

Space Pirates

Spielregeln

Space Pirates

Spielregeln

Impressum

SpacePirates ist ein piratiges Rollenspiel von Jürgen Mang. Es ist unter der CC BY-SA Lizenz veröffentlicht und darf daher verändert und verbreitet werden. Ich bitte sogar darum! Ihr müsst nur mich als Urheber nennen, auf unsere Webseite verlinken und es natürlich auch wieder unter der gleichen Lizenz veröffentlichen. SpacePirates wurde zwar von mir erdacht, aber es wäre ohne die tatkräftige Unterstützung der Community niemals so gut geworden. Für diese Unterstützung möchte ich mich hier bedanken, insbesondere bei Onno Tasler.

Rechtliches

Dieser Platz ist für die Impressumspflicht vorgesehen, auch ein piratiges Rollenspiel benötigt dies in Deutschland.

Lizenz



Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International.

Inhalt

Was ist SpacePirates?.....	5
Vor dem Spiel.....	9
Die Piratencrew.....	11
Ausrüstungslisten.....	25

Skully



Ahoi Landrattel!

Ich bin Skully, das SpacePirates Maskottchen. Ich gebe euch in diesen Boxen immer wieder hilfreiche Tipps zu diesem Spiel. Ihr müsst nicht auf mich hören, aber besser wäre es. Also sagt nicht, ich habe euch nicht gewarnt. Aber jetzt will ich euch nicht länger aufhalten und wünsche euch viel Spaß mit SpacePirates!

Beispiele

In diesen Boxen findet ihr Beispiele, um die Spielregeln zu illustrieren. Durch die Charaktererschaffung führt euch Kathy, die eine Neuasiatische Händlerin und auch die Kapitänen spielt.

Die anderen Spieler wollen nicht genannt werden, aber ihre Charaktere sind:

- Oliver G. Stardust - Pilot, Mensch (Föderation)
- Drake Khan - Tech, Mensch (Föderation)
- Xenur Barslan - Söldner, Kahadrier

SpacePirates im Web

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

Fragen zu SpacePirates werden gerne im Forum beantwortet.

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

Was ist SpacePirates?

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

Dieses Spiel ist ein freies und abgedrehtes Space-Opera-Rollenspiel um Piraten im Weltraum im Stil der 1980er Zeichentrickserien und Comics. Es ist für einmalige Abenteuer oder kurze Kampagnen gedacht, das Setting ist daher kompakt und die Spielregeln leicht zu erlernen, zudem ermutigt es die Spieler, die Abenteuer mitzugestalten.

Abenteurer

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

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

Rollen

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

Die Spieler

Jeder Spieler spielt genau einen Charakter, der Mitglied einer Piratencrew ist. Der Spieler beschreibt die Handlungen des Charakters, sein Verhalten und spricht in direkter Rede für ihn. Der Charakter ist das Mittel des Spielers, um das Abenteuer zu beeinflussen und voranzutreiben. Die Charaktere werden gemeinsam vor dem Abenteuer nach Regeln erschaffen.

Der Spielleiter

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

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

Nehmt SpacePirates nicht zu ernst ...



... denn SpacePirates nimmt sich selber nicht zu 100% ernst. Es ist in erster Linie ein Spiel, an dem alle Spaß haben sollen. Der Weltraum von SpacePirates ist voller Klischees und Absurditäten, nutzt sie, um damit verrückte Abenteuer zu erleben.

Spielregeln

SpacePirates legt den Fokus mehr auf den erzählerischen Aspekt als auf taktisches Vorgehen. Die Regeln von SpacePirates versuchen, möglichst einfach und flexibel zu sein.

Charaktere

Die Kompetenzen der Charaktere werden durch Profile symbolisiert, denen Zahlenwerte zugeordnet sind. Je höher die Werte, umso besser ist der Charakter. Neben diesen Spielwerten wird der Charakter nur noch durch individuelle Macken und Ausrüstung beschrieben.

Durch das Erleben von Abenteuern sammeln die Charaktere Erfahrung und können sich dadurch verbessern und vom Möchtegernpiraten zum coolen Piratenanführer aufsteigen.

Konfliktlösung

SpacePirates verwendet einen einheitlichen Lösungsansatz für alle Arten von Konflikten, der vom Handel, über eine Kneipenschlägerei bis hin zum Raumkampf angewendet wird. Um Konflikte aufzulösen wird gewürfelt, wie viele Würfel geworfen werden, hängt vom eingesetzten Profil und Ausrüstung ab. Jeder Würfel hat dabei eine 50%ige Chance, einen Erfolg anzuzeigen (gerade Zahl). Wie viel Erfolge benötigt werden, hängt von der gegnerischen Partei oder der Schwierigkeit der Handlung ab. Jeder Konflikt wird dabei nur mit einem Wurf jedes Beteiligten abgehandelt, bei wichtigen Konflikten werden die Ereignisse danach gemeinsam nacherzählt, wobei Erfolgswürfel für positive und Misserfolgswürfel für negative Aspekte stehen.

Dieses Buch

Dieses Buch enthält nur die Spielregeln von SpacePirates. Der Hintergrund und Abenteuer sind separat erhältlich. Das Regelwerk von SpacePirates ist in drei Teile gegliedert. Im ersten Teil geht es um die Piratencrew, darin wird beschrieben, wie die Spieler in wenigen Minuten ihre Charaktere und ihr Raumschiff erschaffen können. Auch die Ausrüstungslisten befinden sich hier. Im zweiten Teil geht es um den Ablauf eines Abenteuers und wie Konflikte aufgelöst werden können, egal ob es sich um einen Handel, eine Kneipenschlägerei oder einen Raumschiffkampf handelt. Abschließend wird noch erklärt, wie der Spielleiter Abenteuer vorbereiten und eigene Abenteuer schreiben kann. Zudem gibt es hier noch ein paar Tipps für SpacePirates Kampagnen.

Was wird alles zum Spielen benötigt?

Für SpacePirates wird nicht vieles und auch nichts außergewöhnliches benötigt. Das komplette Material kann kostenlos heruntergeladen werden und Würfel sollten sich genügend finden lassen.

- 3-4 Stunden Zeit und ein ruhiger Ort mit bequemen Stühlen und einem Tisch
- Ein Spielleiter und mindestens drei Spieler (Pilot, Tech, Söldner)
- Dieses Regelwerk, am besten in gedruckter Form
- Ein Raumschiffbogen und für jeden Charakter einen Piratenbogen
- Eine Sternenkarte
- Zehn gleiche Würfel mit gerader Seitenzahl pro Spieler
- Jeweils einen 4-, 6-, 8-, 10-, 12- und 20-seitigen Würfel für diverse Tabellen
- Spielsteine zum Zählen der Piratenpunkte
- Ein paar Schmierzettel



Vor dem Spiel

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

1. Charaktere erschaffen

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

Piraten wären ohne Raumschiff keine echte Piraten, daher dürfen die Spieler zum Abschluss der Charaktererschaffung ein Raumschiff gestalten mit dem sie in ihr erstes Abenteuer starten.

2. Abenteuer vorbereiten oder erstellen

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

Die Piratencrew

Die Charaktere

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

Mit ihrem Charakter beeinflussen und gestalten die Spieler das Setting und insbesondere das Abenteuer. Jeder Spieler führt seinen Charakter durch das Abenteuer, beschreibt seine Handlungen und spricht für ihn.

Der Charakter und seine Gruppe spielen eine wichtige Rolle im Setting und die zentralen Rollen in jedem Abenteuer, das sie erleben. Also versuche einen besonderen Charakter zu erschaffen.

Jeder Spieler erschafft sich seinen eigenen Charakter. Die Charaktere bilden eine Mannschaft und sollten dementsprechend auch gemein-

sam erschaffen werden. Die Spieler sollten einen Piloten, einen Tech und einen oder mehrere Bordschützen bestimmen. Auch ein Kapitän darf nicht fehlen, aber jeder auf dem Raumschiff hat gleich viel zu sagen, jedenfalls, wenn es nach den Regeln geht. Meistens ist der Charaktere mit dem höchsten HÄNDLER-Profil der Kapitän.

Eine Piratencrew erschaffen



Ihr spielt eine Piratencrew, also eine Gruppe, die zusammenarbeiten muss, wenn sie überleben, Schätze erbeuten und im Holo-Highscore aufsteigen will. Menschenscheue Einzelgänger, die nicht auf andere eingehen können, sind fehl am Platze, jeder muss hier seine Aufgabe erfüllen, egal in welcher Rolle.

Hintergrund

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

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

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



Tipps zum Hintergrund



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

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

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

Beispiel zum Charakterhintergrund

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

1. Sie hat lange, schwarze Haare, die sie im Alltag meist hochsteckt, da es einfach praktischer ist. Sie trägt meist hochgeschlossene, aber figurbetonte Kleidung, was ihr mit ihrer sportlichen Figur sehr gut steht.
2. Sie weiß ihre weiblichen Reize einzusetzen und hat eine flotte Zunge.
3. Sie war Händlerin.
4. Sie hat durch einen aufgefliegenen Betrug all ihre Handelskontakte verloren und muss ihr Geld jetzt anders verdienen. Besitzt aber durchaus noch den ein oder anderen guten Kontakt zu den Ninja-Clans von Kabukicho-Prime.

Rassenwahl

Die Charaktere müssen nicht unbedingt menschlich sein, denn selbstverständlich gibt es auch Alienpiraten und eine Piratencrew ist oft ein zusammengewürfelter, bunter Haufen. Zur Auswahl stehen die folgenden Rassen:

- Kahadrier
- Samnesen
- Streifanier
- SpaceAmazonen
- SpacePears
- SpaceWorms
- SpaceYetis
- Trull
- Wagonen

Hier eine kurze Beschreibung der Alienrassen, mehr Details zu den Aliens sind in der Weltbeschreibung zu finden.

Kahadrier sind kriegerische, zwergeähnliche Aliens bei denen auch Frauen stolz ihren Bart tragen und ihr Waffen oft größer als sie selbst sind. Sie werden auch „Spacezwerge“ genannt.

Samnesen sind forschende, wissbegierige Cyborgs. Ihr Körperbau ähnelt dem der Menschen. Sie sind technisch weit fortgeschritten und können nahezu jedes Körperteil durch Cyberware ersetzen,

Streifanier sind niedliche kleine Pelzwesen, nur echt mit Knopf im Ohr. Sie sind etwa einen halben Meter groß, besitzen große Glupsch-
augen und sehen einfach knuddelig aus.

SpaceAmazonen sind humanoide, ausschließlich weibliche Aliens. Sie sind sexy und kriegerisch. Sie werden auch die „Damen des Universums“ genannt.

SpacePears sind, wie ihr Namen andeutet, birnenförmige Aliens. Sie besitzen keine Beine, können dafür aber mühelos über den Boden schweben.

SpaceWorms sind 1 m große, aufrecht kriechende Würmer mit menschlichen Gesichtszügen und Armen erinnert. Sie tragen immer einen Hut und ist notorische Kettenraucher.

SpaceYetis sind zwischen zwei und zweieinhalb Meter groß und besitzen ein weißes, wuscheliges Fell, das meist sehr zottelig ist. Sie sind eine friedliebende Alienrasse und verhandlungssichere Händler.

Trull sehen aus wie aufrecht gehende Käfer und besitzen zwischen vier und sechs Arme und zwei Beine. Der Handel ist ihr die große Leidenschaft.

Wagonen sehen aus wie man sich den typischen Marsmenschen vorstellt. Sie sind ein extrem bürokratisches und distanziertes Volk mit vielen gesellschaftlichen Regeln und Gesetzen.

Macken

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

Macken



Insbesondere bei OneShots oder Spielrunden auf Cons ist es zu empfehlen, die Macken auszuwürfeln, da dies flott erledigt ist. Wird aber ein längeres Abenteuer gespielt werden, sollte man sich Zeit lassen und die Macken individueller gestalten. Nutzt die Macken des Charakters, um ihm etwas mehr Profil zu geben, aber übertreibt es dabei nicht.

W4	W10	Macke
1	0	extrem bürokratisch
1	1	Luftikus
1	2	zu cool für dieses Universum
1	3	zu wagemutig
1	4	extrem sparsam
1	5	perfektionistisch
1	6	heroisch und ritterlich
1	7	früher war alles besser
1	8	das machen wir mal kurz
1	9	in seinen Cyberpapagei vernarrt
2	0	technikverliebt
2	1	spuckt ständig Kautabak in die Ecke
2	2	zu redogewandt (macht viele Worte und jeder versteht nur die Hälfte)
2	3	erzählt dauernd alte Geschichten
2	4	immer hinter den Weibern bzw. Kerlen her
2	5	trägt die Augenklappe nur, weil er dann grimmiger aussieht
2	6	verträgt keinen Alkohol (außer Rum)
2	7	ist immer wesentlich zu früh
2	8	wirkt auf andere Piraten zu weibisch oder mimosenhaft
2	9	kann nicht weiter als bis 20 rechnen

W4	W10	Macke
3	0	wankelmütig
3	1	bewegt sich in der Öffentlichkeit nur maskiert
3	2	Religiöser Fanatiker
3	3	hat einen Lieblingsspruch, den er bei jeder Gelegenheit verwendet
3	4	Ökoaktivist
3	5	überzeugter Esoteriker
3	6	hyperaktiv und nervös
3	7	Stimmungsschwankungen
3	8	Macho bzw. Feministin
3	9	hoffnungsloser Optimist
4	0	sehr modebewusst und auf sein Äußeres bedacht
4	1	Extremsammler
4	2	findet immer einen Haken bei der Sache
4	3	hat einen Putzfimmel
4	4	besitzt zwei linke Hände
4	5	extremer Theoretiker
4	6	immer sehr gelassen
4	7	schnell zu begeistern
4	8	freizügig
4	9	überkorrekt

Charakterwerte

Profile

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

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

Aliens erhalten nach der Verteilung noch einen zusätzlichen Punkt im, ihrer Rasse zugeordneten, Profil. Dadurch kann der Abstand zum nächstniedrigeren Profil auf 3 Punkte ansteigen.

Alienrasse	Profil
Kahadrier	SÖLDNER
Samnese	TECH
SpaceAmazone	SÖLDNER
SpacePear	TECH
SpaceWorm	HÄNDLER
SpaceYeti	HÄNDLER
Streifanier	HÄNDLER
Trull	HÄNDLER
Wagone	PILOT

Mögliche Profilwerte

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

Erschaffe keinen Fachidioten!



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

HÄNDLER

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

PILOT

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

SÖLDNER

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

TECH

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

Beispiel zur Profilwerteverteilung

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

Zähigkeit

Jeder Charakter besitzt neben seinen Profilwerten auch eine Zähigkeit von acht Punkten. Während eines Konflikts kann die Zähigkeit sinken, aber nicht unter null. Beträgt die Zähigkeit null, erleidet der Charakter eine Konsequenz. Die Zähigkeit regeneriert nur durch die Ausgabe eines Piratenwürfels oder beim Start in ein neues Abenteuer.

Konsequenzen

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

Holo-Highscore-Punkte

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

Piratenwürfel

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

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

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

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

Piratenwürfel



Da Piratenwürfel ständig ausgegeben und wieder aufgefrischt werden, zählt man sie am besten mit irgendwelchen Spielsteinen oder Countern.

Sei nicht geizig mit deinen Piratenwürfeln, umso fleissiger du sie aus gibst umso größer ist dein Einfluss auf das Spielgeschehen und umso höher die Wahrscheinlichkeit weitere Piratenwürfel zu verdienen.

Ausrüstung

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

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

Startgeld

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

- **Startgeld:** 3.000 UC

Rum



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

Beispiel zu Ausrüstung

Kathy schaut sich die Ausrüstungsliste an und sucht sich einen Laserdegen (1.800 UC), ein xPhone 3Cx (150 UC) und einen Putzpagai (100 UC) aus. So bleiben 950 UC übrig, die sie in das Raumschiff stecken oder auch selber behalten kann.

Raumschiff

Da die Piratengruppe keine Anhalter sein sollen, bekommen sie Startkapital zum Kauf eines gemeinsamen Raumschiffs. Das Raumschiff wird gemeinsam ausgesucht und nach Belieben der Spieler ausgerüstet.

Wenn das Raumschiff noch etwas stylischer sein soll, kann je 4 Spieler (aufgerundet) ein Style-Zubehörteil für eine weitere Macke ertauscht werden.

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

- **Raumschiffwert:** $14.000 + 5.000 \times \text{Gruppenmitglieder UC}$

Überschüssige UC, die nicht für das Schiff benötigt werden, verfallen.

Gebrauchte Raumschiffe

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

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

Beispiel zu Raumschiffkosten und Macken

Die Gruppe besteht aus 4 Spielern und bekommt daher 34.000 UC für das Raumschiff. Das Raumschiff kostet gebraucht 38.500 UC. Die Differenz (4.500 UC) müssen die Spieler aus dem Privatvermögen der Charaktere begleichen.

Da das Schiff gebraucht ist und sie auch nur gebrauchte Teile einbauen, erhält das Schiff 6 Macken (2 für das gebrauchte Schiff und 4 für die 7 gebrauchten Teile). Zudem nimmt die Gruppe noch eine zusätzliche Macke, um das Schiff mit einem Antiphotonen-Schild auszustatten.

Beispielraumschiff

Name		Kosten	Gebraucht
Typ	Darker Star	24.000	12.000
Schilde	Hypergleiter	12.000	6.000
Sensoren	kleiner Schild (4)	6.000	3.000
Bewaffnung	Standard	16.000	8.000
	Plasmakanone: Bonus 2, SM 2	7.000	3.500
Zubehör	Laserkanone: Bonus 1, SM 1	4.000	2.000
	Enterschleuse	4.000	2.000
	FTL20-Funk	4.000	2.000
	Versteckter Frachtraum	0	0
Gesamt	Antiphotonen-Schild	77.000	38.500
Macken	1. Licht aus	4. Sitze unbequem	
	2. Spontane Raumzeitkrümmung	5. Fasching	
	3. FTL macht Wupp	6. KI eingebaut	
		7. Debugmodus	

Ausrüstungslisten

Persönliche Ausrüstung

Gute Ausrüstungsgegenstände geben einen Bonus auf das Profil oder auf die Zähigkeit. Je höher der Bonus, umso besser ist die Ausrüstung. Wie genau sie aussieht bleibt jedem selber überlassen, manche Piraten bevorzugen einen Vintagelook, andere dagegen eher modernes Design. Ein cooler Style kostet keinen Aufpreis.

Bei einem Profilbonus dürfen beim Einsatz der Ausrüstung mehr Würfel geworfen werden. Bei einem Zähigkeitsbonus absorbiert der Gegenstand Schaden.

Die Boni werden direkt hinter dem Gegenstand notiert.

- **P** steht dabei für den Profilbonus.
- **Z** für den Zähigkeitsbonus.

Alle Ausrüstungsgegenstände sind auch als Einwegversion erhältlich. Sie kosten nur ein zehntel der normalen Version, sind dafür aber auch nur in einer Szene einsetzbar und danach schrottreif.

Waffen

Es gibt alle möglichen und unmöglichen Waffen. Die billigen geben keinen Bonuswürfel, da sie oft recht einfach gefertigt und nur etwas zu bunt lackiert sind. In einem Kampf kann immer nur eine Waffe genutzt werden. Natürlich können Fernkampfaffen auch im Nahkampf als Prügel benutzt werden, geben dann aber keinen Bonus.

