



Blumenkind

Space  Pirates

Blumenkind ist ein Abenteuer für SpacePirates. Es basiert auf der gleichnamigen Mission für Battlemap Heroes von Ludus Leonis.

Auf dem Planeten Doradus war der Anbau von Hanf verboten. Findige Hippies konstruierten deshalb die „Blumenkind“, ein automatisiertes Glashausraumschiff, um die Pflanze legal im All anzubauen. Leider kam es nach der Jungfernfahrt zu einem Atomkrieg, der die Bewohner Doradus auslöschte.

500 Jahre später gewinnen die Charaktere bei einem SpacePoker-Spiel eine Sternenkarte, auf der das, nahe einer Sonne treibende Raumschiff verzeichnet ist. In Ermangelung von Geld und Aufträgen beschließen sie, die Blumenkind ausfindig zu machen.

Impressum

Autor und Layout

Jürgen Mang

SpacePirates

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

Lektor und gute Seele

Onno Tasler

Ludus Leonis

<http://ludus-leonis.com/>

Lizenz

Dieses Werk steht unter der CreativeCommons-Lizenz



Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International.

Einstieg

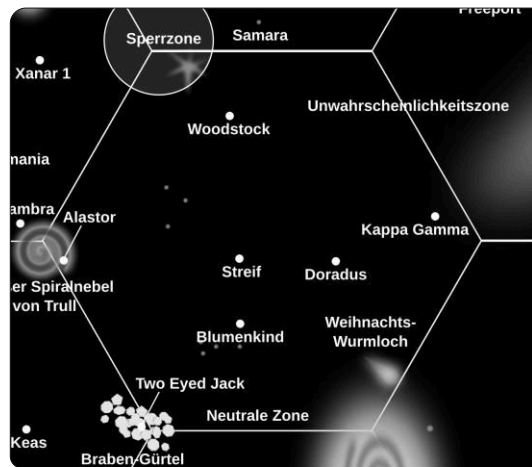
Die Charaktere gewinnen in Jacksons Bar auf Halfway beim SpacePoker eine Karte auf der das, nahe einer Sonne treibende Raumschiff Blumenkind verzeichnet ist. Auf der Karte ist aber auch noch der Planet Woodstock mit einem Schlüsselsymbol gekennzeichnet unter dem „Sunflower“ (Der Name des letzten Nachkommens der Hippies von Doradus) steht.

In Jacksons Bar hängen gerade auch die SpaceHippies ab. Sie bekommen mit, dass einer der Charaktere die Karte gewinnt, da auch Oliver mehr schlecht als recht beim SpacePoker mitgespielt hat.

- Sie heften sie sich an die Fersen der Charaktere und versuchen ihnen die Karte abzuschwatzen.
- Da sie kaum UC besitzen, können sie den Charakteren nichts bieten.
- Dafür sagt ihnen aber der Begriff „Sunflower“ etwas. Wenn die Hippies mitkommen dürfen und etwas vom Dope auf der Blumenkind bekommen, erzählen sie den Charakteren wer Ocean Sunflower ist und wo er wohl zu finden ist.

Die Charaktere haben mehrere Möglichkeiten einen Schlüssel zur Blumenkind zu erlangen:

- Aufsuchen von Ocean Sunflower
- Spurensuche auf Doradus



Zeitleiste

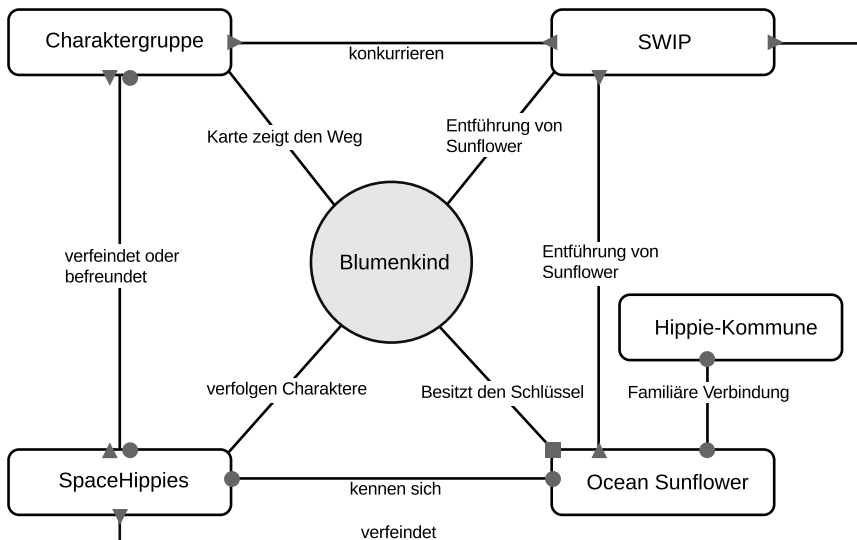
Tag	Ereignis
0	Die Charaktere kommen in den Besitz der Karte.
2	Die SWIP entführt Ocean Sunflower.
3	Die SWIP kommt bei der Blumenkind an.
4	Die SWIP entert die Blumenkind.

Entfernungen

Reisestrecke	Entfernung	Dauer
Halfway nach Woodstock	107 Lichtjahre	bei FTL2 ca. 2 Tage
Halfway nach Doradus	135 Lichtjahre	bei FTL2 knapp 3 Tage
Halfway zur Blumenkind	117 Lichtjahre	bei FTL2 ca. 2 Tage
Woodstock nach Doradus	41 Lichtjahre	bei FTL2 ca. 1 Tag
Woodstock zur Blumenkind	48 Lichtjahre	bei FTL2 ca. 1 Tag
Doradus zur Blumenkind	26 Lichtjahre	bei FTL2 ca. 0,5 Tage

Konfliktnetz

- Die SWIP wird mit niemanden zusammenarbeiten.
- Die SpaceHippies sind froh, wenn sie überhaupt etwas abbekommen.
- Ocean Sunflower sympathisiert mit den SpaceHippies, wird aber auch mit den Piraten zusammenarbeiten, wenn diese vertrauenswürdig erscheinen.



SpaceHippies

Die SpaceHippies sind schon länger an der Blumenkind interessiert, konnten sie aber bisher noch nicht finden. Sie haben auch keine Ahnung, das Sunflower von Doradus kommt und den Schlüssel zur Blumenkind hat. Die Karte der Piraten ist ihre heißeste Spur.

Falls die Hippies die Entführung von Ocean Sunflower mitbekommen, werden sie ihn entweder auf eigene Faust befreien, oder auch mit den Charakteren zusammenarbeiten. Die SpaceHippies sind nicht gut auf die SWIP und allgemein die SpaceWorms zu sprechen, da sie auf BigBong Hausverbot haben.

Jeder SpaceHippie ist mit einer Flower-Power-Pistole ausgestattet, eine normale Laserpistole mit einem regenbogenfarbenen Laserstrahl und die bei jedem Schuss ein lautes spaciges Geräusch produziert.

	Alice	Brandon	Melody	Oliver
Rasse	Trull	Wagone	Mensch	Mensch
SÖLDNER	2	5	2	3
TECH	5	3	2	2
PILOT	3	2	5	2
HÄNDLER	2	2	3	5
Zähigkeit	2	2	2	4
Bewaffnung	Flower-Power-Pistole: P+0			

Alice

Alice trägt immer eine bunte Latzhose und ein viel zu weites Shirt, das um ihren wohlproportionierten Trullkörper flattert. Sie hat meist irgendwo ein paar Ölflecken, da sie ständig am Space-VW-Bus herumschraubt um ihn in Gang zu halten.

Brandon

Brandon ist ein ganz untypischer Wagone, er hält nichts von Bürokratie, seine Eltern schüttelten nur den Kopf, als er mit Melody, einer Praktikantin durchgebrannt ist, um die Freiheit zu suchen und alle Fesseln abzuschütteln.

Melody

Melody ist eine Zuckersüße, mit lockigen, wuscheligen Haaren und einem Blümchenkleid fliegt sie den Space-VW-Bus als hätte sie noch nie etwas anderes gemacht. Sie und Brandon sind ein Paar, die ständig aneinanderkleben.

Oliver

Oliver wäre der Anführer der SpaceHippies, hätten sie einen. Er ist ein schlacksiger Typ und hat lange, braune und lockige Haare. Er trägt eine blaue Jeanslatzhose, die gleichzeitig ein Raumanzug ist. Er ist in Alice verliebt, traut sich aber nicht, es ihr zu sagen.

Space-VW-Bus

Der Space-VW-Bus ist ein bunt angemaltes Raumschiff, das an einen VW Bully mit Raketendüsen erinnert, also absolut nicht zu übersehen. Im Inneren des Busses läuft lauter SpaceRock, es ist rauchig und es riecht nach Gras, was kein Wunder ist, die SpaceHippies kiffen natürlich fast ununterbrochen.

Space-VW-Bus: Space-Oddity

FTL	2
Wendigkeit	1
Zuverlässigkeit	0
Schadenspunkte	12
Schilder	4
Sensoren	Standard
Bewaffnung	Duallaserkanone: Bonus 1, SM 2

SWIP

Die SWIP (SpaceWorm-Improvement-Project) ist ein extrem geheimes Projekt der SpaceWorms und wird von Kalif Kulwa von BigBong geleitet. Ziel des Projekts ist es, durch den Einsatz von bewusstseinsweiternden Drogen die nächste Existenzstufe zu erreichen.

Daher ist die SWIP natürlich auch an der Blumenkind interessiert. Sie hat Wesir Jaaved mit einem Schiff losgeschickt, um Ocean Sunflower zu entführen, da die SWIP mitbekommen hat, dass er den Schlüssel zur Blumenkind besitzt. Mit jemand gemeinsame Sache zu machen kommt für die SWIP nicht in Frage.

Wenn die Entführung gelingt, bricht die SWIP gleich Richtung Woodstock auf, um keine Zeit zu verlieren. Sunflower wird seine Informationen preisgeben so, dass die SWIP die Blumenkind ohne Probleme entern kann.

Wenn die Entführung nicht gelingt, wird die SWIP entweder die Charaktere angreifen oder verfolgen und wenn das fehlschlägt auf Doradus auf Spurensuche gehen.

	Wesir Jaaved	2 Söldner	Pilot	Tech
SÖLDNER	2	5	2	2
TECH	4	3	2	6
PILOT	2	2	5	3
HÄNDLER	6	2	3	2
Zähigkeit	4	2	2	2
Bewaffnung	Laserpistole: P+0			

Zigarrenförmiges Schiff

FTL	2
Wendigkeit	2
Zuverlässigkeit	1
Schadenspunkte	16
Schilde	4
Sensoren	Kurz
Bewaffnung	2 Duallaserkanonen: Bonus 1, SM 2

Auf Woodstock

Der Planet Woodstock ist erdähnlich und war lange Zeit unbewohnt, bis die Hippies ihn entdeckten. Da er in der Neutralen Zone liegt, ist er politisch unbeeinflusst und das Klima ist ideal um Hanf, Marihuana und andere Rauschmittel anzubauen.

Auf Woodstock existieren keine Städte, dafür aber ein gigantisches Festivalgelände auf dem seit Jahrzehnten ununterbrochen ein Hippie-Festival stattfindet. Es gibt eine große Hauptbühne und viele kleinere Nebenbühnen, natürlich auch viele Fressbuden und Merchandise-Stände. Neben dem eigentlichen Festivalgelände existiert auch eine große Zeltstadt in der die Festivalbesucher und das Personal der Caterer wohnt. Aber ab und an besuchen auch Reiche und Promis Woodstock, daher stehen auch immer ein paar Luxus-Camping-Raumschiffe neben dem Festivalgelände.

Die meisten Besucher sind nur wenige Tage oder Wochen auf Woodstock, aber es gibt auch einige Hippies die schon Monate oder Jahre hier sind. Wie auf einem Hippie-Festival üblich sind die meisten Besucher beifickt oder auf anderen Drogen, oder zumindest betrunken.

Ocean Sunflower

Ocean Sunflower ist der letzte Nachkomme der Hippies von Doradus und hat somit auch den letzten Schlüssel für die Blumenkind. Sunflower ist ein bereits ergrauter Hippie mit langen, lockigen Haaren, er trägt meist eine Jeans und ein gebatiktes Shirt.

Durch seine ständigen Drogenräusche hat er die Blumenkind vergessen, wird sich aber wieder langsam daran erinnern und auch den Schlüssel wiederfinden: Eine Fernbedienung in der Form eines Hanfblatts. Er will nur, dass die Blumenkind in gute Hände fällt, selber kann er nichts damit anfangen, er ist auf Woodstock wunderbar versorgt und es fehlt ihm an nichts.

Sunflower ist auf Woodstock sehr bekannt, da er auch einer der Gründer dieses Festivals ist.

Woodstock

Typ	Erdähnlich
Sektor	Neutrale Zone
Monde	Asteroidengürtel
Einwohner	Hippies
Hauptstadt	Das große Festival
Besiedelung	ein großes Festival
Politisches	keine Beziehungen

Falls die Charaktere später als die SWIP eintreffen:

Jeder kennt Ocean Sunflower, aber niemand hat ihn letzter Zeit gesehen, es ist aber für jeden Befragten undenkbar, dass er das Festival verlassen hat.

Sunflower hat Woodstock nicht freiwillig verlassen, er wurde von der SWIP entführt.

Hinweise auf die Entführung:

- Es wurden maskierte SpaceWorms auf dem Festivalgelände gesichtet (SpaceWorms betreten nur Notfalls einen Planeten).
- Das Zelt von Sunflower ist aufgebaut und verlassen, nichts deutet auf einen Aufbruch hin und auch seine persönlichen Dinge sind noch im Zelt.
- Im Zelt sind definitiv SpaceWorms Spuren zu finden.

Falls die Charaktere früher als die SWIP eintreffen:

Jeder kennt Ocean Sunflower und man kann den Charakteren auch den Weg zu seinem Zelt zeigen. Wo sich Sunflower gerade aufhält kann aus folgender Tabelle ermittelt werden.

W6	Ort
1	In seinem Zelt
2	Im Backstage Bereich, kein Zutritt für die Charaktere
3	Auf der Hauptbühne
4	Vor der Hauptbühne
5	An einer Fressbude
6	Vor einer Nebenbühne

Die SWIP kommt auf jeden Fall am 2. Tag an und wird versuchen Sunflower zu entführen, auch wenn die Charaktere in der Nähe von Sunflower sind. Haben die Charaktere Sunflower auf ihr Raumschiff mitgenommen, wird die SWIP nach einer kurzen Aufforderung Sunflower zu übergeben das Raumschiff angreifen oder es verfolgen.

Auf Doradus

Doradus ist ein kleiner und unbedeutender Planet in der Neutralen Zone. Er besitzt eine atembare Atmosphäre und die Oberfläche besteht fast nur aus Wasser. Es gibt nur einen recht kleinen Kontinent mit etwa 100.000 km² Fläche.

Die, von den Menschen abstammenden, Bewohner von Doradus löschten sich vor ca. 500 Jahren durch einen Atomkrieg selber aus.

Seitdem sind die großen Städte komplett zerstört und die kleineren Städte und die restliche Infrastruktur sind verfallen und die Natur hat sich schon vieles zurückgeholt. Die Strahlung auf Doradus ist noch so stark, dass man ohne Strahlenanzug den Planeten nicht betreten sollte.

Doradus

Typ	Wasserplanet
Sektor	Neutrale Zone
Monde	2
Einwohner	Mutanten
Hauptstadt	keine
Besiedelung	zerstörte Städte
Politisches	keine Beziehungen

Mutanten

Die wenigen überlebenden Menschen und Tiere mutierten. Die Menschen sind kaum intelligenter als die Tiere auf Doradus. Die meisten Menschen verhalten und bewegen sich wie Affen, sie sind hier nicht mehr länger die Krone der Schöpfung. Viel mehr machen nun mutierte und gefährliche Fleischfresser wie Wölfe und Bären Jagd nach ihnen. Fremden gegenüber sind die Menschen scheu, aber auch neugierig, verstehen aber die menschliche Sprache nur noch leidlich und mehr als ein paar Grunzlaute bringen die meisten nicht mehr heraus.

Hippie-Kommune

Die Hippie-Kommune liegt abgelegen, mitten in einer waldlosen Ebene. Hier hat ein Dutzend Doradianer den Atomkrieg überlebt, da sie schon immer etwas paranoid waren und für so einen Ernstfall vorgesorgt haben. Sie hatten einen Atomschutzbunker, genügend Vorräte und das Haupthaus ist strahlengeschützt. Zudem tragen sie auch immer einen besonderen Strahlenschutzhelm, der eher an einen alten Lampenschirm erinnert, aber offensichtlich wirkt.

Doradianer werden zwar sehr alt, aber sie drohen auszusterben, die meisten sind schon im Greisenalter. Sie haben sich in der strahlenge-

schützten Farm verschanzt, starke Zäune errichtet und schießen auf alles was sich bewegt. Sie können sich durch die Farm selbst versorgen, aber Strom und fließend Wasser haben auch sie nicht mehr.

Sie hatten nie eine Chance von Doradus zu flüchten, freuen sich aber von der Blumenkind und auch von Ocean Sunflower zu hören. Einer der Kommunenbewohner ist Oceans Vater, seine Mutter ist bereits gestorben und unweit vom Farmhauptgebäude begraben.

Die Hippie-Kommune besitzt den ursprüngliche Bauplan der Blumenkind und den Ersatzschlüssel und wird ihn auch im Tausch gegen die Rettung von diesem Planeten herausgeben.

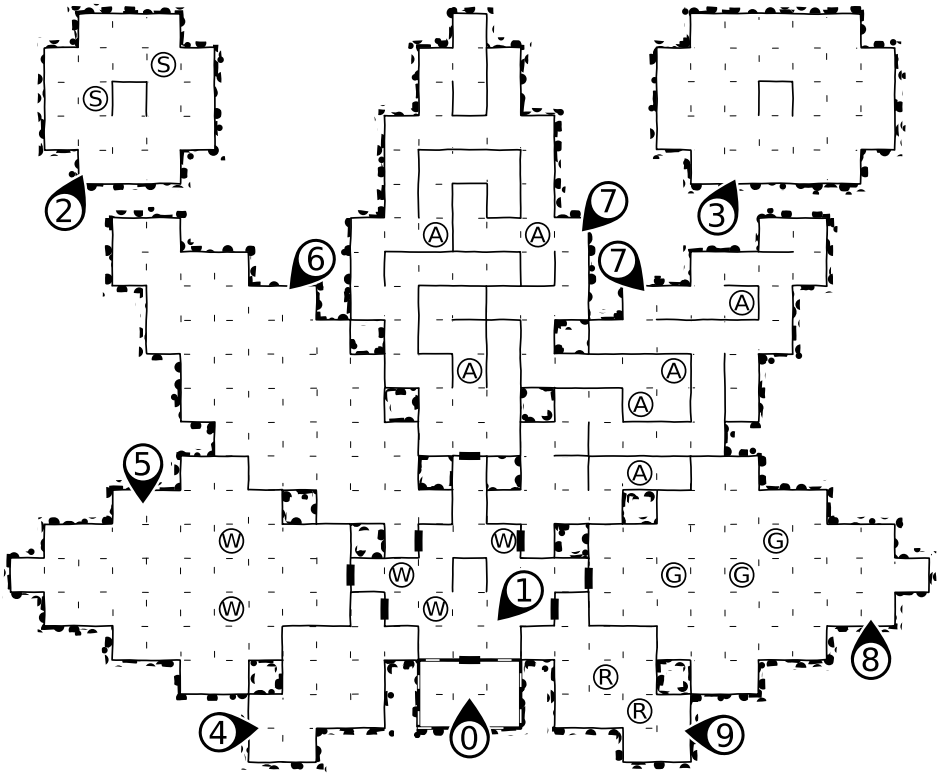
- Bob Sunflower: Der Sprecher der Kommune und Vater von Ocean Sunflower.
- Grace Sunflower: Die verstorbene Mutter von Ocean Sunflower.
- Hannah, Lilly, Violet, Ethan, Rufus: Die restlichen noch lebenden Hippies

Die Blumenkind

Die Form der Blumenkind erinnert an ein Hanf-Blatt: Sieben linsenförmige, viktorianische Palmenhäuser laufen an einem Punkt zusammen. Die feinmaschige Stahlkonstruktion verhindert ein Scannen der Station: Die Sensoren zeigen lediglich „viel Leben“ an.

Hier könnte die SpaceHippies, die SWIP und die Charaktergruppe aufeinandertreffen. Entweder es kommt zu einem Raumkampf oder die Gruppen bekämpfen sich auf der Blumenkind, je nachdem was dem Verlauf des bisherigen Abenteuers entspricht.

	Gegner	SÖLDNER	Zähigkeit	Beschreibung
A	Spaceameisen	6	2	Hundsgroße, braune Ameisen
G	Mutiertes Gemüse	3	1	
R	Gartenroboter	8	4	
S	Schlingpflanze	4	4	5 Ranken, die unabhängig voneinander handeln
W	SpaceWorms	5	2	SpaceWorm Arbeiter



Räume

- 0 Die Charaktere können mit dem Schlüssel oder den Informationen aus dem Bauplan die Blumenkind über den Lukenraum betreten.
- 1 Die Wände dieses fensterlosen Raumes bestehen aus weißen Paneelen. Ein Ein-Personen-Aufzug führt nach oben zur Brücke und nach unten in den Maschinenraum. Falls die SpaceWorms vor den Charakteren eingetroffen sind, überrascht ihr drei SpaceWorms, die gerade Kisten voller Hanf zum Abtransport bereit machen.
- 2 Auf der engen kuppelförmigen Kommando-Brücke der Blumenkind wohnt jetzt eine mutierte Schlingpflanze. Sie besitzt lange dornenbesetzte braune zähe Ranken. Die Ranken bewegen sich frei auf der Brücke, können diese aber nicht verlassen. Über ein altes Röhren-Terminal lassen sich die Jalousien in Raum 6 und 8 aktivieren und so vor Strahlung schützen.

- 3 Ein fensterloser, schmutziger Maschinenraum. Hier finden sich die altersschwachen Triebwerke und eine Antigravitations-Einheit. Hier kann man Maschinenteile mit einem Sammlerwert von 1.000 UC abstauben.
- 4 Dieses Glashaus wurde von einem Meteorit getroffen und ist versiegelt.
- 5 Erdiger Geruch schlägt euch entgegen. Dieses Gewächshaus ist voller Regale, in denen Jahrhunderte lang gereifter, wilder Hanf wächst. Weitere SpaceWorms sind dabei, diesen abzubauen. Der Hanf in diesem Raum ist 1.400 UC wert.
- 6 Dieser Trakt wurde irgendwann zu einer High-Tech-Destilliererei umfunktioniert. Reagenzgläser und lustige Glasspiralen mit braunen Flüssigkeiten bestimmen das Bild, überall blubbert es. Hier lässt sich guter Rum im Wert von 1.400 UC finden.
Jeder Charakter verliert 1 Punkt Zähigkeit auf SÖLDNER durch Raumstrahlung, falls die Jalousien (siehe 2) nicht aktiviert wurden.
- 7 In diesem Gewächshaus haben sich Spaceameisen eingenistet und im Laufe der Jahre aus Pflanzenresten einen riesigen Bau errichtet. Die Wände des Baus sind organisch aber hart wie Stahl. Hier haben die Ameisen nützliche Teile von der ganzen Station im Wert von 2.000 UC gehortet.
- 8 In diesem Gewächshaus wurde Gemüse angebaut. Durch die Raumstrahlung dürfte es mutiert sein: In einem Hochbeet in der Mitte des Raums kichern Kohlköpfe und Karotten mit Gesichtern. Dann stimmen sie ein Lied an und singen im Chor! Das chaotische Gemüse geht sofort zum Angriff über. Es will eigentlich „nur spielen“, doch dabei übertreibt es etwas und wird handgreiflich. Singendes Junggemüse gilt als Delikatesse. Die 3 Sprossen sind je 1.000 UC wert.
Jeder Charakter verliert 1 Punkt Zähigkeit auf SÖLDNER durch Raumstrahlung, falls die Jalousien (siehe 2) nicht aktiviert wurden.
- 9 In diesem Glashaus sind zwei grüne, humanoide Gartenroboter am Werk. Sie dürften defekt sein, denn sie haben die Pflanzen zu Tode gepflegt und gießen deren verkümmerte Überreste. Als sie euch bemerken, gehen sie zum Angriff über, um ihre Schützlinge zu verteidigen. Jeder Gartenroboter enthält einen Minireaktor, der 888 UC wert ist.