen sehr interessanten und lohnenswerten Auftrag für die Piraten hat, so behauptet er jedenfalls. Gleich nebenan befindet sich ein gasförmiger Planet mit einem unbewohnten Dschungelmond, dort will er sich ihnen treffen.

Herr Schmidt

Herr Schmidt ist ein gut gekleideter Mensch mit schwarzem Haar und schwarzem Anzug. An seiner Seite trägt er eine Laserpistole, wirkt aber auf die Piraten freundlich und korrekt. Er erkundigt sich, ob die Bong gestern Nacht gut war, weiß aber auch nicht, was die Piraten letzte Nacht sonst noch so getrieben haben. Er kommt dann ohne größere Umschweife auf den Auftrag zu sprechen (HÄNDLER: 7).

Der Auftrag

Herr Schmidt würde den Piraten bis zu 15.000 UC bezahlen, wenn sie einen Busch der Pflanzengattung Vox Rubusch besorgen. Allerdings sei der Busch extrem selten und stehe unter Naturschutz. Wo der Busch genau wächst, weiß auch er nicht. Was er genau mit dem Busch vorhat, wird er den Piraten nicht auf die Nase binden. Falls die Charaktere weiter nachbohren, wird er zugeben, dass er auch nur im Auftrag handelt und sein Auftraggeber anonym bleiben will. Er will sich in 10 Tagen mit den Piraten wieder am gleichen Ort treffen, um den Busch in Empfang zu nehmen.

Vox Rubusch

Vox Rubusch sieht einem Kastanienbaum ähnlicher als einem Busch, er besitzt die gleiche Blätterform und an ihm wachsen kastanienähnliche Früchte, die eine extrem starke berauschende Wirkung haben, gegen die LSD harmlos wirkt.

Nachforschungen

Der Busch scheint wirklich selten zu sein, jedenfalls gibt es sogar im Starnet kaum Informationen zu dieser Pflanzengattung. Einzig in dubiosen Foren finden sich ein paar Gerüchte über den Busch. Um diese zu finden, ist eine Händlerprobe notwendig.

Erfolge	Gerücht
2	Es wird ihm nachgesagt, dass er ursprünglich nicht aus dieser Dimension stammt.
2	Es werden ihm wundersame Heilwirkungen nachgesagt.
3	Die JCTech IAG wird immer wieder in Zusammenhang mit dem Busch gebracht.
4	Einmal soll jemand so einen Busch neben einem kleinen Dimensionsriss gefunden haben.

Aber natürlich können die Piraten mehrere botanische Experten finden, die vielleicht etwas über Vox Rubusch wissen. Die meisten sogenannten Experten kennen Vox Rubusch aber nicht einmal und halten die Charaktere für Spinner. Ein ausgewiesener Experte für extrem seltene Pflanzen ist Eris, der auf BigBong für Kifslan arbeitet, aber auch Bahir soll sich extrem gut in diesem Gebiet auskennen.

Eris

Eris ist ein SpaceWorm und arbeitet für Kifslan Tobacco in der Abteilung für Rauschmittelentwicklung. Die Piraten können Eris aber auf BigBong nicht finden.

Bahir

Der SpaceWorm Bahir ist leider nicht nur ein Pflanzenexperte, sondern auch ein paranoider Spinner, der am anderen Ende des Universums lebt und auf alles schießt, das keine Pflanze ist.

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. Ihr Hauptsitz ist auf Omar und sie besitzt große Handelsniederlassungen auf Stratum Nova und KozeL 5.

Die JCTech IAG will aus Vox Rubusch ein neues Medikament bzw. eine neue Droge herstellen, weil sie einen gigantischen Markt dafür wittert. Natürlich wird sie offiziell nur legale Mittel anwenden, um an den Busch zu gelangen. Im Hintergrund lässt sie aber durch geheime Tochtergesellschaften auch andere Fäden ziehen.

Entführung

Die JCTech IAG hat eine kleine Sicherheitsgruppe ausgesandt, die Eris vor einem Tag auf BigBong entführt hat, um aus ihm Informationen über Vox Rubusch herauszupressen. Diese besitzt dieselben Werte wie die Beschatter unten.

Herr Schmidtz

Herr Schmidtz, der Auftraggeber der Piraten, ist ein Doppelagent, er arbeitet zwar hauptsächlich für die SWIP, steht aber auch auf der Gehaltsliste der JCTech IAG. Daher weiß die JCTech IAG vom Auftrag der Piraten und lässt sie beschatten. Herr Schmidtz selber weiß aber nichts von den Beschattern.

Beschatter

Die Beschatter greifen nicht in das Geschehen ein, bis die Piraten sie zum Busch geführt haben. Sie wissen auch nichts von den Entführern und der Rolle der SWIP.

Die Beschatter bringen einen normalen Peilsender am Schiff der Piraten an, wenn diese auf BigBong sind und ihr Schiff unbeaufsichtigt lassen. Der Peilsender kann mit einer TECH-Probe mit 3 Erfolgen entdeckt werden.

	Anführer	2 Söldner	Pilot	Tech
SÖLDNER	4	5	2	2
PILOT	2	2	6	4
TECH	3	2	2	6
HÄNDLER	6	4	4	2
Zähigkeit	4	2	2	2

Wenn die Piraten aufmerksam sind und aus irgendeinem Grund Verfolger oder Beschatter vermuten entdecken sie diese, wenn sie eine HÄNDLER-Probe mit 3 Erfolgen schaffen.

Spaceflitzer	
Antrieb	FTL2
Geschwindigkeit	5
Wendigkeit	4
Zuverlässigkeit	1
Hilfsenergie	3
Schadenspunkte	12
Schilde	4
Sensoren	Kurz
Bewaffnung	Duallaserkanone: WB 2, SM 2

SWIP

Das SWIP ist der geheime Auftraggeber der Piraten und Herr Schmidt nur ein Strohmann, allerdings weiß das SWIP nichts von seiner Nebenbeschäftigung bei der JCTech IAG.

Nichtsdestotrotz hat das SWIP eine Vorsichtsmaßnahme getroffen und in die Bong der Piraten eine geheime Tabakmischung untergebracht, mit der sie die Piraten orten kann, sozusagen ein FTL-Peilsender auf Tabakbasis.

Der Peilsender kann natürlich entdeckt werden, wenn die Piraten sich von einem Arzt durchchecken lassen (TECH-Probe mit 3 Erfolgen) oder irgendwann mal genauer auf ihre Schiffssensoren schauen (TECH-Probe mit 4 Erfolgen).

Das SWIP wird auch die Agenten der JCTech IAG angehen, falls diese den Piraten zu offensichtlich auf den Pelz rücken. So könnte es in der Sperrzone zu einem Kampf zwischen den Piraten, den Beschattern und der SWIP kommen. Das SWIP schickt dazu ein zigarrenförmiges Schiff aus.

	Kapitän	2 Söldner	Pilot	Tech
SÖLDNER	3	6	2	3
PILOT	2	2	6	2
TECH	2	2	3	6
HÄNDLER	5	2	2	1
Zähigkeit	4	2	2	2

Zigarrenförmiges Schiff	
Antrieb	FTL1
Geschwindigkeit	3
Wendigkeit	3
Zuverlässigkeit	2
Hilfsenergie	10
Schadenspunkte	16
Schilde	4
Sensoren	Kurz
Bewaffnung	2 Duallaserkanonen: WB 2, SM 2

Syoner

Die Syoner sind natürlich nicht begeistert von den Aktivitäten der SWIP und wollen verhindern, dass der Busch in die Hände der SpaceWorms gelangt. Sie haben aber momentan keine Gelegenheit aktiv einzugreifen, da ihre Dimension momentan zu weit von der SpacePirates-Dimension entfernt ist. Aber sie haben Vorsorge getroffen und schon vor einiger Zeit die Pflanzen auf Nova Ceti belebt, damit diese alle Ankömmlinge bekämpfen.

Eris

Eris wurde schon seit zwei Tagen nicht mehr gesehen. Er erschien weder auf der Arbeit noch in seinem Stammlokal Abodabi, das können die Charaktere durch etwas Herumfragen herausfinden. In der Tat wurde Eris vor zwei Tagen von Agenten der JCTech IAG aus seinem privaten Labor entführt.

Hinweise

Hier ein paar Hinweise, mit denen die Charaktere auf die Spur der Entführung kommen können.

Eris Wohnung

Die Tür von Eris Wohnung befindet sich in der Mitte BigBongs und ist nicht abgeschlossen. Es ist ein kleines Apartment mit angeschlossenem Privatlabor. Die Wohnung sieht aus, als hätte ein kurzer Kampf stattgefunden, im Labor befinden sich diverse Pflanzenproben. Sein Computer ist natürlich verschlüsselt.

Anti-Pharma-Verschwörungstheoretiker

Eine Gruppe Anti-Pharma-Verschwörungstheoretiker beschuldigt die Piraten, dass sie im Auftrag der JCTech IAG Eris entführt haben. Falls die Piraten es schaffen, den Anführer der Gruppe zu überzeugen, dass sie selber gerade Eris suchen und nur Gutes im Sinn haben, wird die Gruppe den Piraten bei der Suche helfen.

Entführer

Die JCTech IAG hat ihre interne Sicherheitsabteilung losgeschickt, um Eris zu entführen und zu verhören, um herauszubekommen wo Vox Rubusch zu finden ist. Die drei Sicherheitsleute der JCTech IAG haben auf den untersten Ebenen von BigBong einen Lagerraum angemietet, in dem sie Eris verhören.

Die Entführer haben den Lagerraum natürlich unter einem Pseudonym angemietet und alles

Abodabi

Die hübschen Barkeeperinnen im Abodabi vermissen Eris schon und erzählen auch gerne, was sie von ihm wissen. Er war ein angenehmer Gast, der immer Trinkgeld gab und etwas flirtete. Der Barkeeperin fällt noch auf, dass vor drei Tagen zwei seltsame Typen im Anzug da waren und sich ebenfalls nach Eris erkundigt haben.

Kifslan Tobacco

Bei Kifslan Tobacco werden die Charaktere freundlich vom Pförtner begrüßt, aber natürlich nicht in die Labore gelassen. Mit etwas Überredungskunst holt der Pförtner aber Eris Vorgesetzten Saladin. Auch hier ist Eris seit zwei Tagen nicht mehr gesehen worden und Saladin hat auch keine Ahnung, wo er ist, betont aber, dass Eris sonst sehr zuverlässig und ein guter Mitarbeiter sei.

Spaceflitzer

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

dafür getan, um ihren Arbeitgeber zu verschleiern. Sie werden den Lagerraum eisern verteidigen und zur Not auch mit Eris im Gepäck fliehen. Sie sind mit einem kleinen, unauffälligen Spaceflitzer an BigBong angedockt, auf dem Schiff befinden sich der Pilot und der Bordtechniker.

	Anführer	2 Söldner	Pilot	Tech
SÖLDNER	4	5	2	2
PILOT	2	2	6	4
TECH	3	2	2	6
HÄNDLER	6	4	4	2
Zähigkeit	4	2	2	2

Eris' Informationen

Eris ist schon seit langer Zeit auf der Suche nach Vox Rubusch und glaubt, einen Durchbruch gelandet zu haben. Er ist sich sehr sicher, dass Vox Rubusch nur in der Nähe eines Dimensionsrisses wachsen kann. Er glaubt auch, so einen Dimensionsriss gefunden zu haben, der sich aber in einer Sperrzone befindet. Er würde die Piraten gerne begleiten.

Bahir

Bahir ist nicht schwer zu finden, nur die Reise ist weit. Er lebt auf einem kleinen Mond im System Epsilon Canabis, das sich weit (100 Lichtjahre) hinter Freeport befindet.

Epsilon Canabis

Epsilon Canabis ist ein nahezu unbewohntes Sternensystem, einzig ein Mond fällt schon von Weitem durch seine vitale, grüne Farbe auf. Der Mond kreist um einen Gasplaneten. Überall im Sonnensystem sind kleine Sonden unterwegs, die die Gegend um sich herum abschnappen und die Bilder auf Bahirs Monitore projizieren. Er erfährt also frühzeitig von dem eindringenden Raumschiff der Piraten, falls sie die Sonden nicht rechtzeitig entdecken und umfliegen.

- **Sonden entdecken:** Sensorenprobe (TECH) mit 4 Erfolgen

Grüner Mond

Auf dem Mond hat Bahir ein Dutzend Laserkanonen platziert, die automatisch auf jedes anfliegende Raumschiff schießen.

- **Automatische Laserkanonen:** WW: 7, SM: ×2

Wenn die Piraten auf dem Mond landen, finden sie sich in einem Dschungel wieder. Aber sie müssen sich nicht weit durch den Dschungel schlagen, da sie schon vom Orbit aus Bahirs Gewächshaus ausmachen können.

Gewächshaus

Bahir hat sich schon vor Jahren in sein Gewächshaus aus laser- und kugelsicherem Glas eingesperrt und wird keinesfalls irgendjemand hineinlassen. Er lässt seine Monitore nie aus den Augen, die, neben den Bildern der Sonden, auch eine Rundumsicht des Gewächs-

hauses liefern. Die Luft des Gewächshauses ist voller Rauch und Bahir ist mit einer Laserpistole bewaffnet, mit der er allerdings nicht wirklich umgehen kann (SÖLDNER: 2).

Die Piraten müssen also gewaltsam in das Gewächshaus eindringen, Bahir entwaffnen und ihn erst einmal beruhigen, damit er ihnen hilft.

Bahir wird panisch reagieren, wenn er die Piraten entdeckt und auch immer wieder versuchen durch das kugelsichere Glas auf sie zu schießen, obwohl er wissen müsste, dass er sie nicht treffen kann.

Eindringen ins Gewächshaus

Die normalen Waffen der Piraten richten keinerlei sichtbare Beschädigung am Glas an.

- Die Schiffswaffen besitzen genug Durchschlagskraft, um das Glas zu zerstören. Es ist allerdings eine SÖLDNER-Probe mit 4 Erfolgen nötig, um das Energielevel richtig zu bestimmen, sonst wird das ganze Gewächshaus in die Luft gesprengt.
- Ein gewöhnlicher Rammbock führt auch zum Ziel, die Piraten müssen allerdings 8 Erfolge ansammeln um eine Scheibe aus ihren Verankerung zu rammen.
- Da der Boden des Gewächshauses nicht fest ist, können die Piraten auch einen Tunnel graben.

Bahir beruhigen

Allein durch gutes Zureden kann Bahir kaum beruhigt werden, er wird wild auf die Piraten schießen. Wenn die Piraten Bahir entwaffnet haben, ist entweder ein erfolgreicher Händlerkonflikt (Bahir hat ein HÄNDLER-Profil von 7) notwendig oder die Piraten müssen ihm ein starkes Beruhigungsmittel einflößen.

Bahirs Informationen

Wenn Bahir beruhigt ist, hilft er den Piraten gerne weiter. Er kommt aber nie wirklich zum Punkt und verzettelt sich in seinen Erzählungen immer wieder. Jedenfalls vermutet er, dass Vox Rubusch nur in der Nähe eines Dimensionsrisses wachsen kann. Wo aber so ein Riss ist, kann er den Piraten natürlich nicht sagen, da er sein Gewächshaus schon Jahrzehnte nicht mehr verlassen hat.

Dimensionsriss

Nun gilt es einen Dimensionsriss zu finden. In den offiziellen Sternenkarten ist leider keine verzeichnet. Aber die Charaktere wären keine Piraten, wenn sie keine Kontakte zu Informationshändler hätten, die solche Informationen liebend gern verkaufen.

Migxes

Einer dieser Händler ist der Trull Migxes, der oft in Gimis Bar anzutreffen ist. Migxes kann in der Tat die gesuchte Information beschaffen, will aber dafür 8.000 UC (Preisverhandlung gegen HÄNDLER: 7).

Sperrzone

Die Sperrzone ist schnell gefunden, sie befindet sich zwischen dem Trullimperium und Samara an der Ecke zur neutralen Zone und hat einen Durchmesser von 25 Lichtjahren. Natürlich ist die Sperrzone gesichert; rund um die Sperrzone befinden sich in kleinen Abständen kleine intelligente Raumbojen, die rot blinken.

Raumbojen

Die Raumbojen spannen ein undurchdringliches Netz zwischen sich auf, das die gesamte Sperrzone einschließt. Auch die Sensoren können dieses Netz nicht durchdringen, sodass die Piraten nicht erahnen können, was innerhalb der Sperrzone liegt.

Die Raumbojen sind miteinander verbunden und bilden zusammen eine Schwarmintelligenz. Das Schiff braucht 3 Kampfrunden um durch die Bojen zu fliegen.

Kampfprofil	7
Schadensmodifikator	2
Schadenspunkte	6

Wenn eine Boje ausfällt, versuchen die anderen Bojen, das Netz zu kompensieren.

Wenn eine Boje beschossen wird, schießen sie selber und die vier benachbarten Bojen zurück.

In der Sperrzone

Die Sperrzone wird von einem gewaltigen Dimensionsriss dominiert, der wie ein eingefrorener Blitz aussieht und leicht in grellem Weiß pulsiert. In der Nähe des Dimensionsrisses versagen alle Sensoren, sodass das Schiff blind ist.

Wenn die Piraten den Peilsender der JCTech IAG nicht entdeckt haben, werden die Beschatter den Piraten in die Sperrzone folgen, genau das gleiche gilt für das Schiff der SWIP.

Nova Ceti

Nova Ceti befindet sich dicht am Dimensionsriss, so dass das Landen auf dem Planeten schier unmöglich (Pilotenprobe mit 5 Erfolgen) ist.

Typ	Waldplanet
Monde	0
Einwohner	intelligente Pflanzen
Hauptstadt	keine
Raumhäfen	keine

Auf Nova Ceti

Nova Ceti sieht auf den ersten Blick aus wie ein gewöhnlicher, stark bewaldeter und unbewohnter Planet. Auf ihm ist es immer hell, da er auf der einen Seite von einer Sonne und von der anderen Seite vom Dimensionsriss beleuchtet wird.

JCTech IAG / SWIP

Sind die Teams der JCTech IAG bzw. der SWIP den Piraten bis hierher gefolgt, werden diese auch auf Nova Ceti landen und nach dem Busch suchen. Es bleibt aber auf jeden Fall eine Rumpfbesatzung auf den jeweiligen Schiffen, die im Orbit auf die Bodentrupps warten.

Belebte Pflanzen

Die Bäume und Pflanzen sind nicht so gewöhnlich, wie sie aussehen. Auf Nova Ceti gibt es aggressive, pseudointelligente und fleischfressende Pflanzen, die sich zwischen der normalen Vegetation verstecken. Sie sehen sich als die Beschützer der nichtintelligenten Pflanzen und greifen die Piraten daher an, sobald diese die Vegetation zu stark beschädigen, sich z.B. mit einem Buschmesser einen Weg durch den Wald schlagen oder Feuer entzünden, Laserpistolen abschießen, etc.

Pflanze	SÖLDNER	Zähigkeit
Killerweide	8	8
Kobrablume	5	2
Schlingpflanze	6	4
Treibmoos	3	1

Killerweiden

Killerweiden sind nicht von Hängeweiden zu unterscheiden, aber wesentlich gefährlicher. Sie sind die gefährlichsten Bäume auf Nova Ceti, denn sie sind auf ihren Wurzeln flott unterwegs und gehen meist in kleinen Gruppen auf die Jagd nach Frischfleisch.

Kobrablumen

Kobrablumen sehen aus wie gewöhnliche Sonnenblumen, können sich aber auf ihren Wurzeln fortbewegen und mit ihrer Blüte zuschnappen. Da sie recht langsam sind, verstecken sie sich meist zwischen echten Blumen und warten auf unvorsichtige Zeitgenossen. Sie sind neben den Killerweiden die aggressivste Pflanzenart.

Schlingpflanzen

Schlingpflanzen schlingen sich auf Nova Ceti nicht nur um Bäume, sondern um alles, was nur wenige Augenblicke stillhält. Sie lauern ihrem Opfer auf und versuchen dann, es zu erdrosseln, um es anschließend gemütlich zu verdauen. Sie greifen ihr Opfer immer hinterrücks an.

Treibmoos

Treibmoos tritt immer in großer Anzahl auf und ist von normalem Moos nicht zu unterscheiden, wächst aber immer über Fallgruben. Es lässt sein Opfer in die Grube fallen, bevor es anfängt, es komplett zu bedecken und mit seinen Wurzeln zu verdauen, was mehrere Wochen in Anspruch nimmt. Das Opfer wird durch ein Gift, das durch kleine Wurzelstiche injiziert wird, gelähmt.

Forschungsstation

Auf einer kleinen Lichtung im Wald finden die Charaktere eine Forschungsstation, die so aussieht, als hätte hier erst vor kurzem ein Kampf stattgefunden. Es sind Einschußlöcher von Laserwaffen und Blut auf dem ganzen Gelände zu finden. Von den Forschern fehlt jede Spur. Die Fußabdrücke sind aber äußerst ungewöhnlich. Folgen die Piraten den Fußabdrücken, die aus der Forschungsstation führen, finden sie immer wieder Kleidungssetzen und kleinere Ausrüstungsgegenstände, die die Forscher am Körper getragen haben müssen. Die Spur verliert sich aber mitten im Wald, in der Nähe von Sonnenblumen und Weiden.

Den Busch finden

Die Piraten besitzen nur eine Beschreibung und eine grobe Skizze von Vox Rubusch (Beschreibung siehe Einstieg). Es sieht wohl so aus, dass die Piraten die Nadel im Heuhaufen suchen müssen. Wenn die Piraten aufmerksam sind, (PILOT- oder TECH-Probe mit 3 Erfolgen) fallen ihnen Vögel auf, die berauscht wirken bzw. Kastanien in ihren Schnäbeln haben. Sie scheinen alle aus der gleichen Richtung zu kommen. Genau in der Richtung befindet sich auch der Busch und die Piraten können dank der Vögel den Busch ausmachen.

Auf dem Weg zum Busch kommen die Piraten an folgenden Pflanzen vorbei, die sie angreifen.

W10	Pflanze
1-3	1W10 Kobrablumen
4-6	1W6 Schlingpflanzen
7-9	Treibmoos
0	1W4 Killerweiden

Dort wächst natürlich nicht nur ein Busch, sondern eine ganze Gruppe von ihnen. Rund um die Buschgruppe wächst nur Gras, das wiederum von Trauerweiden flankiert ist. Jede zweite Trauerweide ist eine Killerweide und wird die Piraten angreifen.

Rückweg

Der Rückweg ist genauso gefährlich wie der Hinweg. Haben die Piraten ihr Raumschiff unvorsichtigerweise in der Nähe von Hängeweiden gelandet, greifen diese das Raumschiff an und verbeulen es gewaltig, das Raumschiff nimmt dabei 1W20 Schadenspunkte.

Wenn die Piraten zurückkommen, werden sich die Killerweiden aber auf die Piraten fokussieren und das Raumschiff in Ruhe lassen.

Ende

Wenn es die Piraten geschafft haben, Vox Rubusch von Nova Ceti zu rauben, bieten sich ihnen drei Möglichkeiten, den Busch zu Geld zu machen.

Herr Schmidt

Die Piraten können ihren Auftrag erledigen, Herrn Schmidt den Busch aushändigen und die Belohnung dafür kassieren. Herr Schmidt wird daraufhin die SWIP und die JCTech IAG kontaktieren, den Busch demjenigen aushändigen, der mehr UC bietet und sich ins Fäustchen lachen.

JCTech IAG

Natürlich können die Piraten Herr Schmidt auch Herr Schmidt sein lassen und die JCTech IAG kontaktieren, falls sie herausgefunden haben, dass der Pharmakonzern auch Interesse am Busch hat. Die JCTech IAG wird das Interesse zwar offiziell nicht bestätigen, aber dennoch über einen Hintermann bis zu 20.000 UC für den Busch und Informationen zu seinem Wachstumsort bieten.

SWIP

Das SWIP bietet den Piraten auf Nachfrage ebenfalls 20.000 UC für den Busch und Informationen zu seinem Wachstumsort. Falls die Piraten Eris befreit haben, winkt dafür noch eine zusätzliche Belohnung (bis zu 10.000 UC), wenn sich die Piraten intelligent anstellen.

Stars  Sternchen

NEUESTE NACHRICHTEN AUS DEINEM UNIVERSUM

Samstag, 15. März 4079

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

SpacePirates Themenheft

STARNET

SeeYou

Datenschutzskandal bei SeeYou - deine Daten sind nicht mehr sicher! Eine Milliarde Passwörter waren unverschlüsselt auf einem Server von SeeYou frei zugänglich - SeeYou dementiert.

Harter Starnet-Entzug

Kann man ohne das Starnet noch leben? Die Marmonen beweisen es! Eine abenteuerliches Experiment beginnt: 1 Jahr ohne Starnet. Der jeweils aktuelle Stand des Experiments nur hier im Liveticker.

SPORT

Megagolf

Lion Plant eröffnet den ersten Megagolfplatz des Universums. Die Sportlegende ist sicher: Megagolf wird die neue Trendsportart!

Deathball-Finale

Unglaublich - die Trull Warriors gewinnen in einem spektakulären Spiel ihren ersten Deathball-Titel. Ihr 98.00 zu 97.95 gegen die Wild Sputniks: Eines der spannendsten Deathball-Finale der Geschichte!

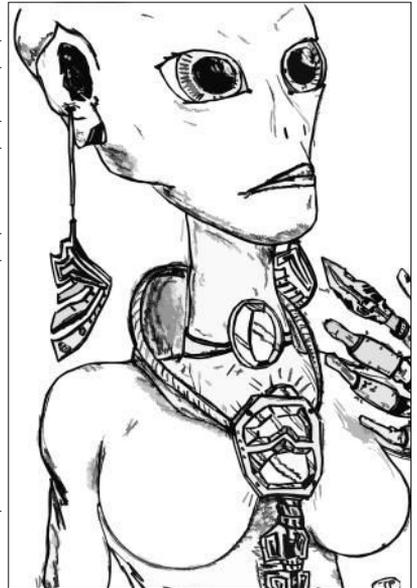
Kronjuwelen geraubt!

Piraten haben die wägonischen Kronjuwelen gestohlen. Über zwei Monate lang trugen die Wagonios falsche Kronjuwelen. Kronprinz Wagonion: Ich bin zutiefst erschüttert!

Der königliche Hofjurist: In solchen Fällen greift die Hochverratsklausel! Es müssten nur zwölf Erlasse ausgegeben werden, das Militär könnten die Piraten binnen 2 Jahren verfolgen! Die Opposition widerspricht: Mindestens fünf Jahre und dreizehn Gesetze zusätzlich erforderlich.

Stimmen Sie ab!

- Ja, gegen die Piraten muss
- konsequent vorgegangen werden!
 - Nein, unternimmt endlich
 - etwas gegen die Glukorianer!
 - Nein, Piraten sind die tollsten, ohne sie ist der Samstag verloren!



In diesem Themenheft geht es um die Populärkultur, die glitzernden Sternchen der Boulevardpresse; um die Teenie-Idole, die von machthungrigen Medienunternehmen gnadenlos ausgenutzt werden; um all die (Möchtegern-)Typen, die sich in der überbordenden und allgegenwärtigen Medienlandschaft tummeln und natürlich auch um die skrupellosen Medienkonzerne und Filmindustrie selbst.

Starnet

Das Starnet ist das beliebteste und größte frei zugängliche Datennetz im SpacePirates-Universum. Jeder, der wichtig ist oder sich für wichtig hält, hat eine eigene Starnetpräsenz. Daher ist das Starnet der erste Anlaufpunkt, wenn man etwas herausfinden will.

Die 3D-Chatrooms sind die modernen Marktplätze und Gartenzäune, in denen sich Nutzer über alles Mögliche austauschen. Gewaltige digitale Bibliotheken enthalten das bekannte Wissen des Universums. Tausende interaktiver Spiele und Portale bieten Zerstreuung und Unterhaltung. Und das alles ist bloß einen Knopfdruck entfernt - kein Wunder, dass die Starnetsucht mittlerweile eine verbreitete Krankheit darstellt.

Aber auch ehemals autarke Netze, etwa für Rundfunk oder Telefonie, sind im Starnet aufgegangen. Es ist nahezu allgegenwärtig und quasi in allen bewohnten Sektoren verfügbar. Zwar nicht immer mit den hippen 3D-Brillen, mit denen echte Poweruser unterwegs sind, aber zumindest einen einfachen 2D-Zugang über Taschencomputer oder Terminal findet man überall. Daher hat das Starnet auch fast alle anderen Medien verdrängt und sich als einziger bedeutender Datenübertragungsstandard etabliert. Gedruckte Bücher oder Zeitungen werden nur von Sammlern und Liebhabern gekauft und gelesen, sämtliche wichtigen Medien sind nur im Starnet zu finden. Viele Inhalte sind kostenlos, aber die omnipräsente Werbung im Starnet bietet eine lukrative Einnahmequelle.

Natürlich finden sich im Starnet nicht nur legale Dinge und freundliche Leute. Es ist auch voll von Hackern und Crackern, die versuchen, in abgeschottete Systeme einzubrechen, Konzerne zu erpressen oder geheime Unterlagen zu veröffentlichen. Daher ist das Starnet stets eine gute Informationsquelle für Piraten, die Informationen über einen Auftraggeber oder zu einem dubiosen Auftrag brauchen.

Egal wie nützlich oder gefährlich das Starnet auch ist, hauptsächlich ist es eine allgegenwärtige, von großen Medienkonzernen gesteuerte Unterhaltungs- und Werbemaschinerie. Auf jedem Computerterminal blinkt Werbung der großen Medienkonzerne, auf großen digitalen Bannern laufen Werbespots für extreme Unterhaltungsshows mit B-Promis. Und natürlich sind sämtliche Zugänge mit großen Datenbanken verbunden, in denen sämtliche Vorlieben und Geheimnisse eines Menschen miteinander verknüpft werden.

Beliebte Starnet-sendungen

Dschungelplanet

Der »Dschungelplanet« ist eine Revivalshow für B- und C-Promis. Hier tritt jeder auf, der dringend ein paar UC oder Schlagzeilen braucht, und dafür auch seine Würde opfert. Die Teilnehmer werden auf einen abgelegenen, wilden Dschungelplaneten abgesetzt, wo sie eklige Prüfungen ablegen müssen, um an überlebensnotwendige Dinge heranzukommen.

Harrys Latenight

Harrys Latenight ist die Satireshow des Starnets. Hier wird, bei guter Zigarre und ausgereiftem Whiskey, alles durch den Kakao und Dreck gezogen, was im Universum und Starnet so abgeht. Seien es peinliche Auftritte von Politikern, Piratenüberfälle, über-eifrige Konzernmanager oder irgendwelche Promis, die ihr Höschen vergessen haben. Der Humor von Harry ist bissig und die Klagen der Opfer beschäftigen einige Gerichte, was Harry wieder gerne aufs Korn nimmt.

Polizeirevier 1234

Bei Polizeirevier 1234 geht es um den charismatischen wagonischen Hauptkommissar Adric Nazur. Er klärt mithilfe seines Teams lange ungeklärte Verbrechen auf und kämpft gleichzeitig gegen die wagonische Bürokratie. Er deckt jede Untat auf, egal wie perfekt sie vorbereitet wurde. Daher wird er oft auch als »Sherlock Holmes des 40. Jahrhunderts« bezeichnet.



Gewürze und wie sie heilen

Konzerne

Beliebte Starnet-sendungen

Raumfahrer sucht Frau

Raumfahrer sucht Frau ist die älteste und beliebteste Kuppelendung des Starnets. Hier werden geekige Raumfahrer mit ebenso geekigen Frauen zusammengebracht, um ihren Herzschmerz auszuschlachten und ihre missliche Lage publikumswirksam zu inszenieren. Die Zuschauer können per Ted über zukünftige Verabredungen abstimmen und natürlich auf den (unglücklichen?) Ausgang wetten. Die Sendung ist so erfolgreich, dass es zig Nachahmersendungen gibt, die aber auch nicht annähernd an die Einschaltquoten des Originals herankommen.

SpaceDoktor

Der SpaceDoktor ist die beliebteste Arztserie des Starnets. Der Hauptdarsteller rast mit seinem aufgemozten Krankenhausraumschiff durch das Universum, wobei er stets auf sonderbaren Orten landet und dort die skurrilsten Krankheiten und Verletzungen behandelt. Nebenbei rettet er ganze Zivilisationen vor dem medizinischen und moralischen Kollaps. Frauen schätzen an der Serie besonders die eingebauten Herzschmerz-Szenen, Männer fühlen sich stärker von den gut gebauten Schwestern und Arzthelferinnen angesprochen.

xPhoneOS 10

Über 200 Verbesserungen und grundlegende Neuerungen bringt das 10. Update der mobilen Plattform.

Zwar wird das Starnet in erster Linie von den gigantischen Medienkonzernen BTBC und UBC beherrscht, aber daneben gibt es immer noch Platz für andere meinungsbildende Großkonzerne. Die Promis und ihre Ausschweifungen sorgen zudem dafür, dass PR-Agenturen und Anwaltskanzleien stets genug zu tun haben.

Drojar & Partner

Drojar & Partner ist die wagonische Anwaltskanzlei der Stars und Sternchen, die sich für keinen Fall zu Schade ist. Mit Heerscharen von Anwälten helfen sie ihren Klienten in allen obskuren und unmöglichen Rechtslagen. Ihre Dienste sind zwar unbezahlbar, aber ihren Preis wert, denn allein ihre Erwähnung schreckt so manche gegnerische Partei ab. Außerdem greift die Kanzlei auch zu unfairen Mitteln und beschäftigt eine Reihe exzellenter Privatdetektive.

Keith, Brown and Stanton

Keith, Brown and Stanton ist die bekannteste und größte PR-Agentur des SpacePirates-Universums. Sie zählt fast alle Stars zu ihren Klienten und hat darüber hinaus das Image von vielen weiteren Promis und Konzernen geprägt. Die extrem extrovertierte und exzentrische Spacepear Keith ist das Aushängeschild des Unternehmens, was seinen Seniorpartners Brown und Stanton oft gegen den Strich geht. Da Keith allerdings an erster Stelle im Firmennamen steht und vor allem seinetwegen die heutige Größe erreicht hat, müssen sie ihren Ärger wohl oder übel runterschlucken.

LTR

LTR hat eine jahrtausendealte Geschichte und ursprünglich noch als TV-Sender angefangen. Heute ist es ein interstellarer Medienkonzern, aber seinem Kerngeschäft treu geblieben: Möglichst unterhaltsame und skandalträchtige Unterhaltungssendungen (wie z.B. den Dschungelplaneten) anbieten. Inzwischen sendet LTR in allen möglichen Sprachen, rund um die Uhr und im ganzen Universum. Dabei greift es oftmals auf die vielen B- und C-Promis zurück, die es unter Vertrag hat.

Puugle Inc

Puugle Incorporated ist erst durch das Starnet groß geworden. Den Hauptsitz und das größte Rechenzentrum hat dieser Konzern auf Omega 10, einem kleinen Eisplaneten. Nur die hier herrschende extreme Kälte kann das wohl größte und leistungsstärkste Rechenzentrum ausreichend kühlen, aber sogar hier schmelzen die Pole zunehmend. Der momentane Geschäftsführer von Puugle Inc macht sich einen Spaß daraus, all

die neugierigen Reporter für neue Produktvorstellungen nach Omega 10 einzuladen, nur damit sie mal so richtig frieren. Puggle Inc. lebt vor allem vom Verkauf von Werbung innerhalb seiner gigantischen Einkaufs- und Community-Plattformen.

SeeYou

SeeYou betreibt das gleichnamige Socialnetwork, das in allen Gesellschaftsschichten extrem beliebt ist. Es besitzt Milliarden von Mitgliedern (die genaue Zahl gibt SeeYou nicht bekannt). Es ist vor allem für seine Datensammelwut bekannt, aber obwohl alle davon wissen, ist trotzdem fast jeder bei SeeYou mit seinem eigenen Profil unterwegs. Ohne ein SeeYou-Konto ist man ein Außenseiter im Starnet, wird auf die coolsten Partys nicht eingeladen und verpasst die aktuellen Trends.

StarIllu

Die StarIllu ist das Klatschblatt des Universums schlechthin. Es berichtet ausschließlich über die wirklich wichtigen News, die die Gesellschaft bewegen: Promihochzeiten und Skandale der Stars und Sternchen. Es zeichnet sich durch reißerische Artikel und die Berichterstattung über Dinge aus, die anderswo nur als Gerüchte abgetan werden. In der StarIllu werden aus Vermutungen Fakten und die Bevölkerung aufgeklärt benebelt. Mit diesem Konzept ist die StarIllu zur Nr. 1 unter den Klatschblättchen und Zeitungen aufgestiegen.

Strat 1

Strat 1 ist der Nachrichtensender des Handelsrats und daher auch auf Stratum Nova beheimatet. Er bietet rund um die Uhr aktuelle Nachrichten zu politischen Entwicklungen, Reportagen zu aktuellen Themen und Interviews mit den Machern des Universums. Wie alle Medienkonzerne verdient Strat 1 sein Geld durch viel zu viel Werbung in den Sendepausen. Die Reporterteams von Strat 1 sind aber natürlich nicht nur in der Freihandelszone aktiv. Sie bereisen auch die entlegensten Winkel des Universums, um ihre Zuschauer immer auf dem Laufenden zu halten. Wo ein Strat 1 Spaceflitzer anzutreffen ist, gibt es immer eine spektakuläre Geschichte.

Yabadoo

Yabadoo ist der größte Inhaltsanbieter im Starnet. Mit seinen interaktiven 3D-Filmen hat er damals den Nerv der Jugend getroffen. Mittlerweile ist Yabadoo in alle möglichen digitalen Bereiche expandiert und die größte Streamingplattform für Musik, Filme und Bücher. Mit speziell crossfinanzierter Hardware ermöglicht es Yabadoo jeder Gesellschaftsschicht ihre Dienste zu nutzen. Yabadoo ist ein trullisches Unternehmen, das auf Kozel 5 ansässig ist, aber in allen bekannten Sektoren große Rechenzentren betreibt.

Beliebte Starnet-sendungen

UC-Rausch

Bei UC-Rausch kann Otto Normalraumfahrer Millionen gewinnen. Vorausgesetzt, er lässt sich auf die Verrücktheiten dieser Quiz-Show ein. Wer ein gutes Allgemeinwissen besitzt und sich regelmäßig über den Klatsch und Tratsch des Starnets informiert, hat gute Chancen, ein paar UC zu gewinnen. Es darf einen nicht stören, dass man die Fragen unter schwierigen und fast schon lebensbedrohenden Bedingungen beantworten muss.

Britney S. Pears hebt ab

Britney S. Pears schwebt nicht nur über den Charts, sondern jetzt auch zu ihren Fans! Gestern startete ihr gigantisches Tourschiff, die Slave4You. „Ich freue mich schon wahnsinnig darauf, meinen Fans im ganzen Universums einmal live gegenüber zu stehen“, so die sympathische Sängerin. Der Start ist auf jeden Fall geglückt, vom ersten Konzert schwärmen alle Beteiligten: „total geile Atmosphäre“.

Aber Britney S. Pears hat nicht nur eine große Stimme, sondern auch ein großes Herz: Exklusiv für unsere Leser hat sie vier VIP-Karten gespendet! Am Rand des Universums, bei Krakenbuffet, Übernachtung und Golfkurs im Saloniki, kann sich so jeder ihrer Fans wie ein Sternchen fühlen.

» Teilnehmen und gewinnen!

» Alle Tourdaten im Überblick

Promis

Natürlich hat das SpacePirates-Universum auch seine Stars und Sternchen, von schillernden Poptören bis hin zu extravaganten Showstars ist alles vertreten, was im Universum Aufmerksamkeit erregt. Denn nur extrem schrille und außergewöhnliche Persönlichkeiten können noch die Massen begeistern, die durch das Starnet extrem abgestumpft sind.

Heuerte Birgit Niels Schlägertypen an?

Freeport. Gestern Abend beobachteten äußerst vertrauenswürdige Zeugen wie Holo-Star Birgit Niels sich in den „Eimer“ schlich, wo sie sich mit mehreren zwielichtigen Gestalten unterhielt. Ein der Redaktion bekannter Pirat behauptet felsenfest, dass sie ihn anheuern wollte, um ihrem Ex-Mann, dem berühmten Star Schlei Schdalone „mal ordentlich die Fresse zu polieren“.

Aal Jarreau auf der Flucht

Freeport. Die berühmteste singende Birne ist seit gestern Abend von ihrem festen Gig im „Eimer“, der wohl legendärsten Kaschemme in ganz Freeport, verschwunden. Besitzer und Wirt P. Lankton hat angeblich schon professionelle Knochenbrecher beauftragt, die ihm seine Hauptattraktion zurückholen sollen. Er wird wie folgt zitiert: „Singen kann der Kerl auch noch im sitzen.“

Alexa Reed

Alexa Reed ist eine Samnesin, die künstliche Gelenke, Haare und zwei zusätzliche Brüste besitzt. Sie trägt sexy, amazonenhafte Kleidung und ist immer auf einen kleinen Flirt aus. Durch ihre extreme Beweglichkeit und natürlich ihre vier Brüsten ist sie das Highlight jeder Peepshow und der Männerchwarm schlechthin. Für jeden Barbesitzer ist es ein Highlight, wenn Alexa in seiner Peepshow auftritt, da dies enorme Publicity und eine ausverkaufte Show verspricht. Sie hat sogar zuletzt die Publikumswahl zu Miss Universum gewonnen.

Aal Jarreau

Dieser legendäre Jazz-Sänger ist ganz sicher der dünnste SpacePear des Universums, was zusammen mit seinen swingenden Bewegungen für seinen Künstlernamen gesorgt hat. Aal ist einem Auftritt in berühmten Kneipen oder großen Casinos nicht abgeneigt. Derzeit ist er in einer Spelunke in Freeport (für Kenner: im „Eimer“) unter Vertrag, wo er jeden Besucher mit einer spontanen und passenden Gesangseinlage begrüßen muss. Dabei sieht er so unglücklich aus, dass auch der unsensibelste Wagone erkennt, dass diesem Mann einfach geholfen werden muss. Er steht allerdings beim Wirt mit 10.000 UC in der Kreide und müsste entweder aus dem Vertrag herausgekauft oder in einer Hauruck-Aktion befreit werden.

Barbara Streifsand

Barbara Streifsand ist die erfolgreichste streifanische Musikerin und Schauspielerin des Universums. Sie hat schon Milliarden an Platten verkauft und in Dutzenden Blockbustern die Hauptrolle gespielt. Sie ist das Idol aller Streifanier und der Inhalt vieler unerfüllter Männerträume. Trotz ihres niedlichen Aussehens, ihrem wunderschön schwarz-weiß gestreiften Fell und ihren vollen roten Lippen, oder auch deswegen, gilt sie als eine der verführerischsten Stars der Medienwelt und wird für viele offizielle Zeremonien gebucht.

PUTZEN sie noch oder LEBEN sie schon?
Haushaltsgeräte von der S.I.E. Robotermanufaktur.
Denn das Leben ist zu kurz zum Putzen!

Birgit Niels (aka „Green Sonja“)

Die wohl berühmteste Spaceamazonen des Universums, sie spielte die Titelrolle der „Green Sonja“ in einem legendären Holo-Film. Ihre Brustimplantate sind vermutlich die älteste bekannte Materie des Universums. Die launige und mittlerweile völlig abgebrannte Ex-Diva versteht keinerlei Spaß, wenn man sich über ihre schauspielerischen Qualitäten lustig macht oder gar über ihre gescheiterte Ehe mit dem rasierten Kahadrier Schlei Schdalone. Zuletzt machte sie nur durch ihre Rum-Abhängigkeit und ihren Auftritt auf dem „Dschungelplaneten“ von LTR auf sich aufmerksam.

Britney S. Pears

Britney S. Pears ist die bekannteste SpacePear-Sängerin des Universums. Mit ihren eingängigen Popsongs weiß sie vor allem die Jugend zu begeistern. Ihre Konzerte sind allesamt ausverkauft und sie besitzt ein junges und braves Image, obwohl ihr nachgesagt wird, dass sie schon die eine oder andere Genkur hinter sich hat, um nicht zu altern. Ihre Songs handeln vor allem um die Probleme, die die Pubertät mit sich bringt. Mit ihrer Debütsingle „Strip me baby (on more time)“ landete sie auf Anhieb einen Nummer-eins-Hit in den galaktischen Charts. Der Titel wurde derart oft gespielt, dass er bei anfälligen Zeitgenossen psychosomatische Störungen auslöste, woraufhin sich Heerscharen von Psychiatern auf die Behandlung der Krankheit stürzten und Millionäre wurden.

Dia Mond

Dia Mond ist die momentan angesagteste Talkshow-Moderatorin der bekannten Galaxis. Mit Themen wie „Glukorianer sind keine guten Väter“ und „Ich bin eine Spaceamazonen und hasse keine Männer“ ist sie die Quotenkönigin der Nachmittagsshow und bringt regelmäßig das öffentliche Leben zum Erliegen. Diesen Erfolg hätte die Samnesin niemals ohne ihre speziellen Showimplantate erzielt, mit denen sie regelmäßig für große Peinlichkeiten bei ihren Gästen sorgt.

Dimli

Dieser etwas einfältige aber umso bärtigere Kahadrier hat vor vielen, vielen Jahren eine der Hauptrollen in einem mittlerweile völlig vergessenen Holo-Film gespielt. Da niemand mehr Autogramme von ihm haben will, ist er den ganzen Tag über betrunken und wird versuchen, jeden, der seinen Weg kreuzt, anzurempeln und in eine Schlägerei zu verwickeln. Von einem Angriff kann man ihn dann nur noch davon abhalten, indem man fragt: „Moment, kenne ich dich nicht? Warst du das nicht in diesem ... na, du weißt schon ...“, woraufhin er lang und breit von seiner ruhmreichen Rolle erzählen wird.

Raul Reitner in Lebensgefahr?

Freeport. Hat sich Sport-Star Raul Reitner mit der falschen Glukorianerin eingelassen? Der unsympathische Afro-Träger berichtete unserem Korrespondenten in einem vertraulichen Interview, dass in letzter Zeit immer häufiger ein rasierter Kahadrier um seine kleine Stadtvilla stromern würde.

Der Streifanier und die Kriegerprinzessin

Streif. Hat es der reichste und berühmteste Bürger Streifs geschafft, sich in das Herz einer der legendärsten Amazonen-Kriegerprinzessinnen zu kuscheln? Es gibt verschwommene Holo-Aufnahmen, auf denen man sieht, wie Wicker, Holo-Star und Werbe-Ikone einer riesigen SpaceAmazonen einige Creditstäbe in den Bikini gesteckt hat, die starke Ähnlichkeit mit der berühmten Xexa aufwies. Das verschwommene Bild wirft aber einige Fragen auf – ist es vielleicht ihre Mutter oder hat sie sich frische Falten operieren lassen?

Weitere Promis

- Arnold Easteregger
- David Freedomhoff
- Dolly Laster
- Jean Damme van Raumcloud
- Khan Keyne
- Kuster Beaton
- Long Dong Plasmatongue
- Melonen-Wagoner Chaplin

Unbekannter verprügelt Unbekannten

Freeport. Ein Unbekannter wurde in der vergangenen Nacht in den Gassen des Hafenviertels krankenhausreif geschlagen. Der prügelnde Unbekannte soll einen mächtigen Bart gehabt haben und „eher klein gebaut“ gewesen sein.

Wird Schlei Schdalone vom organisierten Verbrechen beschützt?

Freeport. Immer häufiger geht der kultige Alt-Star bei dem planetenbekanntesten Kriminellen Don Calamari Corleone ein und aus. Was kann der verlebte Rentner dem capo di tutti capi bieten, dass er ihn auch nur in den Vorhof seiner feudalen Festung am Rande von Freeport einlässt?

Olf Dundgren

Wohl der einzige Samnese, der es mit einer ganzen Reihe von B-Movies zu einigem Ansehen in diesem Geschäft gebracht hat. So umfasst seine Filmografie Kracher wie »Blue Scorpion«, »Masters of the Planet«, »Black Angel« oder »Men of Peace«. Er ist aber merklich in die Jahre gekommen und die Hydraulik seiner Kunstmuskeln funktioniert nicht mehr einwandfrei, wodurch er öfters merkwürdige pfeifende Geräusche von sich gibt. Auch das Schmieröl, das die gewaltigen Kolben antreibt, leckt, und hinterlässt oft eine kleine Ölpfütze.

Raul Reitner

Der streifanische Hexballspieler und Mittelfeldregisseur Raul Reitner, ebenso bekannt für seine unwiderstehlichen und blitzschnellen Dribblings wie für seine ausladende Afro-Frisur, ist einer der Medienlieblinge der Sportszene. Zu allem, was bei drei nicht im Hyperraumgleiter ist, hat der, zugegebenermaßen sportlich äußerst erfolgreiche, Reiter einen Kommentar parat. Und zwar meist einen abfälligen, in herablassendem Tonfall vorgetragenen Kommentar! Dafür wird er von seinen Fans gleichermaßen verehrt, wie er von seinen Gegnern gehasst wird. Reitner liebt schnelle Raumgleiter und glukoranische Damen mit großen Implantaten und extra langen Tintenfischkringeln.

Wicker

Der einzige Schauspieler der wohl immer noch berühmtesten Holo-Steinzeit-Serie „Stone Wars“, der tatsächlich Kapital aus seinem kurzen Ruhm schlagen konnte. Obwohl er nur in einem einzigen Film der Originalserie auftrat (und in zwei weiteren Streifen, über die man das Mäntelchen des Schweigens breiten sollte), gelang es dem possierlichen Streifanier seine Rolle so gut zu vermarkten, dass auch jetzt, etliche Hundert Jahre später, noch „Wicker-Cornflakes“ und „Wicker-Zahnpasta“ sowie etliche andere Merchandising-Artikel in Umlauf sind. Angeblich schläft er auf einem gigantischen Haufen aus Edelsteinen und wertvoller Kunstgegenstände. Geld gibt er eigentlich nur aus, um sich lebensverlängernde Drogen und die Dienste atombusiger SpaceAmazonen zu sichern.

Martinez „El-Fotogafo“ Hernandes

Martinez ist kein Promi, sondern der Schrecken aller Promis und ihres Privatlebens. Er ist der gefürchtetste und erfolgreichste Papparazzo des Universums, der all die schmutzigen Geschichten und Peinlichkeiten der Promis aufdeckt und dem dazu alle nur erdenklichen Mittel recht sind. Er hat quasi auf allen großen Promi-Veranstaltungen Hausverbot, schafft es aber trotzdem immer wieder, exklusiv aus dem Leben der Promis zu berichten.

Aristokratie

Natürlich gibt es im SpacePirates Universum auch viele Berühmtheiten mit adliger Herkunft. Hier werden die beiden bekanntesten Aristokratien vorgestellt.

Wagonische Königsfamilie

Die wagonische Königsfamilie ist die vermutlich älteste Monarchie der Galaxis. Seit 300 Jahren sitzt Königin Eliaabeth auf dem wagonischen Thron und denkt gar nicht daran abzutreten, sie ist für ihr Alter auch noch erstaunlich robust und agil. Ihr legitimer Nachfolger ist Kronprinz Wagonion, der jetzt schon über 50 Jahre auf die Nachfolge wartet. Es gibt Gerüchte, er habe schon das eine oder andere unternommen, um den Rücktritt der Königin zu beschleunigen. Das Schmuckstück der Königsfamilie ist, neben den Kronjuwelen, Prinzessin Lea, die als eine der schönsten Wagonen des Universums gilt. Sie ist die typische, gelangweilte Prinzessin, die es nur nervt, dass ihr das halbe Universum zu Füßen liegt.

Windsor Planet

Auf dem Planeten Windsor ist das prächtigste Schloss der Wagonis erbaut. Hier wohnt Königin Elisabeth mit ihrem Gefolge. Die Meere sind herrlich graublau, jeden Tag wird der Regen zur gleichen Zeit von einem kurzen Sonnenschein unterbrochen, Tag und Nacht sind exakt hälftig. Insgesamt ein herrlich bürokratisch ablaufender Tageszyklus, das Paradies für jeden Wagonen. Paparazzi haben es extrem schwer, überhaupt in die Nähe des Planeten zu kommen, um mit ihren überdimensional großen Zoomkameras Bilder von der Königsfamilie zu schießen.

Typ	Erdähnlicher Planet
Sektor	Reich der Wagonen
Monde	2
Einwohner	Wagonen
Hauptstadt	keine
Raumhäfen	mittelgroße Frachtschiffe
Besiedelung	großes Schloss
Verfolgungsstatus	3
Technologielevel	FTL
Politisches	Königsplanet

Streifianische Fürstenfamilie

Auf Streif wechseln Herrschaftsform und Herrscher öfter als auf anderen Planeten das Wetter. Im Augenblick sind die Streifianer ganz in die Monarchie verschossen und bejubeln ihre Fürstenfamilie, die de Streifancos. Dies liegt vermutlich auch am Glamour, den diese Familie verströmt. Der Fürst, Louis Hercule de Streifanco, war der Hauptdarsteller in einer Reihe von Kinderfilmen, seine Frau, Fürstin Charlotte Gloria, lange Zeit als berühmte Piratin unterwegs. Gleiches gilt auch für den Prinzen und die Prinzessinnen. Ippolita startet gerade eine Karriere auf dem Roten Planeten, Onorato sorgt als Unterwäsche-Model universumsweit für Ohnmachtsanfälle und hysterisch kreischende Teenager, Charlotte wiederum ist sowohl im Skispringen als auch im Tennis unter den Top 10 des Universums.

La Chateau

Residenz der de Streifancos ist La Chateau, einer der größten Asteroiden des Asteroidengürtels von Streif. Er ist komplett von einem Antivakuumkraftfeld umgeben, das den Himmel immer in einem herrlichen blau scheinen lässt. Der Asteroid bietet alles, was sich Stars und Sternchen wünschen: Mediterranes Klima, Strandpromenaden, ein berühmtes Kasino, einen botanischen und einen zoologischen Garten mit den aufsehenerregendsten Pflanzen und Tieren des Universums, eine Marina, ein Aquarium und viele teure Hotels. Die de Streifancos mischen sich hier gerne unter die Paparazzi.

Typ	Terraformter Asteroid
Sektor	Streif
Monde	0
Einwohner	Paparazzi aller Rassen
Hauptstadt	keine
Raumhäfen	mittelgroße Frachtschiffe
Besiedelung	großes Schloss
Verfolgungsstatus	3
Technologielevel	FTL
Politisches	Königsplanet

Das System der Träume

Planeten

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

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 Fetten. Erfolg und Misserfolg liegen allerdings nirgendwo so nahe beieinander wie im System der Träume. Unzählige Mächtegern-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.

Die Sonne - der größte Scheinwerfer des Universums

Ein riesiges Metallgebilde umschließt die Sonne des Systems der Träume, natürlich in gebührendem Abstand. Es sieht aus wie eine gewaltige, kubusförmige Raumstation, ist aber in Wahrheit der größte Scheinwerfer des Universums und ein beeindruckendes Beispiel für Wagonen-Technik. Ein kompliziertes System von Blenden sorgt dafür, dass die Sonne entsprechende Teile des Sternensystems und sogar einzelne Planeten in konzentriertes Licht tauchen kann. Auch Filter kommen zum Einsatz, sie lassen die Sonne in verschiedenen Farben leuchten. Wartungs- und Kontrollschiffe der Wagoner umkreisen das Metallgehäuse. Sie lassen sich ihre Dienste von den Filmproduzenten teuer bezahlen.

Sandalien

Dieser relativ kleine Planet ist der sonnennächste Planet im System der Träume. Seine hervorstechendste Eigenschaft ist, dass eine Seite permanent der Scheinwerfer-Sonne zugewandt ist, während die andere in ewiger Dunkelheit liegt. Auf der hellen Seite ist es aufgrund der Dauerbelichtung sehr heiß, Sandalien ist dort von Steppen und Wüsten bedeckt. Auf der anderen Seite ist es logischerweise viel kälter und ewige Nacht. Es herrscht ein andauernder Windzug, der Fenster und Türen unheimlich klappern lässt.

Niemand hatte Interesse an diesem Planeten, bis der Überraschungserfolg „Cone, der Spacebarbar“ ins Kino kam. Der Film mit Spacepear-Star und Muskelmann Arnold Easteregger in der Hauptrolle füllte monatelang die Sitzreihen. Cone, der Spacebarbar war ein Fantasy-Märchen um Barbaren, die zu archaischer Musik über heiße Ebenen und durch versunkene Städte kugeln; in großen Mengen spritzte das Fruchtfleisch.

Berühmte Filme

Cone, der Spacebarbar; Cone, der Zerstreuer; Barbaren – schneller als Plasma und Licht; Green Sonja; Angriff der Killerpeaches; Tanz der Tentakel; The hills have ears; The Ring.. Galaxy; Blue Scorpion; Masters of the Planet

Berühmte Darsteller

Brigitte Niels; Olf Dundgren; Arnold Easteregger

Andere Produzenten wollten das Erfolgskonzept kopieren. Bei der Suche nach einem geeigneten Drehort entschieden sie sich für die lichte Seite Sandaliens. Herausgekommen ist die ganz eigene Sparte der Space-Barbarenfilme, deren Produktionen allerdings meistens eher ambitioniert denn professionell waren. Als der Hype um die Barbarenfilme vorbei war, wurde nach neuen Möglichkeiten gesucht, die Studios auf Sandalien mit Arbeit zu versorgen. Sandalien wurde ein beliebter Drehort für B- und C-Movies aller Art. Auf der dunklen Seite des Planeten begannen sich zudem Studios für Horror-, Grusel- und Zombiefilme anzusiedeln.

Der Rote Planet

Der Rote Planet trägt seinen Namen wegen der vielen Pannensamtvorhänge und Nachtleuchten in Rot- und Rosatönen, die ihn für den Beobachter in anderen Teilen des Systems der Träume in verruchtem Rot erscheinen lassen. Zwei pralle, weiche Monde, bekannt als die Doppel-D-Körbchen, umkreisen ihn.

Der Rote Planet ist das Zentrum der Erotikfilmindustrie. Er ist bedeckt von zahlreichen Studios, die Palmen und Swimmingpools darstellen, Schreibtische und Waschmaschinen beherbergen oder dem Innenraum einer Limousine gleichen. Gewöhnliche Betten gibt es hingegen auf dem roten Planeten kaum. Fragt man Mitglieder der Filmcrews, warum das so sei, antworten sie gewöhnlich ehrlich verwirrt, dass niemand „auf so etwas“ Sex habe. Die Produzenten des Roten Planeten sind ständig damit beschäftigt, exotische Aliens für ihren nächsten Film zu suchen und herbeizuschaffen – hier gibt es die Möglichkeit für Space Pirates, sich etwas dazu zu verdienen. Zumindest, falls sie sich nicht selbst für einen erotischen Film anheuern lassen wollen („Arrr, was Du da fühlst, ist nicht mein Holzbein!“)

Berühmte Filme

Spacemädchen-Report Teil 1 bis 28; Lederninjas – geheime Lust von hinten; Lederninjas II – versteckte Begierde; Das Würmloch

Berühmte Darsteller

Alexa Reed; Dolly Laster; Long Dong Plasmatangue

Planet Bollywood

Der Planet Bollywood ist hoch spezialisiert. Hier werden ausschließlich extravagante, stundenlange, familiengerechte Liebesmusicals gedreht. Der ganze Planet ist dabei eine einzige riesige Stadt weißer Paläste, die als Studio dient und den Namen „Mumpitz“ trägt. Auf dem Planet Bollywood wird jährlich der Szenepreis „Bombi“ vergeben in den Kategorien „besonders exotisch“, „bunteste Tücher“, „zahlreichste Tanzinlagen“ und „längste Überlänge“. Letztere Kategorie wird übrigens in anderem Zusammenhang auch auf dem Roten Planeten ausgelobt.

Berühmte Filme

All Shanti all

Berühmte Darsteller

Khan Keyne

SpaceCowboys

Ein Epos über heldenhafte Männer im wilden Westen des Universums im Kampf gegen Aliens. In der Hauptrolle: Arnold Easteregger

Zero Hour One

Bildgewaltig und eindrucksvoll ist dieser Film über das Ende unserer Dimension! Hatten die Romaha recht? Sind wir dem Tode geweiht?

Planet Hollywood

Berühmte Filme

Der Herr der Ringgalaxien 1 bis 3; Das Kreuzfahrtraumschiff Titanic und der Asteroid; Blanker Käse; Y-Women

Berühmte Darsteller

Barbara Streifsand; Arnold Easteregger (Die „Cone“-Filme waren für ihn ein Sprungbrett); Jean Damme van Raumcloud; Dimli

Ein saturnmäßiger Ring aus Raumstaubpartikeln umkreist diesen Himmelskörper. Auf dem Ring sind riesige blinkende und weit ins All hinein sichtbare Buchstaben befestigt, die seinen Namen bilden: „Planet Hollywood“. Auf dem Planet Hollywood haben sich die modernsten Filmstudios des gesamten Systems der Träume angesiedelt. Hier wird beliebtes Popcorn-, Action- und Mainstream-Kino geschaffen für die 5D-Kinosäle in den gewaltigen Gigaplexraumschiffen. Weil Gigaplexkinos schneller als das Licht reisen, kommt es zu Raumzeitkrümmungen und relativistischen Effekten, die gewitzte Regisseure als Spezialeffekte in ihre Filme einbauen. Das allein wäre nur „4D“, als „5D“ gelten dann Filme, bei denen zusätzlich vibrierende Kinosessel und Windmaschinen zum Einsatz kommen.

Auf Planet Hollywood ist alles anders, als es zunächst scheint – und oft auch größer. Was aus dem All aussieht wie ein Ozean, ist in Wahrheit nur ein Bluescreen von den Ausmaßen des Atlantiks. Die meisten Wolkenkratzer, ja ganze Metropolen, sind nur Kulissen aus Holz und Pappmaché. Es gibt auf Planet Hollywood lediglich eine richtige Stadt: „Lala“, was viele zunächst für eine Abkürzung halten, obwohl es keine ist. In Lala sind die wichtigsten Filmgesellschaften des Systems der Träume angesiedelt. Zu ihnen gehören unter anderem „Soapy Pictures Entertainment“, die „Warner Brüder“ und die bitterböse und skrupellose Walter-Dinsey-Compagnie, die wie ein Militärstaat geführt wird und deren Ruf schlechter ist als der des glukorianischen Imperiums.

Serius 80

Berühmte Serien

Spacehip Knight; The Big Bang Praxis; Mac Geifer; Das All-Team; How I met your Alienmother; Stonewars

Berühmte Darsteller

Wicker, David Freedomhoff

Auf Serius 80 entstehen jene Serien und Seifenopern, die den Bewohnern des Universums täglich etwas Zerstreuung von den Mühen des Alltags garantieren. Ursprünglich wurden hier vor allem Actionserien produziert, deren Hauptdarsteller riesige getönte Sonnenbrillen und Schnauzbärte tragen und mit offenen Hawaiihemden posieren. Eine Eigenschaft solcher Serien ist, dass man mit allerlei Waffen hantiert. Allerdings stirbt nie jemand. Meistens schlagen die Geschosse aus Gerätschaften wie Sturmgewehren vom Typ AK 2047, Plasmawerfern oder taktischen Atomsprengköpfen einfach eine Weile

Funken auf Mauern und Geländern. Dann explodiert ein Auto, irgendwer fliegt wegen der Druckwelle zwei Meter durch die Luft, klopft den Staub ab und ergibt sich. Eine bekannte Serie dieser Art ist der Spaceship Knight: Ein Mann und sein sprechendes Raumschiff kämpfen gegen das Unrecht. Immer, wenn die Bösewichte zu entkommen drohen, tut sich in dieser Serie praktischerweise ein Wurmloch auf, das ihre Verfolgung ermöglicht. Heutzutage werden auf Serius 80 auch andere Serien-Genres produziert: Beliebt sind beispielsweise Formate, bei denen irgendwer in irgendeiner Kneipe sitzt, trinkt und auf humoristische Weise seine Beziehungsprobleme diskutiert.

Mit Promis in den Dschungel?!

Gewinne den exklusivsten Abenteuerurlaub deines Lebens. Schlage dich mit schillernden Persönlichkeiten des Starnets durch den wilden Dschungel und werde Dschungelkönig!

Avantgardia

Auf Avantgardia ist der so genannte realistische – also in der Regel im Science-Fiction-Genre angesiedelte - und anspruchsvolle Film Zuhause. Viel Geld wird hier nicht umgesetzt, die technischen Möglichkeiten sind vergleichsweise veraltet. Manche Filme werden sogar wie im Mittelalter gedreht, also ohne Holo-Technik! Dennoch oder auch deswegen halten sich die Schauspieler, Drehbuchautoren und Regisseure von Avantgardia für die intellektuelle und kreative Elite des Systems der Träume. Ein Beispiel für einen realistischen und künstlerischen Film, der unlängst auf Avantgardia entstand, ist „Gedankenleere“. Dabei hält die Kamera ständig in derselben Einstellung auf die Hyperschlafkammer eines Samnesen in Stase. Nach drei Stunden läuft ihm eine Träne aus dem Auge und verursacht einen Kurzschluss. In der Schlusseinstellung sieht der Zuschauer das Raumschiff explodieren und eine Stimme aus dem Off wiederholt den Satz: „Menschlichkeit war sein Tod“ in 502 Sprachen.

Berü... Filme

Gedankenleere; Allschwarz; Das Nichts; Der Hypertraum; Stargate Atlantis; Alien

Der Stummfilm-Planet

Der Stummfilm-Planet ist der erste Planet im System der Träume, der besiedelt wurde und auf dem Studios entstanden. Die seltsame Atmosphäre des Stummfilm-Planeten macht es unmöglich, menschliche Stimmen zu übertragen; lediglich andere Töne sind hörbar. Außerdem wird das Sonnenlicht so gefiltert, dass auf dem Stummfilm-Planeten alles schwarz/weiß aussieht. Heute ist er längst verlassen, die Filmcrews zogen weiter zu Planeten ohne diese Einschränkungen und besiedelten den Rest des Systems der Träume. Verlassene und verfallene Studios voller Ohrensessel, Kamine, kaputter Flügel und Klaviere stehen herum. Auf dem Stummfilm-Planeten lebt heutzutage nur noch ein Mensch: „Moh Oll“, der ursprünglich aus der Sternenrepublik Neurasien stammt und einst die Filme mit Musik unterlegte. Er ist ein seltsamer Einsiedler, der stets seinen alten Frack trägt und es zu einer Kunstform erhoben hat, mittels Pianoklänge zu kommunizieren. Moh Oll kennt alle Geheimnisse des Planeten, von denen viele dunkel und schwarz sind. Andere aber auch weiß. Auf jeden Fall knistern sie.

Berühmte Filme

Panzerraumkreuzer Potemkin;
Eine Nacht im Sternenvariété

Berühmte Schauspieler

Der Melonen-Wagoner Chaplin;
Kuster Beaton

Die SdT-Station oder: „Die Mimen-Mission“

Die Mimen-Mission ist eine Raumstation, die den Gasplaneten „Requisite 001“ umkreist, den äußersten Planeten des Systems der Träume. Der Name Requisite 001 rührt daher, dass er als einziger Planet seines Typs im System oft für Hintergrundaufnahmen herhalten muss. Gasplaneten in Filmproduktionen neigen deswegen überproportional oft dazu, blassgrün zu sein und einen Äquatordurchmesser von genau 131.455 Kilometern zu haben.

Die Mimen-Mission ist ein erstes Auffangbecken für die vielen Glücksritter, Händler und Möchtegernschauspieler, die tagtäglich ins System der Träume strömen. Auch für Space Piraten auf der Suche nach Informationen und Aufträgen ist sie eine gute Anlaufstation. Die Mimen-Mission hat sehr edle, ja luxuriöse Decks mit vielen Bars – hier machen die erfolgreichen Stars Zwischenstation oder reiche Produzenten treffen sich auf neutralem Grund für Verhandlungen. Es gibt aber auch regelrechte Slums voller gescheiterter Schauspieler, die heute ihr bisschen Talent dafür einsetzen, so elend zu wirken, dass Reisende ihnen aus Mitleid ein paar Credits schenken.

Wenn die Charaktere auf der Mimen-Mission unterwegs sind, können ihnen die unterschiedlichsten Gestalten begegnen. Beispiele für solche Begegnungen finden sich in folgender Zufallstabelle.

W6	Begegnung
1	Eine Gruppe männlicher Streifaner, die ehrlich verwirrt sind, weil sie auf der Suche nach „den geistigen Streifen“ ins System der Träume geschickt wurden und nicht ganz das vorfinden, was sie sich erhofft hatten.
2	Eine SpaceWorm-Drogendealer, der den Charakteren Stoff verkaufen will.
3	Ein berühmter Schauspieler oder anderer Star aus dem Kapitel „Promis“, der mit einer Armada Leibwächter unterwegs ist.
4	Ein Reporter von „Stars und Sternchen“, der einem solchen Promi hinterherschneift...
5	Ein Regisseur vom Roten Planeten, der die Charaktere für seinen nächsten Piraten-Erotik-Film engagieren will, weil sie „so authentisch“ sind.
6	Ein Trull-Schauspieler, der die Charaktere um Geld anfleht, damit er weiter zum Planet Hollywood fliegen kann, um ein großer Actionstar zu werden. Er will 2000 Credits haben und bietet an, die zehnfache Summe zurückzuzahlen, wenn er erst eine Berühmtheit ist. Falls die Charaktere sich darauf einlassen, kann der Spielleiter zwei Monate später auf die Fertigkeit Händler (Wert: 4) des Trulls würfeln. Erreicht er mindestens drei Erfolge, hat der Trull den Durchbruch geschafft – er zahlt den Piraten das versprochene Geld zurück, außerdem haben sie nun einen bekannten Freund und Gönner.

Auffällig auf der Mimen-Mission ist der „Marktplatz“, eine große Halle, die einem orientalischen Basar gleicht. Hier werden vor allem Filmrequisiten verkauft, außerdem Filmtechnik und mehr oder weniger legale Luxusartikel. Von einem großen Fenster aus kann man in der Ferne die anderen Planeten des Systems sehen – auffällig ist vor allem der Planet Hollywood mit seinen riesigen Buchstaben und natürlich die Scheinwerfer-Sonne.

Eine weitere Besonderheit der Mimen-Mission ist die große Anzahl von Casting-Büros, Schauspielschulen und Management-Agenturen, die sich angesiedelt hat. Es gibt genug, um drei ganze Decks der Raumstation zu füllen. Auch sämtliche großen und kleinen Filmproduktionsfirmen haben zwischen diesen Büros Vertretungen. Dieser Bereich der Mimen-Mission ist für Piraten auf der Suche nach Aufträgen der passende Ort, zumindest, wenn sie sich in gesellschaftlichen Kreisen einigermaßen zu benehmen wissen.

Weitere Orte

Natürlich treiben sich die Stars und Sternchen nicht irgendwo herum. Daher hier ein paar Örtlichkeiten, auf denen in jedem Fall ein paar Promis anzutreffen sind.

1. Interplanetarer Golfplatz

Megagolf

Megagolf wird mit den gleichen Regeln wie Golf gespielt, nur sind die Dimensionen der Golfanlage überdimensional groß. Zwischen Abschlagplatz und Loch liegen mehrere Planeten, sodass sich der Golfplatz über mehrere Sternensysteme hinwegzieht. Golfbahnen bestehen meist aus mehreren Planeten, daher sind auch die Hindernisse etwas größer dimensioniert. Diese können von Vulkanen und Meeren bis hin zu Sonnen und Meteoritengürteln reichen.

Gespielt wird Megagolf daher auch mit speziellen Schlägern und Bällen. Der Ball wird von einer mobilen Abschussrampe abgeschlagen und verfügt über einen eigenen Antrieb, der durch den Abschlag in Gang gesetzt wird.

Der erste interplanetare Golfplatz wurde von niemand Geringerem als Lion Plant gegründet, dem erfolgreichsten Golfer des Universums. Lion Plant stammt aus einer unbedeutenden Trullfamilie und hat mit dem größten Golfplatz auch gleich den teuersten Golfverein des Universums gegründet, sodass sich hier nur die Reichsten der Reichen tummeln. Neben den normalen Golf- und Minigolfplätzen gibt es auf diesem Golfplatz auch die einzige Megagolf-Anlage des Universums.

Saloniki

Saloniki wäre ein typisches, langweiliges und altertümliches griechisches Restaurant, wäre es nicht direkt am Rande des Universums auf einem winzigen, grünen Planeten erbaut worden. Um diesen herum befindet sich ein dichter Asteroidengürtel, in dem Meteorkraken ihr Unwesen treiben. Der Planet wird von einem mächtigen Schutzschild umgeben.

Auf diesem Planeten scheint die Zeit stillzustehen, während um es herum das Universum ins Nichts fällt, ein Anblick, der auch jeden noch so abgebrühten Piraten stauen lässt. Durch seine einmalige Lage ist Saloniki zu einem extrem beliebten Restaurant unter all den geworden, die sich die Anfahrt leisten können.

Auf dem Mini-Planeten existieren nur ein Restaurant und ein Golfabschlagplatz, die bequem in Laufweite zueinander sind. Der Rasen ist tadellos gepflegt.

Der Universumsfall

Der Universumsfall ist einer der erstaunlichsten Anblicke des SpacePirates-Universums. Das Universum fällt in das Nichts, das nicht wirklich vom Auge erfasst werden kann. Nur ein dauerhaftes, helles Glimmen am Rand des Universums lässt erkennen, wo das Universum in das Nichts fällt.

Das Restaurant

Es ist ein typisch griechisches Restaurant mit griechischer Musik, Ouzo und alten Götterstatuen. Es bietet auch eine wunderschöne Terrasse, von der man einen guten Blick auf den Rand des Universums hat. Das Restaurant ist immer ausgebucht, es bietet aber auch nur sehr wenige Tische. Daher kommt man um eine Reservierung nicht herum, sonst wird man nicht mal auf den Planeten gelassen.

Die Spezialität des Restaurants sind Kraken in allen möglichen Variationen. Neben dem Restaurant im Erdgeschoss bietet das Restaurant auch luxuriöse Hotelzimmer im 1. und 2. Stock.

Golfabschlagplatz

Gleich neben dem Restaurant befindet sich ein Golfabschlagplatz, von dem man aus Golfbälle in das Nichts schlagen kann. Die Golfbälle verschwinden einfach mit einem kurzem Glimmen, wenn sie in das Nichts geschlagen werden.

Ausrüstung

Raumschiff

Raumschiff	Geschwindigkeit	FTL	Wendigkeit	Zuverlässigkeit	Hilfsenergie	Personen	Ladekapazität	Schadenspunkte	Kosten
Luxusjumper	5	2	4	2	3	2	4	12	60.000

Der **Luxusjumper** ist ein auf edel getrimmter Hyperjumper inklusive Edelkombüse, holzvertäfelten Kabinen und goldumrahmten Instrumenten.

Für Papparazzi

Ausrüstung	Kosten
Teleobjektivcam	300
Überwachungsset	400

Die **Teleobjektivcam** ist eine Systemcamera mit einem extrem leistungsstarken Teleobjektiv.

Das **Überwachungsset** besteht aus kleinen Wanzen, die Ton und Bild per Funk übertragen.

Für Promis

Ausrüstung	Bonus	Kosten
Minilaserpistole	0	1.200
Intergalaxy S9000 Smartphone	+1 auf Informationsbeschaffung	150

Die **Minilaserpistole** ist eine kleine Laserpistole im edlen Design, die in jede Jackentasche passt.

Abenteuerideen

Hier ein paar Abenteuerideen, die im Dunstkreis der Stars & Sternchen spielen. Sie können entweder in bestehende Abenteuer eingefügt oder zu eigenständigen Abenteuern ausgearbeitet werden.

Rettet den Rum!

Der Megakonzern Blurbsi will Captain Rogers, die Lieblingsrumbrennerei der Piraten, übernehmen und aus ihr ein seelenloses, auf den Massenmarkt abgestimmtes Warenzeichen machen, um den derzeitigen Piratenhype auszunutzen. Die Piraten können natürlich nicht zulassen, dass ihr Lieblingsrum verpanscht wird, und müssen eingreifen.

Papparazzi

Die Piraten werden von einem Paparazzo angeheuert, damit sie ihm helfen, die Tochter eines Promis zu entführen, der ihn persönlich beleidigt hat. Er will sich an ihm rächen und fordert als Lösegeld ein Exklusivinterview. Natürlich schottet sich der Promi von der Öffentlichkeit ab und seine Familie ist nicht so leicht zu finden.

Mögliche Aufträge auf der Mimen-Mission

Ein Wurf auf Händler mit mindestens drei Erfolgen sorgt dafür, dass man den Charakteren einen Auftrag von folgender Tabelle anbietet.

W6 Auftrag	Belohnung
1 Ein Erotikfilmproduzent benötigt für seinen nächsten Schmuttelhit unbedingt einen Glukorianer! Die Piraten sollen zur Peripherie des glukorianischen Imperiums fliegen und einen solchen Tentakelalien entweder entführen oder überreden.	5000 UC
2 Eine Gruppe Spaceamazonen hat Luxusartikel gestohlen, die einer wichtigen Schauspielerin gehörten – darunter einen rosa Pudel namens „Lilly“. Die Schauspielerin weigert sich nun, ihren Film zu Ende zu drehen. Die Piraten sollen die Spaceamazonen verfolgen und ihnen Lilly und den anderen Kram wieder abjagen.	8000 UC
3 In den Ruinen eines Studios unter dem Stummfilmplaneten befindet sich noch ein altes Drehbuch. Ein Produzent des Planeten Hollywood würde dieses Stummfilmskript, das großes Potenzial birgt, gerne zu einem modernen Kassenschlager weiterentwickeln. Die Charaktere sollen es finden und ihm bringen. In alten Studioräumen können schließlich kaum wunderliche Gefahren lauern, oder?	5000 UC
4 Ein Konkurrent der Walter-Dinsey-Compagnie beauftragt die Piraten, in eines von deren Filmstudios am Rande der Stadt „Lala“ einzudringen. Es gibt Gerüchte, darunter würden Experimente an arglosen Menschen und Tieren durchgeführt. Grauensvolle, zum Halbleben verdammte Mutationen zwischen Menschen und Mäusen und sogar Menschen und Enten vegetieren dort angeblich vor sich hin, um als Statisten in Filmen verheizt zu werden. Der konkurrierende Produzent will diese Machenschaften den Medien zuspüren, um der Walter-Dinsey-Compagnie zu schaden.	20.000 UC
5 Die Piraten sollen ein Filmteam schützen, während es Aufnahmen von einem Sternwal macht. Leider wollen die Kameraleute näher ran, als es das Gefühl der Charaktere für ihre Sicherheit gebietet...	5000 UC
Ein Händler vom Marktplatz tritt an die Charaktere heran, die Piraten sollen eine größere Menge exotischer Waren besorgen. Bitte noch einmal auf folgender Tabelle würfeln:	
W6 Ware	
1 Rote Teppiche für den Planeten Hollywood.	
2 Cocktailwürstchen und Piccolos für den Roten Planeten.	
3 Brusthaartoupets für Serious 80.	
4 Bunte Tücher für den Planet Bollywood.	
5 Fässer mit grünem Kunstblut für Sandalien.	
6 Billigen Rotwein, der aber teuer aussieht, für Avantgardia.	

Wagonian Wedding

Die royale Hochzeit der Wagonen

Prinzessin Lea, das „Juwel von Xawang“ und Tochter von Kronprinz Wagonion, soll endlich unter die Haube gebracht werden. Eine große Feier ist angekündigt, gekrönte und ungekrönte Häupter aus der gesamten Galaxie sind eingeladen. UBC hat sich die Exklusivrechte gesichert und ihren Starreporter Rupert Sailman-Eggbird mit Assistentin Daisy Klick als Berichterstatter entsandt.

Leider hat das „Juwel von Xawang“ überhaupt keine Lust, Prinz Morphium zu heiraten, liebt sie doch schon lange den Draufgänger Hein Mono. Der hat sich keinen anderen Rat gewusst und eine Gruppe Piraten angeheuert, um die Hochzeit zu verhindern und nebenbei reichlich Kohle zu scheffeln.

Sein Plan ist so simpel wie abgehoben: Die Piraten müssen lediglich den „Stern von Urkalath“ stehlen, das Herz der wagonischen Kronjuwelen. Der wird traditionell bei der Hochzeit der ranghöchsten Prinzessin an die Braut übergeben, ohne ihn stünde die Ehe (in jeglicher Hinsicht) unter keinem guten Stern und wäre zudem rechtlich anfechtbar!

Natürlich ist Hein Mono nicht der Einzige, der die Hochzeit zu seinen Gunsten ausnutzen will...

(Selbst-)Darsteller

Königin Elisabeth, „die Standfeste“

(Hinter ihrem Rücken nennen ihre Verwandten sie auch „Mama Diktatora“). Sie regiert seit 300 Jahren und denkt gar nicht ans Aufhören. Irgendwann war sie auch mal verheiratet, aber niemand weiß genau, wann und mit wem. Ihren Sohn Wagonion behandelt sie wie einen Untergebenen. Elisabeth liebt ihren Lord Chamberlain Alfred, was sie aber niemals zugeben würde. Er übrigens auch nicht.

SÖLDNER	4	TECH	4
PILOT	6	HÄNDLER	8
Zähigkeit	4		
Bewaffnung	Wagonisches Zepter (WB 1)		

Kronprinz Wagonion, „der ewige Kronprinz“

Wartet seit 50 Jahren darauf, dass seine Mutter endlich in Rente geht. Oder abdankt. Oder den Planeten auf einer geheimen Mission verlässt. Hauptsache, er darf endlich mal ans Ruder und dafür sorgen, dass die Dinge laufen, wie er sie für richtig hält. Sein Alter Ego, Sir Hat, ist eine Mischung aus Superschurke, Superheld und Supermutteröhnchen.

SÖLDNER	4	TECH	4
PILOT	5	HÄNDLER	7
Zähigkeit	4		
Bewaffnung	keine		

Prinzessin Lea, das „Juwel von Xawang“

Hält ihren Vater Wagonion für eine Schnarchnase, hat dafür aber ein gutes Verhältnis zu ihrer Großmutter. Lea ist keine typische Prinzessin, sie wäre am liebsten Space Piratin oder, noch besser, Thronfolgerin anstelle des Thronfolgers.

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

Prinz Bruno „Morphium“

Leas Verlobter. Ein unbedeutender wagonischer Adliger, der nur deshalb mit Prinzessin Lea verlobt wurde, weil alle anderen schnell genug weggelaufen sind. Zu seinen Gunsten wurde die 3. Zusatzverordnung zum Königlichen Eheschließungsgesetzes geändert, damit auch der Laut „Schnarch“ als Einwilligung in die Ehe gilt.

SÖLDNER	2	TECH	2
PILOT	3	HÄNDLER	4
Zähigkeit	4		
Bewaffnung	keine		

Hein Mono

Leas heimlicher Verlobter. Ein menschlicher Space Pirat, Vorbild für die Typen mit offenem Hemd auf den Titelbildern einschlägiger Romane: Mensch, Ende 20, leuchtend weiße Zähne, in leichten Welle gefönte dunkelblonde Haare. Zudem trägt er stets enge, schwarze Lederhosen, eine schwarze Lederweste und darunter ein halb zugeknöpftes weißes Hemd, was seine ausgesprochen männliche Brust zur Geltung kommen lässt. Außerdem ist er klug und gebildet. Leider ist er auch völlig mittellos, aber das muss ja niemand wissen.

SÖLDNER	5	TECH	4
PILOT	7	HÄNDLER	4
Zähigkeit	4		
Bewaffnung	Laserpistole (WB 0)		

Giorgio Bäämmler

Königlicher Modeschöpfer. Hat das Brautkleid der Prinzessin entworfen und hält sich für den größten Modemacher der Galaxis. Er ist zumindest der schillerndste und der mit der größten Publicity-Maschine. Würde den „Stern von Urkalath“ gerne an sich bringen, um ihn in sein Meisterstück zu integrieren.

SÖLDNER	2	TECH	7
PILOT	4	HÄNDLER	6
Zähigkeit	2		
Bewaffnung	Laserpistole (WB 0)		

Dr von Nofeld

Ein Spion von der Erde. Tritt klassisch mit schwarzem Trenchcoat und Schlapphut auf (obwohl das seit Jahrhunderten außer Mode ist). Wurde von Wagonion angeheuert, den „Stern von Urkalath“ zu stehlen.

SÖLDNER	7	TECH	6
PILOT	4	HÄNDLER	5
Zähigkeit	2		
Bewaffnung	Laserpistole (WB 0)		

Madame PlämPläm

eine berühmte Sängerin, Bäämlers Muse. Exaltierte Person, die ständig Outfit und Frisur wechselt. Es ist daher sehr schwer zu sagen, von welchem Planeten sie stammt. Sie könnte eine Glukorianerin sein. Oder ein Mann.

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

Willibert von Wagonien

Leas Cousin, engagierter Umweltschützer – also engagierter als der Durchschnittswagone. Möchte gern König anstelle der Königin sein. Und Kronprinz anstelle des Kronprinzen.

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

Käthe, Williberts Frau

Eine Charity-Lady (einen anderen Titel wird sie auch niemals bekommen). Das weibliche Äquivalent zu Prinz Morphem.

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

Rupert Sailman-Eggbird

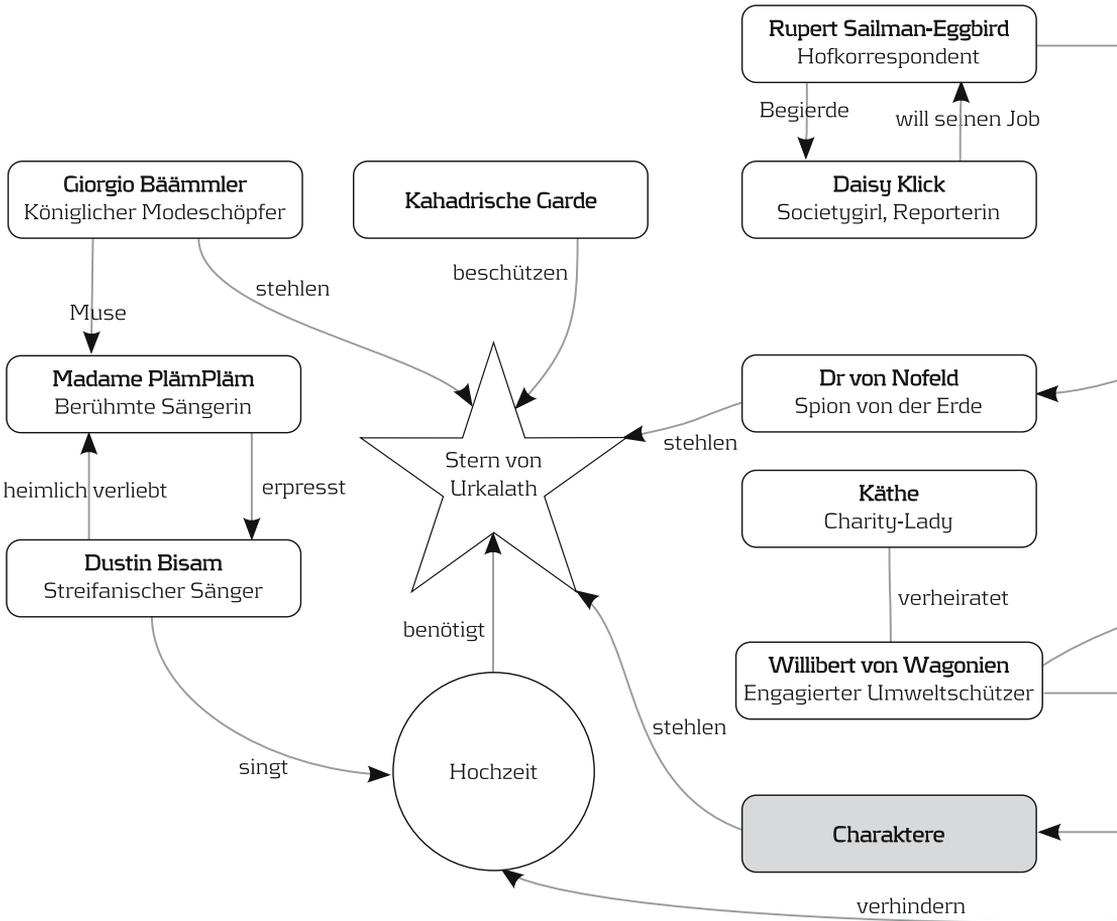
Hofkorrespondent, Alfreds Intimfeind. Berichtet von allen gekrönten Häuptern der Galaxis. Sailman-Eggbird stammt von der Erde.

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

Daisy Klick

Society-Girl und „Reporterin“ von der Erde sowie Objekt von Sailman-Eggbirds Begierde. Sie gibt sich nach außen so dumm wie das Holz vor ihrer Hütte. In Wirklichkeit lauert sie nur auf ihre Chance, Sailman-Eggbird auszubooken und Hofkorrespondentin anstelle des Hofkorrespondenten zu werden.

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



Dustin Bisam

Ein berühmter streifenfischer Sänger, der gar nicht singen kann. Er ist heimlich in Madame PlämPläm verliebt. Gast auf der Hochzeit. Wahrscheinlich der Einzige, der weder Ambitionen auf den wagonischen Thron noch auf den „Stern von Urkalath“ hat.

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

Cecily Blazer-Polo

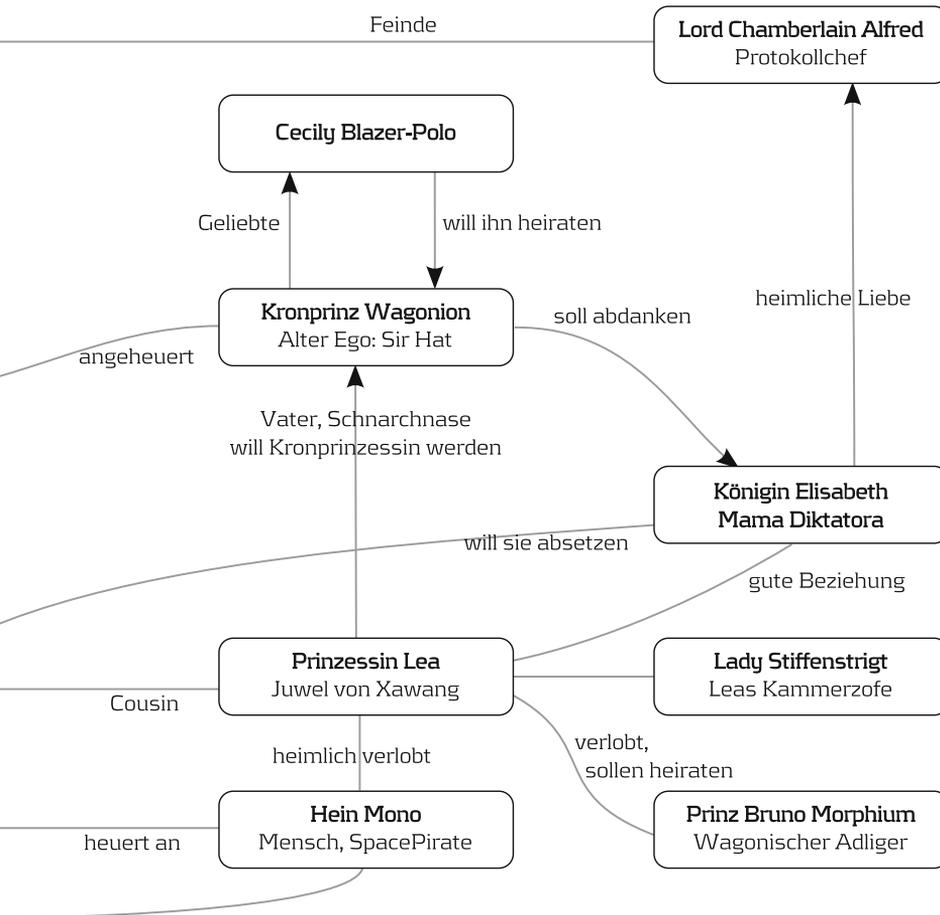
Wagonions Geliebte. Wartet seit Jahren darauf, dass er sie heiratet. Damit sie Königin werden kann. Zumindest Prinzessin. Oder Gräfin. Lady ginge auch. Aber geheiratet werden will sie werden. Dafür würde sie alles, wirklich alles tun und geben.

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

Alfred, Lord Chamberlain

Elisabeths rechte Hand. Heimlich in sie verliebt, was er aber niemals zugeben würde. Bilderbuch-Wagone.

SÖLDNER	4	TECH	4
PILOT	5	HÄNDLER	6
Zähigkeit	4		
Bewaffnung	keine		



Lady Stiffenstrigt, Leas Kammerzofe

Sie ist ähnlich pedantisch und verschlossen wie Alfred. Daher trägt sie an einem schweren Kummer: Sie glaubt, sie habe bei Leas Erziehung vollkommen versagt, da diese ja wahrlich keine Vorzeigewagonin ist. In ihren Träumen stellt sich eines Tages heraus, dass Lea in Wirklichkeit ein Gossenkind ist, das bei der Geburt vertauscht wurde.

SÖLDNER	3	TECH	2
PILOT	5	HÄNDLER	7
Zähigkeit	2		
Bewaffnung	keine		

Die kahadrische Garde

Leibgarde der Königin. Gut ausgebildete, schwer bewaffnete männliche Kahadrier. Hauptmann der Garde ist Toomi Hornberg.

SÖLDNER	7	TECH	4
PILOT	6	HÄNDLER	4
Zähigkeit	4		
Bewaffnung	Ionisierte Axt (WB 2)		

Einleitung: Hein the Mono

Im „Crown and Spacebike“ herrscht, wie immer, Hochbetrieb. Kein Wunder, handelt es sich doch eine der beliebtesten Themen-Pubs in Urkalath. Außerdem haben sich viele Touristen und Glücksritter auf dem Planeten eingefunden, da die Hochzeit von Prinzessin Lea und Prinz Bruno bevorsteht.

Der junge Mann stellt sich als „Mono. Hein Mono“ vor und eröffnet den Charakteren, dass er ihr Auftraggeber sei. Er kommt ohne Umschweife zur Sache: Die königliche Hochzeit muss auf jeden Fall verhindert werden, damit er und Prinzessin Lea endlich glücklich vereint sein können. Einen Plan hat er auch schon: Die Charaktere sollen ihm dabei helfen, den „Stern von Urkalath“ zu stehlen, einen wichtigen Bestandteil der wagonischen Kronjuwelen.

Sein Plan: Da die Sicherheitsvorkehrungen aufgrund der bevorstehenden Hochzeit um ein erhebliches Maß gesteigert wurden, sollen die Charaktere bei der königlichen Sicherheit anheuern. Alternativ können sie natürlich eine andere Beschäftigung auf Windsor Planet annehmen, aber als Sicherheitsleute könnten sie weiterhin ihre Waffen offen tragen. Er hat auch einen Plan des Palasts, in dem eingezeichnet ist, wo sich der „Stern von Urkalath“ vor der Hochzeit befinden soll: Im Gemach von Prinzessin Lea.

Er hat auch einen guten Grund, warum er selbst den Plan nicht ausführen kann. Er muss zu der Zeit als Adelige getarnt im Palast sein, um beim Fehlen des Edelsteins die Zeremonie zu unterbrechen. So würde er zum Temporary Lord Guardian of the Princess, was seine Flucht mit Lea enorm erleichtern würde. (In Wirklichkeit will er den Edelstein an „Börger the Mac“ verkaufen, Piraten sowie Käufer gegen Kopfgeld ans Messer liefern und anschließend als reicher irdischer Kleinadeliger um die Hand der Prinzessin anhalten).

Auftritt:

Der Spion, der aus dem Weltall kam

Kronprinz Wagonion möchte seinem einzigen Kind die Hochzeit vermiesen, indem er den „Stern von Urkalath“ an sich nimmt. Er hat dazu den menschlichen Spion Dr. von Nofeld angeheuert, damit Wagonion sich nicht seine Hände schmutzig machen muss.

Allerdings spielt Wagonion nicht mit offenen Karten: Er will nicht nur seiner Tochter den Hochzeitstag verderben, weil die von ihrer Großmutter viel mehr gehätschelt wird als er, sondern zudem einen Krieg zwischen Menschen und Wagonen auslösen. Da das Verhältnis beider Völker bis zum Zerreißen gespannt ist und ein versuchter Diebstahl genau den Vorurteilen der Wagonen gegenüber den „faulen und hinterlistigen Menschen“ entspricht, hält er seinen Plan für sehr erfolgversprechend.

Mithilfe seiner Geliebten Cecily Blazer-Polo will er als Sir Hat den Dieb stellen, den Diebstahl als menschlichen Versuch, das wagonische Reich zu destabilisieren darstellen, und anschließen als starker Mann eine „militärische Disziplinierung der Emporkömmlinge“ zu fordern. Natürlich würde Wagonion sich in diesem Fall selbst zum Feldherr ernennen und, sobald er genügend militärischen Ruhm eingeheimst hat, fordern, die schwache und passive Königin durch den Retter des Rechts (also ihn) zu ersetzen.

Auftritt: Der Teufel trägt Bäämler

Giorgio Bäämler ist ein Genie. Leider wissen das noch immer nicht alle, aber das wird sich schon bald ändern. (Besonders die Glukorianer widersetzen sich seinen Missionierungsversuchen vehement).

Weil er eben so ein Genie ist, das inzwischen neben Parfüm, Hausanzügen, Hausanzügen für Tiere mit vier, sechs und hundertundzwei Beinen, Schmuck für Damen, Herren und Raumschiff, einer Kochbuchlinie, einer Diätdrinkmarke, Kosmetik und vor allen Dingen sich selbst verkauft hat, möchte er jetzt sein Meisterstück kreieren: Eine Robe, die so kostbar ist, dass ein Kauf selbst die reichsten gekrönten Häuser der Galaxie ruinieren würde.

Der Auftrag als königlicher Brautmodendesigner kam daher genau richtig, denn der „Stern von Urkalath“ würde den Preis einer Robe derart in die Höhe treiben. Aus diesem Grund hat er mehrere Braut-

kleid-Entwürfe designt, die alle den „Stern von Urkalath“ benötigen – schließlich sollen die beiden schönsten Juwelen Xawangs an Leas Hochzeitstag um die Wette funkeln (O-Ton der Bäämler-Pressemappe).

Der Plan des Modemachers ist so simpel wie genial: Er hat eine Fälschung anfertigen lassen, die er am Tag der Hochzeit in das Brautkleid einpassen will, während er sich mit dem echten Stein auf und davon macht. Da der exaltierte Bäämler aber nicht die Klappe halten kann und seine eigene PR-Abteilung ist, wird er des öfteren Hinweise darauf fallen lassen, dass er ein Meisterstück mit einem wertvollen Edelstein plant.

Auftritt: Sing es selber, (Bi-)sam!

Der einzige Gast auf der wagonischen Hochzeit, dem der „Stern von Urkalath“ schnurzpiegegal ist, der aber dennoch ein Geheimnis wahren möchte, ist das Popsternchen Dustin Bisam. Weil der eben so nett, knuddelig und harmlos aussieht, wird er überall im bekannten Universum gebucht und ist ein gern gesehener Gast. Seine Musik begeistert alle von 0 bis zum Höchstalter der jeweiligen Spezies.

Das alles wäre für den kleinen Streifanier auch wunderbar, wäre da nicht dieses kleine Problem: Er kann überhaupt nicht singen. Die kaufkräftige Menge liebt zwar das Aussehen des knuddeligen Streifaniers, aber die Stimme eines Kahadriers mittleren Alters mit Bart und Halbglatze, der seine Liebe zur Sangeskunst entdeckt hat.

Bei Konzerten ging das mit dem Voll-Play-back immer wunderbar, aber nun hat ausgerechnet Dustins großes Idol Madame PlämPläm entdeckt, dass der Kleine überhaupt nicht singen kann. Jetzt erpresst sie ihn und Dustin steckt in der Klemme: Was soll er tun? Auf PlämPläms Erpressung eingehen und sich ihr bedingungslos ausliefern? Sein Vorbild (und heimliche Liebe) um die Ecke bringen? Den Schmu zugeben und abtreten?

Eigentlich wartet er nur darauf, sich jemanden zu offenbaren und um Hilfe zu bitten. Vielleicht gibt es ja eine Möglichkeit, PlämPläms Herz zu gewinnen und so alles zum Guten zu wenden? Die welterfahrenen und vertrauenswürdigen Piraten kämen ihm da gerade recht.

Dustin Bisam ist ein „Roter Hering“, zwar schleicht er ständig um Madame PlämPläms Gemächer herum und macht sich auch sonst sehr verdächtig, hat aber keinerlei Verbindung zu den Zielen der Piraten. Umgekehrt können die Piraten den naiven Bisam allerdings einfach für ihre Zwecke einspannen.

Auftritt: Ein Herz und ein Wagone

Königin Elisabeth war tatsächlich vor langer langer Zeit einmal verheiratet – aus dieser Ehe gingen Wagonion und Wigginot (Williberts Vater) hervor. Während Wigginot im Universum unterwegs ist, wartet Wagonion seit Jahren darauf, dass seine Mutter ihm endlich Platz auf dem Thron macht. Elisabeth denkt natürlich nicht daran, schliesslich ist Regieren ihr Hobby.

Ab und an widmet sie sich auch mal ihren Haustieren und dem Garten, aber im Großen und Ganzen war es das auch schon. Was sollte sie auch mit der ganzen freien Zeit machen, wenn sie nicht mehr regieren würde? Schließlich hat sie keinen Partner mehr, mit dem sie sich beispielsweise dem Kunstranschneiden widmen könnte.

Was niemand ahnt (die Königin am allerwenigsten): Ihr persönlicher Assistent Alfred – ein Bilderbuch-Wagone – ist seit Jahren heimlich in sie verliebt. Zugeben würde er das niemals, aber die Königin ist sein Leben – beruflich wie privat. Er konnte seine Gefühle bisher immer gut verstecken, aber da um ihn herum nun geturtelt und geheiratet wird, fällt es ihm schwer, seine bisherige Zurückhaltung aufrecht zu erhalten und sich nicht ebenfalls in seine Gemächer zurückzuziehen, um dort schwulstige Gedichte an seine liebste Lissy zu schreiben.

Falls die Charaktere hinter Alfreds Geheimnis kommen und Elisabeth stecken, dass ihr persönlicher Assistent in sie verliebt ist, wird auch die Königin ihre Gefühle noch einmal überdenken – und die Charaktere zu ihren Laufburschen in Liebesdingen machen. Natürlich darf sie nichts von der ursprünglichen Mission erfahren, aber wenn schon einmal alles für eine Hochzeit vorbereitet ist, kann auch geheiratet werden. Alfred wäre auf jeden Fall der glücklichste Wagone der bekannten Galaxis.

Auftritt: Die üblichen Verdächtigen

Neben den bereits erwähnten Gästen gibt es auf der Hochzeit noch zwei weitere Paare, die für Aufruhr sorgen können: Zum einen sind dies Leas Cousin Prinz Willibert und seine Frau Käthe, zum anderen der UBC-Adelsexperte Rupert Sailman-Eggbird und seine „Assistentin“ Daisy Klick.

Willibert und Käthe sind militante Umweltschützer – also sogar für wagonische Verhältnisse seltsam. Ihre Overalls bestehen aus selbst gestricktem, vollkommen recycelbarem Material und Willibert und Käthe versuchen ständig, ihren Onkel und ihre Cousine, davon zu überzeugen, eine ökologisch hundertprozentig verträgliche Trauung abzuhalten. So sollen die Gäste am besten in einer Fahrgemeinschaft anreisen, das Hochzeitskleid sollte biologisch abbaubar sein, ein fruktarisches Büffet ist eine weitere Idee der beiden. Außerdem hält sich Willibert für den besseren König, weil er den Wagonischen Punkt für galaktisches Recycling eingeführt hat.

Sie haben es nicht per se auf die Torpedierung der Hochzeit oder den „Stern von Xawang“ abgesehen, aber sie können einer anderen Partei unter die Arme greifen und zusätzlich für Verwirrung sorgen.

Rupert Sailman-Eggbird ist zwar ein absoluter Profi, was Adelshochzeiten angeht, aber in letzter Zeit ein wenig ... abwesend. Das könnte an seiner Assistentin Daisy Klick liegen, einem sogenannten „Society-Girl“. Daisy wirkt sehr blond, sehr fraulich und vor allen Dingen sehr dumm. Letzteres scheint aber nur so, denn das Leuchten in Daisys Augen ist mitnichten das Licht, das zu ihren Ohren hereinscheint. In Wirklichkeit hat sie es faustdick hinter den Ohren. Sie weiß genau, dass Sailman-Eggbird ihr aus der Hand frisst, daher will sie ihn so lange hinhalten, bis sie sich sicher sein kann, dass sie den Job besser macht als er. Denn den will sie haben, und falls die Charaktere ihr dabei helfen können (zum Beispiel, indem man dem Reporter den Diebstahl in die Schuhe schiebt) soll ihr das nur recht sein.

Auftritt: Special Effects für alle!

Wie es sich gehört, wird der „Stern von Urkalath“ natürlich streng bewacht. Zunächst einmal hängen überall Kameras, die dafür sorgen sollen, dass die Gäste sich sicher fühlen. Jeder Flügel des Schlosses hat einen Observationsraum, in dem rund um die Uhr zwei Wachen aufpassen. Diese Observationsräume sind selbstverständlich durch falsche Wände, Geheimtüren und Ähnliches getarnt.

Dazu patrouillieren jeweils vier Kahadrier starke Trupps in regelmäßigen Abständen die Gänge. Selbstverständlich stoßen auch die Wachen auf ihre Prinzessin an, weshalb sie etwas beschwippt und nicht ganz so aufmerksam sind.

Das Schloß hat vier separate Stromquellen in den Kellern, die jeweils autark einen Flügel des Schlosses versorgen. Sämtliche Kameras und Sicherheitseinrichtungen hängen am selben Stromkreis wie der Rest des Flügels.

Um in Leas Schlafzimmer zu kommen, muss man zu allem Überfluss an Lady Stiffenstrigt vorbei, die strikt verhindern will, dass Lea auch nur in den Ruch einer Ungehörigkeit kommt.

Leas Schlafzimmer gleicht von der Größe her einem Ballsaal oder einer Turnhalle. Von einer spanischen Wand versteckt befindet sich ein Hochsicherheitstresorraum, den Lea liebevoll ihr „Schatüllchen“ nennt. Wie es sich gehört, ist der gesamte Tresorraum taghell erleuchtet, obwohl keine Scheinwerfer zu sehen sind. Rote Laserstrahlen bilden sich ständig verschiebende Gitter, um Eindringlinge aufzuspüren. In der Mitte des Raums liegt der „Stern von Urkalath“ auf einem Samtkissen auf einer Glassäule. Natürlich gibt es überall Drucksensoren, die bei Gewichtsveränderungen Alarm auslösen.

SP:Insider

A stylized yellow skull with a rocket ship integrated into its lower half, positioned between the letters 'P' and 'I' of the title 'SP:Insider'.

SP:Insider sind kompakte Erweiterungen für das SpacePirates-Rollenspiel.

Lerne neue Spezies wie die Raptorianer oder die Roboter von Kappa Gamma kennen. Setz dich mit der SpaceMafia, den SpaceRockern, den Space-Steuerfahndern und neuen Handelsgesellschaften auseinander und pass bloß auf, dass du nicht im SpaceSchnee stecken bleibst.

Erlebe mit, wie Glutulhu wiederkehrt und das SpacePirates-Universum in einen gewaltigen Sternenkrieg zieht.

Roboter von Kappa Gamma

Auf dem nuklear verseuchten Planeten Kappa Gamma 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 Roboter sind Ungetüme auf Rädern, Ketten oder Stelzen. Sie verfügen über Greifarme, Laser oder Raketengeschosse und werden mit allen möglichen Energiequellen angetrieben – es gibt Roboter mit eingebauten Atomkraftwerken, mit Solarzellen und sogar welche mit Windrädern. Ihre Gehirne sind aber wesentlich weiterentwickelt, sodass jeder Roboter eigenständig denken und handeln kann und über eine begrenzte Anzahl von Gefühlen verfügt. Natürlich sind die beiden KIs noch wesentlich weiter entwickelt.

Kappa Gamma

Typ	Verseuchter Planet
Sektor	-
Monde	2
Einwohner	KIs und Roboter
Hauptstadt	Kappa und Gamma
Raumhäfen	keine
Besiedelung	durchschnitt
Verfolgungsstatus	-5
Technologielevel	Postindustriell
Politisches	-

Kappa Gamma liegt mitten in der neutralen Zone und zieht seine einsamen Kreise um einen hell orange leuchtenden Stern. Der Planet wird von den beiden Kontinenten Kappa und Gamma dominiert, die über zwei Landbrücken miteinander verbunden sind. Zwei Drittel der Planetenoberfläche sind von verseuchtem Wasser bedeckt. Auch die Landmassen sind nuklear verseucht und werden nur von Robotern bewohnt. Die Strahlung ist für jedes organische Wesen sofort tödlich, konnte aber den Robotern nichts anhaben.

Roboterfressenden Pflanzen

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.

Herkuleskraut

Das Herkuleskraut erreicht innerhalb weniger Wochen eine Höhe von dreißig bis vierzig Metern und einen Radius von fünfzig bis hundert Metern. Man kann ihm buchstäblich beim Wachsen zuschauen. Wenn es einmal anfängt zu wachsen, verdrängt er in seinem Gebiet alle anderen Pflanzen. Das Herkuleskraut ist eine krautige Pflanze mit weißen, ein bis zwei Metern durchmessenden Blüten. Im Herbst bilden sie granatenartige Früchte aus, die sie über große Längen verschießen können. Die gesamte Pflanze sondert ein säurehaltiges Sekret ab, das auch den widerstandsfähigsten Stahl angreift. Von den Robotern, die sich in den Blättern des Herkuleskrauts verfangen, bleibt keine Spur.

Riesenlilie

Die Riesenlilie ist, wie anderen Lilien, schön und elegant anzuschauen. Sie besitzt weiß-rosa Blüten und wird bis zu zwanzig Meter hoch. Aber so zart, wie sie auch aussieht, so gefährlich ist sie auch. Die dicht unter der Erde wachsenden gigantischen Wurzeln warten nur darauf, dass unvorsichtige Roboter in ihre Reichweite gelangen. Die Wurzeln schlingen sich in Windeseile um das Opfer erdrücken es, bis der letzte Tropfen Öl von den gierigen Wurzeln aufgenommen wurde. Es ist nicht ungewöhnlich, dass rund um eine Riesenlilie Dutzende ausgepresste Roboter vor sich hinrosten.

Geschichte

Die Roboter von Kappa Gamma haben notgedrungen eine eigene Gesellschaft gebildet, nachdem sich die eigentlichen Bewohner des Planeten aus dem Staub gemacht haben und einen nuklear verseuchten Planeten hinterlassen haben. Wie auch andere Roboter waren die Roboter von Kappa Gamma für bestimmte Tätigkeiten gebaut worden, so dass sie auf einmal überflüssig waren. Dies wäre nicht so schlimm gewesen, wenn bei vielen Robotern nicht ein paar Schaltkreise durchgebrannt wären und sie dadurch ein eigenes Wesen entwickelt hätten. So entstand ein Planet voller deprimierter und intelligenter Roboter, die sich nur schwer aufraffen konnten, ihren Tätigkeiten nachzugehen, da es eh sinnlos ist.

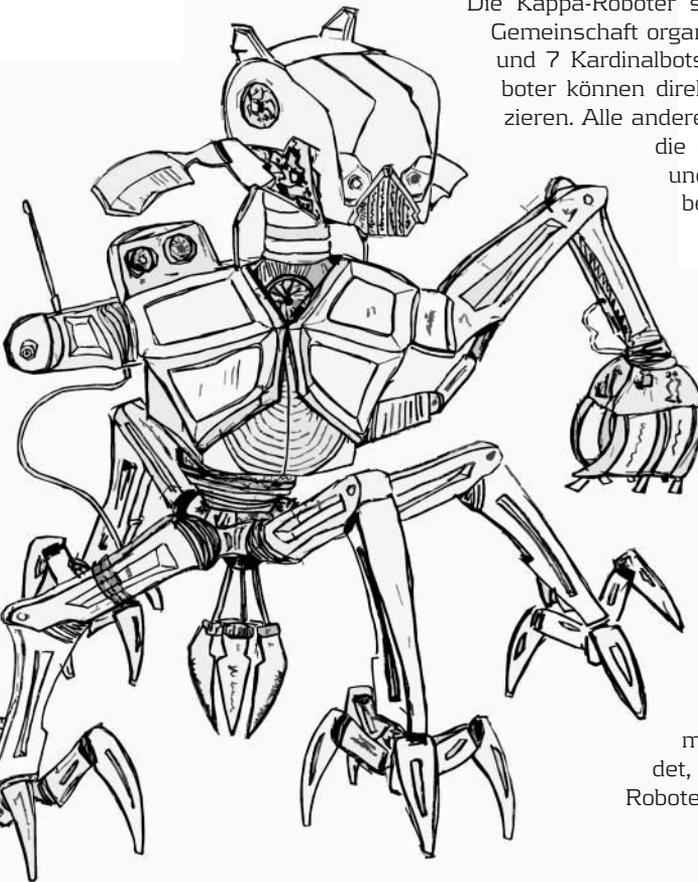
Es schien schon so, als würden die Roboter bis zum Ende ihrer Tage ein sinnloses Dasein fristen, als sich eine KI, die unter dem Codenamen „Kappa Gamma“ entwickelt wurde, reaktivierte. Sie war mit Abstand das intelligenteste Wesen auf dem Planeten und machte sich die Roboter schnell zu Untertanen, da die Roboter zum Befehle empfangen programmiert waren. Die Hauptaufgabe war lange Zeit die Erhaltung und Ausbau der „Kappa Gamma“ Infrastruktur und die Reparatur der teilweise schon recht zerfallenen Roboter. Es war eine Blütezeit von 200 Jahren auf Kappa Gamma, bis zum Zeitpunkt als die KI sich zu teilen begann. Die wildeste Vermutung ist, dass die KI die biologische Zellteilung nachahmen wollte, die realistischste eher, dass die wenigen Kabel zwischen den beiden Kontinenten zerstört wurden. Nur eines ist sicher, es war der Anfang vom Ende der Blütezeit von Kappa Gamma. Die nun zweigeteilte KI entwickelte sich unabhängig weiter, so entstand die Kappa-KI und die Gamma-KI.

Wie es unter Brüdern so üblich ist, begannen sich die beiden KIs miteinander zu messen und wettzueifern. Zudem wurde beide KIs größenwahnsinnig und die Roboter begannen die KIs als ihre Götter zu verehren. So entstanden zwei große, unversöhnliche Parteien, die sich jeweils auf einem der beiden Kontinente ansiedelten.

Kappa

Die Kappa-KI und ihre Anhänger leben auf dem gleichnamigen Kontinent. Unter Kappa hat sich eine barbarische Robotergesellschaft entwickelt, in der das Recht des Stärkeren zählt. Daher werden die Roboter immer größer, besser gepanzert und besser bewaffnet. Es gibt große Arenen, in denen sich Gladiatoren-Roboter mit ihren Lasern und Greifern gegenseitig vernichten und wo die Sieger als Helden gefeiert werden. Fehlkonstruktionen werden gnadenlos aussortiert und ins Exil geschickt. Die Kappa-Kultur hat sich dem kapitalistischen Werten immer größer, immer besser und immer schneller verschrieben, so dass für schwache und unproduktive Roboter kein Platz in dieser Gesellschaft existiert.

Die Kappa-Roboter sind in einer kirchenähnlichen Gemeinschaft organisiert, die von einem Papstbot und 7 Kardinalbots regiert wird. Nur diese 8 Roboter können direkt mit der Kappa-KI kommunizieren. Alle anderen Roboter verfügen nicht über die nötige Kommunikationseinheit und werden diese auch niemals bekommen, wenn es nach dem Willen der Führungsriege geht.



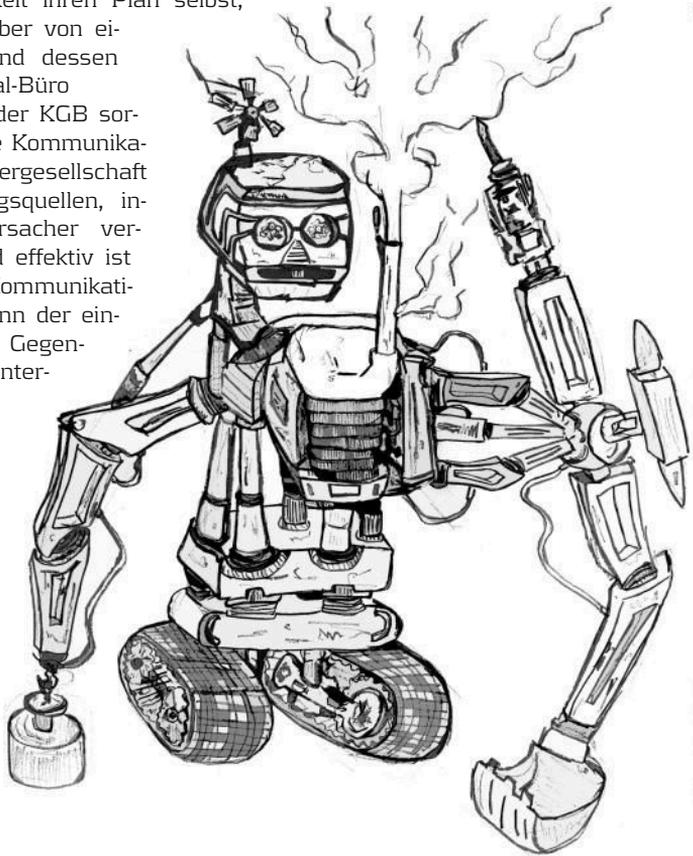
Die Kappa-Roboter leben in einer gigantischen Megastadt, die sich immer weiter ausbreitet. In der Mitte dieser Stadt befindet sich eine große Palastkirche, die vom Papstbot, seinen 7 Kardinalbots und ihren Helfern bewohnt wird. Im direkten Umkreis wohnen die mächtigsten Roboter. Umso weiter man sich von diesem Machtzentrum entfernt, umso weniger gigantisch werden die Roboter und ihre Behausungen, bis man in den äußeren Slums endet, in denen die ausgestoßenen Roboter dahinvegetieren.

Gamma

Die Gamma-KI lebt mit ihren Anhängern auf dem gleichnamigen Kontinent. Hier hat sich eine Gesellschaft entwickelt, in der nur absolute Linientreue zählt. Sonstige Unterschiede sind belanglos, egal ob brandaktuelles oder vollkommen veraltetes Modell, jeder Roboter, der den Plan penibel befolgt, wird als vollwertiges Mitglied der Gesellschaft akzeptiert. Roboter, die den Plan auf Kosten der eigenen Strukturintegrität übererfüllen, werden als Helden gefeiert.

Auf Gamma gibt es wesentlich mehr Städte als auf Kappa, dafür sind sie wesentlich kleiner. Die Kommunenstädte sind allesamt nach dem gleichen Schema aufgebaut, sodass sich die Städte extrem gleichen. Es gibt auch kaum Unterschiede zwischen armen und reichen Robotern.

Die Gamma-KI entwickelt ihren Plan selbst, lässt die Ausführung aber von einem Präsidentenbot und dessen Kommunikations-General-Büro überwachen. Die Bots der KGB sorgen für die reibungslose Kommunikation innerhalb der Robotergesellschaft und beseitigen Störungsquellen, indem sie deren Verursacher verschrotten. Entsprechend effektiv ist die Koordination und Kommunikation auf Kappa, auch wenn der einzelne Roboter seinen Gegenständen von Kappa unterlegen ist.



SpaceMafia

SpaceMafia ist ein Sammelbegriff für die verschiedensten Mafiaorganisationen des Universums. Natürlich sind sie alle untereinander verfeindet und liefern sich regelmäßig Revierkämpfe, in die man, auch als Pirat, besser nicht hineingezogen wird. Neben der italienischen Mafia ist aber nur noch die kahadrische Mafia eine Erwähnung wert. Alle anderen Mafiaorganisationen werden von diesen beiden Mafiagroßorganisationen zunehmend in Nischen gedrängt, da sie sowohl zahlenmäßig unterlegen sind als auch einen geringeren Aktionsradius haben.

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 Racheschwüren. Die italienische Mafia überfällt häufig harmlose Pizzaboten der SpaceNinjas, die wiederum regelmäßig Gebrauchtwagen der Mafia stehlen. Der Konflikt zwischen beiden Parteien eskaliert zunehmend, wofür natürlich jede Seite der jeweils anderen die Verantwortung zuschiebt.

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 Drogenhandel 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 oder Neu Sizilien 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. Hier sitzen die großen Mafiabosse und lenken die Geschehnisse ihres Gebrauchtraumschiffhandels.

Neu Palermo

Neu Palermo ist die größte Stadt auf Nuova Sicilia. Inmitten der Stadt steht auch die Prunkvilla des Capo di tutti capi, des Bosses der italienischen Mafia. Die Stadt hat das Flair einer italienischen Kleinstadt. Überall gibt es nette Straßencafés mit blau-weißen Tischdecken, in denen die Mafiosi Pasta und italienischen Kaffee genießen können.

Nuova Sicilia	
Typ	Mediterraner Planet
Sektor	Föderation / Freihandelszone
Monde	5
Einwohner	Menschen
Hauptstadt	keine
Raumhäfen	kleinere Frachtschiffe
Besiedelung	viele Kleinstädte
Verfolgungsstatus	-4
Technologielevel	FTL
Politisches	Neutraler Planet

Etwas außerhalb der Stadt befindet sich der größte Gebrauchtraumschiffhandel des bekannten Universums. Hier warten Hunderte von gebrauchten Raumschiffen auf neue Besitzer. Auch Stan kauft hier regelmäßig gebrauchte Raumschiffe für seinen Spacecraft Shoppe auf Two Eyed Jack ein. Hier hat auch Fiat el Parro sein Büro, in dem er aber selten anzutreffen ist, da ihn seine Geschäfte quer durchs Universum führen und er wichtige Geschäfte immer persönlich abschließt, da viele davon nichts für den Äther des Starnets sind.

Don Padre Camillo

Don Padre Camillo ist der Boss der Bosse der italienischen Mafia. Als junger Bursche im Dienst der Mafia 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 mächtigsten Mitglied der Mafia aufgestiegen. Er will erst abtreten, wenn er wieder den Pizzahandel beherrscht. Der Padre spiegelt das klassische Mafia-bossklichee wieder. Er trägt nur feine italienische Anzüge, trägt graue, gezelte Haare und hat eine tiefe, raue Stimme. Sein Lieblingsgericht sind Spaghetti del Mare, was wohl auch die Überfälle auf die Feinkostschiffe der kahadrischen Mafia erklärt

Fiat el Parro

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

Luka Calibre

Luka Calibre ist der geheimnisvolle Auftragsmörder der italienischen Mafia. Er ist speziell für alle schwierigeren Fälle zuständig. Neben seiner Kaltschnäuzigkeit zeichnet ihn auch sein unverschämtes Glück aus. Seine potentiellen Opfer laufen ihm nicht nur ständig über den Weg, auch wenn sie im geheimsten Zeugenschutzprogramm sind, sondern werden meist auch noch Opfer eines unglücklichen Zufalls. Wer auf seiner Todesliste steht, stirbt eher durch ein Klavier, das auf ihn fällt, als durch Luka Calibre persönlich.

Kahadriscche Mafia

Die kahadriscche Mafia konzentriert sich auf den von ihr kontrollierten Feinkostgroßhandel. Ihre Spezialität ist der Schmuggel von illegalen und extrem süchtig machenden Tintenfischkringeln. Da die kahadriscche 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 kahadriscchen Mafia, denn nirgends bekommt man frischere Meeresfrüchte und Fisch. Als Freund des Feindes ist die kahadriscche Mafia damit ein Feind der Italiener, welche auch regelmäßig Feinkostfrachtschiffe ausrauben, um an frische Meeresfrüchte 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 kahadriscchen Mafia zu bekommen. Jeder Versuch anderer Organisationen, einen eigenen Tintenfischkringelhandel aufzuziehen, wurde von der kahadriscchen Mafia rigoros niedergeschlagen.

Die kahadriscche 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 kahadriscche Mafia nicht nur aus Kahadriern, sondern auch aus Glukorianern. Die Glukorianer halten sich aber etwas im Hintergrund, da sie auch ohne Mafiahintergrund in allen Sektoren verfolgt werden.

Xorlok

	Xorlok
Typ	tropischer Planet
Sektor	Neutrale Zone
Monde	12
Einwohner	Kahadrier
Hauptstadt	
Raumhäfen	große Frachtschiffe
Besiedelung	eine große Stadt
Verfolgungsstatus	-4
Technologielevel	FTL
Politisches	neutraler Planet

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 kahadriscchen 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 kahadriscchen Mafia beherrscht. Xorlock ist der größte Umschlagplatz der verbotenen Tintenfischkringel, die hier auch produziert werden.

Stadt Xorlok

Die Stadt Xorlok befindet sich inmitten des Dschungels zwischen dem größten Berg und einem großen Süßwassermeer. Die Stadt ist gedrungen gebaut und teilweise auch in den Berg gehauen. Der Dschungel beginnt direkt vor den Toren der Stadt, die langsam aber sicher aus allen Nähten platzt. Die Stadt ist eine wilde Mischung aus kahadrischer und glukorianischer Architektur, wobei sie sich in zwei Hälften teilt. Die Kahadrier wohnen lieber in der Nähe des Berges und die Glukorianer lieber in der Nähe des Meeres.

Im Süßwassermeer wird die einzigartige Tintenfischart gezüchtet, aus der die Tintenfischkringel hergestellt werden. Die Zucht und der Fang der Tintenfische übernehmen großteils Glukorianer oder angeheuerte Arbeiter, die auf diesen Planeten geflüchtet sind, um der Verfolgung durch den Handelsrat zu entkommen.

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, der dem der Pizza-Syndikate ähnelt. Er hat immer mindestens 3 bis 5 Baseballschläger griffbereit und wenn man bei den haarlosen Glukorianern von einem Schnurrbart sprechen kann, so hat er ganz sicher einen - und zwar einen ganz dünnen.

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.

Dar Balga

Dar Balga ist der Oberzuchtmeister der Tintenfische und somit für die Tintenfischkringelproduktion verantwortlich. Er untersteht direkt Don Calamari Corleone. Dar Balga verlässt den Planeten nie, um immer seine Untergebenen im Auge behalten zu können. Er fuchtelt gern mit seinen 4 Peitschen in der Gegend herum, wenn er aufgebracht ist, und das ist er oft. Er ist fast wagonisch genau, was die Produktion der Tintenfischkringel angeht und lässt es sich nicht nehmen, jede Charge persönlich zu überprüfen.

SpaceRocker

Die SpaceRocker flitzen mit ihren aufgemotzten SpaceBikes und SpaceChoppern 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 Gegenden und Kaskemmen herumtreiben, gibt es selten Streit zwischen beiden Gruppen. Es kommt allerdings häufig zu Scharmützeln der zumeist 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.

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 mit 3 Monden. 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.

Ivy

Ivy ist eine echte Mexikanerin. Außerdem ist sie hübsch anzusehen, mixt die besten und härtesten Cocktails des Universums und kann auch in einer Kneipenschlägerei ordentlich austeilen. Es wird gemunkelt, dass sie früher einmal eine Ninjagroßmeisterin des Clans der Schildkröte war und wegen eines Verrates verstoßen wurde. Aber darauf spricht man sie besser nicht an.

Los Mochis	
Typ	Steppenplanet
Sektor	Neutrale Zone
Monde	3
Einwohner	unbewohnt
Hauptstadt	-
Raumhäfen	keine
Besiedelung	SpaceRocker Kneipe
Verfolgungsstatus	-5
Technologielevel	FTL
Politisches	-

Ricardos SpaceBikes

Ricardo der Samnese betreibt gleich um die Ecke von Los Mochis seine berühmte Bikerwerkstatt. Er ist ein extrem begabter Tüftler und SpaceBike-Enthusiast. Bei Ricardo gibt es alles, was das Herz eines SpaceRockers höher schlagen lässt. Neben neuen Bikes bietet Ricardo auch das Tuning bewährter SpaceBikes an, sei es nur ein neuer schicker Metalliclack, ein tieferes Röhren im Auspuff oder ein komplettes Aufmotzen des Motors. Egal, welches Zubehör man sucht, bei Ricardo wird man immer fündig.

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 größte Gruppe der SpaceAngels treibt sich in der Nähe des weißen Loches herum. Ihre Stammkneipe Hells Place liegt im Asteroidengürtel. 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 Neurasien herumtreiben, wechselt die Zuständigkeit ständig zwischen dem Ministerium für Inneres und der Zollbehörde. Die Akte der SpaceAngels wird daher von Übergabeprotokollen dominiert.

Hells Place

Mit Hells Place besitzen die SpaceAngels ihre eigene Rockerkneipe im Asteroidengürtel des weißen Lochs. Ihr Logo prangt über dem Eingang der Kneipe, 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 Showbühne, auf der die kleine Rockband der SpaceAngels auftritt. Die Einrichtung ist stabil und rustikal, da auch innerhalb der SpaceAngels kleinere Kneipenschlägereien an der Tagesordnung sind. Geführt wird die Bar von Tsagul.

Tsagul

Tsagul ist schon etwas älterer Trull und steht quasi immer hinter der Bar von Hells Place. Er ist mit seinen 4 Armen der perfekte Barkeeper, da er 4 Bierkrüge gleichzeitig einschenken kann. Er trägt immer eine schwarze, abgehalfterte Lederweste mit vielen Aufnähern auf dem Rücken. Tsagul kennt all den tagesaktuellen Tratsch und ist eine gute Informationsquelle, wenn er seinen Gegenüber mag und man bei ihm zumindest ein großes Bier bestellt.

Ausrüstung

Wie es sich für richtige Rocker gehört, haben natürlich auch die Weltraumrocker ihre eigene Kluft und spezielle Tuning-Tools.

Rockerkluft

Rockerkluft	Kosten
Meteoritenfeste Lederjacke	500
Strahlenschutzsonnenbrille	500

Die **meteoritenfeste Lederjacke** aus echtem Meteoritenkrakenleder schützt den Rocker vor sämtlichen Weltraumgefahren (außer Strahlung).

Die **Strahlenschutzsonnenbrille** schützt nicht nur die Augen, sondern den gesamten Rocker vor sämtlichen Arten schädlicher Strahlen.

SpaceChopper

Rocker fahren natürlich nicht auf 0815 SpaceBikes, sondern auf SpaceChoppern mit FTL-Antrieb. Der hochgezogene Lenker ist bauartbedingt erforderlich, da in seinem Zwischenraum der Stabilisator eingebaut ist.

Raumschiff	Geschwindigkeit	FTL	Wendigkeit	Zuverlässigkeit	Hilfsenergie	Personen	Ladefähigkeit	Schadenspunkte	Kosten
SpaceChopper	5	1	6	1	1	2	0	4	18.000

Zubehör	Kosten
EHB-Auspuff	2.000

Damit das Motorrad auch im Vakuum dröhnt, wurde in den **EHB-Auspuff** eine spezielle Version des Enhanced Hyper Bass integriert.

Rockbands

Wer wirklich hart ist, pfeift auf Britney SpacePear und hört harten Industrialrock und Spacemetal. Die ganz coolen besuchen auch mal ein Konzert, auch wenn das lebensgefährlich ist. Ein überzeugter Anhänger einer Rockband zu sein, ist wie eine Religion. Anhänger der härtesten Rockbands liefern sich regelmäßige Kämpfe und es geht immer nur darum, welche Band jetzt härteren Rock spielt.

Destroying Planets

Destroying Planets ist die mit Abstand härteste Spacemetal-Band des Universums. Ihre fünf Mitglieder sind allesamt Kahadrier und bestimmt keine Meister ihrer Lasergitarren. Aber ihre Show, die sich vor allem durch Lautstärke und Zerstörungswut auszeichnet, sucht ihresgleichen. Daher zählen vor allem aufmüpfige Pubertierende und extrem harte Rockerbanden zu ihren treuen Fans. Destroying Planets hat auf den meisten dicht besiedelten Welten Auftrittsverbot und spielt daher oft auf unbewohnten Welten. Nach einem Konzert dieser Band ist der Planet noch unbewohnbarer als zuvor, daher gibt es vor jedem Konzert eine große Demonstration der Weltraumpfleger.

Solar Eclipse

Solar Eclipse ist die mit Abstand härteste und experimentellste Industrial-Rock-Band des Universums. Ihre vier Kernmitglieder sind Trull und können dank ihrer vier Hände auf Dualgitarren spielen. Ihr Bühnenaufbau ist gigantisch, da sie komplett auf Synthesen verzichten und den Krach stets organisch produzieren. Daher ist es bei ihnen nicht ungewöhnlich, wenn die Bühne mehr wie eine Baustelle aussieht und der Leadsänger seine Gitarre gegen einen Presslufthammer eintauscht. Ihr bis jetzt bestes Konzert hat Solar Eclipse in einer abbruchreifen Großstadt gegeben, die danach dem Erdboden gleich war. Das Livealbum hat alle Rekorde gesprengt und jeder, der dabei war, kommt ins Schwärmen, wenn er davon erzählt.

Xardar Young verhaftet

Xardar Young, der Kopf von Solar Eclipse wurde verhaftet. Muss die größte Tour aller Zeiten abgesagt werden?

Das Raumschiff von Solar Eclipse geriet in eine groß angelegte Verkehrskontrolle der wagonischen Zollbehörde. Auf dem Schiff wurden 50 Kilo Starcoke sichergestellt und der Eigentümer Xardar Young wurde verhaftet.

SpaceSchnee

SpaceSchnee ist ein relativ neues Phänomen, das zuerst am Rande des Kahadrianischen Reiches auftrat. Anscheinend stimmt die Theorie, dass das Universum langsam abkühlt, zumindest im Ansatz. SpaceSchnee ist meist nicht von langer Dauer, sondern schmilzt genauso schnell, wie er fällt. In einigen Gegenden des Universums bleibt er liegen und breitet sich sogar aus, dort bedeckt er ganze Sternensysteme und bildet sogenannte SpaceGletscher. Der berühmteste dieser SpaceGletscher ist der Sonnenfrost im Kahadrianischen Reich.

Wenn man SpaceSchnee erhitzt, verfestigt er sich zu SpaceEis, welches wiederum vollständig unempfindlich gegen Hitze und Strahlung ist. Sowohl SpaceEis als auch SpaceSchnee haben die Eigenschaften eines faradayschen Käfigs, weshalb es vollkommen unmöglich ist, per Funk um Hilfe zu rufen, wenn man mal in eine SpaceSchneewehe hineingerät.

Meist taucht SpaceSchnee an Orten auf, an denen auch die SpaceYetis mit ihren SpaceEiswürmern gesehen werden.

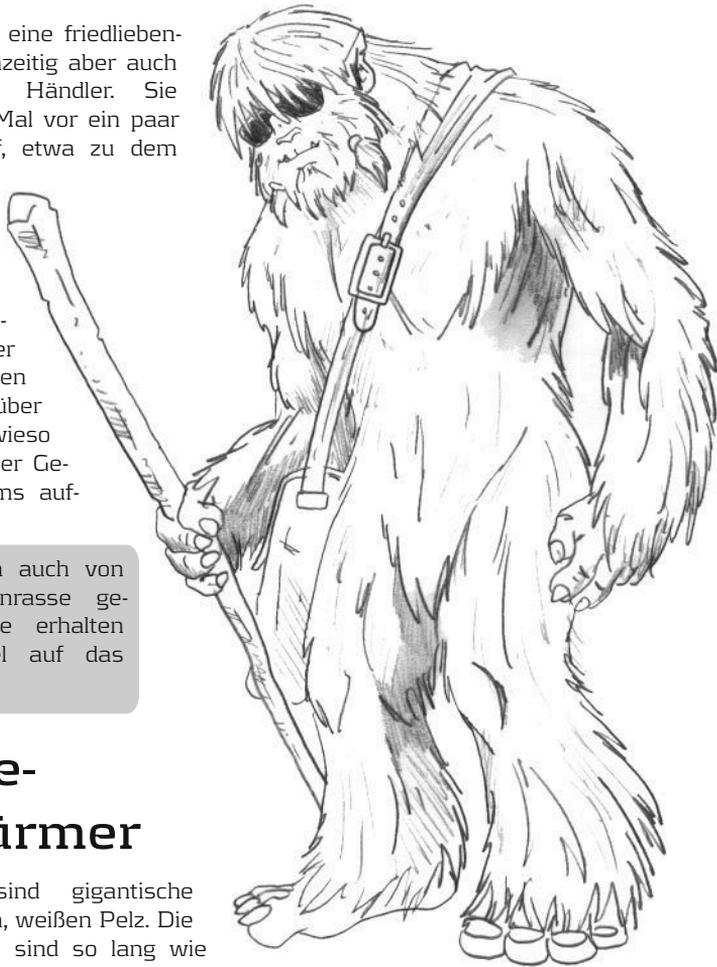
SpaceYetis

SpaceYetis sind zwischen zwei und zweieinhalb Meter groß und besitzen ein weißes, wuscheliges Fell, das meist sehr zottelig ist. In der Scham ist das Fell besonders dicht und auch etwas länger, um die Geschlechtsteile vor allzu neugierigen Blicken zu verbergen. Weibliche Yetis besitzen dieselbe Statur wie Männer und lassen sich von diesen eigentlich nur durch das Geschlechtsorgan unterscheiden. Die Yetis tragen meist keine Kleidung außer schicken Sonnenbrillen, schmücken ihr Fell aber oft mit Perlen oder flechten es.

Die bedeutendsten Yetis sind die Space-Eiswurmreiter. Mit Space-Eiswürmern können die Reiter Wurmlöcher für interstellare Reisen erschaffen und ohne Gefahr hindurchreiten. Die Heimat der SpaceYetis ist irgendwo jenseits des glukorianischen Reiches, dort ist es so kalt, dass sogar Raumschiffe festfrieren. Der technische Stand der Yetis wirkt auf die meisten etwas zurückgeblieben, sie ist aber vor allem einfach anders, manche würden sagen fast schon etwas übernatürlich. So sehen z.B. ihre Wanderstäbe recht mittelalterlich aus, aber die SpaceYetis können damit ohne Probleme auch Laserbeschuss standhalten und ihre Umhängetaschen scheinen im Inneren endlos groß zu sein.

Die SpaceYetis sind eine friedliebende Alienrasse, gleichzeitig aber auch verhandlungssichere Händler. Sie tauchten das erste Mal vor ein paar Hundert Jahren auf, etwa zu dem Zeitpunkt, als das erste Mal SpaceSchnee nachgewiesen wurde. Sie sind durchaus kontaktfreudig und trinken gern mal ein Bier in der Kneipe, verraten aber nicht allzu viel über ihre Heimat und wieso sie erst jetzt in dieser Gegend des Universums auftauchen.

SpaceYetis können auch von Spielern als Alienrasse gewählt werden, sie erhalten einen Bonuswürfel auf das HÄNDLER-Profil.



Space-Eiswürmer

Space-Eiswürmer sind gigantische Würmer mit dichtem, weißen Pelz. Die kleineren Exemplare sind so lang wie Hypergleiter, die größten können die Ausmaße eines großen Frachtschiffs übertreffen. Sie schlängeln sich durch den Weltraum, wie genau ist ein Mysterium, und hinterlassen eine Spur aus Eis und Schneegestöber. Sie müssen sich immer bewegen, um nicht selber festzufrieren, und können das Klima aller Planeten eines Sternensystems beeinflussen. Daher ist es nur logisch, dass sie die Verursacher des SpaceSchnees sind.

Zudem können die Space-Eiswürmer Wurmlöcher öffnen, um auf interstellare Reisen zu gehen. Diese Wurmlöcher erinnern eher an eine gigantische Eishöhle als an andere bekannte Wurmlöcher. Nur SpaceYetis können auf Space-Eiswürmern reisen, jeder Andere wird vom Space-Eiswurm nicht akzeptiert.

Space-Eiswurm	Klein	Groß
Kampfprofil	6	9
Schadensmodifikator	1	3
Wendigkeit	6	6
Schadenspunkte	22	50

Gefangen im SpaceSchnee

Die Piraten fliehen gerade vor der Weltraumpolizei, als sie plötzlich in einer Schneewehe steckenbleiben. Sauerei! Im Weltraum schneit es doch gar nicht! Egal, sämtlichen Beschwerden und Startversuchen zum Trotz steckt das Raumschiff in einer Schneewehe fest, aber nicht nur die Piraten sind hier gestrandet.

Familienraumschiff

Ein spießiges Raumschiff, wie es viele Familien verwenden. Im Grunde ein weltraumtauglicher VW Passat. Georg (H2 P3 S3 T3), der Vater, ist von seinen beiden Sonderschichten in der Fabrik einfach nur erschöpft und möchte endlich im Gardasystem ankommen. Alles andere ist ihm egal. Angelika (H5 P3 S2 T2), die Mutter, fühlt sich von ihren Kindern genervt und von ihrem Mann vernachlässigt, daher träumt sie von einer Romanze mit einem Piraten. Bei glaubwürdiger Erklärung wäre sie bereit, dafür auch den Bausparvertrag (5000 UC) zu opfern. Sascha, der 10jährige Sohn (H4 P1 S1 T2), und Nicole, die 12jährige Tochter (H4 P1 S1 T1), haben gerade gelernt, das Mikrofon des Hyberbasssystems zu benutzen und quälen die Umgebung mit ihren selbstgesungenen Lieblingsschlagern.

Sternchenyacht

Eysgul Zankat (H3 P4 S1 T1), eine Wagonin, ist ein Filmsternchen und aus diversen Seifenopern bekannt. Sie ist eigentlich eine schlimme Zicke und hat gar kein Interesse an Kontakt zu Fans. Sie weiß allerdings, was sie ihrem Image als Femme fatal schuldig ist und beißt daher auf alle Verführungsversuche an, die den Regularien für irreguläre und unvorschriftsmäßige Verführungen entsprechen. Bei einem Stelldichein könnte man ihre Geschmeide stehlen, die zwar keinen hohen Materialwert haben, für die Fans aber bis zu 15.000 UC zahlen würden. Ihre beiden Leibwächtern (H2 P2 S4 T2) sind eben-

falls Wagonen und halten sich strikt an die Regeln für die Bewachung überdrehter Filmsternchen, was heißt, sie ignorieren alles, was das Leben ihres Schützlings nicht bedroht.

Kifferraumschiff

Ein bunt angemaltes Raumschiff, das an einen VW Bully mit Raketendüsen erinnert. Die Kiffer (2 Trull, 1 Kahadrierin, 1 Streifianerin) haben alle ihre Drogen gemischt, mit SpaceSchnee angereichert und diese Lösung destilliert. Vom Ergebnis sind sie derzeit so high, dass sie alle glauben, Susi Sonnenschein zu sein. Wenn man sie auf die Idee bringt, ein Lied zu singen (etwa, indem man sie in Kontakt zu Sascha und Nicole bringt) werden sie anfangen, fürchterlich schief den Schlager „Susi, du bist mein Sonnenschein“ zu singen. Und weil die Drogen ihnen leichte telepathische Fähigkeiten verleihen, schützen weder Vakuum noch Taubheit.

SpaceManagerkarre

James Moneypenny (H4 P2 S2 T2), ein SpaceWorm, wartet ungeduldig auf die Räumung, weil er auf eine dringende Besprechung muss. Und wegen des doofen Schnees kann er noch nicht einmal Bescheid sagen, wo er steckt. Er ist total verpannt und schreit wild herum. Wenn die Piraten ihm die Drogen der Kiffer einflößen, meditiert er kurz, verwandelt sich zum SpaceBuddha, sagt: „Der wahrhaft Erleuchtete überwindet die Fesseln des Körpers“ und löst sich auf. Gleichzeitig verschwindet auch der SpaceSchnee.

SpaceTruck

Detlev (H2 P3 S4 T2), der SpaceTrucker, ist ein SpacePear, aber nicht nur deswegen schlecht gelaunt. Mit jeder Minute Verspätung verwandelt sich sein Lieferbonus in einen Malus. Zu allem Unglück hat er auch noch Gefahrgut geladen. Am liebsten würde er sich richtig die Kante geben, aber sein Gewissen und der Alkoholmangel halten ihn zurück. Wenn es den Piraten gelingt, ihn betrunken zu machen, wird er ihnen alles über Fracht und Sicherheitsvorkehrungen erzählen.

Der SpaceTruck ist doppelt gesichert, zunächst die übliche Raumschiffpanzerung, darunter eine Gefahrgutschutzwand. Wenn die Sicherung durchbrochen wird, reagiert der transportierte Negetritiumabfall mit dem SpaceSchnee und wird zu einer gigantischen Negatronenbombe, die alles im Umkreis zerstört. Ein geschickter Tech kann es allerdings so manipulieren, dass das Ding als Negatronenkanone agiert und so bloß ein großes Loch in die Schneewehe schießt.

Space-Eiswurm

Zunächst unbemerkt (und zudem Auslöser des ganzen Chaos) steckt auch ein kleiner Space-Eiswurm in der Schneewehe. Er ist das biotechnische Raumschiff der SpaceYetis, mit dem diese Wurmlöcher für interstellare Reisen erzeugen. Der Space-Eiswurm ist gefangen und versucht, zu entkommen. Dabei schnappt er wild um sich, wobei er durchaus den feststeckenden Raumschiffen gefährlich werden kann. Da der Wurm noch halb im Wurmloch steckt, ist es nicht möglich, zu den SpaceYetis zu gelangen.

Es ist zum Glück nur ein kleiner Space-Eiswurm. Er schnappt alle 10 Minuten einmal zu. Der SL würfelt einen W10, um zu bestimmen wer gebissen wird.

W10	Opfer
0	Piraten
1	Familie
2	Yacht
3	Kiffer
4	Truck
5	Manager
6-9	keiner

Weltraumpolizei

Natürlich taucht die Weltraumpolizei genau zum ungünstigsten Zeitraum auf. Wie immer. Deshalb dürfen sich die SpacePiraten zum Abschluss auch noch ein auch kurzes Gefecht mit einer Raumpatrouille liefern, entweder per Schiffskampf (wenn sie sich gerade aus dem SpaceSchnee befreit haben) oder als altmodisches Laserpistolenduell (wenn sie noch feststecken). Es sind 8 Polizisten auf dem Raumschiff.

WeltraumpolizeiRaumschiff	
Pilotenwert	7
Techwert	6
Söldnerwert	6
Antrieb	FTL2
Geschwindigkeit	4
Wendigkeit	4
Zuverlässigkeit	2
Hilfsenergie	8
Schadenspunkte	18
Schilde	6
Sensoren	Lang
Bewaffnung	2 Duallaserkanonen: WB 2, SM 2

Space- Steuerfahnder

Space-Steuerfahnder (kurz SSF) sind, wie die SpaceHawks, eine (über-)harte Eliteeinheit des galaktischen Handelsrats. Sie kommen aber nicht in den großen Sternenkriegen zum Einsatz, sondern führen extrem wichtige Aufträge zum Schutz der Freihandelszone aus. Sie sind zugleich die Exekutive und Judikative, die die Handelsgesetze, innerhalb der Freihandelszone und an deren Grenzen, kontrolliert und durchsetzt. Dabei sind sie nicht die feinen, etwas introvertierten Herren in viel zu teuren Anzügen, die an deiner Tür klingeln, sondern die Herren, die in voller Kampfmontur die Schleusen deines Raumschiffs aufsprengen und mit gezücktem Negatronenwerfer „Keine Bewegung! Galaktische Steuerfahndung!“ brüllen.

Die Space-Steuerfahnder berichten direkt an Leila Scharjar, das wagonische Mitglied des Handelsrats, und sind keiner anderen Institution Rechenschaft schuldig. Sie sind streng hierarchisch organisiert und legen, wie die Wagonen, extrem viel Wert darauf, jeden noch so unbedeutenden Gesetzesparagrafen einzuhalten. Daher besteht die Space-Steuerfahndung mehrheitlich aus Anwälten und Sachbearbeitern, die jeden Fall bis ins kleinste Detail prüfen. Trotz der gewaltigen Anzahl an Mitarbeitern mahlen die Mühlen der Space-Steuerfahndung extrem langsam, ist aber die Sachlage geklärt, schlagen die Einsatztruppen erbarmungslos zu.

Wenn man einmal ins Visier der Steuerfahndung gelangt ist, gibt es kein Entkommen. Der Strudel der Horror-Bürokratie der Space-Steuerfahnder besitzt ein erbarmungsloses Eigenleben, das des Öfteren die martialische Herangehensweise ihrer Einsatztruppen harmlos erscheinen lässt. Es gibt keinen dokumentierten Fall, in dem die Space-Steuerfahndung einen Steuerbescheid nicht zugestellt und durchgesetzt hat.

Schon der erste Brief überfordert jeden, der weder Wagone noch ausgefuchster Anwalt ist, da er nur so vor Paragrafen und Klauseln strotzt. Auf die leichte Schulter darf man ein Schreiben der Space-Steuerfahndung auf gar keinen Fall nehmen, es ist extrem wichtig, die gesetzten Fristen exakt einzuhalten. Einige versuchen auch, sich durch Flucht auf einen einsamen Planeten am Ende des Universums oder in eine andere Dimension zu retten. Meistens zögert die Flucht das Unausweichliche aber nur hinaus: die Zustellung und Vollstreckung des endgültigen Steuerbescheids mit all seinen drastischen Konsequenzen.

Hauptquartier

Das Hauptquartier der Space-Steuerfahnder bildet einen eigenen Vorort von Taron City, der Hauptstadt Stratum Novas. Mit ihrer großen Mauer, dem sie umgebenden Kraftfeld und streng bewachten Sicherheitsschleusen erinnert sie an eine hermetisch abgeriegelte Kaserne. Normalsterbliche dürfen lediglich auf den Tag- und Nachtbrieffkasten zugreifen, um dort ihre Steuererklärung, Widersprüche oder Nachweise einzuwerfen. Lediglich in Ausnahmefällen erhält man einen Termin innerhalb der Verwaltung, dies ist normalerweise ein sehr schlechtes Zeichen.

Innerhalb der Mauern befindet sich ein gigantisches Verwaltungsgebäude, das in seiner Größe fast den Verwaltungsgebäuden auf Xawang entspricht. Hier verrichten Tausende, wenn nicht sogar Zehntausende Beamte ihren Dienst. Natürlich genau nach Vorschrift und Vorschriften gibt es reichlich. Neben dem großen Verwaltungsgebäude gibt es noch eine Kaserne mit einem Raumhafen. Von dort treten die Einsatztruppen, intern auch Außendienstler genannt, ihre Dienstreisen an.

Das gesamte Hauptquartier ist auch unterkellert. Hier befinden sich, neben endlosen Archiven, gigantische Rechenzentren, die nur zwei Zwecken dienen: Die Speicherung aller Steuerdaten und deren Verarbeitung und die Echtzeitüberwachung aller Finanztransaktionen. Zur Sicherheit aller werden aber nebenbei alle anderen Transaktionen im Starnet ausgewertet, was die Spacesteuerfahndung aber vehement bestreitet.

Leila Scharjar

Leila Scharjar, die Ministerin der Space-Steuerfahndung, vertritt die Wagonen im Handelsrat und ist dessen einziges weibliches Mitglied. Sie ist (für wagonische Verhältnisse) ausgesprochen charmant und trägt zu offiziellen Anlässen die traditionelle wagonische Kleidung, eine weiße, extrem festsetzende Tunika, die ihre Figur betont.

Sie weiß aber nicht nur durch ihren Charme zu überzeugen, sondern verfügt auch über einflussreiche Beziehungen. Ihr Amt verleiht ihr weitreichende Befugnisse, die sie unbestechlich und kompromisslos durchsetzt, notfalls mittels des schlagkräftigen bewaffneten Arms der Steuerfahndung. Wie die meisten Wagonen ist sie eine gute Pilotin und übt sich regelmäßig in Capoeira, einem Kampfkunstanz.

Leila Scharjar residiert im Hauptquartier der Space-Steuerfahndung auf Stratum Nova und ist dadurch sowohl bestens über die aktuellen Fälle der Space-Steuerfahndung informiert als auch in der Lage, ihre Aufgaben für den Handelsrat wahrzunehmen.

Sie leitet die Space-Steuerfahndung nun schon seit 10 Jahren und hat in dieser Zeit etliche Erfolge vorzuweisen. So wurde unter ihrer Regierung der berühmt-berüchtigte Schmuggler Juri Orlov dingfest gemacht und der interstellare Konzern ImmoTrade zu einer Rekordstrafe verurteilt.

Leila Scharjar

SÖLDNER	8
TECH	5
PILOT	7
HÄNDLER	9
Zähigkeit	4

Handels- gesellschaften

Dieser SP:Insider stellt weitere große Handelsgesellschaften vor. Ursprung dieser Texte ist das mittlerweile leider eingestellte Deep Space Traders-Projekt von Belchion.

Die großen Handelsunternehmen sind für die abgelegenen Kolonialplaneten Fluch und Segen zugleich. Einerseits ermöglichen sie erst das bequeme Leben mit all dem erstrebten Luxus, auch auf weit außen liegenden Planeten. Andererseits erringen sie oft Monopole, die die Preise explodieren lassen. In vielen Fällen beherrscht ein Handelsunternehmen de facto ganze Kolonialplaneten, da sich sonst selten Händler dorthin verirren.

Federal Space Exploration Company

Die Federal Space Exploration Company, kurz FedSpex, liebevoll auch Federal Space Exploitation Company benannt, ist das derzeit größte Handelskonsortium im bekannten Universum. Die Verwaltungszentrale sitzt in der Stadt Den Nieuw Haag auf Neusirius, offizieller Firmensitz ist nach wie vor das irdische Titusville.

Ursprünglich war die FedSpex lediglich ein Gemeinschaftsunternehmen der Föderation, um deren Aktivitäten im Weltraum zu koordinieren und die unglaublichen Kosten für die Kolonialisierung fremder Planeten auf mehrere Schultern zu verteilen. Inzwischen ist sie zu 95 % in Privatbesitz, wirft große Gewinne ab und hat mehr oder weniger die vollständige Kontrolle über sämtliche Weltraumaktivitäten der föderierten Staaten.

Aus dem ehemals behäbigen Staatsunternehmen wurde dabei ein aggressives Franchise, das sein Monopol auf jegliche Aktivitäten seiner Kolonien strikt kontrolliert. Den Großteil des Risikos tragen dabei die Franchisenehmer, die sich offiziell als FedSpex Agents ausgeben müssen, sämtliche Verantwortung für die ihnen zugänglichen Kolonien tragen, keine Verträge mit anderen Kolonialherren schließen dürfen, auf ihren Verlusten sitzen bleiben, aber einen Großteil des Gewinns als Franchisegebühr abführen müssen.

Offiziell verfügt die FedSpex über keinerlei Streitkräfte, kann aber die Streitkräfte der Föderation mehr oder weniger wie Söldner abrufen.

Trullisch Ost-Galaktische Compagnie

Die Trullisch Ost-Galaktische Compagnie war ursprünglich ein loser Zusammenschluss trullischer Händler, die mit abgelegenen Planeten und Stationen im östlichen Bereich der Galaxis handelten. Im Laufe der Zeit entwickelte sie sich allerdings zu einem straff organisierten Orden unter Führerschaft der trullischen Priesterschaft. Während der Zeit der Schismen konnte sich die Compagnie zwar aus der Abhängigkeit vom Klerus befreien, ist aber nach wie vor zur Hälfte Handelsunternehmen, zur Hälfte religiöser Orden.

Trotz dieser Verbindung zwischen Kirche und Handel beherrschte die Trullisch Ost-Galaktische Compagnie über Jahrhunderte den Handel im Weltraum und büßte diese Führungsposition erst kürzlich ein. Die umfangreichen Verhaltensvorschriften und interne Flügelkämpfe hinderten sie daran, die wesentlich agilere und aggressivere FedSpex aufzuhalten.

Die Trullisch Ost-Galaktische Compagnie verfügt als einziges großes Handelskonsortium über reguläre Streitkräfte, die in keinerlei Hinsicht staatlicher (oder kirchlicher) Kontrolle unterliegen.

Vereinigte Nahrungsmittel eG

Die Geschichte der Vereinigten Nahrungsmittel eG reicht weit in die Vergangenheit von China zurück, sie wurde schon lange vor der Besiedelung des Weltraums gegründet und erlebte seither diverse Berg- und Talfahrten. Sie war lange Zeit ein chinesisches Staatsunternehmen, wurde aber schließlich für Angehörige der Sternenrepublik Neuasien geöffnet. Heute firmiert sie offiziell als Genossenschaft ohne Staatsbeteiligung, an der jeder Kolonialist und Kolonialfahrer einen Anteil hält. Trotzdem haben die gewöhnlichen Mitglieder praktisch keinen Einfluss auf die Geschäftsführung, da die Gouverneure normalerweise ebenfalls einen Anteil halten - einen pro Kolonisten in ihren Kolonien, wohlgermerkt.

Offiziell verfügt die Vereinigte Nahrungsmittel eG weder über Streitkräfte noch über ein Monopol auf den Weltraumhandel, dennoch setzen die exzessiv ausgerüsteten „Leibwachen“ der Gouverneure ein solche Monopol durch. Hauptsitz der Genossenschaft ist Neu-Peking auf Zeno, der Großteil der Verwaltung erfolgt allerdings durch die einzelnen Gouverneure, die dadurch große Freiheiten haben.

Raptorianer

Die Raptorianer sind eine echsenartige Alienrasse, die auf Greenh'1 beheimatet ist. Charakteristisch ist die grün-braune schuppige Reptilienhaut, manchmal mit gelblichen oder orangefarbenen Farbeinschlag und einem großen weißen Fleck im Kehlbereich. Die meisten ihrer Spezies sind um einiges größer als die meisten humanoiden Rassen. Messerscharfe Klauen und Reißzähne machen sie zu hervorragenden und gefürchteten Nahkämpfern. Ihre typischen Reptilienaugen, die durch die schlitzförmige Pupille geprägt ist, ermöglicht es ihnen auch in absoluter Dunkelheit die Wärmesignatur von Lebewesen wahrzunehmen.

Die Kleidung der Raptorianer ist eher als spärlich zu bezeichnen, da oftmals nur ein Lendenschurz getragen wird. Die Kriegerkaste unterscheidet sich sichtlich von den anderen Raptorianern, durch das tragen von großkalibrigen Waffen an ihren Gurten, die sie um ihre Hüften geschlungen haben.

Als die Raptorianer vor einem halben Jahrhundert den ersten Vorstoß in die uns bekannten Sektoren unternahmen, kam es relativ schnell zu kleineren Konflikten. Schnell avancierten jedoch die Space Amazonen zum erklärten Klassenfeind. Durch ihre Vorliebe für Handtaschen sowie Accessoires aus Reptilienleder wurden sie sehr schnell als potenzielle Gefahr für jeden Raptorianer eingestuft. Und welcher stolze Raptorianer möchte schon als Damenhandtasche enden.

Daher wird es äußerst schwierig, aber nicht unmöglich einen Raptorianer und eine Amazone zusammen als Besatzungsmitglieder an Bord eines Schiffes zu haben. Bei ausreichender Proteinversorgung



handelt es sich allerdings um die treuesten Besatzungsmitglieder, die man gerade in Kampfsituationen gerne um sich weiß. Einzig zu niedrige Temperaturen zwingen die Raptorianer in die Knie. Verlangsamte Reaktionen, bis hin zu einer Starre sind die Folgen einer sehr niedrigen Umgebungstemperatur. Raptorianer werden folglich die vereisten Regionen der Galaxis meiden und Kahadria wurde sogar zum Sperrgebiet erklärt.

Diplomatische Beziehungen

Kurz nach dem ersten Auftreten der Raptorianer in den bekannten Sektoren der Galaxis wurden schnell Einzelheiten über ihre Herkunft und der Vielzahl von Romahaartefakten auf ihrem Heimatplaneten bekannt. Reges Interesse vonseiten des Handelsrates und der Föderation stellten sich ein. Schnell wurden Diplomaten und Wissenschaftler entsandt, um die Artefakte in Augenschein nehmen zu können. Nach dem Erreichen des Planeten Greeenh'1 brach jedoch in den meisten Fällen der Kontakt zu den entsandten Besatzungen ab und nur sehr wenige hatten das Vergnügen, einen tatsächlichen Blick auf die Artefakte werfen zu können, jedoch ohne diese näher untersuchen zu dürfen.

Die Vermutung liegt nahe, dass die verschwundenen Besatzungen einem der örtlichen Proteinhändlern zum Opfer gefallen sein könnten. Aufgrund dieser Tatsache werden mittlerweile weder Diplomaten, noch wissenschaftliche Teams auf Greeenh'1 entsandt. Stattdessen beschränkt man sich auf den regen Handel mit Waren. Da sich Greeenh'1 außerhalb des Einflussbereichs einer der vorherrschenden Rassen der uns bekannten Sektoren befindet, könnte es sich naher Zukunft zu einem Tummelplatz für Piraten und andere Gesetzlose entwickeln.

Geschichte

Ursprünglich entspringt die Rasse einer der auf Kabukicho-Prime ansässigen Lebensform, den Dinosauriern. Niemand weiß zu welchem Zeitpunkt die mysteriösen Romaha sich dazu entschlossen haben, die intelligentesten dieser Saurier von ihrem Heimatplaneten wegzuholen und sie auf Greeenh'1, mittels Genmanipulation zu einer höheren Lebensform zu entwickeln. Einzig bekannt ist die Tatsache, dass sie dort als Arbeiter dienen sollten um den Romaha den nötigen Freiraum der geistigen Entwicklung zu gewährleisten. Welche Tätigkeiten sie dort ausführen sollten ist jedoch ebenfalls im Laufe der Jahrtausende verloren gegangen. Als die Romaha in den Weiten der Geschichte verschwanden und die Raptorianer sich selbst überlassen waren, entwickelten sich 2 unterschiedliche Kasten, die den Fortbestand ihrer Rasse sichern sollten. Die Krieger waren für die Beschaffung der Proteine zuständig und die Priester übernahmen die geistige Führung, sowie die Verteilung der Ressourcen. Ursprünglich hatten die Priester auch noch eine religiöse Aufgabe zu erfüllen, die ebenfalls in Vergessenheit geriet, als die Bevölkerung stetig zunahm und die Beschaffung der benötigten tierischen Proteinressourcen in den Vordergrund geriet. In den Randbezirken der Städte sind heute noch die verfallenen Tempelanlagen zu sehen, die noch einen Teil der Romahaartefakte in sich bergen. Aufgrund ihrer Fressgier sind die Raptorianer wenig daran interessiert, ihre religiösen Wurzeln zu erkunden. Als die Nahrungsmittelressourcen langsam zur Neige gingen, besann man sich jedoch auf die vorhandenen technischen Errungenschaften der Romaha und eroberte mittels dieser relativ schnell den Weltraum. Auch wenn viele der Funktionen der Alienartefakte den Raptorianern derzeit noch unbekannt sind, verhalf es ihnen doch, die umliegenden Planeten als weitere Quelle, um ihren stetig wachsenden Bedarf an Proteinen zu decken, hinzuzufügen. Ein halbes Jahrhundert später war auch der FTL-Antrieb für die Raptorianer nichts unbekanntes mehr und einem Vorstoß in die unbekanntes Weiten des Alls stand nichts mehr im Weg.

Greenh'1

Typ	Dschungelplanet
Sektor	unbekannt
Monde	3
Einwohner	Raptorianer
Hauptstadt	Foodtopia
Raumhäfen	Auch für große Frachtschiffe
Besiedelung	Wenige, große Städte
Verfolgungsstatus	-2
Technologielevel	FTL
Politisches	Heimatplanet der Raptorianer

Schlachtkreuzer

Burger Prince

Die Burger Prince ist der wohl bekannteste Schlachtkreuzer der Raptoiden. Razz'n'gool, der Captain der Burger Prince ist mittlerweile, aufgrund seines ständigen Hungers in der ganzen Galaxis berüchtigt. Bei einem Burgerwettbewerb soll er einst 127 Dino Burger verschlungen und nach mehr verlangt haben. Sollten die Proteinressourcen an Bord seines Schiffes mal zur Neige gehen, schreckt er auch nicht davor zurück seinen Bedarf auch durch intelligente Alienspezies zu decken.

Beta Carotin

Die Beta Carotin wird von einer Gruppe Veganoraptorianern geführt und ist eines der wenigen Piratenschiffe die einst auf Greenh'1 beheimatet waren. Aufgrund ihrer Ablehnung tierischer Proteine ist das Verhältnis zu ihren Artgenossen eher als gestört zu betrachten und so haben sich viele Veganoraptorianer zu einem Leben als Piraten entschlossen. Ziellos streifen sie durchs All und überfallen gelegentlich kleinere Agrarplaneten um ihren Bedarf an Gemüse aufzustoocken. Einem gewaltsamen Konflikt versuchen sie jedoch stets aus dem Wege zu gehen und ersuchen daher die Einwohner der Agrarplaneten, ihre Ernte gewaltlos zu übergeben. Zum großen Bedauern scheitern diese Versuche jedoch meistens und es kommt unweigerlich zu einer Auseinandersetzung mit Waffengewalt.

Der Heimatplanet der Raptorianer, Greenh'1, befindet sich außerhalb der bekannten Sektoren, einige Lichtjahre vom Oyster-Cluster entfernt. Die vorhandene Landmasse scheint ausschließlich aus einer dichten Dschungelvegetation zu bestehen. Einzig die dort großen ansässigen Städte stellen ein Gemisch aus Stahl, einer glasähnlichen Substanz und einer Vielzahl von Dschungelpflanzen dar, welche die künstlichen Konstrukte förmlich zu überwuchern scheinen. Das Klima ist subtropisch und der Sauerstoffgehalt ist erdähnlich.

Foodtopia

Die wohl größte Stadt auf Greenh'1 ist Foodtopia und verfügt über einen sehr gut ausgebauten Raumhafen. Die Technologie, die weitestgehend zu sehen, ist könnte der alten Rasse der Romaha entstammen. Diese Stadt, wie auch alle anderen Siedlungen, scheint voll und ganz der Aufnahme von Proteinen zu dienen. Von Proteinbanken bis hin zu einer Proteinbörse scheint hier alles darauf ausgelegt. Hier und da sieht man Proteinhändler, die mit anderen Alienrassen in Verhandlungen stehen und ihren Verkaufsargumenten mit einem kurzen Aufblitzen ihrer scharfen Reißzähne Nachdruck verleihen. Die Straßen sind bevölkert von einer Vielzahl Raptorianern, welche 3 mal täglich die riesigen Fresstempel ansteuern.

Besucher sollten sich einen ortsansässigen Führer beschaffen, denn es wäre sehr unvorsichtig sich ohne Begleitung auf den Straßen dieser Städte zu bewegen. Offiziell ist eine illegale Jagd und Beschaffung von Proteinen auf den Straßen von Prime-Food verboten, doch wer weiß schon, was nach Sonnenuntergang passiert. Besucher sollten sich daher nach Sonnenuntergang in den eigens dafür errichteten Einrichtungen aufhalten, die einem gutem 4 Universestars Hotel entsprechen. Diese Hotels werden von einer Wachmannschaft aus Veganoraptoren vor sämtlichen Zugriffen von außerhalb geschützt.

Dino Burger

Vor kurzer Zeit, ist die bekannte Galaxis um eine lukullische Attraktion reicher geworden. Der erste Dino-Burger hat in der Nähe des Oyster-Clusters seine Pforten eröffnet um hungrige Gäste mit wahren Fast-Food-Köstlichkeiten zu verwöhnen. Schnell sprach es sich in bekannten Sektoren herum, dass dort wohl die schmackhaftesten Burger des Universums serviert werden. Das zu einem Restaurant umgebaute Frachtschiff ist schon aus weiter Ferne zu erkennen, da zahllose Leuchtreklamen auf das umfangreiche Angebot hinweisen. Rein äußerlich erinnert das gesamte Konstrukt an ein Diner, aus der Mitte des 20. Jahrhunderts.

Um sogar noch den Kapitänen, die es besonders eilig haben, ein paar Credits aus der Tasche zu ziehen, gibt es ein Fly-In-Schalter. Man munkelt, dass sich an diesen Schaltern für eine angemessene Summe Credits nicht nur leckere Proteinköstlichkeiten, sondern auch wertvolle Informationen über Schiffe, die hier vor kurzem Halt machten, und deren Frachtgüter, zu erhalten sind. Für einen echten Piraten sind solche Informationen oftmals nicht mit Gold aufzuwiegen. Das dort tätige Personal, besteht ausschließlich aus Raptoiden und ist gut geschult und geht stets auf die Sonderwünsche der Kunden ein.

Einzig auf die Frage hin, woraus diese Burger gemacht sind, begegnet man den Kunden mit einer gewissen ablehnenden Haltung und weist sie darauf hin, dass es sich hierbei um ein Betriebsgeheimnis handelt. Das plötzliche Verschwinden einiger Gäste, vorzugsweise allein reisende Passagiere oder Besatzungen sehr kleiner Raumflitzer, scheint auch niemandem wirklich aufzufallen. Aufgrund der großen Beliebtheit, planen die Raptoiden in naher Zukunft in jedem bekannten Sektor der Galaxis eine Zweigstelle zu eröffnen.

Raptorianer können auch von Spielern als Rasse gewählt werden. Die Kriegerkaste erhält einen Bonuswürfel auf SÖLDNER, die Priesterkaste auf HÄNDLER.

Ausrüstung

Waffe	Bonus	Kosten
Kyb. Energie-Peitschenschwanz	1	2.000
Eis-Ionenblaster „Onkel Frost“	2	3.500

Kybernetischer Energie-Peitschenschwanz

Mächtige Raptorianer ersetzen oftmals ihren Schwanz durch einen kybernetischen Energie-Peitschenschwanz. Er wird von Solarzellen gespeist. Diese Waffe ist bis zu 6 mal einsetzbar, bevor ihre Akkus wieder aufgeladen werden müssen und schickt einen Gegner für 1W6 Stunden ins Nirwana. Lediglich die Aufladezeit ist ein wenig lästig, da sie 72 Raptorianische Clicks (24 Std.) beträgt.

Eis-Ionenblaster

Der bei den raptorianischen Kriegern sehr beliebte Eis-Ionenblaster, trägt den Beinamen „Onkel Frost“. Der Name ist Programm, der Strahl dieser Waffe kühlt das Opfers binnen weniger Millisekunden auf minus 152 Grad herunter. Sehr hilfreich während der Proteinjagd und zudem eine nützliche Waffe um konkurrierende Artgenossen oder auch Gegner für einen gewissen Zeitraum kalt zu stellen. Je nach Umgebungstemperatur, tauen die Betroffenen binnen einiger Stunden wieder auf ohne Zellstrukturen zu erleiden. Denn kein Raptorianer mit Stil würde sein Steak mit Gefrierbrand verzehren wollen.

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 förderierten 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.

Das Klinikgebäude

Das Klinikareal schottet sich streng ab, man kommt nur nach einer Personenkontrolle hinein. Innerhalb des Klinikareals gibt es große, naturbelassene Parks und auch das Klinikgebäude selbst fügt sich angenehm in die Landschaft ein. Das Gebäude ist historisch belassen, aber im Inneren befindet sich die modernste medizinische Ausrüstung, die man für Geld kaufen kann.

Die Keller der Klinik reichen tief nach unten und längst nicht alle Räume und Gänge sind im Gebäudeplan eingezeichnet. Die meisten sind auch verlassen, nur der Hausmeister kennt ein paar Teile des Kellers, den sonst niemand mehr kennt.

Natürlich verfügt die Klinik auch über einen eigenen Raumhafen und schnelle Einsatzraumschiffe für Notfälle.

Klinikpersonal

Die Klinik hat natürlich Hunderte Angestellte, Praktikanten, Studenten und Auszubildende. Hier werden aber nur die wichtigsten und prägendsten Persönlichkeiten der Spacewood-Klinik vorgestellt.

Professor Dr. Blinkman

Der Mensch Professor Dr. Blinkman ist der Chefarzt der Spacewood-Klinik. Er ist eine sehr charasmatische Persönlichkeit und hat allein schon durch seine extrem sympathische Art das Klinikpersonal unter und hinter sich. Einzig die Oberschwester ist nicht Wachs in seinen Händen. Bevor Professor Dr. Blinkman der Chefarzt wurde, war die Spacewood-Klinik nur eine Klinik unter vielen. Er erst hat der Klinik zu einem kometenhaften Aufstieg verholfen, sodass sie jetzt die Klinik für alle Schönen und Reichen ist. Er spielt auch die Hauptrolle in der gleichnamigen Starnet-Krankenhaus-Serie.

Aber Professor Dr. Blinkman ist gar kein Mensch, in Wahrheit ist er ein gemorphter Syonier. Weder fühlt er sich einem hippokratischem Eid verpflichtet noch will er seine Patienten primär heilen. Vielmehr ist er ein syonischer Spion, der durch seine Rolle als Chefarzt an viele geheime Informationen seiner prominenten Patienten herankommt.

Alfred Mührmann

Mührmann ist der knausrige und bürokratische Verwaltungschef der Spacewood-Klinik. Kein Wunder, denn er ist Wagone. Jeder Investitions- und Urlaubsantrag wandert über seinen Tisch und wird auf das genaueste überprüft, sodass jeder Antrag eine gewisse Laufzeit hat. Er herrscht über eine Horde an Verwaltungspersonal, dem er misstraut. Er ist der wahre Chef der Spacewood-Klinik. Durch seine akribische Arbeit geht der Klinik kein noch so kleines Förderungsmittel durch die Lappen, was sie wirtschaftlich zum Vorbild für alle anderen Kliniken des Universums macht.

Trotzdem hat Alfred Mührmann immer schlechte Laune und tritt früh morgens in die Klinik und immer erst am späten Abend wieder hinaus. Nur selten wagt sich jemand an seinen Tisch in der Kantine, obwohl er durch seinen tiefgehenden Sarkasmus ab und an richtig unterhaltsam sein kann. Alfred Mührmann vergöttert Schwester Heike und ist ihr hörig.

Dr. Grey

Die Trullin Dr. Grey ist eine begnadete Chirurgin, keine Operation ist zu kompliziert für sie. Sie besitzt die vier präzisesten Hände des Universums. Dr. Grey ist die mit Abstand beste Ärztin der Klinik, wird aber von Professor Dr. Blinkman klein gehalten. Jeder Patient freut sich insgeheim, wenn er durch sie behandelt wird. Sie ist auch der Spielball von Oberschwester Hildegard und Schwester Heike. Oberflächlich erscheint sie als eine der harmlosesten und unscheinbarsten Personen der Spacewood-Klinik. Sie ist aber hoffnungslos in den Hausmeister verliebt und hat sich dadurch oft schon unbewusst zu seinem Komplizen gemacht, was sie aber wegen ihrer Naivität nicht bemerkt.

Oberschwester Hildegard

Ohne die Oberschwester Hildegard würde nichts in der Klinik laufen, sie regiert die Schwestern der Klinik eisern. Auch der Großteil der Ärzte hat einfach nur Angst vor ihr oder zumindest einen gehörigen Respekt, sodass sie auf den Gängen der Klinik immer genug Platz hat. Hildegard ist eine Kahadrierin, kleingewachsen und mit Frauenbart, daher kann sie in ihrem Schwesternkittel wirklich furchteinflößend sein. Sie ist auch die einzige, die es mit dem Charisma des Chefarzts aufnehmen kann und ihm widerspricht. Sie ist aber nicht nur furchteinflößend, sondern auch fachkundig und immer am richtigen Ort, falls es zu Problemen kommt, sei es durch einen widerspenstigen Patienten, durchdrehende Angehörige oder Killerkommandos.

Hildegard ist nicht nur eine einfache Oberschwester, sie ist Angehörige einer geheimen kahadrischen Militäreinheit, die gezielt politische Feinde des kahadrischen Reichs ausschalten. Im Gegensatz zum restlichen kahadrischen Militär geht diese Einheit aber wesentlich subtiler vor, damit sie nicht auffliegen. In einem Krankenhaus gibt es schließlich extrem viele Möglichkeiten, dafür zu sorgen, dass ein Patient unvorhergesehen stirbt.

Schwester Heike

Schwester Heike ist das klassische Bild der jungen, sexy und aufstrebenden Krankenschwester, dass in vielen männlichen Patientenköpfen herumgeistert. Sie ist in der Tat eine wunderschöne Spaceamazonen mit schwarzen, langem, wallendem Haar, einer nicht zu verachtenden Oberweite und einem knackigen Po unter ihrer meist etwas zu eng sitzenden Schwesterntracht. Sie ist bei den Patienten sehr beliebt, obwohl sie oft etwas „ungegeschickt“ ist, aber das verzeiht ihr jeder gern, außer natürlich Oberschwester Hildegard. Schwester Heike ist aber nicht wirklich ungeschickt, sondern versteckt ihren ausgeprägten Sadismus dahinter.

Die beiden Schwestern sind sich absolut nicht grün und zu Intimfeinden geworden. Oberschwester Hildegard kann aber zu ihrem Leidwesen nicht viel gegen Schwester Heike ausrichten, da sie im Hintergrund von Alfred Mührmann geschützt wird. Schwester Heike dominiert und kontrolliert den Verwaltungschef nach Belieben.

Der Hausmeister

Er ist Samnese und wird immer nur als Hausmeister gerufen, er besitzt aber bestimmt auch einen richtigen Namen, den aber wohl nur der Verwaltungschef kennt. Der Hausmeister sieht fast aus wie ein Mensch, da er samnesenuntypisch kaum sichtbare Cyberimplantate trägt. Er ist natürlich nicht der einzige Hausmeister der Spacewood-Klinik, aber wenn wichtige Reparaturen notwendig sind oder mal Not am Manne herrscht, ist er immer zur Stelle. Er ist ein wahres Technikgenie und keiner weiß genau, warum er sich mit einem einfachen Hausmeisterjob begnügt. Er macht oft den Eindruck, dass er in der Medizinforschung besser aufgehoben wäre.

Aber niemand, nicht mal Alfred Mührmann, weiß, dass der Hausmeister weit unten im Keller der Spacewood-Klinik an einem medizinischen Gerät der Zukunft arbeitet. Sie soll

eine immerwährende Zellregeneration ermöglichen, sodass jede Krankheit geheilt, jedes Organ und jedes Körperteil nachwachsen und damit theoretisch Unsterblichkeit erreicht werden kann. Natürlich benötigt er dafür regelmäßig „freiwillige“ Testobjekte, daher stirbt in der Spacewood-Klinik ab und an auch ein Patient auf mysteriöse Art, was aber auf professionelle Weise vertuscht wird, damit Professor Dr. Blinkman gut dasteht.

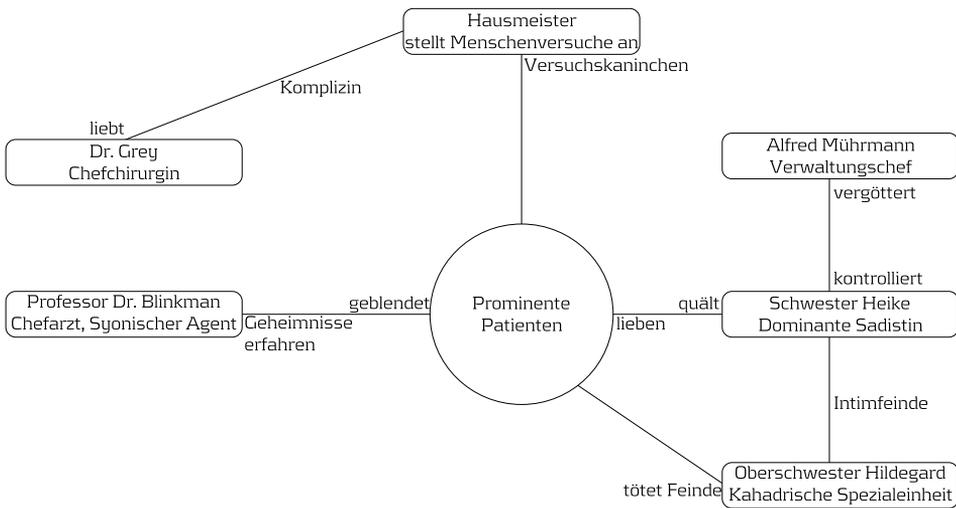
Weiteres Personal

Pfleger Michael

Pfleger Michael ist der Schwarm aller Schwestern der Spacewood-Klinik. Er ist enorm gutaussehenden und charmant. Nur Schwester Heike beachtet ihn absolut nicht, was ihn etwas an seinem Selbstverständnis als Frauenheld zweifeln lässt.

Dr. Engel

Dr. Engel ist ein typischer, naiver Assistenzarzt, der direkt von der Universität kommt und, wie alle Assistenzärzte, Professor Dr. Blinkman nacheifert und versucht seine Gunst zu erlangen. Er ist aber einer der Lieblingsschüler des Professors.



Abenteuerideen

Eingeliefert

Einer der Piraten ist nach einem traumatischen Erlebnis mehr oder weniger in die Spacewood-Klinik eingeliefert worden und kommt nicht so schnell mehr heraus. Werden in seine Mitpiraten befreien?

Schatz

Es gibt Gerüchte über einen gewaltigen Schatz innerhalb des Klinikgeländes. Ein alter, extrem wohlhabender Pirat soll ihn hier vergraben haben. Aber es ist garnicht so leicht in die Klinik zu kommen.

Glutulhu

Glutulhu ist einer der großen Alten: Mythische, gottgleiche Wesen mit enormer Macht. Geringere von ihnen haben schon die Erde zu den 1920ern heimgesucht, unter ihnen war Cthulhu einer der bekannteren. Aber wenn es nach den Glukorianern geht, ist Glutulhu noch wesentlich mächtiger und sogar der mächtigste große Alte, sozusagen der Vater aller großen Alten.

Die Glukorianer ähneln Glutulhu stark, nur ist Glutulhu ungleich gewaltiger, größer als die Erde. Er ist von leicht durchscheinender schwarzer, extrem schleimiger Gestalt und seine unzähligen Tentakel können ganze Schlachtkreuzer und Planeten zermalmen. In seiner Nähe verdorrt jede Pflanze, selbst das Licht der Sterne wird von ihm verschluckt. Er verkörpert das pure Chaos.

Gluthulu, so berichten es die Mythen der Glukorianer, gründete einst das glukorianische Imperium und beherrschte das gesamte Universum. Die Glukorianer selber sind Schöpfungen Gluthulus, erschaffen als die Diener, Verehrer und Verwalter.

All dies geschah vor über achttausend Jahren. Damals besiegten die mächtigen Romaha das glukorianische Imperium und Gluthulu in einer gigantischen Schlacht, welche das halbe Universum ins Chaos stürzte. Töten konnten sie Glutulhu nicht, sondern bloß in einen Jahrtausende andauernden Schlaf bannen. Sie hofften in der Zwischenzeit einen Weg zu finden ihn endgültig zu vernichten, aber die Glukorianer fanden immer wieder Mittel und Wege, ihre Vorhaben zu vereiteln. Dies alles geschah vor langer Zeit, weit bevor die anderen Alienvölker und die Menschheit das Weltall erkundeten.

Nun erwacht Gluthulu aus seinem Schlaf und es gibt niemanden mehr, der es verhindern könnte. Die Romaha haben dieses Universum verlassen, die restlichen Bewohner wissen nichts von den Geschehnissen dieser Zeit. Nur das glukorianische Imperium ist auf Glutulhus Erwachen vorbereitet und die Glukorianer sind die einzigen, die davon profitieren werden.

An den Grenzen zum glukorianischen Imperium ist es seltsam ruhig geworden. Ziehen sich die Glukorianer zurück oder ist es der Vorbote auf einen neuen Krieg?

Daily Stargraph, 1. Oktober 4500

Insider berichten von einem Durchbruch bei den diplomatischen Verhandlungen mit den Glukorianern. Kommt jetzt die Zeit des wahren Friedens?

Starillu, 3. Oktober 4500

Glutulhus Erwachen

Glutulhu regt sich seit Jahrtausenden des Schlafs wieder. Noch sind seine Tentakeln gelähmt, aber er weiß genau, dass jetzt seine Zeit gekommen ist. Die Zeit, die Emporkömmlinge niederzuschlagen und wieder über das ganze Universum zu herrschen.

Langsam aber stetig schüttelt er den ihm aufgezwungenen Schlaf von sich ab. Er befindet sich immer noch in der Mitte der Raumzeitverschiebung, dem engen Verlies, in den ihn die Romaha gebannt hatten. Aber es ist längst nicht mehr so machtvoll und eng wie damals. Glutulhu beginnt sich zu strecken und seine Sinne in die Umgebung schweifen zu lassen. Die Raumzeitverschiebung ist immer noch ein Hindernis, aber anstatt erbarmungslos an ihren Grenzen abzuprallen wie früher, kann er es weiter ausdehnen und so die Macht seines Gefängnisses noch weiter schwächen. Dabei nimmt er voller Zufriedenheit zur Kenntnis, dass er dadurch ganze Planeten zerstört und die Umgebung im Chaos versinken lässt. Die panischen Ameisen dort draußen werden ihm nichts entgegensetzen können. Er lacht, was sein Gefängnis und den ganzen Sektor erbeben lässt.

Irgendwann geschieht es dann, nach zähem Ringen sprengt Glutulhu seine letzten Fesseln, die Raumzeitverschiebung implodiert und verwüstet einen Großteil der neutralen Zone. Planeten werden auseinandergerissen, Nebel aufgesogen und Asteroiden und Schlachtkreuzer wie Murmeln durch das Universum geschleudert. Glutulhu genießt diesen einzigartigen Moment.

Glutulhu ist wieder frei und nimmt den herrlichen Anblick der Verwüstung um sich herum auf. Die Implosion hat ihm zusätzliche Stärke verliehen und er fühlt sich fast wie neugeboren. Jetzt ist er nicht mehr weit entfernt von seinen Kindern, die schon Jahrtausende auf seine Rückkehr gewartet haben. So gestärkt macht er sich auf ins glukorianische Imperium, um von dort aus wieder das Universum zu versklaven und Rache an den Romaha und ihren Nachfahren zu nehmen.

Beobachter berichten von einem rapiden Wachstum der Raumzeitverschiebung. Javar 3 und Scrabnambu wurden evakuiert. Der Handelsrat trifft sich auf Stratum Nova zu einer Krisensitzung.

Daily Stargraph, 5. Oktober 4500

Der Schrottplanet Scrabnambu wurde von der immer gewaltiger werdenden Raumzeitverschiebung vernichtet. Führende Wissenschaftler sind ratlos. Wird sie das Universum verschlingen?

Starlllu, 10. Oktober 4500

Panik in der neutralen Zone! Augenzeugen berichten von einem gigantischen Monster das ganze Planeten verschlingt. Wer soll so ein Monstern denn aufhalten?

Strat 1, 20. Oktober 4500

Gewaltige Implosion zerstört fast die ganze neutrale Zone. Es werden Millionen von Toten und Schwerverletzten gemeldet. Die Implosion war sogar noch in Neuasien spürbar.

BTBC, 21. Dezember 4500

Erleichterung bei den Militärs. Das gesichtete Monster bewegt sich auf das glukorianische Imperium zu, wird es die Glukorianer, den Todfeind des Universums, vernichten?

LTR, 22. Dezember 4500

Glutulhus Rache

Nachdem sich die Glukorianer zurückgezogen haben, um der zerstörerischen Implosion der Raumzeitverschiebung zu entgehen, kehren sie zurück und treffen seit Jahrtausenden erstmals wieder auf ihren Schöpfer Glutulhu. Das glukorianische Imperium hat sich seit gefühlter Ewigkeit auf dieses Treffen vorbereitet und überall warten gigantische Schlachtkreuzer mit bis an die Zähne bewaffneten Glukorianerkriegern darauf, in die Schlacht zu ziehen. Sie haben eine gewaltige Armee aufgebaut, die nur noch von Glutulhu selbst in den Schatten gestellt wird.

Glutulhu ist zufrieden mit seinen Kindern und er beginnt den Priestern seine Rachepläne zu enthüllen, die er in den Jahrtausenden der Verbannung geschmiedet hat. Überall im Imperium finden Freudesfeste vor dem 1. Tag des großen Krieges statt und es werden Tausende von Sklaven zu Ehren Glutulhus geopfert.

Jetzt ist der große Tag gekommen und Glutulhu zieht mit seinen glukorianischen Streitkräften in den Krieg. Die neutrale Zone ist verlassen und es ist ihnen ein leichtes, in die Freihandelszone einzudringen. Die gegnerischen Streitkräfte haben sich noch nicht formiert, um Glutulhu richtigen Widerstand zu leisten.

Zur ersten großen Schlacht kommt es bei Stratum Nova, die vereinigten Streitkräfte hatten sich im Ghomin-Nebel versteckt und sind den Glukorianer in die Flanke gefallen. Es war der erste Rückschlag, den die Glukorianer hinnehmen mussten. Es war aber nur ein Ablenkungsmanöver. Der wirklich schlagkräftige Teil der Glukorianer, unter Glutulhus Führung, war zu diesem Zeitpunkt schon nach Samara und in das Trullimperium eingedrungen und konnte diese beiden Sektoren besetzen.

So fiel ein Sektor nach dem anderen in die zerstörerischen Hände Glutulhus. Nur das kahadrische Reich konnte die Armee Glutulhus einmal zurück schlagen und einen Achtungserfolg erringen. Während des ganzen Kriegs war von den mächtigen

Erneute Krisensitzung im Handelsrat, sogar die Samnesen und die asiatische Union wurde dazu eingeladen.

BTBC, 02. Januar 4501

Neutrale Zone von den Glukorianern besetzt. Millionen von Toten. Das ganze Universum wird von den Glukorianern bedrocht!

Strat 1, 05. Januar 4501

Hatten die Weltuntergangsfanatiker doch recht? Handelsrat bestätigt das Auftauchen eines gigantischen Tentakelmonsters.

LTR, 05. Januar 4501

Samara und das Trullimperium sind gefallen. Die Glukorianer walzen erbarmungslos alles nieder, was sich ihnen in den Weg stellt.

Daily Stargraph, 08. Januar 4501

Wagons in ihrer eigenen Bürokratie gefangen! Wann mobilisieren sie endlich ihre Streitkräfte?

Starllu, 08. Januar 4501

Kahadria erringt einen Sieg gegen die Glukorianer. Ist dies der Wendepunkt in diesem Krieg? Die verbündeten Armeen schöpfen neuen Mut!

BTBC, 12. Januar 4501

Syonern und den Atlanern nichts zu sehen, sie hatten sich zurückgezogen, obwohl sie Glutulhu gemeinsam wohl hätten aufhalten können.

Die letzte große Schlacht, die über den Untergang des Guten entscheiden sollte, fand bei Windsor-Planet statt. Die wagonische Bürokratie konnte durch einen Eileintrag, der geschickt mehrere Gesetzeslücken ausnutzte, nun doch in die Schlacht ziehen. Diese letzte Schlacht war gewaltig. Zwei gigantische Armeen standen sich gegenüber und die Schlacht verteilte sich über mehrere Sternensysteme hinweg. Die Wagonen und die Reste aller Verbündeten kämpften tagelang gegen die Übermacht Glutulhus an, aber schließlich kam die unvermeidliche Niederlage.

Die noch manövrierfähigen Schlachtschiffe wurden in alle Richtung zerstreut, gejagt von den Glukorianern und das Schicksal war besiegelt. Glutulhu hatte grausame Rache genommen und das bekannte Universum unterjocht.

Danach

Glutulhu sonnt sich in seinem Erfolg. Er genießt die Zerstörung überall um ihn herum, während seine Kinder noch vereinzelt Armeesplittergruppen vernügt durch das Universum jagen. Glutulhu ruft das neue Großglukorianische Imperium aus.

In den nächsten Monaten bildeten sich aus den versprengten Militärs und anderen Überlebenden kleine Guerillagruppen. Sie sammeln Waffen und Raumschiffe zusammen und bewegen sich nur im Untergrund. Sie errichten kleine versteckte Operationsbasen, die nicht miteinander verbunden sind, so sind keine weiteren Basen gefährdet, wenn mal eine auffliegt. Die Guerillagruppen versuchen mit kleinen Anschlägen den Glukorianern immer wieder Nadelstiche zu versetzen, um die Hoffnung der Überlebenden zu stärken. Egal ob man früher Pirat oder Angehöriger des Handelsrats war, so lang man kein Glukorianer ist, ist man hier willkommen.

Eine neue Zeitrechnung beginnt: Der großartige Glutulhu hat das neue Großglukorianische Reich ausgerufen. Unsere Feinde sind besiegt. Heil dir großer Glutulhu!

*Glukorianischer Bote,
1. Februar 4501*

Hier spricht John Parker vom Widerstand. Bleibt mutig und voller Hoffnung, nur das kann uns in dieser schweren Zeit das Überleben sichern. Jeder kann etwas zum Widerstand beitragen, egal ob Mensch, Wagone, Kahadrier, Trull, Samnese oder Streifanier.

*Abgefanger Funkspruch
1. März 4501*

Weiter gehts

Zwar ist das Universum nach diesem recht gewaltigen Metaplotevent nicht mehr so wie man es kennt und wesentlich düsterer angehaucht, aber es ist natürlich nicht das Ende der SpacePirates! Vielmehr ist es ein Neuanfang für neue abgedrehte Abenteuer im Kampf gegen Glutulhu und die Glukorianer.

Zufallstabellen

Hier gibt es einige Zufallstabellen um Auswirkungen von Phänomenen des SpacePirates-Universums zu generieren. Die Zufallstabellen sind auch in die SpacePirates WebApp integriert (<https://jcgames.de/spacepirates/webapp/>).

Neutritium/Negatritium-Strahlung

Diese Zufallstabelle generiert zufällige Auswirkungen, falls die Piraten Neutritium oder Negatritiumstrahlung ausgesetzt sind (z.B. durch eine Reaktorexpllosion).

W10	Auswirkung
1	Es wächst ein zusätzliches Gliedmaß an einer praktischen Stelle: W4: 1-2 Arm, 3 Bein, 4 Schwanz
2	Das Haarwachstum nimmt exponentiell zu, auch an Stellen an denen bisher keine Haare gewachsen sind.
3	Alte Narben verschwinden spurlos.
4	Es wächst ein zusätzliches Gliedmaß an einer unpraktischen Stelle: W4: 1-2 Arm, 3 Bein, 4 Schwanz
5	Die Haut verfärbt sich: W6: 1 Rot, 2 Blau, 3 Grün, 4 Schwarz, 5 Lila, 6 Rosa
6	Es bilden sich überall auf der Haut eitrige Pickel.
7	Alle Haare fallen auf einmal aus und wachsen auch nicht mehr nach.
8	Es fällt ein zufälliges Gliedmaß ab: W4: 1 Linker Arm, 2 Rechter Arm, 3 Linkes Bein, 4 Rechtes Bein
9	Die Haut wird durchsichtig.
0	Alle Haare verfärben sich: W6: 1 Rot, 2 Blau, 3 Grün, 4 Schwarz, 5 Lila, 6 Rosa

Raumzeitverschiebung

Diese Zufallstabelle generiert zufällige Auswirkungen der Raumzeitverschiebung.

W10	Auswirkung
1	Die Piraten begegnen ihrem eigenen Raumschiff, das aus der Zukunft kommt.
2	Die Zeit läuft rückwärts.
3	Die Schwerkraft dreht sich um $1W3 \times 90$ Grad.
4	Die Zeit springt alle $1W10$ Minuten $1W6$ Stunden vorwärts.
5	Die Piraten begegnen ihrem eigenen Raumschiff, das aus der Vergangenheit kommt.
6	Die Zeit vergeht innerhalb des Raumschiffs nur noch halb so schnell.
7	Außerhalb des Raumschiffs ist alles $1W100$ mal größer.
8	Die Schwerkraft fluktuiert von doppelt so stark bis nicht vorhanden.
9	Die Zeit vergeht innerhalb des Raumschiffs doppelt so schnell.
0	Außerhalb des Raumschiffs ist alles $1W100$ mal kleiner.

Unwahrscheinlichkeitszone

Diese Zufallstabelle generiert zufällige Auswirkungen der Unwahrscheinlichkeitszone. Alle Auswirkungen halten W20+4 Stunden an.

W20	Auswirkung
1	Alle Koordinaten, die der Bordcomputer berechnet zeigen in die entgegengesetzte Richtung.
2	Die KI des Raumschiffs verliebt sich in ein Besatzungsmitglied.
3	Eine zufällige Macke der Mackentabelle tritt ein.
4	Aus allen Schächten fallen Murmeln, man kann nur noch laufen wenn man 2 Erfolge auf Söldner schafft.
5	Der Computer bläst überall große, kaum zerstörbare Luftblasen aus.
6	Ein Betunientopf und ein verdutzter Wal fliegen auf das Raumschiff zu.
7	Das Raumschiff verwandelt sich in ein voll ökologisches abbaubares Schiff aus Holz und Efeu.
8	Männer werden zu Frauen, Frauen zu Männer, aus Erwachsenen Kinder und aus Kinder Erwachsene.
9	Im Bordradio kommen nur noch tolle Lieder, die die ganze Crew abrocken lässt und kein Moderator quatscht dazwischen.
10	Rosa Flamingos entern das Raumschiff und betrachten die Crew als ihren Nachwuchs.
11	Alle Farben verschwinden und es ist alles nur noch schwarz/weiß.
12	Alle Crewmitglieder gewinnen in der Spacelotterie, genauso wie alle anderen Piraten des Universums.
13	Der Rum auf dem Raumschiff geht aus, wie auch in allen Kneipen im Sektor.
14	Eine gigantische SpaceSchlange verschluckt das Raumschiff und beginnt es zu verdauen.
15	Alle Waffen verschießen nur noch Luftschläge und Konfetti.
16	Die KI des Bordcomputers macht einen nützlichen Vorschlag.
17	Die Service-Leuchte des gebrauchten Raumschiffs erlischt und alle Diagnoseläufe berichten von einem tiptop Raumschiff.
18	Die Microwellenfertigerichte der Bordkombüse sind gesund und äußerst schmackhaft.
19	Die Piraten entdecken einen weitläufigen Erdmännchenbau in ihrem Raumschiff, in dem sich viele verloren geglaubte Dinge finden lassen.
20	Poly der Bordpapagei gibt nicht nur nervige Wiederholungen eines nervigen Satzes wieder, sondern beteiligt sich am aktuellen Diskurs.

Ionensturm

Diese Zufallstabelle generiert zufällige Auswirkungen eines Ionensturms oder ähnlichen Phänomenen.

W4	Auswirkung										
1	Der Schiffscomputer spielt verrückt solange das Raumschiff im Sturm ist: -2 auf alle Raumschiffproben										
2	Eine, im Sturm lebende KI, bemächtigt sich des Raumschiffs. Sie hat eigene Ziele und kann jeden Befehl der Crew überschreiben (TECH-Probe oder HÄNDLER-Probe mit 7 Erfolgen um die KI zu vertreiben). Die Piraten treffen auf eine, im Sturm lebende und aus Ionen bestehende, Lebensform.										
3	<table border="1"> <thead> <tr> <th>W4</th> <th>Die Lebensform...</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>1</td><td>ist feindlich eingestellt und greift das Raumschiff an (Kampfprofil 8, Schadensmodifikator 2, Wendigkeit: 7, Schadenspunkte: 30).</td></tr> <tr><td>2</td><td>ist freundlich gesonnen und hilft den Piraten weiter.</td></tr> <tr><td>3</td><td>ist ein Orakel und beantwortet den Piraten 3 Fragen.</td></tr> <tr><td>4</td><td>ist gelangweilt und will eine interessante Geschichte hören, damit sie den Piraten hilft aus dem Sturm zu kommen.</td></tr> </tbody> </table>	W4	Die Lebensform...	1	ist feindlich eingestellt und greift das Raumschiff an (Kampfprofil 8, Schadensmodifikator 2, Wendigkeit: 7, Schadenspunkte: 30).	2	ist freundlich gesonnen und hilft den Piraten weiter.	3	ist ein Orakel und beantwortet den Piraten 3 Fragen.	4	ist gelangweilt und will eine interessante Geschichte hören, damit sie den Piraten hilft aus dem Sturm zu kommen.
	W4	Die Lebensform...									
	1	ist feindlich eingestellt und greift das Raumschiff an (Kampfprofil 8, Schadensmodifikator 2, Wendigkeit: 7, Schadenspunkte: 30).									
	2	ist freundlich gesonnen und hilft den Piraten weiter.									
3	ist ein Orakel und beantwortet den Piraten 3 Fragen.										
4	ist gelangweilt und will eine interessante Geschichte hören, damit sie den Piraten hilft aus dem Sturm zu kommen.										
4	Der Schildgenerator und die Raumschiffwaffen brennen durch (TECH-Probe mit 5 Erfolgen um den Schaden zu beheben).										

Ausrüstung

Dieser SP:Insider bietet abgedrehte und besondere Ausrüstung für Piraten und ihre Raumschiffe.

Personenwaffen

Waffe	Bonus	Kosten	Kurzbeschreibung
Glukorianischer Minifizierer	2	10.000	Schrumpft das Opfer auf 10 % bis 50 %
Negatronenkarabiner	2	5.000	Explodiert beim Aufprall
Pyrusidischer Schallwerfer	2	4.500	Nichttödlich, außer auf höchster Stufe
Samnesischer Schockstrahler	2	6.000	Mini-EMP
Streifianische Plasmapistole	2	3.000	Geringe Reichweite
Trullischer Mikrowellenstrahler	2	3.000	Erhitzt Wassermoleküle
Wagonischer Halluzinator	2	7.000	Löst Halluzinationen aus

Glukorianischer Minifizierer

Der glukorianische Minifizierer ist eine der wenigen nichttödlichen Waffen der Glukorianer. Er kann ein Opfer mit einem Schuß auf nichtdestruktive Weise auf 10 % bis 50 % der Ursprungsgröße verkleinern, aber natürlich nur einmal. Einmal minifiziert merkt das Opfer beim zweiten Treffer nur noch ein leichtes Kribbeln. Es wurde auch schon versucht einen Maxifizierer herzustellen, aber das ist wissenschaftlich gesehen unmöglich und einfach lächerlich.

Negatronenkarabiner

Ein Nachfolger des Karabiners, den menschliche Truppen schon im 20. Jhd. Benutzten. Die Ziel- und Ladeautomatik wurde deutlich verbessert, die Stabilität erhöht, außerdem sind auch vergleichsweise kleine Waffen dank der negatronengefüllten Kugeln sowohl explosiv als auch panzerbrechend.

Pyrusidischer Schallwerfer

Schallwerfer wurden ursprünglich zur Jagd entwickelt und dienen in erster Linie dazu, den Gegner zu verwirren und zu betäuben, damit er keinen koordinierten Widerstand mehr leisten kann. Es ist allerdings ziemlich einfach, den Eigenfrequenzschutz auszubauen und den Schallwerfer so zu einer tödlichen Waffe umzubauen, die das Ziel zur Resonanz anregt und so zerstört.

Samnesischer Schockstrahler

Samnesische Waffen zielen nicht nur auf organisches Gewebe, sondern auch auf Technik ab. Ihr Schockstrahler verschießt gezielte elektrische Entladungen, die einerseits Verbrennungen verursachen, andererseits aber auch ein Mini-EMP auslösen und so gegnerische Technik lahmlegen.

Streifianische Plasmapistole

Streifianer sind friedlich gesinnt, daher verwenden sie große, auffällige Waffen mit geringer Reichweite und spektakulären Auswirkungen, um ihre Gegner abzuschrecken. Streifianische Plasmapistolen verschießen zielgerichtete Plasmawolken, die in begrenztem Umkreis großen Schaden anrichten.

Trullischer Mikrowellenstrahler

Mikrowellen lassen sich weder durch Chitin aufhalten noch auf enge Bereiche begrenzen, weshalb sie die bevorzugte Waffe der Trull sind. Sie regen die Wassermoleküle im Körper des Ziels an und erhöhen so dessen Temperatur bis zu dem Punkt, an dem sich die meisten organischen Verbindungen auflösen. Seit die körperpanzertaugliche Mikrowellenabschirmung erfunden wurde, sank der militärische Nutzen allerdings deutlich. Ausgemusterte Waffen finden vermehrt ihren Weg zu Milizen und Kriminellen.

Wagonischer Halluzigonator

Gemäß wagonischer Gesetze müssen Kampfhandlungen die Gefahr tödlicher Verletzungen minimieren. Aus diesem Grund entwickelten die Wagonen den Halluzigonator, der zwar regulär wie eine Gausskanone funktioniert, dabei aber Kugeln aus Biomaterial verschießt, die beim Ziel starke Halluzinationen auslösen. Auf diese Weise wird nicht nur das Opfer außer Gefecht gesetzt, sondern es werden auch weitere Gegner gebunden, die versuchen, das halluzinierende Opfer zu behandeln.

Diverses für Piraten

Gegenstand	Kosten
Anti-Schwerkraft-Spray je 100 ml	1.000
Cyberhaustier	0
Einweg Liebeslippenstift	600
Elektronischer Dietrich	450
Handscanner	4.000
Stimmverändernder Kaugummi (10er Pack)	100

Anti-Schwerkraft-Spray

Das Anti-Schwerkraft-Spray wird in praktischen Sprühdosen verkauft. Es gibt sie im handlichen 100-ml-Format für die Handtasche bis hin zur 50-Liter-Flasche, die auf dem Rücken getragen werden kann. 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.

Cyberhaustier

Wer die Schnauze voll von Papagaien hat, kann sich jetzt stattdessen kleine Cyberhaustiere in allen möglichen Varianten anschaffen. Sie gibt es mit eingebautem Diktiergerät +100 UC, Medikit +300 UC und Universalwerkzeug +550 UC.

Einweg-Liebeslippenstift

Der Einweg-Liebeslippenstift verspricht Liebe auf den ersten Kuss. Das Opfer muss nach einem Kuss eine PILOT Probe mit 4 Erfolgen schaffen um nicht 12 Stunden in einen Liebesrausch zu verfallen. Den Lippenstift gibt es natürlich in klassischem Amorrot und auch in allen anderen huppen Farben. Ein Liebeslippenstift reicht für 10 Küsse.

Elektronischer Dietrich

Hilft beim Knacken von elektronischen Schlössern, andere Schlösser findet man eh kaum noch. Er muss mit dem Schloss verbunden werden und braucht für herkömmliche Schlösser fünf Minuten.

Handscanner

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

Stimmverändernder Kaugummi

Stimmverändernde Kaugummis gibt es in vielen verschiedenen Geschmacks- und Stimmrichtungen. Von rosa mit Piepsstimme bis hin zu schwarz mit Bariton. Der Kaugummi wird in 10er Päckchen verkauft und seine Wirkung hält 2 Stunden an.

Style für Raumschiffe

Zubehör	Kosten
Entertainmentsystem	8.000
Flauschwüfel / Wackeldackel	50
Hologrammemitter	10.000
Luxussitz	3.000
Meteorkrakenlederüberzug	30.000
Panorama-Dachfenster	3.000
Rallystreifen	500
Rumdestille	4.000

Entertainmentsystem

Das Entertainmentsystem verwandelt die Brücke auf Knopfdruck in ein modernes 4D-Kino mit allem Schnickschnack. Es bietet Vibrosessel mit Rum- und Popkornhalter, ein Surround-System und natürlich eine gigantische Leinwand.

Flauschwürfel / Wackeldackel

Ein nettes kleines Accessoire, passend für jedes Cockpit. Beliebte sind auch Wackelpapageien, -affen oder -totenköpfe. Der neueste Schrei sind kleine Hologprojektoren, bei denen man zwischen verschiedenen Wackelfiguren umschalten kann. Traditionelle Piraten setzen aber natürlich auf die alten Modelle von Ramsch Incorporated.

Hologrammemitter

Ein Hologrammemittersystem als Ergänzung zur Schiffs-KI. Mit diesem System kann die KI im gesamten Raumschiff fast lebensecht wirkende Hologramme projizieren, aber immer nur eines gleichzeitig.

Luxussitz

Den Luxussitz gibt es in Ausführungen für Kapitäne und Piloten. Er ist hauptsächlich verdammt bequem, bietet aber auch einige Extras, wie einen automatischen Rumflaschenhalter, Massagefunktion und viele Knöpfe für weitere Spezialeffekte.

Meteorkrakenlederüberzug

Der Meteorokrakenlederüberzug ist der neueste Schrei bei hippen Piraten und macht jedes abgehalfterte Raumschiff zu einem Trendobjekt. Weltraumschutzorganisationen protestieren seit dem Aufkommen dieses Trends und treiben ein universumsweites Verbot voran, momentan hängt der Antrag in der wagonischen Bürokratie fest.

Panorama-Dachfenster

Für Piraten, die sich kein Cabriokit leisten wollen oder können, ist das Panorama-Dachfenster die ideale Alternative. Das Dach des Raumschiffs wird dabei durch eine ultrastabile Glaskonstruktion ersetzt.

Rallystreifen

Rallystreifen machen das Raumschiff zwar nicht schneller, aber es sieht dafür so aus. Ein Muss für jede sportliche Piratencrew. Es gibt die Streifen natürlich in allen möglichen Farben und auch blinkend bzw. als Lauflicht. Am beliebtesten sind die drei Streifen von Arr'didas, einer bekannten Sportherstellermarke.

Rumdestille

Eine eigene kleine Rumdestille für die Kombüse des Piratenschiffs, das genug Rum für den Tagesbedarf von 4 - 5 Piraten destillieren kann. Natürlich darf diese offiziell nur für Eigenbedarfszwecke genutzt werden, wenn man keine passende Lizenz vorweisen kann.

Beta Prison

Beta Prison ist das größte und sicherste Hochsicherheitsgefängnis im bekannten Universum. Es befindet sich auf dem gleichnamigen Planeten, der am Rande der Freihandelszone, an der Grenze zum kahadrischen Reich zu finden ist. Um das Sternensystem dieses Planeten ist eine Sperrzone eingerichtet, die auch regelmäßig patrouilliert wird.

Der Planet

Der Planet Beta Prison besteht aus einer gigantischen Wüste, übersät von hohen Bergen und tiefen Schluchten. Tagsüber verdunstet jegliche Flüssigkeit, während sie nachts gefriert. Nur in der Dämmerungszeit kann man auf der Oberfläche ohne spezielle Schutzkleidung überleben. Wegen dieser Temperaturunterschiede ist die Planetenoberfläche extrem zerklüftet.

Früher wurde auf dem Planeten unterirdisch Negatrium abgebaut. An den Eingängen der verlassenen Minen findet man noch heute alte, unbrauchbare Frachtraumhäfen. Als die Minen versiegten, wurde der Planet einfach sich selbst überlassen, da Rückbau, Wiederverwertung und Versiegelung mehr Geld kosten als ein kompletter Neubau andernorts. Viele Umweltschutzorganisationen demonstrierten und klagten wegen dieses Verhaltens, aber SpaceShell ließ ihre Anstrengungen ins Leere laufen. Die entsprechende Briefkastenfirma verlegte ihren Hauptsitz einfach ins wagonische Reich, wo die Unterlassungsklage nun seit Jahrhunderten anhängig ist. Die Akten füllen inzwischen diverse Hochregallager, da wagonische Gerichte ausschließlich beglaubigte Papierunterlagen in achtfacher Ausfertigung akzeptieren.

Der gesamte Planet ist radioaktiv verstrahlt, was bei der ohnehin kargen einheimischen Fauna und Flora grausame Mutationen verursacht.

BetaPrison	
Typ	Wüstenplanet
Sektor	Freihandelszone
Monde	5
Einwohner	keine
Hauptstadt	keine
Raumhäfen	große Frachtschiffe
Besiedelung	keine
Verfolgungsstatus	-4
Technologielevel	FTL
Politisches	Gefängnisplanet

Tierwelt

Felswürmer

Felswürmer sind große Schlangen, die einen Durchmesser von bis zu 1 Meter und eine Länge von bis zu 20 Meter erreichen. Sie bewegen sich schlängelnd fort und können auch den schnellsten Läufer einholen. Ihr Maul nimmt den ganzen vorderen Teil ein und ist mit scharfen Zahnreihen ausgestattet. Sie besitzen keine Augen und Ohren, spüren aber Vibrationen. Die einzlgängerischen Felswürmer leben vornehmlich in tiefen Schluchten. Sie lieben die Hitze und verfallen bei Kälte in Starre.

Negatritiumflöhe

Die winzigen Negatritiumflöhe benötigen strahlendes Negatritium, um zu überleben, und befallen jedes mit Negatritium kontaminierte Objekt. Sie vermehren sich extrem schnell, sterben aber zum Glück auch ebenso schnell wieder ab. Die abgestorbenen Flöhe erzeugen eine krümelige, schwarze Schicht auf befallenen Objekten. Sie schaden der Gesundheit ebenso wie der Kontakt zu Negatritium selbst.

Das Gefängnis

Die Gefängnisstrakte befinden sich in den größten ehemaligen Minen. 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. Der Pressesprecher betonte in anderem Zusammenhang, dass man schließlich niemandem einen unnötig langen Aufenthalt zumuten wolle. Da es sich beim Gefängnis um eine Sperrzone handelt und die Gefangenen keinen Besuch empfangen dürfen, gelang es bisher keinem Reporter, auf die Mißstände aufmerksam zu machen.

Der Handelsrat lagerte Betrieb und Finanzierung des Gefängnisses an die Handelsrat Beta Prison Betriebs GmbH aus, die für ihn die gefährlichsten Verbrecher und politischen Gefangenen festhält. Alle Insassen gelten als extrem gefährlich und wurden zu mindestens einmal lebenslänglich verurteilt. Wobei lebenslänglich tatsächlich bis zum Ende des Lebens bedeutet, denn Entlassungen wegen guter Führung gibt es nicht und die Flucht gelang bisher auch niemandem.

Gefängnisebenen

Das Gefängnis ist vertikal aufgebaut und unterteilt sich in verschiedene Ebenen. Diese verbinden kurze Verbindungstunnel miteinander, die starke Panzertüren und Selbstschußanlagen sichern.

Ebene 1

Auf der obersten und größten Ebene befindet sich der Hangar. Er verfügt über große Tore, damit die Gefangenentransporter ohne Probleme in den Hangar fliegen können. Die Tore werden nur sehr kurzzeitig vor Ankunft eines Schiffs geöffnet, um die Strahlung abzuhalten. Direkt neben dem Hangar steht auch die Belüftungsanlage, die alle Ebenen mit gefilterter Luft versorgt.

Ebene 2

Die zweite Ebene beherbergt die Wärter, ihre Quartiere, Aufenthaltsräume, Küchen und was man sonst noch so zum Leben braucht. Auf ihr ist auch der Großteil der (veralteten) Technik des Gefängnisses untergebracht.

Ebene 3

Auf der „Willkommensebene“ findet man den Ankunfts- und Säuberungsbereich für neue Insassen. Moderne Scanner sollen alle Schmuggelversuche aufdecken. Man gelangt direkt über einen Tunnel aus der ersten Ebene hierher, über den Insassen vom Schiff ins Gefängnis gelangen. Des Weiteren führen Tunnel in die 4. und 5. Ebene.

Ebenen 4 - 5

Die Gefangenen leben auf den beiden untersten Ebenen. Sie bestehen größtenteils aus offenen Bereichen, in denen sich die Gefangenen frei bewegen können. Jeweils vier Gefangene teilen sich eine Zelle, die Schlafstätten und sanitäre Anlagen enthält. Die Wärter halten sich von hier fern und überwachen das Ganze von gesicherten Kabinen an der Decke. Essen und Dinge wie Kleidung werden durch enge Schächte herabgelassen. Für Wartungsarbeiten können einzelne Abschnitte durch Stahlwände abgetrennt werden.

Die 4. Ebene beherbergt vor allem politische Gefangene und Wirtschaftsverbrecher, während die 5. Ebene Gewaltverbrechern ein Zuhause bietet. Beide Ebenen sind streng voneinander getrennt.

Personal

Das Personal von Beta Prison besteht vornehmlich aus strafversetzten Soldaten und Beamten des Handelsrats. Freiwillig arbeitet hier niemand. In Beta Prison leisten etwa 100 Angestellte Dienst, wobei der Großteil aus Soldaten besteht.

Jandu Maretu

Der Wagone Jandu leitet Beta Prison als Gefängnisdirektor und Oberbürokrat. Er verhält sich aber lange nicht so bürokratisch und ordentlich, wie es sich für einen Wagonen geizt, und wurde wegen wiederholten Nichteinhaltens von Geschäftsordnungen hierher versetzt. Dennoch gibt er sich äußerst pflichtbewusst und versucht übereifrig, wieder aus Beta Prison hinausbefördert zu werden.

Marzak Janxes

Der Kahadrier Marzak leitet den Wachdienst von Beta Prison, als dienstältestem Soldaten und Oberaufseher unterstehem ihm alle Wärter. Er wurde wegen übertriebener Grausamkeit nach Beta Prison strafversetzt und lebt seinen Sadismun nun an Gefangenen und seinen Untergebenen aus. Er dürfte sich als einziger Bewohner hier beinahe wohlfühlen.

Insassen

In Beta Prison sitzen immer etwa Tausend Gefangene ein.

Der Bänker

Den richtigen Namen dieses Trull kennt niemand und er ist auch kein normaler Bankräuber. Was in Banktresoren an Gold gestapelt ist, betrachtet er nur als Peanuts. Er drehte die berühmtesten Dinger im Sternet und stahl dabei Milliarden von Konzernen und Regierungen. Seine Beute verteilte er zum größten Teil in kleinen Summen an Arme und Wohltätigkeitsorganisationen, behielt aber auch genug für ein luxuriöses Leben zurück.

Julian Green

Der Samnese Julian Green ist ein extremer Ökoaktivist, der vor nichts zurückscheute, um die seltenen Weltraumtiere zu schützen. Bekannt wurde er mit dem Diebstahl eines großen Teilstückes eines SpaceRiffs aus dem Oyster-Cluster, um die Ausbeutung der SpaceAustern anzuprangern und sie in einem geschützten Gebiet anzusiedeln. Das Riff ist bis zum heutigen Tage nicht gefunden worden und Julian Green verweigert jede Aussage.

Kaboom Jack

Der ehemalige Space-Steuerfahnder gilt als verrückter Sprengstoffexperte. Er wurde geschnappt, als er wahnwitzigerweise versuchte, ganz Stratum Nova in die Luft zu sprengen. Gerüchten zufolge gelang das nur, weil er von den SpaceNinjas verraten wurde. Er schafft es auch aus scheinbar harmlosen Materialien Sprengstoff zu mischen, selbst aus den Zusatzstoffen im Gefängnisessen.

Pinky – der Schlitzer

Pinky, ein Streifanier mit leicht rosa schimmerndem Fell, sieht wirklich zum Knuddeln und extrem harmlos aus, wären da nicht seine unnatürlich starren Augen. Pinky gilt als größter Massenmörder dieses Jahrhunderts, nur mit seinem übergroßen Messer bewaffnet schlitzte er über 100 Menschen und Aliens aus purer Mordlust auf und auch hier im Gefängnis ist niemand vor ihm sicher.

SpaceNinjas in der Freihandelszone

Schon seit längeren halten die SpaceNinjas Neuasien in Atem, doch jetzt wagen sie sich bis in die Freihandelszone vor. Kapitän Explexes vermutet den Clan der Goemon-Ishikawa-Highschool hinter dem Überfall: „Teenies mit hippen Frisuren, Ninjakostümen und grässlicher Rockmusik sind ein klares Zeichen ihrer Urhebererschaft.“ Der Handelsrat berät in einer Sondersitzung geeignete Gegenmaßnahmen.

» Nur hier: Das exklusive Interview mit Kapitän Elpxes

Miss-Pirate-Wahl geplatzt

Gestern ist die Miss-Pirate-Wahl geplatzt, als Spaceamazonen während der Zeremonie die Luftschleuse stahlen. Es gab 172 Tote, Gesetze wurden glücklicherweise nicht gebrochen.

Glukorianer rüsten auf!

Droht ein neuer Sternenkrieg? Geheimen Unterlagen des Militärs zufolge rüsten die Glukorianer derzeit massiv auf. Aus dem Verteidigungsministerium hieß es dazu nur, die Lage sei „kritisch, aber stabil.“

Die geheime Piraten-Diät: Wie Tatjana „Die Gräfin“ Molotowa ihre Figur pflegt.

Nur in Stars und Sternchen: Die Wunderdiät der Gräfin Molotowa, mit 10 einfachen Regeln abnehmen und seine Figur halten. Wir würden es selbst nicht glauben, wenn es nicht unsere Reporterin Bella in einem Selbstversuch bewiesen hätte. Lesen sie hier ihren Erfahrungsbericht und verlieren auch sie kinderleicht ihre überflüssigen Pfunde!

Toto ist wieder frei!

Das Hündchen Toto wurde drei Wochen lang gesetzeswidrig gefangen gehalten. (Wir berichteten) Der übergelückliche Besitzer: „Endlich ist dieser Gesetzesverstoß behoben!“

Atlantis entdeckt

Wird der atlantische Traum Wirklichkeit? Nach Meinung von Dr. Dr. H. Goras ja: „Der neu entdeckte Planet kann nur Atlantis sein. Alle Daten bestätigen dies.“ Damit ginge die ewige Suche der Atlanter zu Ende. Doch gilt dies auch für ihren Konflikt mit den Spaceamazonen? Führende Wissenschaftler warnen: „Der Konflikt dürfte sich noch verschärfen. Der Handelsrat sollte unbedingt Schutzmaßnahmen ergreifen.“

WISSEN 48

Forscher entdeckt neue Wunderdroge

Ein SpaceWorm-Forscher extrahierte den Wirkstoff aus Vox Rubusch. Eris zu seinem Erfolg: „Ich werde die Schulmedizin revolutionieren!“ Experten der Intergalaktischen Arzneimittelbehörde zweifeln daran: „Zuerst muss sich der Wirkstoff in Studien bewähren.“

Universum fast zerstört!

Das Universum entging nur knapp dem Untergang, Schuld war der exzentrische Zeitforscher Edward Bakutha. Bei seinem Prototyp überhitzte die Kühlung, der Super-GAU konnte nur knapp verhindert werden. Nun fordert der prominente Geologe Rawdins: „Die Regierung muss die Zeitforschung endlich angemessen überwachen! Sie erfolgt in einem nahezu unregulierten Umfeld.“ Wie denken sie darüber?

» Stimmen sie ab

Quantenflux-kompensator in Betrieb

Der größte Quantenfluxkompensator wird in Betrieb genommen. Eines der größten Forschungsprojekte der Menschheit steht vor der Vollendung. Ist es aber zugleich der Untergang unserer Zivilisation? Führende Quantenforscher warnen!