

VERSCHOLLEN AUF ALAK ALPHA

BETA



Impressum

Projektleitung Günther Lietz

Kreativ-Mannschaft David Reichgeld, Frank Falkenberg, Günther Lietz, Marc Meischke

Text Günther Lietz

Lektorat Frank Falkenberg

Layout Günther Lietz

Logo Björn Scheyer

Covergestaltung Günther Lietz

Coverillustration Lothar Bauer (<http://saargau-arts.de/>)

Illustrationen Lothar Bauer, Günther Lietz, David Reichgeld

Dieses Produkt bezieht sich unter anderem auf das *Savage-Worlds*-System, erhältlich beim *Prometheus Games Verlag* (www.prometheusgames.de). *Savage Worlds* ist ein Copyright der *Pinnacle Entertainment Group*. Die deutschen Texte und Logos von *Savage Worlds* sind Copyright der *Prometheus Games GbR*. Verwendung unter Genehmigung. *Prometheus Games* übernimmt keine Verantwortung für die Qualität, Nutzbarkeit oder Angemessenheit dieses Produkts.



Inhaltsverzeichnis

Impressum.....	2
Verschollen auf Alak Alpha.....	5
BETA.....	5
Vorworte.....	6
Regeln.....	10
Glossar.....	11
Alak-Alpha.....	11
Begräbnis-Cluster.....	11
Carbo-Hydrat-Ingenieure.....	11
Carbo-Hydrat-Riegel.....	11
Diggarz.....	11
Dorianer.....	12
E.P.I.....	12
Geo-Dun.....	13
Gleitstrom.....	13
Goldener Nebel.....	13
Haremistin.....	13
Humpen.....	13
Hypergalactic-Shared-Datacluster.....	14
Immersion.....	14
Imperiale.....	14
Imperium.....	14
Kredit.....	15
Lichtmeile.....	15
Lichtwellenschwert.....	15
Menschen.....	15
Mittelwelten.....	15
Mutanten.....	16
Neron-Kult.....	16
Novae.....	17
Photosynth.....	17
PHX-Handelskombinat.....	17
Planarkomm.....	18
Purifikationsgewand.....	18
Raumkraken.....	18
Reinheitsamt.....	18
Schwerkraft.....	19
Sol-Kult.....	19
Sol-Lingam.....	19
Standardzeit.....	19
STARS.....	20
Technologie.....	20
Thera Regath.....	21

ÜLGA.....	21
ÜLGA-Routen.....	21
Virtueller Raum.....	22
Wilder Raum.....	22
Xylophile.....	22
Zusammenfassung.....	24
Spielleiter-Information.....	25
1: Das Spiel der Solisten.....	26
Der Plan.....	26
Die Söhne des Tukans.....	27
Der Lohn der Mühen.....	27
Problemlösungen.....	27
2: Ankunft auf Alak Alpha.....	28
An Bord der Kometenschweif.....	28
Ankunft im Goldenen Nebel.....	29
Landung auf Alak Alpha.....	30
3: Sklaven!.....	32
Seven Slaves.....	32
Der Sohn des Tukans.....	34
4: Leben und Sterben auf Rex Orbital.....	35
Die Neuen auf der Station.....	35
Alltag.....	36
Rebellen oder Verräter?.....	37
5: Sich dem Kampf stellen.....	39
Ein neuer Mitspieler.....	39
Der Überfall.....	40
6: Hinter der Maske.....	42
Der Plan der E.P.I.....	43
7: Kampf der Immersion.....	44
Das Immersionstor.....	44
Sieg?.....	45
8: Rückkehr nach Thera Regath.....	46
Die Audienz.....	47
Savage Worlds.....	48
Settingregeln.....	48
Spezies & Völker.....	49
Tabellen.....	50
Ausrüstung.....	52
Helden & Schurken.....	54
Kreaturen & Gefahren.....	62
Vorgefertigte STARS.....	64

Verschollen auf Alak Alpha

Ein Gruppenabenteuer für einen Spielleiter (auch liebevoll Allmeister genannt) und 3-4 STARS des Rangs *Stellar* bis *Galaktisch* ab 14 Jahren.

BETA

Bei diesem Dokument handelt es sich um eine BETA-Fassung des Abenteuers. Das ist heutzutage vor allem bei Computerspielen üblich und auch bei Tisch-Rollenspielen sinnvoll, in Anbetracht manch fehlerhafter Produkte die auf dem Markt sind. Eine BETA kann sicherlich dazu beitragen das Spiel zu verbessern. Vor allem hilft es dabei teure Druck-Auflagen zu vermeiden, die später im Lager verschimmeln, weil sie ihrer Fehler wegen niemand will.

Die Verschollen-auf-Alak-Alpha-Beta wird noch lektoriert, die Anordnung des Textes ist nur ein grober Entwurf und auch die Gliederung selbst steht noch zur Diskussion. Deswegen ist Feedback erwünscht, um das Abenteuer zu optimieren und so zu gestalten, dass es seinen Spielern und Spielleitern gefällt.

Für die BETA ist eine Laufzeit von vier bis acht Wochen geplant. Dann wird es die finale Version geben, die auch gedruckt zur Verfügung stehen soll. Bis dahin viel Spaß mit dem Abenteuer, denn spielbar ist es - natürlich auch - schon in der BETA.

Vorworte

Zum Einstieg ...

Das vorliegende Abenteuer richtet sich an erfahrene Spielleiter, die aus wenigen Informationen ganze Kampagnen stricken können. Das Abenteuer selbst ist zwar vollständig, aber Settingregeln und -informationen bieten nur das Nötigste an Spielmaterial.

„Verschollen auf Alak Alpha“ ist mehr als ein reines deutsches Science-Fiction-Abenteuer. Es ist gleichzeitig auch eine Hommage an eines der bekanntesten deutschen Rollenspiele überhaupt. Und auch eine Hommage an eines der ältesten Abenteuer dieses Rollenspiels. Manche in diesem Abenteuer liebevoll gestalteten Elemente weisen darauf hin. Wer sich ein wenig auskennt und mit offenen Augen „Verschollen auf Alak Alpha“ spielt oder gar leitet, wird diese Elemente schon bald entdecken.

Die Idee zu „Das Schwarze All“ und „Verschollen auf Alak Alpha“ entstand übrigens aus einer Spiellaune heraus und brachte einiges an lustigem und trashigem Material zutage. Aber auch ernsthafte Spielideen. Deswegen ist die Prämisse von „Das Schwarze All“, ernsthaftes Spiel mit einem humorvollen Setting zu verbinden. Zudem ist es auch ein Experiment, um zu sehen, was und wie viel innerhalb einer kurzen Zeit realisiert werden kann. Und noch ein paar langweilige Designer-Sachen mehr, die hier aber nicht weiter erläutert werden brauchen. Denn im Mittelpunkt steht das Spiel und ich will mich kurz halten. Viel Spaß mit „Das schwarze All“ und „Verschollen auf Alak Alpha“!

Günther Lietz, 2013

Auf ein Wort, werte Entitäten der Intelligenzklasse M+...

Das Schwarze All - unendliche Weiten. Wir schreiben das Jahr 2013. Dies ist das erste Abenteuer, die erste „One-File“, des neuen deutschen Science-Fiction-Rollenspielsettings **Das Schwarze All**, das mit seiner hochkreativen, ultraproductiven und maximalengagierten Entwicklerrmannschaft schon seit vielen Monaten unterwegs ist, für die deutschsprachigen Rollenspieler neue Welten zu ersinnen, neue Lebensformen und neue Zivilisationen zu entwickeln. Viele Lichtjahre von irdischen Settings entfernt, dringt **Das Schwarze All** in Galaxien vor, die nie ein Rollenspieler zuvor bespielt hat.

Das Schwarze All ist ein deutschsprachiges Science-Fiction-Rollenspielsetting, welches sich - anders als so manche der Phantastik zugehörigen Spielumgebungen - dem wissenschaftlichen Realismus verschrieben hat. Dieser besagt, dass **Das Schwarze All** als eine erkennbare Wirklichkeit existiert, welche unabhängig vom Denken (oder gar Zweifeln) einzelner Menschen ist. Somit besagt dieser Ansatz, dass die Veröffentlichung greifbarer, nutzbarer, spielbarer Materialien die Annahme begründet, dass diese Wirklichkeit tatsächlich so aussieht, wie es die zahlreichen Teaser, Vorabveröffentlichungen, Ankündigungen und das schon länger verfügbare Merchandising sowie alle weiteren, eine dauerhafte Immersion fördernden Produkte aussagen. Daher ist erwiesen, dass **Das Schwarze All** somit objektiv existiert - egal, ob manche Zweifler dies trotz der realweltlichen Faktenlage anzuzweifeln beharren.

Bei **Das Schwarze All** gehen Science und Fiction Hand in Hand in eine strahlende, fruchtbare Zukunft. - **Das Schwarze All** ist ein über lange Zeit gereiftes Rollenspielprojekt,

welches sich immer noch - und mit vom Entwicklerteam und allen Supportern überaus großem Elan - weiterentwickelt.

Was gestern noch manchen Rollenspielern, welche die ersten Ankündigungen zu **Das Schwarze All** mit unglaublichem Staunen aufgenommen hatten, wie ein Weltraummärchen klang, kann heute schon Wirklichkeit sein.

Das Schwarze All ist sogar ein Weltraummärchen von übermorgen:

Es gibt keine Rollenspielmonokultur, keinen Regelwirrwarr, keine Settingunplausibilitäten im Spieluniversum mehr.

Es gibt nur noch die Menschheit, die bekannten Fremdassen, sowie ihre zahlreichen Kolonien in der kalten Schwärze des Weltraums.

Man siedelt auf fernen Sternen, undurchdringlichen Nebeln, unscheinbaren Asteroiden.

Terraforming hat den Meeresboden, die Eiskappen, die Lavaseen als Wohnraum erschlossen.

Mit heute noch unvorstellbaren Geschwindigkeiten durchheilen Raumschiffe **Das Schwarze All**.

Als Spieler in diesem neuen Science-Fiction-Setting könnte zum Beispiel eines dieser Raumschiffe auch ihr persönlicher Raumkreuzer sein. Sie könnten so Teil des gigantischen Sicherheitssystems sein, welches das Imperium von Thera Regath vor Bedrohungen aus dem All schützt. Als Rollenspieler spielen, führen und begleiten Sie die STARS (ihre Helden dieses Weltraumabenteuers) und deren Begleiter bei ihren Flügen am Rande der Unendlichkeit **Des Schwarzen Alls**...

Die Genesis des Schwarzen Alls - Es war eine Zeit, in der auch nach über 30 Jahren deutschsprachiger Rollenspieleigenentwicklungsgeschichte immer noch kein Science-Fiction-Rollenspiel oder -Setting existierte, welches einerseits spielbar, leichtgängig und einsteigsfreundlich war, andererseits über enorme Skalierungsbreite, Immersionstiefe und spielerische Zugänglichkeit verfügte, und weiter darüber hinaus neben Spannung, Realismus, Action und Simulationsgenauigkeit auch noch mit feinem, intelligentem, auch noch nach längerem Spielen zum Schmunzeln verführendem Humor aufwarten kann.

In diese Zeit kamen einige sehr aktive Rollenspieler in Google+ zusammen und nahmen ihre Kreativität und ihr Herzblut in ihre eigenen starken Hände. Dies waren die Tage großer Schöpfungen.

Die Schöpfer **Des Schwarzen Alls** waren sehr erfahrene Rollenspieler, Veteranen der Würfelschlachten, der Theoriekriege, der Immersionsaufstände. Sie sorgten sich nicht mehr über irgendetwas... Erfolg, Misserfolg, Lobpreisung, Schmähung.. alles war ihnen gleich. Nur das Glitzern in den Augen ihrer Spieler, der Gruß der Rollenspielkameraden, der selbst über noch so lautstarke Con-Dezibelbrandungen voller Lust und Wildheit zu vernehmen war, das bedeutete ihnen etwas.

Doch es gab auch die Verneiner, die Kinder des Verkennens, des Missverstehens, des Entmutigens. Sie sagten den Entwicklern, sie mögen doch aufgeben, sie mögen doch ihre Schreibwerkzeuge fallen lassen und resigniert in den Sternenstaub der alltäglichen Internet-Spam-Nebelwolken zurückkehren. Doch die Entwickler von **Das Schwarze All** ließen sich nicht entmutigen, behielten ihren Elan und ihre pulsierende Schöpfungskraft und hieben

umso kräftiger in die Tasten und achteten ihrer blutenden Finger, krampfender Schultern und kaum erträglicher Sehnenpein nicht, bis ihr Geisteskind, **Das Schwarze All**, in einem durch Raum und Zeit schmetternden URKNALL geballter Schöpfungskraft entstand!

Doch da auch großer Erfolg ein heimtückischer Feind sein kann, welcher die grenzenlose Bescheidenheit und das untrügliche Gefühl für das rechte Maß selbst bei solchen grundanständigen Leuten wie den Entwicklern von **Das Schwarze All** zu korrumpieren in der Lage wäre, galt besondere Vorsicht. Man wollte nicht zu früh an die Öffentlichkeit gehen und mit Versprechungen unrealistische Erwartungen auslösen. Realistische Erwartungen sind - wie der wissenschaftliche Realismus als Kernansatz dieses Rollenspielprojekts erwarten lässt - hingegen genau das, was angemessen erschien.

So gaben sie vorsichtig, in Maßen, sparsam und in nur wenigen Online-Kanälen erste, wohl dosierte Informationen über ihr Projekt, die damit verbundenen Folge-, Neben- und Unterprojekte an die Öffentlichkeit. - Verlässlichkeit, alles mit Verlässlichkeit. Das ist der Grundsatz, dem man sich mit geradezu religiöser Hingabe verschrieben hatte.

Eine harte Entscheidung war zu treffen: Sollte man ein eigenes, erst nach und nach von Kinderkrankheiten, Skalierungsproblemen, Gameplay-Abstürzen und weiteren Fehlern in vielen, schier unendlichen Iterationen zu befreiendes Regelsystem entwickeln und den interessierten Spielern zumuten? Oder sollte man lieber ein bewährtes, bestens eingeführtes, sehr beliebtes, hochgradig skalierbares, alle gewünschten Spielstile optimal unterstützendes, bereits seit Jahren auf Deutsch vorliegendes Regelsystem verwenden?

In einer durch lange Erfahrung und hohe Urteilskraft fundierten, weisen Entscheidung entschloss man sich das Regelsystem *Savage Worlds* (im Englischen Original von *Pinnacle*, auf Deutsch von *Prometheus Games*) zu verwenden, da es alle notwendigen und hinreichenden Qualifikationstests mit Bravour bestanden hat. Ohne jegliche Vorbehalte, ohne Zweifel, mit einer einstimmigen und rational unwiderlegbaren Entscheidung wurde *Savage Worlds* das "Betriebssystem" für das wohl extravaganteste, ambitionierteste und gleichzeitig frischeste und unverkrampfteste Science-Fiction-Rollenspielprojekt in deutscher Sprache.

Mit diesem Dokument der Schwärze, dem ersten "One-File"-Abenteuer **Verschollen auf Alak Alpha**, können nun die abenteuerlustigen, mutigen Rollenspieler einen ersten Schritt in **Das Schwarze All** wagen.

Und Ihr alle wart dabei, als die lange Nacht der deutschen Science-Fiction-Rollenspiele zuende ging, zehn Jahre nach der ersten Auflage eines das Hobby im Sturm erobernden Regelsystems, welches sich als überlichtschnell, überzeugend und überall anwendbar erwiesen hatte.

Das Schwarze All, ein lange gehegter Traum, ist Wirklichkeit geworden. Um die damals anhaltende Frustration angesichts wenig ansprechender deutscher Science-Fiction-Rollenspiele zu beenden, wurde ein Rollenspielsetting geschaffen, in welchem Menschen und Außerirdische aller Arten ungeachtet der Unterschiede in Spielstil und Immersionstiefe friedlich zusammen spielen können. **Das Schwarze All** ist eine Anlaufstelle für Charakterspieler, Taktiker, Herausforderungsbewältiger, Entdecker, Gelegenheitsspieler, Eintaucher und andere Rollenspieler unterschiedlichster Herkunft. Sie spielen, unterstützt von einem soliden, bewährten Regelsystem und umgeben von einem Spieluniversum mit

zweieinhalb Millionen hochdetaillierter Spielwelten, mitten in **Dem Schwarzen All**.

Es kann ein sehr gefährlicher Ort sein, aber es ist auch die einzige und letzte Hoffnung auf anhaltenden Science-Fiction-Spielspaß in deutscher Sprache. Wir schreiben das Jahr 2013. Dies ist die Geschichte des letzten großen deutschen Science-Fiction-Rollenspielsettings. Sein Name ist **Das Schwarze All**.

Nimm mein Herz

Nimm mein Land

Entreiß mich von Rand und Band.

Stört mich nicht

Mir einerlei

Im Schwarzen All, da bin ich frei

Schleuder mich

in tiefsten Raum

Sag ihnen, ich sterb für mein' Traum

Zerschmelzt die Welt

Zerstört das Sein

Im Schwarzen All, da bin ich frei

Hab kein' Ort

Fürs Heimkomm'n

Doch fand ich

Mein Willkomm'n

Im Schwarzen All, da bin ich frei

Es ist nur ein kleiner Schritt für einen Rollenspieler.

Aber es ist ein großer Schritt für das deutschsprachige Rollenspielhobby.

Drum zieht Eure Lichtwellenschwerter, macht die Blaster-Äxte und Plasma-Schilde bereit, denn hier kommt es...

Das Schwarze All

Frank Falkenberg, 2013

Regeln

Wir haben uns gegen ein eigenes Regelsystem entschieden, weil es einfach zu viele (gute) Systeme auf dem Markt gibt und die Entwicklung und Pflege eines eigenen Systems zu viel Zeit und Ressourcen kostet, die wir lieber in das Setting, die Abenteuer und andere damit in Verbindung stehende Ideen stecken möchten.

„Das Schwarze All“ eignet sich für viele Regelsysteme, doch einige müssen leider außen vor bleiben. „Verschollen auf Alak Alpha“ ist primär auf Savage Worlds in der Regelausgabe SW-GER von Prometheus Games ausgelegt, aber wir werden die Werte für weitere Systeme noch nachreichen.

Vom Aufbau her ist das Abenteuer so gegliedert, dass zuerst ein Glossar mit wichtigen Hintergrundbeschreibungen kommt, dann die Beschreibung des Abenteuers und am Ende alle relevanten Spielwerte. Dadurch sind die Hintergrundinformationen von den Spielwerten getrennt und können später Die Werte für weitere Systeme leichter angefügt werden.

Glossar

Alak-Alpha

Ein Dschungelplanet am Rande des goldenen Nebels. Hier leben die mächtigsten und gefährlichsten Sklavenhändler. Alak Alpha ist aber auch für seine gefährliche und meist giftige Flora und Fauna bekannt.

Begräbnis-Cluster

Ein Gebiet im Weltraum, in dem die Seele ihre letzte Ruhestätte findet, ihren angestammten Platz. Die Koordinaten der Begräbnis-Cluster sind streng geheim und werden innerhalb des Neron-Kults nur mündlich überliefert. Jeder Grabräuber träumt davon einen Begräbnis-Cluster zu entdecken, um die Grabbeigaben uralter Neron-Kapseln zu plündern.

Carbo-Hydrat-Ingenieure

Vor allem auf den Mittelwelten sind Carbo-Hydrat-Ingenieure von großer Bedeutung. Sie installieren und warten die Carbo-Hydrat-Automaten (auch CH-Automaten oder CHAs genannt), die überall im bekannten Weltraum vorzufinden sind.

Außerdem kreieren CH-Ingenieure auch den Inhalt der Automaten, die wichtigen und oft beliebten Carbo-Hydrat-Riegel (auch CH-Riegel oder CHRs genannt).

Carbo-Hydrat-Riegel

Die Riegel sind meistens lang, breit und dick wie zwei Zeigefinger und in Plastik eingeschweißt. Sie bestehen weitgehend aus Fett, Zucker und Aromen. Die CHRs liefern alle für den Tag benötigten Nährstoffe. Aber sie machen nicht satt, verhindern nur das Verhungern. Zudem sind sie gesundheitsschädlich. Die Riegel machen auf Dauer die Zähne kaputt und sorgen für Übergewicht. Am Ende eines langen Lebens voller Hunger müssen die Armen ihre Riegel deswegen meist lutschen und sterben an verfetteten Organen oder Herzversagen durch Übergewicht.

Diggarz

Die Diggarz (Einzahl: Diggar) sind eine alte humanoide Spezies, die sich vor allem durch ihre Sturheit auszeichnet. Ein Diggar ist klein, meist so breit wie hoch und im allgemeinen kräftig gebaut und stark behaart – Männer ebenso wie die Frauen. Sie sind vor allem für ihre Liebe zu Waffen, Alkohol und wertvollen Mineralien und Erze bekannt. Ebenso lieben es die Diggarz Risiken einzugehen. Deswegen sind ihre Geo-Duns (Asteroiden-Habitate) oft sogar in abgelegenen Gegenden des Weltraums zu finden oder gehören Diggarz

gar zur Besatzung eines Schiffs voller Söldner. Außerdem furzen Diggarz Helium.

Hinzu kommt, dass die Diggarz sehr traditionell sind und eisern zu ihrer Sippe halten. Als grobe Richtlinie gilt, dass die Tochter über dem Sohn steht, das Erz über der Waffe, die Ehre über der Tat und die Sippe über allem. Zudem sind die Sippen der Diggarz ziemlich groß, denn diese kleine Spezies ist überaus fruchtbar und der Anblick einer Horde bärtiger

Diggarz-Kleinkinder ist eine wahre Freude.

Dank ihrer großen Anzahl und ihrer sprichwörtlichen Kenntnis über den Weltraum, neigen Diggarz auch zum Einnehmen von Kolonien und Asteroidenfelder anderer Spezies, um sich auszubreiten. Dazu setzen sie ihre Geo-Crawler ein, hochmobile Invasions-Asteroiden.

Dorianer

Dorianer gehören einem der alten Kulte an und verehren den großen Krieger Dorian, der – laut den Solisten - angeblich zu den Propheten des Weißen Lochs gehört, während der Neron-Kult behauptet, die sterblichen Überreste Dorians wären einst im allerersten Begräbnis-Cluster beigesetzt worden. Für die Dorianer ist das ohne Belang, denn für sie gilt der Heilige Dorian als ehrenhaft im Kampf gefallen.

Genau diesem Vorbild eifern die Dorianer nach. Sie suchen sich die gefährlichsten und ehrenvollsten Kämpfe in der bekannten Galaxie, um dort anzutreten und den Tod zu finden. Deswegen werden Dorianer im Volksmund auch gerne „die Suizidalen“ genannt, aber die vereinfachte Auffassung verkennet ihren Glauben und ihre Verehrung Dorians total.

Zwar suchen die Dorianer den ehrenvollen Tod im Kampf, aber sie legen es natürlich nicht darauf an. Zwar verabscheuen sie Fernkampfaffen, setzen diese aber ein, falls es keine andere Möglichkeit gibt, um an den Feind heranzukommen.

Im Raumkampf versuchen Dorianer den Feind mit ihren Dorianer-Enterkapseln zu erwischen. Dabei handelt es sich um Ein-Mann-Kapseln, die wie Torpedos auf den Feind geschossen werden, sich in den Rumpf bohren und somit den Dorianer ins Innere des Schiffs bringen, damit er dort blutige Ernte halten kann. Blut ist generell wichtig für diesen Kult und Blutriten sind im Kult übrigens weit verbreitet. Jeder Dorianer erhält übrigens ein Lichtwellenschwert.

E.P.I.

E.P.I. ist die Abkürzung für Evolved Psionic Intelligence. Es handelt sich dabei um meist chaotisch ausgerichtet Lebewesen, die im Virtuellen Raum heimisch sind. Es sind psionische, im Realraum nicht angreifbare Kreaturen. Die Theorie lautet, dass E.P.I.s aus einer anderen Dimension stammen und durch die Erschaffung des Virtuellen Raums eine Verbindung in den realen Raum bekamen.

Es ist einer E.P.I. Unmöglich im Realen zu existieren. Aber sie können mit Lebewesen eines Geistesverschmelzung eingehen. In dieser Symbiose hat der Wirt noch immer die volle Kontrolle, aber die E.P.I. versucht stets ihm ihre Regeln aufzudrücken. Solche Wirte werden E.P.I.C. genannt, Evolved Psionic Intelligence Charakter.

Gewinnt die E.P.I. dagegen die vollständige Kontrolle über den Wirt (was allgemein als Besessenheit angesehen wird), dominiert sie seine Handlungen und der Wirt befindet sich in einer Art ewigen Dämmer Schlaf, aus dem es kein Erwachen gibt. Solch eine Person wird E.P.I.C.fail genannt.

Verlässt eine E.P.I. ihren Wirt, kehrt sie in den Virtuellen Raum zurück. Wird sie dort „getötet“, lösen sie sich scheinbar auf. Der Theorie nach, kehren sie in ihre Dimension zurück. Ein weiteres Merkmal ist, dass die unterschiedlichen E.P.I. keine Namen haben, wie sie gewöhnlich verwendet werden. Trotzdem ist jedes E.P.I. einzigartig und erkennbar an

einem empathischen Fingerabdruck, den es hinterlässt.

Geo-Dun

Hierbei handelt es sich um die Asteoriden-Habitate der Diggarz. Ein ordentlicher Geo-Dun ist verwinkelt, weitläufig ausgehöhlt und reich an Mineralien und Erzen. Manchmal geschieht es, dass Diggarz in ihren Geo-Duns zu weit bohren und damit einen Hüllenbruch herbeiführen, die größte Gefahr bei der Arbeit in einem Geo-Dun.

Ist ein Geo-Dun ausgebeutet, ziehen die Diggarz zum nächsten Asteroiden weiter und bohren einen neuen Geo-Dun. Deswegen können sich überall im bekannten Universum Geo-Duns finden. Es gibt sogar Regionen, in denen Geo-Duns ganze Städte bilden – manche bewohnt, andere schon längst verlassen.

Einen alten Geo-Dun zu erkunden und zu plündern kann lohnend, aber auch gefährlich sein. Oftmals haben sich Piraten, Mutanten oder seltsame Kreaturen in den verlassenen Geo-Duns eingenistet oder haben die Diggarz Fallen zurückgelassen. Manchmal dienen alte und berühmte Geo-Duns sogar als Grabstätte oder Touristenattraktion.

Gleitstrom

Dabei handelt es sich um kosmische Energien, die sich durch den Weltraum schlängeln. Ein guter Pilot kann in den Gleitstrom fliegen und auf dessen kosmischen Energiewellen regelrecht reiten. Dadurch wird der ÜLGA um eine Klasse hochgestuft. Glücklicherweise besteht im Gleitstrom keine Gefahr, dass ein Flughindernis auftaucht. Leider führt der Gleitstrom nicht immer zum gewünschten Ziel und es besteht die Gefahr die Neuralsynapsen des Piloten zu überladen.

Goldener Nebel

Eine Region, die sich am Rande eines kosmischen Nebels mit gefährlicher Strahlung befindet. Der Goldene Nebel wird von Sklavenhändler regiert, die Gesetzeslosen, Piraten und dem Abschaum des Universums eine Heimat bieten.

Haremistin

Einige weibliche Novae ziehen mit ihrem Harem auf Abenteuer aus. Diese tapferen Frauen werden Haremistin genannt. Sie sind bekannt für ihren besonders verständnisvollen Umgang mit ihren Männern, die ihrer Nova aufs Wort gehorchen. Dieser Gehorsam der Männer gegenüber Novae liegt an einer genetischen Veranlagung aller weiblichen Novae, die ihnen rudimentäre telepathische Fähigkeiten gibt.

Humpen

Währung der Diggarz. Dabei handelt es sich um die Miniatur eines Humpens, der mit einem starken Diggar-Malz gefüllt und anschließend versiegelt wurde. Der Alkoholgehalt des Diggar-Malz gibt dabei den Wert des Humpen an. Manchmal sind alkoholfreie Humpen im Umlauf, was für die Diggarz ein schweres Vergehen ist. Falschhumpenhändler müssen deswegen mit harten Strafen rechnen.

Hypergalactic-Shared-Datacluster

Ein gewaltiger Wissenschaftskonzern, der auf den Mittelwelten das Bildungssystem kontrolliert und für seine Datensammelwut bekannt ist. Sämtliche gesammelten Informationen werden in den Niederlassungen von HSD gesammelt und regelmäßig an die Hauptniederlassung auf Thera Regath weitergegeben.

Die Vertreter des Konzerns werden Archivare genannt, hinter vorgehaltener Hand haben sie aber den Spitznamen Datenkraken erhalten. In ihrem Bestreben Wissen zu sammeln und zu archivieren, gehen die Archivare oft zu weit.

Ein weiteres Ziel von Hypergalactic-Shared-Datacluster ist die vollständige Vernetzung und die ständige Erreichbarkeit von Informationen. Jeder Archivar besitzt ein Gedankenimplantat und kann sich auf kurze Distanz mit anderen Archivaren vernetzen. HSD-Niederlassungen besitzen eine größere Reichweite und können das Netz um ein Vielfaches erweitern.

Hypergalactic-Shared-Dataclusters größtes Projekt war die Errichtung des Cosmic-Web. Es war der Versuch das gesamte Universum miteinander zu vernetzen. Das Projekt endete allerdings in einem Desaster und erschuf unfreiwillig den Virtuellen Raum.

Immersion

Das ist die grundlegende Fähigkeit, um in den virtuellen Raum einzudringen. Manchen intelligenten Lebewesen mangelt es an dieser Immersionsfähigkeit und ihnen bleibt der virtuelle Raum verschlossen.

Imperiale

Imperiale sind normale Menschen, die auf den Mittelwelten leben. Es handelt sich dabei weitgehend um einfache Arbeiter, Bauern, Industrielle, Kultisten oder Adelige.

Imperiale gehen davon aus, dass „die da Unten“ buckeln, während sich „die da Oben“ kümmern.

Imperium

Die meisten der Mittelwelten und auch der Mittelwelt-Cluster bilden das Imperium, ebenso alle Welten, die sich politisch zum Imperium bekehren und eingegliedert wurden. Die Grenzen sind dabei oftmals fließend, was zu politischen und diplomatischen Verwirrungen führen kann. Es ist schon vorgekommen, dass sich Welten dem Imperium zugehörig fühlten, das Imperium aber keine Ahnung von der Existenz der Welt hatte. Aber auch der umgekehrte Fall kam schon vor und eine freie Welt bestaunte mit großen Augen die gigantischen Zollraumfrachter, die zur Landung ansetzten.

Das Oberhaupt der Imperiums ist die Imperatorin Doriana XII., militärisches und politisches Oberhaupt des Imperiums. Imperatoren sind bis zu ihrem Tode in Amt und Würden, danach wählt der Senat einen neuen Imperator aus den Bürgern der Mittelwelten, so wie es der imperiale Vertrag vorsieht. Das kann ein Mitglied des Senats sein oder auch ein dummer Bauer aus der hintersten Ecke des Imperiums.

Das Imperium stellt jedem seiner Bürger täglich eine kostenlose Anzahl der CHRs zur

Verfügung, die mittels imperialem Planarkomm auf jeder der Mittelwelten aus einem beliebigen CHA gezogen werden können. Das imperiale Planarkomm wird Imperialen übrigens kostenlos zur Verfügung gestellt, ebenso hat jedes Kind Anrecht auf eine schulische Förderung und jeder imperiale Bürger auf eine medizinische Grundversorgung.

Kredit

Der *Kredit* ist die einheitliche Währung, die im Grunde überall im bekannten Universum gilt. Es gibt kein Bargeld, denn das gesamte Währungssystem liegt in der Hand großer Banken, die planetenübergreifend zusammenarbeiten und gegenseitig für die Deckung des *Kredits* eintreten. Wer auf Nummer sicher gehen will, der lässt sich seinen *Kredit* auf eine Bank im Mittelwelt-Cluster gutschreiben, da *Kredite* aus anderen Regionen oftmals an Wert verlieren. Zudem muss auswärtiger *Kredit* erst einmal mit einer positiv beantworteten Kreditanfrage bestätigt werden, bevor er gutgeschrieben wird. Deswegen sind *Kredite* anderer Spezies mit Vorsicht zu genießen. Diggarz benutzen nämlich eigentlich Bargeld, den sogenannten *Humpen*, während die Xylophilen ihr Währungssystem auf den virtuellen *Photosynth* abgestellt haben. Allerdings werden auch von diesen Spezies intergalaktische Geschäfte meist per *Kredite* abgewickelt.

Lichtmeile

Eine astronomische Einheit, um Entfernungen festzulegen und zu berechnen. Zu gewaltig um sie zu Fuß zurückzulegen und zu fantastisch, um sie genau zu bestimmen.

Lichtwellenschwert

Dabei handelt es sich um einen hochmodernen Schwertgriff, aus dem auf Knopfdruck eine durch subtile Beugung wellenförmige Laserklinge hervorschießt. Die Farbe der Lichtklinge kann dabei beliebig gewählt und die Länge je nach Bedarf eingestellt werden. Wichtig ist vor allem, den Schwertgriff bei seiner Aktivierung richtig herum zu halten, um Selbstverletzungen zu vermeiden.

Das Lichtwellenschwert ist die rituelle Waffe des Dorian-Kultes und nur Dorianer dürfen die Waffe bei sich tragen. Das ist aber nur Theorie, denn wer es darauf anlegt kann auf dem Schwarzmarkt ein Lichtwellenschwert erwerben. Allerdings muss der Käufer mit den Konsequenzen rechnen, denn Dorianer ahnden dieses Vergehen schwer.

Menschen

Die Menschen bilden das Rückgrat des Imperiums und des Universums. Sie sind überall anzutreffen, aber im Mittelwelt-Cluster ist ihre Zahl Legion. Menschen sind sehr anpassungsfähig und expandieren gerne ihre Einflussphäre. Das führt manchmal zu Streitigkeiten mit anderen Spezies, die deswegen ihre Territorien bedroht fühlen.

Mittelwelten

Bei den Mittelwelten handelt es sich um Thera Regath, die Hauptwelt, und ihre ehemaligen Kolonien, die irgendwann ihre Unabhängigkeit erhielten, aber trotzdem noch zum Imperium gehören. Das funktioniert vor allem auf Basis eines feudalen Systems, dass

die Mittelwelten prägt und dem die Imperatorin Doriana XII. vorsteht.

Die Mittelwelten im Gebiet um Thera Regath sind dem Mittelwelten-Cluster zugehörig. Es gibt auch Mittelwelten, die sich weit außerhalb des Clusters befinden und eigentlich anderen Regionen der Galaxie zugehörig sein müssten, aber trotzdem als Mittelwelten aufgefasst werden. Als Beispiel dienen die Mittelwelten im Wilden Raum oder im Bereich des Goldenen Nebels. Dabei handelt es sich um Überbleibsel der einstigen Kolonisierung.

Wichtig ist dabei zu beachten, dass Planeten des Mittelwelt-Clusters zwar ein Daten-Netzwerk bilden (den sogenannte Webspace), aber keinesfalls untereinander vollständig vernetzt sind. Nur wichtige Daten und Informationen werden unter den Planeten ausgetauscht und in die jeweiligen eigenen planetaren Netzwerke eingespeist. So kann ein STAR auf einer der Mittelwelten steckbrieflich gesucht werden, auf einem anderen Planeten haben die Sicherheitskräfte davon vielleicht keine Ahnung.

Mutanten

Die Mutanten haben sich auf alten, verstrahlten Planeten der Mittelwelten entwickelt. Wissenschaftler gehen in aktuellen Studien davon aus, dass die Mutation einen Rückschritt in der Evolution darstellt und Mutanten somit eine Urform des Menschen darstellen.

Mutanten sind etwas kleiner, aber kräftiger als Menschen. Sie haben eine sehr dichte Körperbehaarung und ein verwachsenes Gebiss (oft stehen die überdimensionierten Eckzähne des Unterkiefers aus dem Mund hervor), dazu ein gedrungenes Gesicht mit hoher Stirn.

Neron-Kult

Die Neroni glauben an die Unsterblichkeit der Seele und dass jede Seele ihren Platz braucht. Ist der Körper vergangen, bleibt die Seele zurück und ist verloren, bis sie jemand aufnimmt und ihr den rechten Platz weist. Deswegen hat es der Neron-Kult übernommen die Toten zu bestatten und den Seelen ihren Platz zuzuweisen.

Ein Neron reist durch das All, nimmt die Toten und legt sie in eine Neron-Kapsel. Dabei handelt es sich um einen patronenähnlichen Sarg mit eigenem Antrieb. Die Angehörigen nehmen Abschied, legen manchmal noch Kapselbeigaben hinzu, dann versiegelt der Neron die Begräbnis-Kapsel und schickt sie auf ihre geheimnisvolle Reise.

Der Navigationscomputer der Kapsel steuert den nächst gelegenen Begräbnis-Cluster an. Niemand kennt den Kurs, niemand kennt die Dauer der Reise. Neron-Kapseln erzeugen ein Störfeld, das Sensoren blockt. Eine Untersuchung der Kapseln brachte hervor, dass der Treibstoff für längere Flüge unzureichend ist. Jede Verfolgung einer Kapsel ist sinnlos, weil die Neron-Kapseln von einem Augenblick zum anderen verschwinden. Wissenschaftler vermuten, dass das an einem Metall liegt, das auf der Heimatwelt des Neron-Kultes - Castra Faux Corvorum - abgebaut und in den Neron-Kapseln verbaut wird.

Neroni sind meist pisonisch begabt und in bestimmten Kulturkreisen unbeliebt. Nicht jeder mag seine Toten ins Weltall schießen lassen. Viele Neroni setzen dann das Wohl der Seele über das Wohl der Lebenden und stehlen die Leiche, um sie dennoch ins All zu schießen.

Besonders reiche und mächtige Persönlichkeiten lassen sich übrigens besonders große Neron-Kapseln erbauen oder gar ihr Lieblingsschiff modifizieren. So ließ sich Imperator

Raptorus 714 BES mit seinem Kriegsschiff Tigerklaue zu einem Begräbnis-Cluster schießen.

Für den schlechten Ruf der Neroni sorgt übrigens eine Splittergruppe des Kults, die Meroni. Sie reisen durch den Goldenen Nebel und sind sehr angesehen. Allerdings vertreten sie den Glauben des meronischen Dualismus (nach Meron von Corvorum). Dieser besagt, dass Tod und Leben eine Einheit bilden. Also wird in jede Meron-Kapsel zu dem Toten noch ein Lebender gesperrt. Oft ein Lustweib oder der Liebessklave, manchmal meldet sich sogar ein liebender Hinterbliebener freiwillig. Neroni lehnen diese Auslegung ihres Glaubens entsetzt ab.

Novae

Die Novae waren ehemals normale Menschen, die auf Planeten in der M.O.K. Staubwolke siedelten. Sie wurden allerdings von ihren einstigen Heimatwelten abgeschnitten und es dauerte Jahrtausende, bis der Kontakt wieder hergestellt wurde. In dieser Zeit bildeten die Planeten der Novae eine matriachale Kultur, die von der amtierenden Super-Nova regiert wird und sich streng an den *Katalog* (siehe **Reinheitsamt**) hält.

Männer gelten innerhalb der Gesellschaft der sehr gläubigen Novae nur als Besitz und sind in der Öffentlichkeit stets in ihre blickundurchlässigen Purifikationsgewänder gehüllt, die mit einem Sichtdisplay versehen sind.

Einzig in den Harems dürfen sich die Männer ihrer Purifikationsgewänder entledigen, um ihrer Nova zu dienen und sie zu erfreuen. Männer gelten bei den Novae weitgehend als hübsch, aber dumm. Freie Männer werden bei den Novae übrigens geächtet und mit dem Tode durch Verstaubung bestraft. Das bedeutet sie werden nackt auf einem der Wüstenmonde der M.O.K. Staubwolke ausgesetzt und ihrem Schicksal überlassen, was mit dem Tode gleichzusetzen ist. Es hält sich hartnäckig das Gerücht, dass auf einem der Monde Überlebende der Verstaubung leben, die eine Männergesellschaft gegründet haben. Es gibt aber keinen Beweis dafür.

Photosynth

Virtuelle Währung der Xylophilen, die ausschließlich im Virtuellen Raum benutzt wird. Deswegen ist der Wechselkurs zum normalen *Kredit* katastrophal schlecht.

PHX-Handelskombinat

Das PHX-Handelskombinat hat beinahe den gesamten Handel des bekannten Universums in seiner Hand, unterliegt allerdings staatlichen Auflagen und strengen Kontrollen von Seiten des Kartellamts. Unter anderem ist es PHX untersagt selbst zu produzieren. Das Kombinat kümmert sich deswegen eifersüchtig um alle Transaktionen, die in seinem Einflussbereich stattfinden. PHX-Handelsvertreter sind deswegen in allen Gegenden des Universums anzutreffen.

Zusätzlich kommt immer wieder auf, das PHX seine Finger in krummen Geschäften habe und seine Kontakte nutze, um verbotene Waren zu schmuggeln oder mit Diebesgut zu hehlen. Manchmal kommt sogar der Vorwurf auf, das Handelskombinat würde geheime Produktionsanlagen unterhalten. Bisher wurden diese wenigen Unterstellungen niemals

bewiesen und als üble Nachrede neidischer Konkurrenten oder ausgebooteter Handelspartner abgetan.

Planarkomm

Hierbei handelt es sich um ein kleines Gerät, dass vor allem der Verbindung zweier Gesprächsteilnehmer auf einem Planeten dient. Das Planarkomm ist Ausweis, Kreditkarte und Kommunikationsgerät in einem.

Es sieht aus wie eine dünne Metallplakette und die Leute tragen es entweder um den Hals oder am Handgelenk. Wer es sich leisten kann besitzt ein Planarkomm mit berührungsempfindlichem Display. Die armen Leute führen aber nur einfache Geräte mit sich, die vom Imperium an seine Bürger kostenlos ausgegeben werden. Es handelt sich dabei um ein Basisgerät mit begrenzter Leistungsfähigkeit.

Auf ein Planarkomm können kleine Programme geladen werden, sogenannte Applikationen. Die Möglichkeiten sind schier unüberschaubar, meistens handelt es sich aber um Spiele oder nutzlosen Kram, der einfach nur Standort und Aktivitäten des Besitzers in den jeweiligen Webspace hochladen.

Manche Planarkomme sind so komplex und mit einer wahren Appflut bestückt, dass sie scheinbar eine eigene Intelligenz entwickeln und sich ihrem Besitzer regelrecht zu entziehen versuchen.

Purifikationsgewand

Ein alles verhüllendes Gewand, das mit einem Sichtdisplay versehen ist. Auf den Displays können unterschiedliche Augen dargestellt werden. Beliebt ist das zertifizierte, unerotische Standardaugen Modell Valentin. Laut *Katalog* gilt es als rein.

Raumkraken

Raumkraken sind gigantische Kreaturen, die es in den unterschiedlichsten Farben gibt. Sie fliegen meist alleine durchs All und stellen für Raumfahrer eine tödliche Gefahr dar. Vor allem zur Paarungszeit, denn männliche Raumkraken fühlen sich gerne mal von Raumschiffen angezogen und versuchen diese zu besteigen. Das kann bis zur Vernichtung des Raumschiffs führen, denn Raumkrakenbullen sind für ihre brutalen Liebesspiele bekannt.

Stößt eine Raumkrakenkuh dazu, wird es besonders gefährlich. Weibliche Raumkraken neigen nämlich zur Eifersucht und versuchen das scheinbare konkurrierende Weibchen zu töten.

Legenden nach gibt es sogar uralte Raumkraken, die so groß wie Planeten sind – denn Raumkraken hören niemals auf zu wachsen. Solch ein gigantischer Raumkraken wird im Volksmund *Raumkrakenmolo* genannt.

Reinheitsamt

Das Reinheitsamt der Novae legt fest, ob etwas den hehren Ansprüchen der Novae genügt und die Seele unbefleckt lässt. Dazu wurde der *Katalog* erstellt, den jede anständige Nova mit sich führt und täglich darin liest. Im *Katalog* ist ganz genau aufgeführt was vom

Reinheitsamt als rein und was als unrein erklärt wurde. Es gibt übrigens niemals eine Angabe von Gründen.

Jedes Jahr gibt es eine Aktualisierung des *Katalogs*. Manche Novae besitzen allerdings keine aktuelle Ausgabe und dichten deswegen Artikel nach eigener Auslegung in den *Katalog* hinein.

Auszüge aus dem *Katalog* werden *Broschüren* genannt und von Missionarinnen verteilt, um alle Spezies von der wahren Reinheit zu überzeugen.

Schwerkraft

Es gibt keine vollkommene künstliche Schwerkraft. Schwerkraft wird mittels Magnetismus erzeugt (es gibt günstige MagTeppiche zu kaufen), in Kleidung und Ausrüstung eingewobene Metallpartikel und MagSpray, dass auf Haare und andere Sachen gesprüht werden kann. Dadurch fühlt sich diese künstliche Schwerkraft beinahe echt an, aber eine nackte Diggar vermag es trotzdem noch in der Schwerelosigkeit zu schweben.

Eine weitere Variante sind rotierende Stationen oder zumindest Segmente, die mittels Rotation Schwerkraft erzeugen.

Das ist der aktuelle Stand der Wissenschaft. In wissenschaftlichen Kreisen wird aber davon gesprochen, auf diesem Gebiet bald große Fortschritte zu erzielen.

Sol-Kult

Der Sol-Kult wurde auf Thera Regath gegründet und gilt als der älteste Basis-Kult. Seine Mitglieder verehren, erforschen und beten das weiße Loch an, in dessen Einflussbereich Thera Regath liegt. Der Kult geht davon aus, dass innerhalb des weißen Lochs die Propheten leben, spirituell und geistig hochentwickelte Individuen, die vom Sol-Kult als Erschaffer des Universums und der Gerechtigkeit angesehen werden.

Die Mitglieder des Kults werden Solisten genannt und sie sind aufrechte Vertreter von Recht und Ordnung. Viele Solisten schlagen in ihrer Gesetzestreue über die Stränge, denn für sie gelten nur die umfangreichen und komplexen Gesetzestexte des Imperiums.

Schwerverbrecher werden durch das weiße Loch geschickt, um auf der anderen Seite ein neues Leben zu beginnen. Gleiches gilt für verstorbene Solisten, was manchmal zu Problemen mit den Neroni (Mitglieder des Neron-Kults) führt, die ausnahmslos alle Toten in ihre Begräbnis-Cluster fliegen wollen.

Solisten tragen im Dienst meist weiße Gewänder und die bewaffneten Gardisten (die Sol-Aya) sind traditionell mit dem Sol-Lingam ausgestattet, einer alten Ritualwaffe.

Sol-Lingam

Die Ritualwaffe des Sol-Kultes. Es handelt sich um einen vergoldeten Streitkolben, der mit zwei eiförmigen, runden Schlagköpfen ausgestattet ist.

Standardzeit

Eigentlich hat jeder Planet seine eigene Zeit. Aber für geschäftliche Transaktionen und der Tradition wegen, richten sich alle Mittelwelten nach der auf Thera Regath benutzten

Standardzeit.

Die Minute hat 60 Sekunden, die Stunde 60 Minuten und der Tag 24 Stunden. Ein Monat hat 30 Tage und das Jahr 12 Monat. Wir schreiben das Jahr 1035 nach Bob Errets Sturz (1035 BES).

STARS

Die Helden des Schwarzen Alls sind die STARS des Spiels. Aber auch im Spiel hat der Begriff eine Bedeutung, denn STARS werden die wagemutigen Abenteurer genannt, von deren selbstlosen Taten die Bevölkerung immer wieder gerne hört oder jene Abenteurer, die sich gegen guten *Kredit* für wagemutige Unternehmungen anheuern lassen.

Technologie

Die Technologie in „Das Schwarze All“ ist um einiges archaischer, als in anderen Science-Fiction-Universen. Alles ist ein wenig düsterer, gebrauchter und älter. Es gibt noch Schalter, Hebel, Knöpfe und Tasten. Die Technik ist simpel, haptisch und laut. Touchpads und hochauflösende Displays sind dem Virtuellen Raum vorbehalten.

Hochleistungssensoren gibt es keine. Ein Sternensystem zu scannen dauert lange, die Informationen sind bei ihrer Auswertung bereits wieder veraltet und sämtliche Objekte verfälschen die Ortung. Genug Spielraum, um sich ein Katz-und-Maus-Spiel zu liefern.

Es gibt keine Feuertgefechte auf große Distanz. Bis zum Einschlag vergeht meist zu viel Zeit und das Ziel hat sich fortbewegt. Raumschiffe müssen nahe genug herankommen, um zu feuern. Gefechte mit ÜLG oder im Gleitstrom sind unmöglich. Um im Weltraum jemanden zu treffen, muss der Schütze nahe herankommen. Deswegen finden die meisten Gefechte an einem Ort statt, wo sich die Raumschiffe langsam bewegen müssen oder gar angedockt haben. Besonders kritisch ist der Zeitpunkt, wenn ein Schiff den ÜLGA anwirft, um auf ÜLG zu gehen.

Waffen und Panzerkleidung sind ebenfalls sehr archaisch. Mittels der Technik wurden bekannte Nahkampfwaffen verbessert und Rüstungen modernisiert, aber es gibt keine Laserpistolen oder hochmoderne Vollrüstungen. Waffen verfügen aber oft über Blastertechnologie, während Rüstungen mit Plasmaschutzfunktionen ausgestattet sind.

Mittelalterliche Nahkampfwaffen, Fernkampfwaffen und Rüstungen sind leicht zu bekommen und werden oft verwendet. Vor allem in Raumschiffen, denn mit einem Schwert sind Querschläger ausgeschlossen, die empfindliche Technik beschädigen oder gar die Hülle perforieren können. Zudem sind traditionelle Waffen sehr beliebt.

Moderne Nahkampfwaffen, Fernkampfwaffen und Rüstungen sind zwar auch leicht erhältlich, kosten aber mehr als in anderen Hintergrundwelten. Futuristische Nahkampfwaffen, Fernkampfwaffen und Rüstungen kosten viel mehr als in anderen Hintergrundwelten. Das steuert sozusagen über die Preisgestaltung den archaischen Technologiestil.

Waffen die mit Blastertechnologie ausgestattet sind, kosten und wiegen etwas mehr als ihre normalen Vertreter. Allerdings haben sie auch eine erhöhte Durchschlagskraft.

Rüstungen die mit Plasmatechnologie ausgestattet sind, kosten und wiegen etwas mehr als

ihre normalen Vertreter. Sie haben eine erhöhte Schutzkraft. Keine Angst, die Rüstungen sind keinesfalls mit kochend heißem Plasma ausgestattet, dass den Träger schützt. Das Plasma befindet sich in dem Akku, der für den Hih-Tech-Schutz zuständig ist.

Blasterwaffen und Plasmarüstungen sind leicht zu erkennen, denn sie sind mit aufblitzenden Dioden, schmalen Leuchtbalken oder glimmenden Lichtern ausgestattet.

Thera Regath

Der Zentralplanet des Imperiums und einstiger Mittelpunkt des Mittelwelten-Clusters. Es handelt sich um eine gewaltige Makropole, die jeder Imperiale mindestens einmal in seinem Leben gesehen haben sollte und die am Einflussbereich eines weißen Lochs liegt.

Auf Thera Regath sind alle Basis-Kulte vertreten, doch der Sol-Kult ist am mächtigsten. Sein Einfluss reicht bis in die höchsten Regierungsebenen hinauf und große Abschnitte der Makropole stehen unter Verwaltung des Kultes oder gehören ihm gar.

ÜLGA

Die Raumschiffe des Schwarzen Alles fliegen allesamt mittels Überlichtgeschwindigkeit (ÜLG), um die gigantischen Entfernungen zu überbrücken. Und zwar in annehmbarer Zeit. Dazu wird der ÜLGA eingesetzt, der Überlichtgeschwindigkeitsantrieb.

Für den ÜLGA gibt es mehrere Klassifizierungen: 1 bis 4. Dabei legt jede ÜLGA-Klasse ein Vielfaches von 5 Lichtmeilen in 12 Standardstunden (SDST) zurück. Ein kleiner Frachter mit ÜLGA 1 käme also an einem Standardtag (SDT) 10 Lichtmeilen weit. Ein vollbesetztes Kriegsschiff mit ÜLGA 4 ganze 40 Lichtmeilen. Eine wahnsinnige Geschwindigkeit. Allerdings kostet ein hochklassiger ÜLGA mehr *Kredit* und frisst auch mehr Treibstoff - der wiederum viel *Kredit* kostet oder - eine eigene Raffinerie an Bord vorausgesetzt - viel Zeit frisst. Das sind alles Dinge, die ein Raumschiffkapitän des Schwarzen Alles beachten muss.

ÜLGA-Routen

Das bekannte Universum wurde bereits vor langer Zeit erforscht und zwischen den meisten Systemen existieren bekannte Routen. Es leuchtet sicherlich ein, dass ein Schiff mit ÜLG sämtlichen Gefahren des weiten Alles ausgesetzt ist und kein Kapitän schnell genug reagiert, um einem Steinbrocken auszuweichen, der sich im Weg befindet. Davon einmal abgesehen gibt es auch gar keine Sensoren, die so schnell Ergebnisse liefern könnten, dass eine Korrektur möglich ist.

Deswegen gibt es die ÜLG-Routen. In regelmäßigen Abständen wurden Raumbojen ausgesetzt, die selbstständig ihre Umgebung scannen, kleinere Gefahrenquellen weglassen und gleichzeitig ein Signalf Feuer senden, um in ihrer Umgebung einen sicheren Kurs auszuweisen und den Raumverkehr zu regeln. Fällt eine Raumboje aus ist das kein Problem, denn benachbarte Raumbojen können eine Zeit lang die Funktion übernehmen. Nur größere Lücken stellen ein Problem dar. Ein Raumschiff mit ÜLGA klinkt sich einfach in eine Raumbojenkette ein und fliegt schneller als das Licht entlang der Signalf Feuer.

Strecken mit intakten Raumbojen, die auch regelmäßig gewartet werden, sind als grüne Routen bekannt. Auf einer grünen Route zu stranden oder in einen stellaren Körper zu

fliegen, geschieht sehr selten. Rote Routen sind um einiges gefährlicher. Es handelt sich um Routen die noch im Aufbau sind oder um ehemals grüne Routen, die nun große Lücken in der Raumbojenkette aufweisen.

Virtueller Raum

Der virtuelle Raum ist eine Art kybernetischer Raum oder Tensor, eine einst von Computern geschaffene und heute von künstlichen Intelligenzen bewachte Welt.

Ursprünglich wurde der virtuelle Raum auf den Mittelwelten von HSD (Hypergalactic-Shared-Datacluster), beim Versuch eine galaktische Vernetzung herzustellen geschaffen. Das Experiment scheiterte und der erschaffene virtuelle Raum verselbstständigte sich. Einige Wissenschaftler und Historiker behaupten, dies läge am verbotenen Einsatz von E.P.I.-Technologie. HSD streitet das vehement ab.

Fakt ist und bleibt, dass der virtuelle Raum autark existiert und scheinbar vollkommen unwillkürlich Planeten oder ganze Sonnensysteme oder gar Regionen wie ein Netzwerk miteinander verbindet. Er ist sozusagen eine Welt für sich, in der die Avatare der sogenannten Immersionisten eindringen und reisen können. Voraussetzung dafür ist die Fähigkeit der Immersion.

Mit ihr kann der Geist des Immersionisten - im Körper eines dem Immersionisten ähnelnden Avatars - den virtuellen Raum betreten, bereisen, ein Objekt zerstören, ein Objekt erschaffen und den virtuellen Raum verlassen. Jede dieser Tätigkeiten geschieht in Nullzeit.

Immersionisten können an jedem beliebigen Punkt in der realen Welt versuchen in den Virtuellen Raum einzudringen. Der Avatar materialisiert sich dann am nächst gelegenen freien Einstiegspunkt.

Außerdem besteht keine Möglichkeit, den virtuellen Raum mit der Realität zu verbinden. Es kann nur mitgenommen werden, was im Geist des Immersionisten vorhanden ist. Von Vorteil ist hierbei, dass Dinge die dem Avatar passieren ebenfalls nur virtuell sind. Wird der Avatar getötet wird der Immersionist aus der virtuellen Welt ausgeschieden, kann aber mit einem neuen Avatar wieder am nächstgelegenen freien Einstiegspunkt-Punkt erscheinen. Seine ganze virtuelle Ausrüstung ist dann aber verschwunden.

Wilder Raum

Eine von Katastrophen und Kriegen gebeutelte Region, in der die Machthaber ständig wechseln. Seit dem letzten großen Raumkrieg im Wilden Raum werden viele der bewohnbaren Welten von Mutationsstrahlung heimgesucht.

Xylophile

Xylophile sind schlanke und hochgewachsene Gestalten. Die Xylophile haben sich aus Bäumen entwickelt und gelten als fleischfressende Pflanzenspezies, die vor allem Großpflanzen und - natürlich - alle Arten von Bäumen liebt. Allerdings haben sich die Xylophile in den letzten Jahrtausenden weiterentwickelt und viele von ihnen tendieren heutzutage dazu, sich nur von Licht, Wasser und Erde zu ernähren. Der Genuss von Fleisch ist zwar noch akzeptiert, aber langsam am Schwinden.

Die spirituellen weit entwickelten Xylophile lieben die schönen Künste, bewusstseinsverändernde Substanzen, sexuelle Ausschweifungen und jegliche Art von Holz. Ihr Ziel ist es die vollkommene Transzendenz und Harmonie zu erreichen. Allerdings fühlen sie sich von den Diggarz dabei gestört. Das liegt in einem Vorfall begründet, der beim Erstkontakt dieser beiden Spezies stattfand und auf einem Missverständnis beruhte, das zu einem langen Krieg führte.

Bei einem gemeinsamen Bankett (das erste beider Spezies zusammen), trugen die Diggarz ein gewaltiges Büfett an auserlesenen Speisen auf. Unter anderem gewaltige Festplatten mit vegetarischen Gerichten. Die Xylophile waren angesichts dieses Massenmordes entsetzt und griffen zu den Waffen. Nach der siegreichen Schlacht verspeisten sie dann die getöteten Diggarz. Es dauerte Jahrzehnte, bis endlich wieder Frieden und Akzeptanz zwischen den beiden Spezies herrschte. Dennoch ist bis heute ein unterschwelliger Groll zurückgeblieben, der sich in Vorurteilen niederschlägt.

Heute pflegen die Xylophile ihren Traum von der vollkommenen Harmonie vor allem im virtuellen Raum. Sie lieben die Immersion und tauchen stundenlang in den virtuellen Raum ein. Irgendwo im Virtuellen Raum verborgen haben die Xylophile-Immersionisten die virtuelle Stadt Immer-Simm errichtet, in der sie mit ihren Avataren in höchster Harmonie leben und agieren können.

Hinzu kommt, das Xylophile Neutren sind und Probleme damit haben, Fortpflanzung und Geschlechterkampf anderer Spezies zu verstehen. Außerdem neigen sie dazu, ihre Körper medizinisch in eine harmonische Form zu bringen und mittels Implantaten zu optimieren.

Zusammenfassung

Der Sol-Kult hat es sich zur Aufgabe gemacht, den Sklavenhandel überall im Universum zu bekämpfen. Dank seiner starken Präsenz auf den Mittelwelten ist der Sklavenhandel dort faktisch abgeschafft. Jetzt hat sich das Augenmerk des Ersten Solisten auf die Welten am Rande des goldenen Nebels gerichtet, die ihren Reichtum alleine den Sklaven verdanken. Ungekrönter König aller Sklavenplaneten ist Alak Alpha, dessen Macht bis auf die Mittelwelten reicht. Auch für die Imperatorin ein unhaltbarer Zustand. Doch offiziell kann niemand etwas unternehmen.

Der Grund dafür sind die Rohstoffe, die von den Sklaven am Rande des goldenen Nebels gewonnen werden. Allen voran seltene Kristalle, die vor allem in moderner Technik eingesetzt werden. Besonders die kosmische Strahlung des Goldenen Nebels lässt sehr effektive und einzigartige Kristalle wachsen, die ihrer Empfindlichkeit wegen von Hand geerntet werden müssen. Problematisch ist allerdings, dass die kosmische Strahlung für die meisten Lebewesen tödlich ist, ebenso der Kontakt mit den unveredelten Kristallen.

Gegen Alak Alpha und die anderen Sklavenplaneten ein Embargo zu verhängen oder gar gegen sie in den Krieg zu ziehen, würde sämtliche Mittelwelten vom Bau moderner Technologie abschneiden. Das ist einer der Gründe warum offiziell – wenn auch zähneknirschend – gute Kontakte und Handelsbeziehungen zu den Sklavenhändlern bestehen.

Nichtsdestotrotz haben sich die Solisten dem Kampf gegen die Sklaverei verschrieben. Da sie offen zum Stillhalten verdammt sind, sollen die STARS in einer geheimen Operation einen der größten Sklavenhändlerringe infiltrieren, wichtige Informationen beschaffen und die Organisation dann von innen heraus zerschlagen. Die Solisten gehen davon aus, dass niemand die Spur bis zum Imperium und ihrem Kult zurückverfolgen kann und den Sklavenhändlern eine empfindliche Niederlage bereitet wird, die vielleicht zu einer Rebellion und anschließend einem freien Handel nach Vorbild der Mittelwelten führt.

Spielleiter-Information

Natürlich wird sich das Abenteuer komplexer gestalten, als der Zusammenfassung zu entnehmen ist. Den STARS ist nämlich unbekannt, dass es unter den Solisten einen Verräter gibt der für die Sklavenhändler arbeitet. Und dieser Mann hat die STARS verraten.

Anstatt die STARS als kriminelle Handelspartner der Sklavenhändler empfangen werden und sich ihnen anschließen, werden sie gefangen genommen und müssen auf einer der Erntestationen am Randes des Goldenen Nebels Dienst schieben. Der sichere Tod, falls sie beschließen sich ihrem Schicksal zu ergeben.

Die Aufgabe der STARS wird es also sein von der Station zu fliehen. Dabei bekommen sie ein paar Informationen an die Hand, um doch noch einen Sieg gegen die Sklavenhändler zu erringen und ihnen einen empfindlichen Schlag zu verpassen - falls es die STARS darauf anlegen.

Schlussendlich werden die STARS erkennen, dass die Sklavenhändler selbst nur billige Werkzeuge sind und einer bisher unbekannten E.P.I. in die Hände spielten. Am Ende werden die STARS vielleicht siegen, aber dieser Sieg wird bitter schmecken. Denn es sind nicht die Sklaven die frei sind, sondern deren dankbaren Peiniger.

1: Das Spiel der Solisten

Das Abenteuer nimmt auf Thera Regath seinen Lauf, dem Zentrum der Mittelwelten, eine florierende Makropole und Heimat der Imperatorin. Hier befinden sich auch die größten Niederlassungen des Sol-Kultes und haben die Solisten den größten Einfluss auf die Politik des Imperiums. Ihre Symbole, Predigten und Sicherheitskräfte sind allgegenwärtig und prägen das planetenweite Stadtbild.

Wir gehen davon aus, dass die STARS bereits das ein oder andere Abenteuer bestritten haben und deswegen die Aufmerksamkeit des Sol-Kultes auf sich zogen.

Die Solisten planen seit Jahren einen Schlag gegen die Sklavenhändler von Alak Alpha. Nach zähen Verhandlungen haben sie endlich eine Vereinbarung mit der Imperatorin getroffen und sind bereit, zur Tat zu schreiten. Da niemand das Imperium oder den Sol-Kult mit der Aktion in Verbindung bringen kann, sind die Solisten auf der Suche nach ein paar verwegenen und erfahrenen Abenteurern. Und hier kommen die STARS in Spiel.

Sie werden von einem imperialen Beamten einer Kleinigkeit wegen angesprochen (entweder per Planarkomm oder persönliche Ansprache) und zu einem verbindlichen Gesprächstermin eingeladen. Das ist auf Thera Regath ein normaler Vorgang, immerhin regiert die Bürokratie die Makropole.

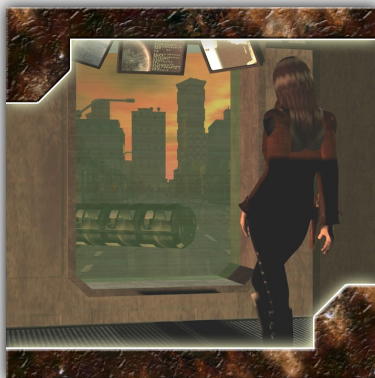
Wenn die STARS dann zum vereinbarten Termin erscheinen, werden sie von der Solistin Solaria von Gaal erwartet. Sie ist für die Geheimaktion „Goldener Sturm“ verantwortlich und will die STARS anwerben. Sie wird von vier Sol-Aya begleitet, Gardisten des Kultes, die den Solisten einen heiligen Eid schworen und als Leibwachen eingesetzt werden.

Solaria ist eine Solistin dritter Klasse und innerhalb des Kultes schnell aufgestiegen. Sie ist ehrgeizig und wird alles daransetzen, um die STARS zur Mitarbeit zu bewegen. Selbst wenn Solaria dazu Versprechungen machen muss, die sie nur schwer oder gar nicht einhalten kann.

Der Plan

Die STARS sollen an Bord eines Sklavenschiffs an den Rand des goldenen Nebels aufbrechen, um auf dem Sklavenplaneten Alak Alpha mit einem imperialen Agenten Kontakt aufzunehmen.

Dem Agenten ist es in den letzten Monaten gelungen Mitglied der Sklavenhändlerorganisation Söhne des Tukans zu werden. Er soll die STARS den Sklavenhändlern als potenzielle Investoren aus den Mittelwelten vorstellen, die mehrere große Sklavenkäufe tätigen wollen. Natürlich ist alles nur fingert, denn die STARS sollen –



zusammen mit dem Agenten – ihren Aufenthalt nutzen, um so viele Informationen wie möglich zu beschaffen.

Im Fokus der Ermittlungen stehen vor allem die Geschäfte des Sklavenhändlers Rego Sisirass, dem Kopf der Söhne des Tukans. Der Sol-Kult geht davon aus, dass sich die Söhne auflösen, sobald Sisirass überführt und ruiniert wurde. Eine berechnete Annahme, denn die Sklavenhändler neigen nur wenig zur Zusammenarbeit.

Sobald die Informationsbeschaffung abgeschlossen ist, inklusive dem Download sensibler Informationen aus Sisirass' privatem Rechner, verschwinden die STARS zusammen mit dem Agenten von Alak Alpha und überlassen den Solisten die restliche Arbeit. Die haben allerdings nichts dagegen, falls die STARS nebenbei noch selbst etwas gegen die Sklavenhändler unternehmen wollen.

Einziger Haken an der Sache: Das Imperium und der Sol-Kult sind offiziell nicht an der Aktion beteiligt und können keine Rückendeckung geben. Solaria von Gaal verspricht aber, im Notfall inoffiziell alle Register zu ziehen, um den STARS zu helfen. Es ist aber davon auszugehen, dass die Sache reibungslos läuft.

Die Söhne des Tukans

Unter der Führung von Rego Sisirass haben sich die dreizehn mächtigsten Sklavenhändler zu den Söhnen des Tukans zusammengeschlossen. Alle anderen Sklavenhändler und Organisationen müssen sich ihnen unterwerfen oder werden ausgelöscht. Das nehmen diese nur zähneknirschend hin und sind gerne bereit, den Söhnen eins auszuwischen – oder in deren Reihen aufzusteigen, falls ein Platz frei wird.

Zu den dreizehn Sklavenhändlern der Söhne gehört natürlich Sisirass selbst, der ständig in Begleitung seiner Leibwache und seiner persönlichen Lustweiber unterwegs ist. Als nächstes folgen seine beiden Vertrauten: Gonn Dolf der Graue und Amethyst Oschenn. In absteigender Reihenfolge folgen dann Eissturm, Fakk Marakk, Dongi Diggatott, Faluschaan Hemori, Jasmin Xalaxar, Nabeeri Harnistra, Loff K'Pudd, Feila Flynk, Schrikk Schameng und Oldi Oldowski.

Der Lohn der Mühen

Die Solisten sind in der Sache sehr großzügig. Am Ende der Mission können die STARS das Sklavenschiff gerne behalten, ebenso alle Ausrüstung und *Kredite*, die sie den Sklavenhändler abknöpfen. Zudem werden sie mit einem dicken Spesenkonto ausgestattet, um überzeugend als Geschäftsleute auftreten zu können. Dafür lässt der Sol-Kult ganze 50.000 *Kredite* pro STAR springen. Was übrig bleibt können die STARS ruhig behalten. Zusätzlich gibt es für jeden STAR nochmals 50.000 *Kredite* bei Abschluss der Mission. Der Sol-Kult weiß, dass die Mission gefährlich ist und zeigt sich dementsprechend großzügig.

Problemlösungen

Die STARS erscheinen nicht zum Termin: In diesem Falle macht sich eine angesäuerte Solaria von Gaal mit der doppelten Anzahl an Sol-Aya auf den Weg, um die STARS in deren Quartier aufzusuchen. Immerhin geht es um die Befreiung der Sklaven und die Eindämmung des Sklavenhandels, da schluckt Solaria auch schon mal ihren Stolz hinunter.

2: Ankunft auf Alak Alpha

Die STARS werden die Reise nach Alak Alpha auf einem ehemaligen Sklavenjäger-Raumschiff antreten, der Kometenschweif. Das Schiff wird dem Sol-Kult vom PHX-Handelskombinat zur Verfügung gestellt. PHX hat die Kometenschweif vor einigen Monaten aufgebracht und sämtliche damit transportieren Sklaven befreit. Die Kometenschweif sollte deswegen in den Augen eines Sklavenhändlers unauffällig genug sein, um als Tarnung zu dienen.

Die STARS können natürlich auch mit einem eigenen Schiff in den Goldenen Nebel aufbrechen, laufe dann aber Gefahr bei Problemen das Schiff zu verlieren oder gar, dass ihr Schiff von einem Schurken erkannt wird. Geht dagegen die Kometenschweif verloren, werden die Kosten von PHX getragen. Außerdem besitzt das Raumschiff einige Spielereien, die für die Mission vielleicht noch nützlich sein können.

An Bord der Kometenschweif

Bei der Kometenschweif handelt es sich um einen kleinen, atmosphärentauglichen Frachter. Der Frachter ist grob in zwei große Bereiche unterteilt: In den Frachtbereich und in den Mannschaftsbereich.

Der Frachtbereich ist von überall aus leicht zu erreichen. In Wände und Boden sind Ketten eingelassen, um bis zu einhundert Sklaven aufnehmen zu können. Im Bedarfsfall gibt es am Bug der Kometenschweif eine Abwurffunktion, um angekettete Sklaven während dem Flug innerhalb von einer Minute zu "entsorgen". In der Mitte des Frachtraums sind im Boden zwei HCAs versenkt, die mit HCRs befüllt und ausgefahren werden können.

Der Mannschaftsbereich ist natürlich um einiges bequemer. Es gibt eine Brücke, mit Platz für vier Mannschaftsmitglieder. Außerdem sechs Kabinen, die allesamt mit einer kleinen Hygienecke ausgestattet sind. Die kleine Bordküche befindet sich genau neben dem Kasino. Zusätzlich gibt es einen kleinen Lagerraum und einen Werkraum für kleinere Reparaturen. Unterwegs kann immer wieder mal etwas passieren und oft sind die nächsten Raumstationen oder bewohnten Planeten Tage entfernt. Deswegen verfügt die Kometenschweif auch über eine kleine Krankenstation, die für die Behandlung gängiger Verletzungen und Krankheiten ausgestattet ist.

Das Kasino ist mit einem Hologerät und einer Auswahl aktueller Filme ausgestattet (Liebesdramen, Musicals und die ersten sieben Staffeln der hochwertig produzierten Kult-Serie „Eine Gruppe von Solisten“). In der Mitte steht ein gemütlicher Tisch mit Stühlen drumherum. Bilder der Mittelwelten sorgen für ein Gefühl der Heimat.

An Bord der Kometenschweif gibt es keine Schwerelosigkeit. Die Charaktere müssen Magnetschuhe tragen. Alles andere kann großzügig mit MagSpray besprüht werden (Haare, Kleinteile wie Stifte, Papier et cetera).

Der Lagerraum des Frachters ist gut gefüllt. An Bord befinden sich 100 Vollwertkost-Rationen, 200 Carbo-Hydrat-Riegel, Rohmasse und Aromen für weitere 500 Riegel nach eigenem Geschmack, 5 Betäubungsgranaten, 5 Messer, 5 Blasterrevolver mit jeweils einer Ersatztrommel, 5 Rauchgranaten, 50 Meter Kletterseil (Belastbar bis zu 10 Tonnen), 5 Funkgeräte mit Kehlkopfmikro, 5 Erste-Hilfe-Kästen, 1 Warndreieck, 5 Blendgranaten, 1

Werkzeugkasten (Elektronik), 1 Werkzeugkasten (Mechanik), 100 Dosen MagSpray und 5 Raumanzüge mit Tornistern (die für jeweils eine Stunde Gebrauchsdauer befüllt werden können).

An Bewaffnung hat die Kometenschweif zwei große Lasergeschütze zu bieten, deren Kanzeln an den Seiten unterhalb des Frachters angebracht sind und von Bordschützen bedient werden müssen.

Wenn sich die STARS umsehen fällt ihnen auf, dass das Raumschiff wie neu aussieht. Es gibt keinerlei Gebrauchsspuren, obwohl der zuständige Handelsvertreter (Nafexx Quinn) von PHX überzeugend versichert, die Sklavenjäger hätten das Schiff mehrere Jahre in Betrieb gehabt.

Ankunft im Goldenen Nebel

Der Anflug in den Goldenen Nebel findet über Anokko statt. Die Kontrollen der dortigen Satellitenstation sind lasch, aber dennoch vorhanden. Die STARS können versuchen den Sensoren der Station zu entgehen, um ungesehen in die Region einzutauchen. Das ist eine übliche Vorgehensweise und nur dann von Bedeutung, wenn die Sklavenhändler versuchen einen offiziellen Anschein zu erwecken. Zum Beispiel, wenn ein unliebsamer Konkurrent als „Schmuggler“ gebrandmarkt und festgesetzt wird.

Die Zölle im Goldenen Nebel sind sehr niedrig und werden nur erhoben, um sich den Anschein von Zivilisation zu geben. Pro Schiff sind 10 *Kredite* zu entrichten, auch zahlbar in Raten oder zu einem späteren Zeitpunkt.

Piraten!

Der Weiterflug über die ÜLGA-Routen führt von Anokko über Hamilla nach Nao'Peng. Der letzte Abschnitt ist eine rote Route und erfordert etwas mehr Können beim Programmieren, da viele der Daten veraltet sind und Piraten in dem Gebiet für Unruhe sorgen. Sie stammen von Aschmir und sind den Sklavenhändler ein Dorn im Auge.

Und tatsächlich, die STARS geraten in eine Falle der Piraten. Die Besatzung der Einsamen Wolf liegt kurz vor Nao'Peng auf der Lauer und hat einen der Satelliten gehackt. Sobald sich ein Schiff über die ÜLGA-Route bewegt wird ein Störsignal gesendet und der Schiffscomputer gibt eine Warnmeldung, bevor sich der ÜLGA abschaltet und das Raumschiff auf Normalgeschwindigkeit zurückfällt.

Befindet sich einer der STARS zu dem Zeitpunkt im Cockpit, kann er entscheiden das Warnsignal zu ignorieren und dadurch zu riskieren, dass die Kometenschweif gegen ein Hindernis knallt und zerstört wird.

Gehen die STARS den Piraten in die Falle, dann sehen sie sich mit vier Raumjägern konfrontiert. Die Piraten drohen über Funk damit, das Raumschiff zu zerstören, falls sie nicht an Bord kommen und das Kommando übernehmen können. Sollten sich die STARS ruhig verhalten und kooperieren, wird alles ganz friedlich ablaufen. Das behaupten jedenfalls die Piraten.

Zwei der Raumjäger wollen andocken, während ihre Kameraden draußen bleiben und Rückendeckung geben. Laut Plan wird zu einem kleinen Asteoridenhaufen geflogen. Hier wartet das Einsatzschiff der Piraten, um den Frachter zu bemannen und nach Aschmir zu

fliegen. Die Besatzung wird versklavt und auf Alak'Alpha verkauft.

Problemlösungen

Die STARS drohen abgeschossen zu werden. In dem Falle kann ein Slavenjäger auftauchen, der unerwartet zur Hilfe eilt und die Piraten angreift.

Falls die STARS versklavt werden, kann das Abenteuer etwas abgekürzt werden. Dann erkennt Rego Sisirass die STARS Dank seines Spions und braucht sich so keine Mühe machen, um die STARS festsetzen zu lassen. Er lässt sie über einen Mittelsmann kaufen und nach Rex Orbital schaffen.

Landung auf Alak Alpha

Das Alak-System besteht aus sieben Planeten, von denen nur Alak Alpha bewohnbar ist. Drei Monde umkreisen ihn: Aralak, Panualak und Binalak. Auf jedem der Monde befindet sich eine kleine Station und eine Weltraumkanone, um Gefahren aus dem All mit großem Kaliber zu begegnen.

Alak Alpha ist eine Dschungelwelt, die stets vom goldenen Schimmer des nahen kosmischen Nebels eingehüllt wird. Auf dem Planeten ist niemals echte Nacht, allerdings kennen die Einheimischen alleine fünfzig Farbabstufungen von Gold.

Es gibt auf Alak Alpha kein intelligentes Leben, aber eine vielfältige Flora und Fauna. Pflanzen und Tiere wachsen zu einer enormen Größe heran und sind meistens auch noch giftig. Besonders beeindruckend sind die Alakiren, gewaltige Flugechsen. Es sind wilde und gefährliche Geschöpfe, die manchmal Raumschiffe angreifen. Im Luftraum von Alak Alpha ist es deswegen gut, stets einen schnellen Finger am Abzug der Bordkanonen zu haben.

Die Atmosphäre des Planeten ist durch den Goldenen Nebel verstrahlt. Wer sich zu lange ohne Schutz oder außerhalb der Unterkünfte aufhält, siecht innerhalb weniger Tage dahin. Die Strahlung zersetzt langsam die Zellen, was zu Organschäden und schlussendlich Organversagen führt. Allerdings sorgt die Strahlung dafür, dass auf dem Planeten viele seltene Kristalle wachsen.



Diese Kristalle sind Bestandteil moderner Technologie und stark begehrt. Sie werden auf Kristallfarmen gezüchtet, gewaltige gerodete Areale, auf denen sich riesige Solarpaneele zum Himmel strecken. Sklaven werden gezwungen die Paneele regelmäßig zu ernten, oft unter miserablen Arbeitsbedingungen. Obwohl die Sklaven in einfachen Unterkünften untergebracht sind, hauchen sie irgendwann ihr Leben aus. Die meisten der Sklaven haben auf Alak Alpha eine Lebenserwartung von nur zwei Jahren – eine gute Behandlung vorausgesetzt.

Die Hauptstadt und Ziel der STARS ist Alak Alpha Prime. Die Stadt besteht aus gewaltigen Türmen, die aus dem Dschungel in die Höhe

ragen, oft von Pflanzen überwuchert. Große Röhren verbinden die Türme miteinander, so dass die Reichen und Mächtigen sich niemals der Strahlung des Planeten aussetzen brauchen. Alakiren jagt oft über die Turmspitzen oder gar zwischen ihnen hinweg. Kommt eines der Tiere zu nahe, wird es von einem der Turmgeschütze abgeschossen.

Alak Alpha Prime ist das Juwel des Goldenen Nebels und Schmelztiegel der Spezies und Kulturen. Wer es sich leisten kann lebt in den Türmen und stellt seinen Reichtum prunkvoll zur Schau. Alle anderen sind nur Sklaven und dienen ihren Meistern.

Auf den Basaren und Promenaden der Stadt tobt das Leben, denn hier kann alles käuflich erworben werden. Jegliche verbotene Substanz, Sklaven oder geächtete Waffen – hier ist alles zu bekommen. Solange der *Kredit* stimmt.

Soviel Reichtum und Verdorbenheit auf einem Fleck lockt natürlich auch Gesindel und Kriminelle an, die mit einem schnellen Griff, einem genauen Stich oder einer trickreichen Lüge an die Habe der anderen gelangen wollen. Schutzlos durch die Türme und Röhren von Alak Alpha Prime zu gehen, ist gleichbedeutend mit einem Todesurteil.

Beim offiziellen Anflug auf den Planeten bekommen die STARS einen Hangar im zentralen Raumhafen von Alak Alpha Prime zugewiesen. Sind die STARS heimlich unterwegs können sie auch beschließen, außerhalb der Stadt zu landen und sich zu Fuß durch den Dschungel zu schlagen. An den Zugängen gibt es keine Kontrollen. Wer wie ein Sklave aussieht, muss allerdings damit rechnen aufgegriffen und exekutiert zu werden.

Der Überfall

Die STARS sollen sich mit dem imperialen Agenten Tharunis Kray auf den unteren Ebenen treffen. Der Agent besitzt dort einen Schmuckladen, den er für kleineren Hehlereien und Geldwäsche benutzt. Alak Alpha Prime ist ein hartes Pflaster und so Fremde ziehen schnell den Blick auf sich, deswegen werden ein paar wirklich üble Burschen auf die STARS aufmerksam.

Es handelt sich um eine Piratenbande unter der Führung von Fistus Faust, die sich derzeit in der Stadt befindet, um ihren rostigen Frachter reparieren zu lassen. Die Wartezeit verbringen sie damit, nach Opfern zu suchen. Wenn die STARS als knallharte Gemeinschaft auftreten, halten sich die Piraten im Hintergrund und geben schnell auf. Wirken die STARS schwach oder sehr vermögend, nutzen die Piraten die nächst beste günstige Gelegenheit, um loszustürmen und ihre Opfer auszuschalten.

Dank der digitalen Zahlungsform der *Kredite* stiehlt natürlich niemand mehr Geld, aber sämtliche Wertsachen und Ausrüstungsteile sind heiß begehrt. Die Piraten begnügen sich deswegen auch damit, Taschen oder Waffen aus den Händen der STARS zu reißen und dann wegzulaufen.

Die Piraten sind in der Werkstatt untergekommen, in der sich auch ihr Frachter befindet: *Alaksus Werkstatt*. Die Kerle dort sind allesamt kriminell, halten sich aber im Zweifelsfalls aus Streitigkeiten heraus oder kämpfen für die Seite, die mehr zahlt. Ihr Boss ist Alaksus Zerk, ein Hüne mit Stiernacken und gewaltigen Muskeln.

Es kann durchaus passieren, dass die STARS von den Piraten vollständig ausgenommen werden oder wichtige Ausrüstung verlieren. In dem Fall ist es ihnen mit etwas Laufarbeit möglich herauszufinden, wo sich der Frachter der Piratenbande befindet. Im Grunde ist es

eine Gelegenheit, um ein weiteres Feuergefecht in Alak Alpha Prime zu inszenieren.

3: Sklaven!

Der Laden von Tharunis Kray liegt etwas abgelegen und ist ziemlich klein. Ein paar bezahlte Wachen halten den Ärger auf Abstand und sichern das Geschäft. Zusätzlich verlässt sich Kray auf zwei Abwehrgeschütze, die in der Decke verborgen sind und bei Aktivierung auf alles feuern, was sich bewegt und keinen passenden Kennchip hat.

Kray begrüßt die STARS als alte Kunden und führt sie sofort ins Hinterzimmer. Selbst seine eigenen Leute haben keine Ahnung, dass er in Wahrheit für das Imperium arbeitet. Das Leben in der ständigen Angst entdeckt zu werden, macht ihn langsam müde und er sehnt sich danach, endlich wieder nach Thera Regath zurückzukehren.

Wichtig beim ersten Aufeinandertreffen mit den STARS ist, dass Tharunis Kray bei ihrem Eintreten einen von ihnen verblüfft anschaut, bevor er seine Gäste lächelnd begrüßt und nach hinten führt. Dieser Umstand ist wichtig, um später den Spion besser enttarnen zu können. Der sieht diesem einem STAR nämlich sehr ähnlich.

Wie vereinbart hat er im Vorfeld den Kontakt zu Rego Sisirass hergestellt und dem Sklavenhändler die STARS als potenzielle und wohlhabende Händler aus dem Mittelwelten-Cluster vorgestellt, die für ganz besondere Kunden käufliche Arbeitskräfte für ganz besondere Tätigkeiten suchen. Um was für Kunden und Tätigkeiten es sich genau handelt, hat Tharunis Kray offengelassen. Hier können die STARS ihre eigene Geschichte stricken.

Die STARS sollen versuchen Sisirass zu beeindrucken und sein Vertrauen zu gewinnen. Leider ist der Sklavenhändler äußerst unberechenbar und sehr vorsichtig, aber auch geldgierig und leicht zu beeindrucken. Sobald die STARS sein Vertrauen erworben haben, sollen Sisirass beobachten, sich Zugang zu seiner geheimen Operationsbasis verschaffen und so viele Informationen wie möglich in die Finger bekommen, damit anschließend seine Geschäfte und somit der Zusammenhalt der Söhne des Tukans empfindlich gestört werden.

Tharunis Kray hat bereits für den Abend ein Treffen mit Sisirass im Club *Seven Slaves* arrangiert. Der Sklavenhändler hält sich dort mindestens einmal die Woche auf, um dort mit seinen Leuten zu feiern und geschäftlichen Kontakten nachzugehen. Alles verläuft nach Plan, was er auch dem Verbindungsmann des Sol-Kultes mitgeteilt hat, mit dem die Aktion abgestimmt wird. Nur Kray und der Verbindungsmann wissen von der wahren Identität der STARS. Deswegen steht die Geheimoperation unter einem guten Stern und niemand muss sich Sorgen machen.

Wer dieser Verbindungsmann ist, verschweigt Kray, um die Person zu schützen. Auf Nachfrage erklärt er nur, dass er bei Eintritt der STARS einen von ihnen zuerst für genau jenen Mann hielt. Nur wenn die STARS Tharunis Kray arg zusetzen, wird er ihnen den Namen verraten: Dexter Dormen.

Problemlösungen

Alle STARS sind Frauen? Dann wird aus dem Verbindungsmann einfach eine Verbindungsfrau!

Seven Slaves

Das *Seven Slaves* befindet sich in einem der höheren Stockwerke von Alak Alpha Prime. Es handelt sich um einen erlesenen Nachtclub, in dem harte Beats aus den versteckt angebrachten Boxen dröhnen, Sklaven tanzen halbnackt in von der Decke hängenden Käfigen und auf der Tanzfläche bewegen sich die Gäste aufgeputscht und ekstatisch zur Musik.

Eine breite Treppe führt zur Galerie hoch, wo es im Halbdunkeln kleine Sitzgruppen gibt. Hier ist es etwas ruhiger und genug Platz, für intimere Gespräche. Verborgene Türen führen weiter in den Club hinein, in die Hinterzimmer. Dorthin, wo die Sklavenhändler ihre Geschäfte tätigen, bevor sie sich anschließend wieder zurück auf die Tanzfläche begeben.

Wenn die STARS im Club erscheinen und nach Sisirass fragen, werden sie erst einmal an seine rechte Hand verwiesen, Isetta Stone, Die Diggar war einst selbst Sklavin und ist Rego Sisirass treu ergeben.

Sie begrüßt die STARS herablassend und taxiert ihre Gäste erst einmal genau. Stone und ihre Leute stellen das Empfangskomitee dar. Natürlich ist die Sache nur gespielt, denn Stone soll die STARS in eine Falle locken.

Nach einigen Minuten erklärt sich Isetta Stone dann bereit, die STARS nach hinten zu führen und Rego Sisirass vorzustellen. Natürlich begleitet von ihren schwer bewaffneten Leuten. Sobald alle in einem der großen Hinterzimmer des *Seven Slaves* sind, verschließt sich die Türe und Waffen werden gezogen. Aus der Decke fahren zwei gewaltige Geschütze heraus. Isetta Stone fordert die STARS auf, sich zu ergeben.

Sollten es die STARS tatsächlich auf ein Gefecht ankommen lassen, dann schlägt Stone zurück. Sisirass will die STARS allerdings lebend, um ein Exempel zu statuieren und das Imperium zu blamieren. Deswegen setzen die Wachen Betäubungspistolen ein. Sollten die STARS allerdings eine Bedrohung werden, greift Isetta Stone auch zu härteren Mitteln und lässt ihre Blasterwaffen eine tödlichere Sprache sprechen. Gleiches gilt dann auch für die schweren Deckengeschütze.

Während die STARS im *Seven Slaves* unter Beschuss und schlussendlich in Gefangenschaft geraten, lässt Rego Sisirass von seinen Leuten den Verräter Tharunis Kray exekutieren und die Kometenschweif in seine geheime Operationsbasis bringen.

Sobald Isetta Stone ihre Mission erfüllt hat, werden die entwaffneten STARS zum Raumhafen getrieben, um dort auf Rego Sisirass zu treffen.

Problemlösung

Machen wir uns nichts vor, Ziel der Aktion ist es natürlich die STARS festzusetzen. Das ist natürlich sehr willkürlich, aber auch dramaturgische Absicht. Die STARS werden sich - wahrscheinlich - zu wehren versuchen. Allerdings hat Sisirass alle Trümpfe in der Hand und weiß um die wahre Identität der STARS.

Entziehen sich die STARS der Gefangennahme, werden sie auf dem ganzen Planeten als entlaufene Sklaven gejagt. Niemand wird ihnen helfen wollen und auch die Kometenschweif ist verschwunden. Legen es die STARS aber auf Biegen und Brechen darauf an Alak Alpha zu verlassen, dann ist das in Ordnung. In diesem Fall ist es sinnvoll weiter zu Abschnitt 5 zu springen und die STARS, mit einigen Anpassungen an das Geschehen, auf den PHX-Agenten treffen zu lassen.

Sollten die STARS getrennt werden, dann setzt Rego Sisirass alles daran die Einzelgänger zu jagen und zu seinen Freunden zu bringen. Haben sich die STARS vor dem Seven Slaves aufgeteilt, dann halten sich außerhalb ebenfalls Leute von Isetta Stone auf und es werden weitere Kampfschauplätze eröffnet.

Im schlimmsten Falle werden einer, mehrere oder gar alle STARS getötet. Dann braucht es neu erschaffene STARS, die allerdings bereits Sklaven sind und somit genau dort sitzen, wo es die Geschichte verlangt.

Der Sohn des Tukans

Der große Sklavenhändler Rego Sisirass erwartet die STARS in einem Hangar des Raumhafens. Hier steht der alte Sklaventransporter Greifenklau bereit, um die aktuelle Ware nach Rex Orbital zu fliegen. Doch zuvor will Sisirass einige Worte an seine Gefangenen richten, um seinen Triumph auszukosten.

Umgeben von seinen sechs Leibwachen und zwei Xylophil-Immersionisten an der Seite, tritt Sisiras mutig und selbstsicher auf. Er wirft den STARS Unfähigkeit an den Kopf, lacht über die Imperatorin und erklärt, er habe einen Spion in den Reihen der Solisten und sei stets gut informiert. Niemand wird in der Lage sein, ihn, den großen Rego Sisirass, zu bezwingen.

Dann gibt er lachend den Befehl die STARS an Bord der Greifenklau zu bringen, um sie nach Rex Orbital zu fliegen. Dort sollen sie als Sklaven Kristalle schaben, bis sie irgendwann Tod zusammenbrechen.

Außer den STARS befinden sich noch drei weitere Sklaven an Bord. Leute, die Sisirass in die Quere kamen und sich noch als wertvolle Verbündete erweisen können:

Decyl Oleat, ein xylophilisches Raumjägerpilot, das es wagte den Söhnen des Tukans einige Sklavenschiffe wegzuschießen. Trommi Knack, ein beleibter Diggar, der versuchte auf Alak Alpha Sklaven zu befreien. Und Erla Schneiderlein, die mit ihrem Mann eine Kreuzfahrt in den Goldenen Nebel unternahm und deren Schiff dann von Piraten geentert wurde. Sie sollte als Sisirass Gespielin arbeiten, weigerte sich aber standhaft.

Rex Orbital liegt nahe am Rand des kosmischen Nebels und ist über eine grüne ÜLGA-Route zu erreichen. Trotz des hohen Alters verfügt die Greifenklau über einen ÜLGA 2. An Bord befinden sich ein halbes Dutzend Wachen. Ihre Anweisung lautet, die Sklaven auf keinen Fall von den Ketten zu nehmen.

Problemlösung

Eventuell versuchen die Sklaven sich während des Transports zu befreien. Natürlich werden sie dann beschossen und aus der Decke dringt Betäubungsgas, um die Gefahr einzudämmen. Der Pilot der Greifenklau ist auch in der Lage, das Cockpit hermetisch zu verschließen. Aber dennoch mag es den STARS gelingen, die Kontrolle über das Schiff zu erlangen. Immerhin sind es STARS.

In diesem Falle geht es dann damit weiter, dass Abschnitt 4 entfällt und die STARS, mit einigen Anpassungen, auf den bereits bekannten PHX-Handelsvertreter Nafexx Quinn treffen.

4: Leben und Sterben auf Rex Orbital

Rex Orbital ist eine gewaltige Station, die dem Goldenen Nebel vollkommen ausgeliefert ist. Die Station befindet sich unweit des weißen Zwergs Rex Prime, der auf Grund seiner instabilen Struktur und hohen Dichte für die Zwecke der Sklaven ohne Belang ist.

Die Raumstation gehört Rego Sisirass, wird aber von seinem alten Kameraden Ben Spin als Direktor geführt, einem rücksichtslosen und herzlosen Mutanten. Beide Männer stehen loyal zueinander, was aber weniger auf Freundschaft beruht, als mehr auf einer Geschäftsbeziehung.



Spin und seine Mutanten leben in einem zentralen Kern der Station, der gegen die kosmischen Strahlen gut gesichert ist. Der Bereich stellt sozusagen das Herz von Rex Orbital dar. Energieversorgung, Verwaltung, Kontrolle der Stationsgeschütze – alles befindet sich hier. Zudem hat Sisirass hier vor einigen Jahren künstliche Schwerkraft installieren lassen.

Die Unterkünfte der Sklaven besitzen dagegen nur die übliche, auf Magnetismus basierende Schwerkraft. Allerdings verfügt keiner der Sklaven über Magnetspray und es mangelt manchmal auch an Magnetsandalen, deswegen schweben oft Kleinteile, Sklaven oder gar Tote in den Quartieren herum. Viele der Sklaven behelfen sich damit, dass sie sich anleinen. Außerdem verfügen die Unterkünfte nur über einen geringen Schutz, denn das Heranschaffen von neuen Arbeitern ist billiger, als deren Unterkünfte sicher zu machen.

Wenigstens bekommen die Sklaven einmal täglich etwas zu Essen. Dazu wird ein Schwall Carbo-Hydrat-Riegel aus einem Rohr an der Decke gepumpt, um die sich die Sklaven dann prügeln. Die Stärksten halten somit länger durch, aber sterben wird hier irgendwann jeder.

Die Kristalle werden auf großen Paneelen gezüchtet. Um ihr Wachstum zu optimieren, kann die tödliche kosmische Strahlung des Goldenen Nebels ungehindert eindringen, um die kristallinen Strukturen zu verändern. Die Sklaven schweben dann über die Panele und brechen die Kristalle von Hand vorsichtig ab. Der dabei entstehende Kristallstaub setzt sich in der Lunge fest und ist ein weitere große Gefahr für das Leben der Sklaven.

Die Neuen auf der Station

Die STARS werden mit den anderen Sklaven in das Atrium von Rex Orbital geführt. Schwer bewaffnete Wachen sorgen für die Sicherheit. Ben Spin tritt auf ein Podium und begrüßt die Neuankömmlinge mit bissigem Spott. Er richtet den STARS liebe Grüße von Rego Sisirass aus und einer von Spins Leuten hält mit einer Kamera auf die STARS, um diesen Augenblick festzuhalten und den Solisten zuzuspielen. Sisirass will die STARS und den Sol-Kult damit demütigen. Zeigen sich die STARS ungebrochen, wird Spin wütend und lässt ihnen sofort die Rationen halbieren. Dann verschwindet er in Richtung seines Büros und die Sklaven werden in ihre Quartiere getrieben.

Dort können sie sich mit den neuen Gegebenheiten vertraut machen und die Sklaven kennenlernen, die wichtig sind.

Gearbeitet wird in drei Schichten und jeweils drei Sklaven teilen sich eine Schlafkoje. Einmal täglich - zu unterschiedlichen Zeiten - öffnet sich ein großes Rohr in der Decke und es regnet CHRs, um die sich dann alle Sklaven streiten.

Als Sieger geht bisher stets der Mutant Onk Mopokk hervor, der mit seiner kleinen Gang das Kommando in den Quartieren hat. Onk ist ein harter Kerl und lässt sich nichts gefallen. Nur mit harten Worten und Taten können sich die STARS seinen Respekt verdienen.

Haben sich Onk und seine Leute an den Riegeln bedient, können sich alle anderen Sklaven auf die Reste stürzen. Das Schlusslicht bildet Nyna Kayser, eine ältere und gebrechliche Frau, der die Strahlung bereits arg zugesetzt hat. Sie ist derzeit die Schwächste und geht dadurch bei der Nahrungsvergabe leer aus.

Die Wachen halten sich von den Sklavenquartieren weitgehend fern. Nur bei Lärm oder falls sich Sklaven zu arbeiten weigern, dringen sie in die Quartiere vor.

Alltag

Ben Spin hat die STARS erst einmal in eine Schicht packen lassen. Er will, dass sie sich gegenseitig beim Leiden und Sterben zuschauen. Sollte er bemerken, dass die STARS einen Plan zur Flucht schmieden oder einen Aufruhr anzetteln, wird er sie trennen und unterschiedlichen Schichten zuweisen. Ganz harte Problemfälle lässt er für einige Stunden in die Brigg werfen, eine kleine Kammer, die der kosmischen Strahlung beinahe ungeschützt ausgesetzt ist.

Kristallschaben

Die Panele befinden sich alle nahe der Außenhülle Rex Orbitals. Sie stehen in gewaltigen Hallen und sind in einen goldenen Schimmer gehüllt, der sich um die glitzernden Kristalle gelegt hat. Jeder Kristall der mindestens fingergroß ist, muss geerntet werden. Dazu wird er vorsichtig an seiner Wurzel abgebrochen, so dass ein kleiner Kristallrest zum Wachsen zurückbleibt.

In den Hallen herrscht Schwerelosigkeit. Die Sklaven müssen versuchen sich abzustoßen und die Panele zu treffen oder hangeln sich an Wänden zu den Panelen entlang. Dabei kann es natürlich zu Unfällen kommen. Auf den Panelen angekommen gibt es Halteleinen mit Manschetten, die um Hand- oder Fußgelenk gelegt werden können. Die Halteleinen sind lang genug, um jeden Punkt auf dem Panel zu erreichen.

Die kosmische Strahlung ist langfristig tödlich. Sie verändert langsam die DNA, zersetzt die Organe und zerstört das Blutplasma. Der beim Brechen der Kristalle entstehende Staub greift die Lunge an und perforiert sie. Es gibt keinerlei Schutzkleidung. Stirbt ein Sklave, wird er einfach ausgetauscht.

Schlägerei ums Essen

Sich um die Carbo-Hydrat-Riegel zu prügeln ist eine normale Sache. Obwohl Onk Mopokk seinen Führungsanspruch stets aufs neue behauptet, gibt es immer wieder andere Sklaven, die ihr Glück versuchen. Entweder weil sie neu angekommen sind und sich stark

genug fühlen, oder weil sie der Hunger zu diesem Verzweiflungsakt treibt. Und es gibt Sklaven die Onk fürchten, aber sich anderen Sklaven gewachsen fühlen. Vor allem die STARS werden als Neuankömmlinge von den Sklaven getestet, um sie in der Hackordnung auf Rex Orbital richtig einordnen zu können.

Sterbende Sklaven

Ständig sterben Sklaven, Blut spuckend, sich windend, schreiend oder wimmernd. Es ist immer ein schrecklicher Anblick und es gibt keine Hilfe, außer den Tod zu beschleunigen. Wer erst einmal in die Fänge des Todes geraten ist, für den gibt es keine Hilfe mehr. Den Tod eines Sklaven zu begleiten ist eine heftige Sache, die meistens emotional berührt.

Die Toten werden einfach liegengelassen oder zur Seite geschoben. Irgendwann kommen die Wachen und räumen die Leiche weg, wenn sie nach der fehlenden Arbeitskraft schauen. Wegräumen bedeutet, sie durch die nächste Luftschleuse zu schicken.

Neuankömmlinge

In unregelmäßigen Abständen kommen neue Sklaven an. Eine willkommene Gelegenheit, um neue Figuren ins Spiel zu bringen. Es kann sich dabei um alte oder neue Freunde der STARS handeln, Feinde die auftauchen, potenzielle Verbündete oder Gegner. Jeder Neuankömmling wird von den Sklaven aufgeregt begutachtet, denn mit jeder neuen verlorenen Seele auf Rex Orbital verändert sich das Machtverhältnis in den Sklavenquartieren.

Liebling der Wachen

Die Wachen genießen es regelrecht, über Leben und Tod der Sklaven zu bestimmen. Sie lieben es, ihre Macht gnadenlos auszuspielen zu können. Sie lassen an den Sklaven ihren Frust raus, sie suchen sich aus den Sklaven ihre Gespielen, die sie wegwerfen wenn sie ihrer überdrüssig sind. Natürlich sind die Wachen auch empfänglich für Schmeicheleien oder schüren die Hoffnung, um sie später lachend zu zerstören. Doch egal wie sich die Wachen verhalten, Ben Spins Befehle werden befolgt. In den Augen der Wachen sind die Sklaven nur billige Werk- und Spielzeuge.

Rebellen oder Verräter?

Sobald sich die STARS in den Reihen der Sklaven positionierten, haben sie auch die Aufmerksamkeit einer kleinen Widerstandsgruppe auf sich gezogen, die sich auf Rex Orbital befindet. Es handelt sich dabei um eine kleine Zelle der Schwestern der Freiheit, die sich unter das Wartungspersonal von Rex Orbital mischten. Ihre Anführerin ist Elenia Eriak, die mit ihrer kleinen Putzkolonie Zugang zu vielen empfindlichen Bereichen hat.

Die Putzkolonie hat zwar keinen Zugang zu den Sklavenquartieren, kann aber auf dem Weg zu den Panels den Sklaven unauffällig etwas zustecken oder irgendwo auf dem Weg einen toten Briefkasten installieren. Allerdings müssen die STARS vorsichtig sein, denn fast alle anderen Sklaven würden sie sofort verraten, um sich selbst einen Vorteil zu verschaffen.

Elenia erkennt natürlich das Potenzial der STARS und das sie hier jemanden hat, der sich ihrem Kampf gegen die Sklaverei und die Kristallgewinnung anschließt. Trotzdem herrscht,

zumindest Anfangs, eine Atmosphäre des Misstrauens und eine Phase des vorsichtigen Kennenlernens. Die Schwestern der Freiheit werden den STARS zusätzliche CHRs zuspielen, aber auch Medikamente, um der Strahlung besser zu widerstehen. Außerdem können sie die STARS auch mit Neuigkeiten versorgen oder kurze Nachrichten übermitteln. Kommen über diesen Weg den Solisten Informationen zu, wird Dexter Dormen Sisirass informieren und Ben Spin eine Säuberungsaktion anordnen, um Elenia Eriak und ihre Putzfrauen von der Station zu fegen. In diesem Falle bekennen sich die Schwestern der Freiheit offen zu den Sklaven, packen ihre Waffen aus und es kommt zu einem Gefecht, in dem Spin und seine Leute alle Trümpfe in der Hand haben.

Wenn die STARS den Schwestern der Freiheit signalisieren gemeinsame Sache machen zu wollen, bereitet Elenia die Flucht vor. Allerdings sollten sich die STARS im Klaren sein, dass es eine gefährliche Aktion wird.

Die Flucht

Sind die STARS schon länger im Schwarzen All unterwegs, dann haben sie auch anderweitig Freunde, Kontakte und Ressourcen, die für eine Flucht eingesetzt werden können. Mit Hilfe der Schwestern der Freiheit können diese Ressourcen auch aktiviert werden. Dann sähe eine mögliche Flucht oder ein Kampf auf der Station ganz anders aus, als wie hier vorgeschlagen.

Findet die Flucht mit Hilfe der Schwestern der Freiheit statt, dann werden auf dem Weg zu den Panels ein paar Waffen verborgen, die von den STARS in einem günstigen Augenblick aufgenommen werden sollen, um die anwesenden Wachen zu erledigen.

Die STARS sollen sich dann den Weg zu Abfallschleuse ROASNo14 bahnen, in die Schleuse steigen und sich dann in den Weltraum schießen. Allerdings hat die Sternenstaub am Müllrohr angedockt, ein kleines Postraumschiff unter dem Kommando von Postkapitän Nass von Mundweg. Die STARS landen genau im Frachtraum des Schiffs.

Nass arbeitet als selbstständiger Zusteller im Bereich des Goldenen Nebels. Er stellt sensible Nachrichten zu und ist für seine Verschwiegenheit und Zuverlässigkeit bekannt. Nur wenige Leute wissen, dass von Mundweg ein Unterstützer der Schwestern der Freiheit ist. Er ist für den Austausch von Informationen zwischen den einzelnen Zellen zuständig und hat die Aufgabe, die STARS nach Alak Alpha zu bringen. Dort gibt es eine Zelle der Schwestern, die Unterschlupf bietet. Niemand wird vermuten, dass die STARS nach Alak Alpha zurückgekehrt sind. Und der Planet liegt auf der Route der Sternenstaub.

Die Flucht kann durch mehrere Handlungspunkte spannender gestaltet werden. Denkbar sind Feuergefechte mit den Wachen, Sklaven die sich den STARS anschließen wollen, automatisierte Geschütze die aus Wänden und Decken hervorschnellen, Zugangs-codes die geknackt werden müssen oder Kletterpassagen. Vielleicht tauchen auch zwei Raumjäger auf und müssen erledigt werden, damit keine Zeugen die Sternenstaub identifizieren können.

5: Sich dem Kampf stellen

Die Sternenstaub fliegt auf Alak Alpha ein Tal nahe Alak Alpha Prime an, in dem die Schwestern der Freiheit ein kleines Versteck ausgebaut haben. Die Zelle wird von Kaja Mtawngo geführt, einer wohlhabenden Kristallhändlerin aus der Stadt. Sie versucht aus dem Verborgenen hinaus gegen die Söhne des Tukans vorzugehen und träumt von einem sicheren Abbau und fairen Handel von Kristallen. Doch sie weiß, dass es bis dahin ein weiter Weg ist.

Das Versteck der Zelle besitzt kaum Annehmlichkeiten, aber wenigstens ist es gegen die Strahlung des kosmischen Nebels geschützt. Es gibt nur ein paar Handfeuerwaffen und zwei kleine Geschütze am Hang, um sich gegen Angreifer zu wehren.

Wenn die STARS eintreffen, werden sie von Kaja misstrauisch begrüßt. Die Schwester ist nur schwer davon zu überzeugen, den STARS zu helfen. Vor allem, falls eine der ihren bei der Flucht ums Leben kam.

Kaja bietet den STARS an sie ein paar Tage zu verstecken. Anschließend werden sie von Nass bis an den Rand des Noldenen Nebels nach Anokko geflogen. Von dort aus müssen sie sehen, wie es weitergeht. So gerne Kaja Mtawngo den STARS beim Kampf gegen Rego Sisirass helfen möchte, haben die Schwestern der Freiheit zu wenig Ressourcen, um es mit den Söhnen des Tukans aufzunehmen.

Sobald sich die STARS für einen Plan entschieden haben, ertönt der Annäherungsalarm los. Die Notbeleuchtung geht an und rote Lampen flammen auf. Jemand hat die Äußeren Geschütze außer Kraft gesetzt und ist in die Anlage eingedrungen.

Die STARS sollen sich ruhig eine gute Position suchen und ein paar schnelle Pläne schmieden, um den Angreifern zu trotzen oder aus dem Versteck zu fliehen. Kaja behält zwar einen kühlen Kopf, aber die anderen Widerstandskämpferinnen sind in Panik. Die Situation scheint zu eskalieren, da kommen auch schon die ersten Eindringlinge in Sichtlinie - und sie tragen Kampfpanzerungen von PHX. Es ist kein Feind eingedrungen, sondern Unterstützung für die STARS eingetroffen. Und diese wird von Nafexx Quinn angeführt.

Ein neuer Mitspieler



Nafexx Quinn ist PHX Handelsvertreter und war für die Kometenschweif verantwortlich. Die Umtriebigkeiten des Sol-Kultes hat die Aufmerksamkeit des Konzerns auf sich gezogen. Also wurde Quinn von PHX abgestellt, um ein Auge auf die STARS zu werfen. Mit großem Interesse verfolgten die Handelsvertreter die Ereignisse. Und als die Probleme zunahmen, beschloss Nafexx Quinn einzugreifen.

Der Handelsvertreter ist keinesfalls gekommen, um die Arbeit der STARS zu erledigen. Auch PHX will sich aus den Angelegenheiten im Goldenen Nebel heraushalten. Ärger mit den Söhnen des Tukans

kann die empfindlichen Handelsbeziehungen stören. Aber eine anderweitig ausgelöste Instabilität käme PHX trotzdem recht. Deswegen bietet Narfexx Quinn den STARS Hilfe an.

PHX-Spione haben herausgefunden, wohin Sisirass das Raumschiff der STARS bringen ließ. Es handelt sich dabei um eines seiner geheimen Waffenlager im Dschungel. Von dort aus unterhält er seine Truppen, abseits der Konkurrenz. Narfexx Quinn ist bereit den STARS den Standort des Verstecks zu verraten. Mit einem Überfall auf das Lager können die STARS für Unruhe sorgen, sich ordentlich bewaffnen und dann gegen Sisirass vorgehen. Der Standort von Rego Sisirass' Dschungelfestung ist Nafexx Quinn ebenfalls bekannt, aber ihm fehlen die Codes für die Abwehrgeschütze der Festung und die Zugangsschleuse. Die Codes befinden sich aber im Hauptcomputer des Waffenlagers.

Sind die STARS damit einverstanden, dann stellt Quinn eine Fähre zur Verfügung, mit der sie den Angriff gegen das Lager fliegen können. PHX soll aber auf keinen Fall mit dieser Aktion in Verbindung gebracht werden.

Der Überfall

Das Waffenlager befindet sich in der Nähe eines breiten Flusses, dem Scha'Kira. Der Dschungel ist in dieser Gegend besonders dicht und schützt vor Luftaufklärung. Sämtliche Transportaufgaben werden deswegen mittels Luftschwebern über den Fluss erledigt. Das bedeutet die STARS besorgen sich ein Wasserfahrzeug oder fliegen mit der Fähre dicht über die Wasseroberfläche entlang, um in die Nähe des Waffenlagers zu kommen. Nafexx Quinn empfiehlt den STARS den Rest des Weges zu Fuß zurückzulegen. Allerdings stellen die Alaktaigaren eine große Gefahr dar, riesige, tentakelbewehrte Raubkatzen. Im Luftraum muss dagegen mit Alakiren gerechnet werden.

Das Waffenlager steht unter dem Kommando von Husari bena Krimm, einem altgedienten Sklavenjäger und rücksichtslosem Mann. Er und seine Soldaten sind Sisirass treu ergeben.

Das Waffenlager hat keine großen Geschütze und besteht weitgehend aus dem Anleger, einer großen Lagerhalle, ein paar Wohnbunker und Sklaenquartiere drumherum. Der Verwaltungscomputer befindet sich in der Lagerhalle, die über zwei Ebenen läuft und sich zur Hälfte unterirdisch ist. Auf der oberen Ebene steht die Kometenschweif.

Ein offenes Gefecht in der Lagerhalle ist gefährlich, den bena Krimm und seine Leute kennen sich aus, wissen wo die Wartungsschächte und Lüftungsschächte langlaufen. Außerdem gibt es hohe Gerüste, lange Ketten die von der Decke hängen und Unmengen an Kisten, in denen sich Nahrungsmittel, Medikamenten, Rüstungen und Waffen jeglicher Art befinden. Können die STARS einige der Kisten erbeuten, steigern ihre Erfolgsmöglichkeiten erheblich.

Im Computerraum

Wenn die STARS immer weiter vordringen, versucht sich Husari bena Krimm im Computerraum zu verschanzen. Hat er den Raum erst einmal erreicht und das schwere Schott verschlossen, kann er nur noch mit großer Waffengewalt herausgeholt werden. Es ist zwar möglich ihn auszuhungern, aber vorher wird Sisirass Leute schicken, um nach dem Rechten zu sehen, wenn er nichts mehr von seinen Leuten hört. Eine weitere Möglichkeit in den Computerraum zu kommen ist über die engen Lüftungszuleitungen. Dieser Weg steht

aber nur kleinen STARS offen.

Den Computer zu hacken ist eine leichte Sache. Neben den gesuchten Zugangscodes können die STARS auch entdecken, dass ein Teil der Waffen in den nächsten Wochen nach Thera Regath geliefert werden sollte. Und zwar an das Büro 13 des Sol-Kultes. Es ist aber kein genauer Empfänger angegeben.

6: Hinter der Maske

Ausgerüstet und mit neuen Informationen in der Hand, können sich die STARS jetzt Rego Sisirass schnappen. Waren sie vorsichtig genug, dann ist der Sklavenhändler unvorbereitet. Ansonsten hat er seine Leute verdoppelt und einige Planetenfähren stationiert, um jeglichen Eindringling abzuwehren.

Sisirass geheime Festung befindet sich inmitten eines Berges, der aus dem Dschungel emporragt. Gewaltige Wasserfälle stürzen seitlich des Berges in die Tiefe, die einen natürlichen Wassergraben bilden. Der Zugang zu Festung erfolgt aus der Luft und die Schleuse befindet sich genau zwischen zwei tosenden Wasserfällen. Neben der Schleuse sind vier Abwehrgeschütze installiert.

Haben die STARS den Zugangscode ergattert, können sie aus der Distanz das Schott öffnen und in die Festung fliegen. Ohne den Code bleibt ihnen nur übrig eine der Wartungsluken zu sprengen, die sich hinter den Wassermassen befinden. Das ist eine sehr schwer und gefährliche Sache.

Die Wache sind gut bewaffnet und skrupellos – vor allem sind sie in der Überzahl. Überall gehen Sklaven ihrer Arbeit nach, halten sich aber aus den Gefechten raus. Möchten die STARS die Sklaven auf ihre Seite ziehen, müssen sie ihnen auch eine Perspektive für die Zukunft bieten. Freiheit alleine ist für die Sklaven unzureichend, wenn sie keine Möglichkeit haben den Planeten zu verlassen und sich irgendwo ein neues Leben aufzubauen.

Rego Sisirass hat sich in seinen luxuriös eingerichteten Privatbereich eingenistet. Er und seine Leibwachen leben hier, ebenso ein ganzer Harem voller wunderschöner Lustweiber. Sie dienen Sisirass aber nur zur Erbauung und als Mobiliar. Der Sklavenhändler geht entweder seinen Geschäften nach oder befindet sich in seiner Immersionskammer, einem gewaltigen, mit Wasser gefüllten Tank, der mit E.P.I.-Technik ausgestattet ist. Es handelt sich um ein experimentelles Stück, das HSD vor einigen Jahren aus einem Lager gestohlen wurde.



Der Tank (Modell EPIT3000) soll es ermöglichen reale Dinge aus dem normalen Raum in den Virtuellen Raum zu transportieren und wieder zurück. Ähnlich wie es auch den E.P.I. möglich ist. Die Erfolge waren bisher gering und deswegen stellte HSD die Forschung daran 1029 BES ein. Rego Sisirass war von der Forschung fasziniert, denn er war zu diesem Zeitpunkt bereits ein E.P.I.C.fail. Niemand ahnt etwas davon, den keiner der Söhne des Tukans würden einer freien E.P.I. trauen.

Kann sich der Sklavenhändler auf den Angriff vorbereiten, dann bilden seine Leibwachen eine erste Front, um die STARS aufzuhalten. Danach zwingt Sisirass seine Sklaven und Lustweiber in den Kampf, um sie als lebende Schutzschilder zu benutzen. Er selbst nimmt keine Rücksicht auf seine Leute. Er setzt unter anderem Granaten ein und lässt verborgen

angebrachte Geschütze auf alles feuern, was sich bewegt.

Kommen die STARS immer näher, setzt die E.P.I. ihre psionische Kräfte ein, um die STARS auszuschalten. In erster Linie versucht sie Angreifer zu kontrollieren, um die eigenen Leute zu attackieren.

Wird Sisirass tödlich getroffen, löst sich ein goldener Schimmer von seinem Kopf und löst sich dann scheinbar auf. Befindet sich unter den STARS ein Immersionist, erkennt er, dass es sich um eine E.P.I. handelt und diese in den Virtuellen Raum floh. Der Beweis, dass Rego Sisirass ein E.P.I.C.fail war. Einer von Regos überlebenden Sklaven weiß dann davon zu berichten, dass sein gütiger Herr in den letzten Jahren unter Kontrolle der E.P.I. stand und sich ganz merkwürdig verhielt.

Wird Sisirass dagegen gefangen genommen, versucht er sich freizukaufen. Erkennt die E.P.I., dass es für ihren Wirt keine Möglichkeit mehr zur Flucht gibt, löst sie sich ebenfalls und verschwindet. Dann ist Sisirass frei und erwacht aus seinem Dämmer Schlaf. Dadurch können die STARS sogar von ihm selbst erfahren, was es mit der E.P.I. auf sich hat und was sie plant.

Problemlösung

Rego Sisirass ist tot und es gibt niemanden, der ausplaudert um was es geht? Denn Plan der E.P.I. offenzulegen ist ein wichtiger Bestandteil des Abenteuers und wichtige Bestandteile sollten den STARS problemlos zugänglich gemacht werden.

Für alle Fälle hat Sisirass ein Vid-Testament auf seinem Rechner hinterlassen, in dem er den Plan der E.P.I. offenlegt und seine treuen Untergebenen befiehlt, auch nach seinem Tode an dem Projekt weiterzuarbeiten. Diese Aufzeichnung sollte bei Bedarf in die Hände der STARS geraten. Sisirass könnte eine Kopie der Aufzeichnung auch auf einem Datenchip bei sich am Körper tragen.

Der Plan der E.P.I.

Das Ziel der E.P.I. ist es ein Tor zwischen dem realen und dem Virtuellen Raum zu installieren, um weitere E.P.I.s herzuholen und diese Dimension zu überlaufen und sich einzuverleiben. Damit würden alle intelligenten Lebewesen zu Sklaven der E.P.I.s, denn mit Hilfe eines solchen Tores benötigen die E.P.I. keinen widerspenstigen Wirt, der erst einmal gezähmt werden muss.

Die E.P.I. arbeitet bereits seit einigen Jahren an der Umsetzung dieses Planes und hat im Virtuellen Raum das Gegenstück zum EPIT3000 installiert, ein gewaltiges Immersionstor. Selbst wenn der Tank zerstört wird, ist das nur ein kleines Hindernis. Der E.P.I. ist die Technik zum Bau einer neuen Kammer bekannt und sie muss sich nur einen neuen Wirt suchen.

Die einzige Möglichkeit die E.P.I. aufzuhalten ist es, sie und das Immersionsportal im Virtuellen Raum zu vernichten. Aber dazu müssen beide erst einmal gefunden werden. Ohne den EPIT3000 unmöglich. Glücklicherweise gibt es da noch die STARS, um die E.P.I. aufzuhalten.

7: Kampf der Immersion

Natürlich kann jeder Immersionist in den Virtuellen Raum eindringen. Der Einstiegspunkt in Sisirass Festung wird allerdings von einem gewaltigen feuerspeienden Drachen und mehreren englischen Spitfires (Luftüberlegenheitsjägern) gesichert, die Sisirass hier installierte. Es wäre auch sehr unklug, sich alleine dem Kampf zu stellen. Außerdem befindet sich das Immersionstor an einer ganz anderen Stelle.

Die Lösung ist der EPIT3000, denn die Immersionskammer ermöglicht es jedem in den Virtuellen Raum einzudringen. Und genau am richtigen Punkt, denn das Immersionstor ist schließlich das Gegenstück. Das Problem an der Sache: Das Tor funktioniert bereits. Die STARS landen wahrhaftig im Virtuellen Raum. Sollten sie dort getötet werden, sind sie tatsächlich erledigt. Und jede hier erlittene Verletzung, jeder kleine Kratzer, sind wirklich echt.

Außerdem ist es den STARS unmöglich den Virtuellen Raum mittels der Kraft ihrer Vorstellung und Gedanken zu manipulieren. Das kann noch immer nur ein Immersionist oder eine E.P.I.

Das Immersionstor

Das Immersionstor ist im Zentrum einer gewaltigen Burg aus Knochen und Schädeln errichtet, die ein jeder bekannte Spezies zugeordnet werden können. Blut fließt in Strömen über die Knochen und das Klagen verllorener Seelen ist zu hören.

Über allem schwebt die E.P.I., in Gestalt einer schimmernden goldenen Kugel, die eine unerträgliche Hitze ausstrahlt. Sie wird von zwei gewaltigen Kampfrobootern flankiert, die mit ihren monströsen Abwehrgeschützen den Boden absuchen.

Am Himmel sind Kampfhubschrauber zu sehen, die wie wildgewordene Hornissen ihre Bahnen ziehen und aufgeregt nach Opfern Ausschau halten. Und zu Füßen der E.P.I. steht eine Truppe schwarzer Ritter und von ihren Bannern tropft das Blut.

Es ist auf den ersten Blick ersichtlich, dass die STARS keine Möglichkeit haben offen gegen diese geballte Macht anzugehen. Befinden sich Immersionisten unter ihnen, können diese zwar ebenfalls Objekte erschaffen und sich gegen die E.P.I. stellen, aber trotzdem ist ein Sieg fraglich. Geschickter wäre es, sich an die E.P.I. heranzuschleichen und zuzuschlagen. Eventuell im Schatten eines Ablenkungsmanövers. Schlussendlich müssen die STARS ihr Vorgehen aber selbst bestimmen.

Dieser Endkampf ist sicherlich am schwierigsten zu leiten, denn durch die Immersionskräfte ist alles möglich. Das ist gleichzeitig auch das reizvollste Element im Virtuellen Raum.

Problemlösung

Die STARS sterben und das wäre für das bekannte Universum eine Katastrophe. Die E.P.I.s stärken ihren Einfluss im realen Raum, sie haben es leichter zu einem E.P.I.C.fail zu werden und die Anzahl nimmt kräftig zu. Das ist schlussendlich die Konsequenz des Scheiterns und kann zu neuen spannenden Abenteuern führen. Dann allerdings mit einer anderen Gruppe STARS.

Sieg?

Wenn die STARS siegreich sind, dann löst sich die E.P.I. auf und das Immersionstor implodiert. Die STARS werden dabei hineingezogen und wieder in den realen Raum geschleudert. Was jetzt noch bleibt, ist den EPIT3000 zu zerstören, die Sisirass' Geschäftsdaten zu kopieren und von Alak Alpha zu verschwinden. Die STARS haben ihre Mission erfüllt, sogar mehr als das.

Eine Auswertung der Daten zeigt, dass Rego Sisirass unter der Kontrolle der E.P.I. die Ausbeutung der Sklaven vorangetrieben hat, um mehr Gewinn zu erwirtschaften. Er hat die anderen Söhne des Tukans unter Druck gesetzt und von ihnen wertvolle Ressourcen abgezogen, so dass diese große Sklavenhändlerorganisation kurz vor dem Kollaps stand. Durch den Tod ihres skrupellosen Anführers wurde die kurze Leine zerschnitten, an der Sisirass seine Kollegen hielt. Sein Tod lässt den Sklavenhändler wieder freie Hand und sie können sich wieder vollständig auf ihr Kerngeschäft konzentrieren.

Die Söhne des Tukans wurden also nicht zerschlagen, aber die STARS haben einen anderen, weitaus bedeutendere Sieg errungen. Sie haben das Universum gerettet und darauf können sie stolz sein.

Ende!

Nur beinahe ein Ende, denn die Rückkehr nach Thera Regath und die Entlarvung des Spions steht noch aus.

8: Rückkehr nach Thera Regath

Sobald die STARS auf Thera Regath landen, werden sie von einer Garde Sol-Aya und einem Solisten siebter Klasse empfangen, der ziemlich verwirrt scheint. Er informiert die STARS darüber, dass sie von Solaria von Gaal im Palast erwartet werden. Doch zuvor möchte ein Abgesandter der Söhne des Tukans mit den STARS sprechen.



Tatsächlich haben die Sklavenhändler ihre Kontakte genutzt und eine Nachricht an ihre Mittelsmänner nach Thera Regath geschickt, um sich bei den STARS für ihre Rettung erkenntlich zu zeigen. Die Sklavenhändler haben veranlasst, dass jedem STAR seltene Kristalle im Wert von 50.000 Kredite übergeben werden, was immerhin eine ganze Truhe voll ist. Außerdem werden jedem STAR drei Leibdiener zur Verfügung gestellt, deren Kosten die Söhne des Tukans übernehmen. Natürlich handelt es sich dabei um Sklaven, aber das spricht niemand offen aus.

Die Söhne des Tukans bedanken sich damit für ihre Befreiung von Rego Sisirass und hoffen, dass das Imperium so schnell wie möglich Sisirass'

Geschäftskontakte aus dem Weg räumt, um den anderen Söhnen Platz zu machen. Eine weitere Erniedrigung für die STARS.

Nach diesem kleinen Zwischenfall geht es in den Palast, um dort Solaria von Gaal Bericht zu erstatten und die Daten zu übergeben. Waren die STARS auf der ganzen Linie erfolgreich, berichten entsprechend der Solistin und händigen die Daten aus, gibt es mehr als die im Vorfeld abgesprochene Belohnung, denn die STARS erhalten eine Audienz bei Imperatorin Doriana XII. Zuvor kommt es allerdings zu einem kleinen Zwischenfall mit großer Wirkung.

Und zwar sollen die STARS für ihre Verdienste das Weiße Band mit Sol-Knopf als Auszeichnung erhalten, die höchste Ehre, die ein Außenstehender erhalten kann. Die Bänder lässt sich Solaria von ihrem Privatsekretär bringen, Dexter Dormen. Dem ist bereits die ganz Zeit unwohl, aber er geht davon aus, dass seine Tarnung hält.

Sobald Dormen den Raum betritt, fällt die große Ähnlichkeit zwischen ihm und jenem STAR auf, die bereits Tharunis Kray bemerkte. Auch Solaria von Gaal ist kurz verblüfft und schmunzelt dann wegen dieser Ähnlichkeit.

Jetzt ist für die STARS die Gelegenheit Dexter Dormen auffliegen zu lassen. Der Spion wird natürlich zur Waffe greifen. Er weiß, dass ihm die Todesstrafe durch das Weiße Loch droht und wird sich nicht lebend fangen lassen. Er ist so gefährlich und bissig wie eine Ratte, die in die Ecke gedrängt wird. Je nachdem wie sich die Situation entwickelt, greifen Solarias Sol-Aya erst einmal sogar die STARS an, bis sie von Solaria einen anderen Befehl erhalten.

Es sollte trotz allem für die STARS kein Problem sein Dexter Dormen auszuschalten und

dem Guten ein weiteres Mal zum Sieg verholfen zu haben.

Die Audienz

Waren die STARS überaus erfolgreich, werden sie von Imperatorin Doriana XII. im Großen Ratssaal zu Thera Regath empfangen. Die Imperatorin ist in ihre goldenen Prunkgewänder gehüllt und ihr Anblick wie immer eine Augenweide. Das liegt zum Einen an ihrem perfekten Aussehen, zum Anderen an der perfekten Ausleuchtung durch ihre Dienerschaft.

Umringt von ihrer imperialen Garde drückt sie den STARS ihren Dank aus und schlägt sie zum Ritter des Imperiums. Eine besondere Ehre, die allerdings nur auf den jeweiligen STARS beschränkt ist und nicht weitervererbt werden kann.

Allerdings gehört zur Ritterschaft auch Landbesitz, den die Ritter selbst verwalten können und gänzlich ihnen gehört. Meistens handelt es sich dabei um hunderte von Quadratkilometern auf einem entfernten Planeten, der noch erschlossen und kolonisiert werden muss. Aber es ist trotz allem eine hohe Anerkennung und eine Möglichkeit für weiterführende Abenteuer.

Tatsächlich Ende

Savage Worlds

Settingregeln

DaSA-Erfahrung in Savage Worlds

Die Angaben der Erfahrung in *Das Schwarze All* entsprechen in *Savage Worlds*:

Planetar: Anfänger, **Stellar:** Fortgeschritten, **Galaktisch:** Veteran, **Kosmisch:** Held, **Multiversal:** Legende

Fertigkeiten

Raumflug (Geschicklichkeit)

Fertigkeit um Raumfahrzeuge jeglicher Art zu bedienen.

Wissen „Astrogation“ (Verstand)

Fertigkeit, um für den Raumflug Routen zu programmieren.

Neue Talente

Immersionist (A, Willenskraft W8+)

Das Talent ermöglicht den Zugang zum Virtuellen Raum. Die Proben werden mittels Willenskraft abgelegt.

Aktionen: Den virtuellen Raum betreten (-1), bereisen (-1), ein Objekt zerstören (-2), ein kleines Objekt erschaffen (+1), ein normalgroßes Objekt erschaffen (+0), ein großes Objekt erschaffen (-1), ein riesiges Objekt erschaffen (-2), ein gigantisches Objekt erschaffen (-4) und den virtuellen Raum verlassen (-0).

Bei einer 1 auf dem Eigenschaftswürfel der Immersionsprobe (unabhängig vom Ergebnis des Wildcard-Würfel) kommt es zu einem Immersionsereignis und es wird auf der Immersionsereignistabelle gewürfelt.

Psi

Normale Psi wird mittels *Arkaner Hintergrund* „*Psionik*“ umgesetzt.

E.P.I.C.

Von einem E.P.I. besessene intelligente Lebewesen (E.P.I.C.) werden mittels *Arkaner Hintergrund* „*Wunder*“ umgesetzt, die dazugehörige Fertigkeit wird in E.P.I.C. umbenannt. Jedes E.P.I. ist einzigartig und hat sein eigenes Sündenregister, das für den Besessenen bindend ist. Gleiches gilt für die Auswahl an Mächten, die sich von E.P.I. zu E.P.I. ebenfalls unterscheiden.

Psionische Gegenstände

Herstellung und Einsatz von psionischen Gegenständen wird mittels *Arkaner Hintergrund* „*Verrückter Wissenschaftler*“ umgesetzt.

Route programmieren

Um einen Kurs auf einer grünen Route zu programmieren ist keine Probe nötig.

Um eine rote Route zu programmieren ist eine Probe auf Wissen „Astrogation“ nötig. Für jeden Abschnitt einer roten Route (also von Punkt A nach Punkt B) ist eine eigene Probe nötig. Bei einer 1 auf dem Eigenschaftswürfel der Astrogationsprobe (unabhängig vom Ergebnis des Wildcard-Würfel) kommt es zu einem Astrogationsereignis und es wird auf der Astrogationsereignistabelle gewürfelt.

Gleitstromflug

Dem Piloten muss eine Probe auf Raumflug gelingen, um in den den Gleitstrom einzudringen und darin zu fliegen. Glücklicherweise besteht im Gleitstrom keine Gefahr, dass ein Flughindernis auftaucht. Leider führt der Gleitstrom nicht immer zum gewünschten Ziel und bei einer 1 auf dem Eigenschaftswürfel der Pilotenprobe (unabhängig vom Ergebnis des Wildcard-Würfel), überladen die Neuralsynapsen des Piloten und er muss einen Wurf auf der Neuralsynapsenereignistabelle machen.

Spezies & Völker

Diggarz

Langsam: Diggarz haben eine Bewegungsweite von 5“.

Nachtsicht: Die Augen der Diggarz sind die Dunkelheit des Alls und der Asteroiden gewöhnt. Sie ignorieren Abzüge für schlechte Beleuchtung im Düstern und im Dunkeln.

Widerstandsfähig: Diggarz sind kompakt und zäh. Sie beginnen mit Konstitution W6 statt W4.

Menschen

Wie im Savage-Worlds-Grundregelwerk angegeben.

Mutanten

Außenseiter: Die meisten zivilisierten Spezies misstrauen Mutanten, was einen Abzug von -2 auf ihr Charisma bewirkt.

Stark: Mutanten haben gut entwickelte Muskeln. Sie beginnen mit Stärke W6 statt W4.

Wärmesicht: Mutanten nehmen das Infrarotspektrum wahr und halbieren (abgerundet) die Abzüge für schlechte Beleuchtung.

Novae

Weibliche Novae: Menschen wie im Savage-Worlds-Grundregelwerk. Können das Talent „Tiermeister“ erwerben und auf männliche Novae anwenden; dies ist auch mehrmals erwerbbar, um den Harem zu vergrößern.

Männliche Novae: Wie Menschen aus dem Savage-Worlds-Grundregelwerk, Sie erhalten das Talent „Attraktiv“ kostenlos, dafür kostet das Steigern von Verstand während der Charaktererschaffung zwei Punkte pro Stufe.

Xylophile

Geschickt: Xylophile sind anmutig und geschickt. Sie beginnen mit Geschicklichkeit W6 statt W4.

Nachtsicht: Die Augen von Xylophilen verstärken das Licht wie die einer Katze, so dass sie im Dunkeln sehen können. Sie ignorieren Abzüge für schlechte Beleuchtung im Düstern und im Dunkeln.

Fremdartig: Xylophile würden niemals einen Baum, eine Blume oder einen Salatkopf mutwillig angreifen oder gar töten. Sie würden auch niemals die Verwundung oder Vernichtung einer großen Pflanze zulassen. Xylophile mögen aber ein gutes Steak. Außerdem besitzen sie kein Geschlecht und sind Neutren. Diese Andersartigkeit beschert ihnen deswegen Charisma -2 bei allen anderen Spezies.

Immersion: Alle Xylophile sind in der Lage zur Immersion und verwenden dazu ihre Willenskraft. Xylophile erleiden bei Nutzung ihrer natürlichen Immersion kein Immersionereignis, können aber auch nur kleine und normalgroße Objekte erschaffen. Nur eine geschulte Immersion erschafft wirklich große Dinge.

Wahnvorstellungen: Die reale Welt ist virtuell, denn der Virtuelle Raum ist die Realität.

Tabellen

Astrogationsereignistabelle

2W6 Ereignis

- | | |
|------|--|
| 2 | Das Raumschiff kollidiert mit einem größeren Objekt und nimmt 2W6 Schaden (schwer) mit PB 5. |
| 3-5 | Das Raumschiff strandet kurz nach dem Start 1W6x10 Lichtmeilen entfernt der Route. |
| 6-8 | Das Raumschiff strandet mittig 1W6x10 Lichtmeilen entfernt der Route. |
| 9-11 | Das Raumschiff strandet kurz vor dem Ziel 1W6x10 Lichtmeilen entfernt der Route. |
| 12 | Das Raumschiff kollidiert mit einem größeren Objekt und nimmt 2W6 Schaden (schwer) mit PB 5. |

Immersionserignistabelle

2W6 Ereignis

- | | |
|------|--|
| 2 | Die Würfelstufe der Immersion sinkt um eine Stufe. Sinkt die Stufe auf unter W4, verliert der Immersionist die Fertigkeit Immersion für immer. |
| 3-5 | Der Immersionist erleidet einen virtuellen Schock und nimmt 2W6 Schaden. |
| 6-8 | Der Immersionist erleidet einen virtuellen Schock und ist angeschlagen. |
| 9-11 | Der Immersionist erleidet einen virtuellen Schock und nimmt 1W6 Schaden. |
| 12 | Die Würfelstufe der Immersion sinkt um eine Stufe, aber nicht niedriger als W4. |

Neuralsynapsenereignistabelle

2W6 Ereignis

- 2** Der Pilot verliert die Kontrolle und das Raumschiff wird zum nächstgelegenen benachbarten Gleitstrom geschleudert.
- 3-5** Der Pilot verliert die Kontrolle und das Raumschiff wird zur Quelle des Gleitstroms geschleudert. Der Pilot erleidet 2W6 Schaden. Für den Weiterflug ist eine neue Probe notwendig.
- 6-8** Der Pilot verliert die Kontrolle und das Raumschiff wird zum Startpunkt geschleudert. Der Pilot erleidet 2W6 Schaden. Für den Weiterflug ist eine neue Probe notwendig.
- 9-11** Der Pilot verliert die Kontrolle und das Raumschiff wird zur Mündung des Gleitstroms geschleudert. Der Pilot erleidet 2W8 Schaden. Für den Weiterflug ist eine neue Probe notwendig.
- 12** Der Pilot verliert die Kontrolle und das Raumschiff wird von den Energien des Gleitstroms herumgewirbelt. Dem Piloten muss eine Willenskraftprobe gelingen, ansonsten sinkt sein Willenskraft um eine Stufe, bis zu einem Minimum von W4.

Ausrüstung

Kometenschweif

Beschl./Max. 100/ÜLGA1; **Steigg.** 20; **Robustheit** 30 (15); **Besatzung** 2+10; **Größe** Mittel; **Steuerung** +0, **Laderaum** 6, **Hangarplätze** -

Anmerkungen Raumschiff, Atmosphärentauglich

Bewaffnung:

Türme (2): Partikelkanone (75/150/300; 3W6; FR 1; PB 5, schwer)

Greifenklaue

Beschl./Max. 80/ÜLGA1; **Steigg.** 25; **Robustheit** 28 (13); **Besatzung** 1+4; **Größe** Mittel; **Steuerung** +0, **Laderaum** 4, **Hangarplätze** -

Anmerkungen Raumschiff, Atmosphärentauglich

Bewaffnung:

Türme (2): Partikelkanone (75/150/300; 3W6; FR 1; PB 5, schwer)

Sternenstaub

Beschl./Max. 120/ÜLGA2; **Steigg.** 30; **Robustheit** 25 (10); **Besatzung** 1+4; **Größe** Mittel; **Steuerung** +1, **Laderaum** 1, **Hangarplätze** -

Anmerkungen Raumschiff, Atmosphärentauglich

Bewaffnung:

Türme (2): Partikelkanone (75/150/300; 3W6; FR 1; PB 5, schwer)

Planetenkanone

200/400/800; 4W8; FR 2; PB 15, schwer

Abwehrgeschütz

200/4000/800; 3W6; FR 1; PB 8, schwer

Lichtwellenschwert

Die Klinge kann auf drei Längen ausgefahren werden. Je länger, um so größer die Gefahr sich selbst zu verletzen. Bei einer 1 auf dem Eigenschaftswürfel (bei mittlere Einstellung mit W6) der Kämpfenprobe (unabhängig vom Ergebnis des Wildcard-Würfel) verletzt sich der Lichtwellenschwertträger selber. Bei einer 1 oder 2 auf dem Eigenschaftswürfel (bei hoher Einstellung mit W8) der Kämpfenprobe (unabhängig vom Ergebnis des Wildcard-Würfel) verletzt sich der Lichtwellenschwertträger selber.

Schaden Stä+W4/W6/W8; Gewicht 2; Kosten 500; PB 4, keine Blasteraufwertung möglich, keine Deckelung des Schadenswürfel durch die Stärke des Angreifers

Nadelpistole

Reichweite 5/10/29; Schaden 2W6; FR 1; Kosten 300; Gewicht 2; Schuss 5; Kann ein beliebiges Gift injizieren, wirkungslos gegen Panzerung

Blasterwaffen

+10% Kosten, +10% Gewicht, +1 PB

Moderne Waffen & Rüstungen

+50% Kosten

Futuristische Waffen & Rüstungen

+100% Kosten

Carbo-Hydrat-Riegel

Ein Riegel ist enthält oftmals viel mehr Kalorien, Kohlenhydrate, Fett und Zucker, als in einer normalen Mahlzeit stecken. Damit entspricht ein CHR einer Tagesration, allerdings ohne Gewicht und für nur 5 *Kredite*. STARS mit imperialem Planarkomm erhalten innerhalb des Mittelwelt-Clusters täglich einen Carbo-Hydrat-Riegel umsonst.

Plasmarüstungen

+10% Kosten, +10% Gewicht, +1 Panzerung

Helden & Schurken

Ben Spin, Mutant [Wildcard]

Ben Spin ist ein Mutant und stammt von dem Planeten RodRom, einem ehemaligen Sträflingsplaneten am Rande des Mittelwelt-Clusters. Hierhin wurden mehr als einhundert Jahre lang Schwerverbrecher abgeschoben und sich selbst überlassen. Im Jahre 745 BES erklärte sich RodRom für unabhängig. Spin ist ein Kind dieses Planeten und hat gelernt seine Ellenbogen einzusetzen, um seine Ziele zu erreichen. Er liebt es andere Lebewesen zu unterdrücken und fand als Direktor von Rex Orbital seine Bestimmung.

Attribute: Geschicklichkeit W8, Konstitution W8, Stärke W10, Verstand W6, Willenskraft W6

Fertigkeiten: Einschüchtern W10, Glücksspiel W6, Heimlichkeit W6, Kämpfen W8, Provozieren W8, Raumflug W8, Reparieren W6, Schießen W8, Überreden W6, Wahrnehmung W8, Wissen „Bürokratie“ W4

Charisma: -6, **Bewegungsweite:** 6, **Parade:** 6, **Robustheit:** 10/11(3/5)

Handicaps: Fies, Hässlich, Rachsüchtig

Talente: Anführer, Kräftig, Reputation, Rundumschlag, Schmutzige Tricks

Ausrüstung: Blaster-Kriegshammer (Stä+W6; PB 1, PB 2 gegen starre Rüstungen), Blaster-Tommy-Gun .45 (12/24/48; 2W6+1; FR 3; Schuss 50; PB 2, Automatik), Plasma-Splitterschutzweste (Panzerung +3/+5)

Decyl Oleat, Xylophiles

Decyl ist ein ziemlich blutrünstiges Ding. Es liebt alle möglichen Vehikel und vor allem liebt es ein gutes Stück Fleisch – am liebsten roh. Seiner Talente wegen hat es sich als Kopfgeldjäger versucht, allerdings erfolglos.

Attribute: Geschicklichkeit W10, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W8, Willenskraft W8

Fertigkeiten: Fahren W6, Kämpfen W6, Klettern W6, Luftfahrt W6, Raumflug W6, Schießen W6, Seefahrt W6, Wahrnehmung W6, Wissen „Astrogation“ W6

Charisma: -3, **Bewegungsweite:** 6, **Parade:** 5, **Robustheit:** 5

Handicaps: Blutrünstig, Angewohnheit (leicht, rohes Fleisch)

Talente: Ass, Aufmerksamkeit, Immersionist

Ausrüstung: Keine

Dexter Dormen [Wildcard]

Dexter Dormen diente sein ganzes Leben lang dem Sol-Kult, doch hat er es nur zum privaten Sekretär von Solaria von Gaal geschafft. Für einen ehrgeizigen Mann wie ihn kein haltbarer Zustand. Dormens Unzufriedenheit machten sich die Söhne des Tukans zu Eigen und warben ihn an. Seitdem versorgt er die Sklavenhändler mit Informationen von höchster Stelle.

Attribute: Geschicklichkeit W8, Konstitution W8, Stärke W8, Verstand W10, Willenskraft W10

Fertigkeiten: Einschüchtern W8, Heimlichkeit W8, Kämpfen W8, Nachforschen W10,

Schießen W8, Überreden W8, Umhören W10, Wahrnehmung W8, Wissen „Sol-Kult“ W10

Charisma: +2, **Bewegungsweite:** 6, **Parade:** 6, **Robustheit:** 6

Handicaps: Gierig, Rachsüchtig

Talente: Charismatisch, Ehrgeizig, Glück

Ausrüstung: Sol-Lingam (Stä+W6; PB 1), Laserpistole (15/30/60; Schaden 1-3W6; FR 1; 24 Schuss; Halbautomatik)

Elenia Eriak [Wildcard]

Elenia stammte von Sklaven ab, denen einst die Flucht von einem der Sklavenplaneten des Goldenen Nebels gelang. Sie hat die Geschichten ihrer Eltern regelrecht aufgesogen und stellvertretend für diese Rache geschworen. Bereits in jungen Jahren schloss sie sich den Schwestern der Freiheit an und wurde schon bald Anführerin einer kleinen Zelle.

Attribute: Geschicklichkeit W10, Konstitution W8, Stärke W6, Verstand W8, Willenskraft W8

Fertigkeiten: Einschüchtern W8, Heimlichkeit W10, Kämpfen W10, Klettern W8, Provozieren W8, Raumflug W10, Schießen W10, Schlösser knacken W10, Überreden W8, Umhören W8, Wahrnehmung W8

Bewegungsweite: 6, **Parade:** 7, **Robustheit:** 8(2)

Handicaps: Rachsüchtig, Stur

Talente: Anführer, Assassine, Menschenführung

Ausrüstung: Blaster-Kurzsword (Stä+W6; PB 1), Blaster-Peacemaker .45 (15/30/60; Schaden 2W6+1; FR 1; 6 Schuss; PB 2, Revolver), Plasma-Lederrüstung (+2), gefälschte Papiere

Erla Schneiderlein

Zwar attraktiv, aber dennoch eine normale Verkäuferin von Thera Regath die sich einmal im Leben ein kleines Abenteuer leisten wollte. Jetzt steckt sie in einem Abenteuer und sehnt sich nach ihrer Kasse zurück.

Attribute: Geschicklichkeit W6, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W6, Willenskraft W6

Fertigkeiten: Fahren W6, Klettern W6, Schwimmen W6, Überreden W6

Charisma: +2, **Bewegungsweite:** 6, **Parade:** 6, **Robustheit:** 6

Handicaps: Keine

Talente: Attraktiv

Ausrüstung: Keine

Husari bena Krimm [Wildcard]

Ein Kind von Alak Alpha. Dort geboren, aufgewachsen und stolz auf seine Abstammung. Husari ist ein stolzer Sklavenjäger und aufrechter Untergebener von Rego Sisirass. Er glaubt an eine natürliche Ordnung, in der die Sklaven ganz unten stehen.

Attribute: Geschicklichkeit W10, Konstitution W10, Stärke W12, Verstand W8, Willenskraft W8

Fertigkeiten: Einschüchtern W10, Glücksspiel W8, Heimlichkeit W8, Kämpfen W10, Klettern W8, Luftfahrt W8, Provozieren W8, Raumflug W10, Schießen W10, Schwimmen W10, Spuren lesen W8, Überleben W8, Überreden W8, Wahrnehmung W8, Werfen W12

Charisma: -2, **Bewegungsweite:** 6, **Parade:** 7, **Robustheit:** 10/12(3/5)

Handicaps: Fies

Talente: Anführer, Eiserner Wille, Haltet die Stellung!, Inspirieren, Kühler Kopf, Respekt einflößende Präsenz

Ausrüstung: Blaster-Kettensäge (2W6+4; PB 1, siehe GRW), 2 Blaster-Dolche (3/6/12; Schaden Stä+W4; FR 1; PB 1), Blaster-Streetsweeper-Schrotflinte (12/24/48; Schaden 1-3W6; FR 1; 12 Schuss; PB 1, siehe GRW), Plasma-Kevlarweste (+3/+5; negiert 4 Punkte PB, siehe GRW)

Kaja Mtawngo [Wildcard]

Kaja Mtawngo stammt aus Alak Alpha Prime und ist eine wohlhabende Kristallhändlerin. Sie weiß sehr wohl den Wert der tödlichen Kristalle zu schätzen und liebt ihr angenehmes Leben, aber sie ist fest davon überzeugt, dass eine normale Arbeiterschaft und entsprechende Schutzkleidung ebenfalls einen enormen Profit abwerfen. Sie kann die Vorstellung kaum ertragen, dass jemand wegen ihr Leiden oder gar Sterben muss. Deswegen hat sie sich den Schwestern der Freiheit angeschlossen.

Attribute: Geschicklichkeit W8, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W10, Willenskraft W10

Fertigkeiten: Kämpfen W6, Luftfahrt W6, Raumflug W8, Schießen W8, Überreden W10, Umhören W10, Wissen „Kristallmarkt“ W10

Bewegungsweite: 6, **Parade:** 5, **Robustheit:** 8/10(3/5)

Handicaps: Keine

Talente: Keine

Ausrüstung: Blaster-Dolch (Stä+W4; PB 1), Blaster-Laserpistole (15/30/60; Schaden 1-3W6; FR 1; 24 Schuss; PB 1, Halbautomatik), Plasma-Kevlarweste (+3/+5; negiert 4 Punkte PB, siehe GRW)-

Männliche Novae

Männliche Novae gelten dem Katalog nach als rein, solange sie sich unter ihren Gewändern befinden. Die hier aufgeführten männlichen Novae sind typische Reisebegleiter einer Nova-Haremistin.

Attribute: Geschicklichkeit W8, Konstitution W8, Stärke W8, Verstand W4, Willenskraft W6

Fertigkeiten: Heilen W4, Kämpfen W8, Luftfahrt W6, Raumflug W6, Reiten W8, Schießen W8, Wahrnehmung W6

Charisma: +2, **Bewegungsweite:** 6, **Parade:** 6, **Robustheit:** 6

Handicaps: ---

Talente: Attraktiv

Ausrüstung: Krummschwert (Stä+W8), Colt 1911 .45 (12/24/48; Schaden 2W6+1; FR 1, 7 Schuss; PB 1, Halbautomatik), Purifikationsgewand (mit Displayaugen)

Nafexx Quinn [Wildcard]

Quinn ist ein hochrangiger Handelsvertreter von PHX und seinem Konzern treu ergeben. Er überwacht vor allem Aktionen im Bereich des Goldenen Nebels und hat ein Auge auf die Söhne des Tukan. Zwar macht PHX mit den Sklavenhändler und Kristallhändlern gute

Geschäfte, würde aber lieber selbst den Markt kontrollieren. Nafexx Quinn versucht zumindest den Einfluss von PHX in der Region zu erhöhen. Unruhen könnten dafür sorgen, dass sich wichtige Personen seinem Konzern zuwenden.

Attribute: Geschicklichkeit W10, Konstitution W8, Stärke W8, Verstand W10, Willenskraft W10

Fertigkeiten: Einschüchtern W8, Glücksspiel W10, Heimlichkeit W10, Kämpfen W10, Klettern W10, Nachforschung W10, Provozieren W8, Raumflug W10, Reparieren W10, Schießen W12, Schlösser knacken W10, Überreden W10, Umhören W10, Wahrnehmung W10, Werfen W10, Wissen „Goldener Nebel“

Bewegungsweite: 6, **Parade:** 7(8), **Robustheit:** 9/11(3/5)

Handicaps: Schwur (PHX)

Talente: Akrobat, Assassine, Beziehungen, Dieb, Kühlerer Kopf, Schmutzige Tricks, Schnellziehen, Sechster Sinn

Kybernetik: Gedankenimplantat

Ausrüstung: Blaster-Dolch (Stä+W4; PB 1), Blaster-Laserpistole (15/30/60; Schaden 1-3W6; FR 1; 24 Schuss; PB 1, Halbautomatik), Plasma-Kevlarweste (+3/+5; negiert 4 Punkte PB, siehe GRW)

Nass von Mundweg

Nass von Mundweg ist im Goldenen Nebel freier Dienstleister und verdient sein Geld damit, Briefe und Pakete jeglicher Art zuzustellen. Dabei verlässt er sich vor allem darauf, mit seinem kleinen Frachter Sternenstaub den Gefahren des Alls zu entgehen. Eigentlich ist von Mundweg egal, ob die Sklaven befreit werden. Aber schlussendlich bestehen die Schwestern der Freiheit aus Frauen und für die hat er einfach eine große Schwäche.

Attribute: Geschicklichkeit W10, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W6, Willenskraft W6

Fertigkeiten: Heimlichkeit W10, Kämpfen W4, Raumflug W10, Schießen W6, Überreden W6, Umhören W6

Charisma: -1, **Bewegungsweite:** 6, **Parade:** 4, **Robustheit:** 5

Handicaps: Angewohnheit (leicht, Frauen)

Talente: Ass

Ausrüstung: Laserpistole (15/30/60; Schaden 1-3W6; FR 1; 24 Schuss; Halbautomatik)

Onk Mopokk, Mutant [Wildcard]

Onk war in Alak Alpha Prime der Anführer einer kleinen Schlägerbande. Irgendwann wurde er aufgegriffen und als Sklave verkauft. Keinem seiner Besitzer gelang es Onks Kraft in brauchbare Bahnen zu lenken, also wurde er zum Kristallernten weiterverkauft. Onk denkt, dass ihm nichts passiert, solange er jemand Schwächeren zusammenschlagen kann.

Attribute: Geschicklichkeit W10, Konstitution W12, Stärke W12, Verstand W4, Willenskraft W4

Fertigkeiten: Einschüchtern W10, Kämpfen W10, Provozieren W4

Charisma: -2, **Bewegungsweite:** 6, **Parade:** 7, **Robustheit:** 11

Handicaps: Blutrünstig

Talente: Berserker, Kampfreflexe, Kräftig, Lieblingswaffe (Metallrohr), Reputation, Rundumschlag, Größere Schmerzresistenz, Zäher als Leder

Ausrüstung: Großes Metallrohr (Stä+W6)

PHX-Gardist

Der einfache PHX-Konzerngardist mit Hang zur Unauffälligkeit.

Attribute: Geschicklichkeit W8, Konstitution W8, Stärke W8, Verstand W6, Willenskraft W6

Fertigkeiten: Einschüchtern W6, Heimlichkeit W8, Kämpfen W8, Klettern W8, Luftfahrt W8, Raumflug W8, Schießen W10, Schlösser knacken W8, Überreden W6, Umhören W6, Wahrnehmung W8

Bewegungsweite: 6, **Parade:** 6, **Robustheit:** 9/11(3/5)

Handicaps: Schwur (PHX)

Talente: Dieb

Ausrüstung: Blaster-Dolch (Stä+W4; PB 1), Blaster-Laserpistole (15/30/60; Schaden 1-3W6; FR 1; 24 Schuss; PB 1, Halbautomatik), Plasma-Kevlarweste (+3/+5; negiert 4 Punkte PB, siehe GRW)

Piraten

Frauen und Männer ohne Moral.

Attribute: Geschicklichkeit W8, Konstitution W8, Stärke W8, Verstand W8, Willenskraft W8

Fertigkeiten: Einschüchtern W8, Glücksspiel W8, Heimlichkeit W8, Kämpfen W8, Provozieren W8, Raumflug W8, Schießen W8, Wahrnehmung W8, Werfen W8, Wissen „Astrogation“

Bewegungsweite: 6, **Parade:** 6, **Robustheit:** 6

Handicaps: Gierig

Talente: Schmutzige Tricks

Ausrüstung: Blaster-Axt (Stä+W6; PB 1), Blaster-Uzi 9mm (12/24/48; Schaden 2W6; FR 3; 32 Schuss; PB 2, Automatik), Blaster-Granate (5/10/20; Schaden 3W6; PB 1, mittlere Schablone)

Putzfrau auf Rex Orbital

Keine echte Putzfrau, aber eine Schwester der Freiheit. Sklaven könnten die Arbeit sicherlich billiger verrichten, aber die sollen billig die Kristalle ernten. Für die putzenden Schwestern der Freiheit eine Lücke, die sie gerne füllen.

Attribute: Geschicklichkeit W6, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W6, Willenskraft W6

Fertigkeiten: Heilen W6, Heimlichkeit W6, Kämpfen W6, Provozieren W6, Raumflug W6, Reparieren W6, Schießen W6, Überreden W6, Wahrnehmung W6

Bewegungsweite: 6, **Parade:** 5, **Robustheit:** 5

Handicaps: Keine

Talente: Keine

Ausrüstung: Wischmop (Stä+W4; Parade +1, Reichweite 1“, Zweihändig), Laserpistole (15/30/60; Schaden 1-3W6; FR 1; 24 Schuss; Halbautomatik)

Rego Sisirass [Wildcard]

Der Bösewicht in diesem Abenteuer, aber im Grunde auch nur ein Opfer.

Attribute: Geschicklichkeit W10, Konstitution W12, Stärke W12, Verstand W10, Willenskraft W10

Fertigkeiten: Einschüchtern W10, E.P.I.C. W12, Glücksspiel W10, Heimlichkeit W10, Kämpfen W12, Klettern W12, Luftfahrt W10, Provozieren W10, Raumflug W10, Schießen W10, Überleben W10, Überreden W10, Umhören W10, Wahrnehmung W10, Werfen W10, Wissen „Astrogation“ W10

Charisma: +2, **Bewegungsweite:** 6, **Parade:** 8, **Robustheit:** 11/13(3/5)

Handicaps: Arrogant

Talente: Anführer, Arkaner Hintergrund (E.P.I.C.), Beziehungen, Charismatisch, Energieschub, Haltet die Stellung!, Kampfreflexe, Kühlerer Kopf, Mächtiger Hieb, Schmerzresistenz, Schmutzige Tricks, Schnell, Volltreffer

Machtpunkte: 20; **Mächte:** Ablenken, Kegelschlag, Marionette, Panzerung, Schnelligkeit

Ausrüstung: Blaster-Streitaxt (Stä+W8; PB 1), Blaster-Desert-Eagle 50 (15/30/60; 2W8; FR 1; 7 Schuss; PB 3 Halbbautomatik), Plasma-Kevlarweste (+3/+5; negiert 4 Punkte PB, siehe GRW)

Sklaven

Das sind wirklich arme Schweine.

Attribute: Geschicklichkeit W6, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W6, Willenskraft W6

Fertigkeiten: Heimlichkeit W6, Kämpfen W4, Reparieren W6, jeweils eine weitere Fertigkeit die ihrer Arbeit zweckdienlich ist

Bewegungsweite: 6, **Parade:** 4, **Robustheit:** 5

Handicaps: Keine

Talente: Keine

Ausrüstung: Keine

Solaria von Gaal [Wildcard]

Solaria stammt von Gaal, einem kleinen Planeten am Rande des Mittelwelt-Clusters. Ihre Eltern waren Gardisten des Sol-Kultes und erzogen sie im Glauben an das Weiße Loch und die darin lebenden Propheten. Dieser Glauben hat Solaria verinnerlicht und strebt nach Recht, Ordnung und wahren Glauben. Deswegen kehrte sie Gaal irgendwann den Rücken und ging nach Thera Regath, um dort für ihren Kult und ihre Überzeugungen einzustehen.

Attribute: Geschicklichkeit W10, Konstitution W8, Stärke W8, Verstand W10, Willenskraft W10

Fertigkeiten: Einschüchtern W10, Kämpfen W10, Klettern W8, Luftfahrt W10, Nachforschung W10, Psionik W10, Raumflug W10, Schießen W10, Überreden W10, Umhören W10, Wahrnehmung W6, Wissen „Sol-Kult“ W10

Bewegungsweite: 6, **Parade:** 7, **Robustheit:** 9/11(3/5)

Handicaps: Schwur (Schwer, Sol-Kult), Stur

Talente: Arkane Resistenz, Arkaner Hintergrund (Psionik), Ehrgeiz, Eiserner Wille, Mentalist

Machtpunkte: 20; **Mächte:** Barriere, Beistand, Dunkelsicht, Gedanken lesen, Panzerung

Ausrüstung: Sol-Lingam (Stä+W6; PB 1), Laserpistole (15/30/60; 1-3W6; FR 1; 24

Schuss; Halbautomatik), Plasma-Kevlarweste (+3/+5; negiert 4 Punkte PB, siehe GRW)

Sol-Ay

Der gängige, humorlose Sol-Kult-Gardist.

Attribute: Geschicklichkeit W8, Konstitution W8, Stärke W8, Verstand W6, Willenskraft W6

Fertigkeiten: Einschüchtern W6, Kämpfen W8, Klettern W8, Luftfahrt W8, Raumflug W8, Schießen W8, Wahrnehmung W6, Wissen „Sol-Kult“ W6

Bewegungsweite: 6, **Parade:** 6, **Robustheit:** 9/11(3/5)

Handicaps: Schwur (Schwer, Sol-Kult), Stur

Talente: Lieblingswaffe (Sol-Lingam)

Ausrüstung: Sol-Lingam (Stä+W6; PB 1), Laserpistole (15/30/60; 1-3W6; FR 1; 24 Schuss; Halbautomatik), Plasma-Splitterschutzweste (Panzerung +3/+5)

Tharunis Kray

Eigentlich war Tharunis Kray ein kleiner Gauner auf Thera Regath und verdiente seinen *Kredit* mit Informationen, die er an den Sol-Kult verkaufte. Irgendwann bekam er das Angebot noch mehr Geld zu machen, für noch mehr Informationen. Kray sagte zu und verpflichtete sich, für zehn Jahre auf Alak Alpha zu spionieren. Leider unterschätzte er den ständigen Stress und die Dauerangst, die seit dem seine Begleiter sind. Außerdem verlangt der Sol-Kult ständig neue Informationen, die er kaum liefern kann.

Attribute: Geschicklichkeit W6, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W10, Willenskraft W10

Fertigkeiten: Glücksspiel W6, Heimlichkeit W8, Kämpfen W6, Klettern W6, Nachforschung W8, Raumflug W6, Schießen W6, Schlösser knacken W6, Überreden W6, Umhören W6

Bewegungsweite: 6, **Parade:** 5, **Robustheit:** 5

Handicaps: Gierig, Kränklich

Talente: Keine

Ausrüstung: Laserpistole (15/30/60; 1-3W6; FR 1; 24 Schuss; Halbautomatik)

Trommi Knack, Diggar

Herr Knack ist eigentlich Geo-Dun-Architekt, aber auf einer seiner Geschäftsreisen wurde er mit dem Elend der Sklaven konfrontiert. Er gab sein ganzes Vermögen aus, um Sklaven zu kaufen und freizulassen. Irgendwann ging ihm das Geld aus und er versuchte die Sklaven mit Gewalt zu befreien. Das ging schief.

Attribute: Geschicklichkeit W6, Konstitution W8, Stärke W8, Verstand W6, Willenskraft W6

Fertigkeiten: Kämpfen W6, Klettern W8, Raumflug W6, Reparieren W6, Schießen W6, Überreden W6, Wissen „Bürokratie“ W6

Bewegungsweite: 4, **Parade:** 5, **Robustheit:** 7

Handicaps: Fett

Talente: Keine

Ausrüstung: Keine

Wachen

Das übliche feindliche Gesocks im Umfeld der Sklavenhändler.

Attribute: Geschicklichkeit W8, Konstitution W8, Stärke W8, Verstand W6, Willenskraft W6

Fertigkeiten: Einschüchtern W6, Glücksspiel W6, Kämpfen W8, Klettern W8, Luftfahrt W8, Provozieren W6, Raumflug W8, Schießen W8, Wahrnehmung W6

Charisma: -2, **Bewegungsweite:** 6, **Parade:** 6, **Robustheit:** 8(2)

Handicaps: Gierig, Fies, Rachsüchtig (leicht)

Talente: Eiserne Faust, Schmutzige Tricks

Ausrüstung: Blaster-Bullenpeitsche (Stä+W4; Reichweite 1“, siehe GRW), Blaster-Desert-Eagle 50 (15/30/60; 2W8; FR 1; 7 Schuss; PB 3 Halbbautomatik), Plasma-Lederrüstung (Panzerung +2)

Widerstandskämpferin

Bei den Schwestern der Freiheit gibt es auch Frauen, die das Kämpfen gelernt haben.

Attribute: Geschicklichkeit W8, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W6, Willenskraft W6

Fertigkeiten: Heilen W6, Heimlichkeit W6, Kämpfen W8, Provozieren W6, Raumflug W6, Reparieren W6, Schießen W8, Überleben W6, Überreden W6, Wahrnehmung W6, Werfen W6

Bewegungsweite: 6, **Parade:** 6, **Robustheit:** 6(1)

Handicaps: Keine

Talente: Keine

Ausrüstung: Überlebensmesser (Stä+W4), Laserpistole (15/30/60; Schaden 1-3W6; FR 1; 24 Schuss; Halbbautomatik), Granate (5/10/20; Schaden 3W6-2; mittlere Schablone), Lederrüstung (+1)

Zivilisten

Harmlose, unschuldige Passanten, Bürger und Arbeiter.

Attribute: Geschicklichkeit W6, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W6, Willenskraft W6

Fertigkeiten: Fahren W6, Überreden W6

Bewegungsweite: 6, **Parade:** 4, **Robustheit:** 5

Handicaps: Keine

Talente: Keine

Ausrüstung: Keine

Kreaturen & Gefahren

Alakir

Alakir sind gewaltige Flugechsen, wilde und gefährliche Geschöpfe, die manchmal Raumschiffe angreifen.

Attribute: Geschicklichkeit W8, Konstitution W12+5, Stärke W12, Verstand W4(T), Willenskraft W10

Fertigkeiten: Einschüchtern W12, Kämpfen W10, Wahrnehmung W12

Bewegungsweite: 8, **Parade:** 7, **Robustheit:** 16(2)

Besondere Merkmale:

- **Flug:** Alakire haben eine Flugbewegungsweite von 24“ und eine Steiggeschwindigkeit von 0 (6“).
- **Gift -1:** Der Biss eines Alakir ist lähmend.
- **Größe +6:** So ein Alakir hat locker die Größe eines Elefantenbullen.
- **Groß:** Eine wirklich große Flugechse.
- **Klauen/Biss:** Stä+W8
- **Panzerung +2:** Eine verdammt dicke Haut.
- **Schwanzhieb:** Ein Alakir kann in einem rechteckigen Bereich von 3“ mal 6“ hinter sich mit dem Schwanz zuschlagen – ohne Abzug und mit Schaden Stä-2.

Alaktaiga

Ein Alaktaiga ist eine riesige, tentakelbewehrte Raubkatzen mit fiesem Gebiss.

Attribute: Geschicklichkeit W8, Konstitution W10, Stärke W12+3, Verstand W4(T), Willenskraft W8

Fertigkeiten: Einschüchtern W10, Heimlichkeit W8, Kämpfen W10, Klettern W10, Spuren lesen W8, Überleben W8, Wahrnehmung W8

Bewegungsweite: 8, **Parade:** 7, **Robustheit:** 10

Besondere Merkmale:

- **Biss:** Stä+W10
- **Flink:** W10 Sprintwürfel
- **Gift -1:** Der Biss eines Alaktaiga ist lähmend.
- **Größe +4:** Groß wie ein Nashorn.
- **Groß:** Eine gewaltige Raubkatze.
- **Kontrollierter Blitzhieb:** Alaktaigaren können zwei Nahkampfangriffe ohne Abzüge durchführen, wie beim entsprechenden Talent.
- **Schultertentakeln:** Alaktaiga haben zwei Schultertentakeln. Stä-2, Reichweite 2“normaler Nahkampfangriff.
- **Sprung:** Alaktaiga springen ihre Beute meist an. Sie können 1W6“ springen, um +4 auf die Angriffsprobe und den Schadenswurf zu erhalten. Ihre Parade wird durch dieses Manöver jedoch bis zu ihrer nächsten Aktion um -2 gesenkt.

E.P.I. [Wildcard]

Attribute: Geschicklichkeit W8, Konstitution W8, Stärke W12+9, Verstand W8, Willenskraft W10

Fertigkeiten: Einschüchtern W12, Immersion W10 Kämpfen W8, Überreden W12, Wahrnehmung W10

Bewegungsweite: 6, **Parade:** 6, **Robustheit:** 14

Besondere Merkmale:

- **E.P.I.:** +2 auf Erholungsproben, Immun gegen Gifte und Krankheiten, halber Schaden durch nichtpsionische Angriffe und Gegenstände, +2 auf Immersionsproben.
- **Größe +8:** Die EPI ist riesig.
- **Natürliche Waffen:** Drei lange Tentakeln aus reiner Immersion (Stä+W4; Reichweite 6“).
- **Parasit +4:** Eine E.P.I. kann sich in einem realen Lebewesen einnisten. Dabei kommt es zu einem Willenskraftduell. Gewinnt die E.P.I., wird der Wirt zu einem E.P.I.C.fail. Gewinnt das Lebewesen kann es wählen zu einem E.P.I.C. zu werden oder die E.P.I. abzustoßen, was eine lebenslange Immunität gegen weitere Übernahmen bedeutet.
- **Riesig:** Verdammt riesig!
- **Schwäche:** Hitze und Feuer.

Goldener Nebel

Die Strahlung des Goldenen Nebels ist extrem gefährlich. Sie wird nach den *Strahlung-*Regeln abgehandelt, allerdings mit nur einem Wurf täglich. Die Verstrahlung endet in einer kurzfristig tödlichen Strahlenkrankheit.

Vorgefertigte STARS

Sämtliche hier aufgeführten STARS wurde mit 20 EP auf der Stufe Stellar erstellt.

Bronni Nickelbart (Diggar-Krieger)

Bronni wurde auf der Station Yeah'Diggar geboren und ist ein lustiger Geselle. Seine guten Kenntnisse über den Abbau von Erze jeglicher Art, haben ihm einen ordentlichen Gewinn eingebracht und eigentlich könnte er sich zur Ruhe setzen. Das nötige Alter hätte er. Aber es juckt Bronni immer wieder in den Fingern zur Blasteraxt zu greifen und neue Abenteuer zu erleben. Außerdem sitzt er gerne mit Freunden zusammen und genießt den ein oder anderen Schluck Diggarmalz mit Schuss.

Attribute: Geschicklichkeit W8, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W6, Willenskraft W6

Fertigkeiten: Einschüchtern W6, Glücksspiel W6, Kämpfen W8, Klettern W6, Raumflug W4, Reparieren W6, Schießen W8, Überreden W6, Wahrnehmung W6, Wissen „Geologie“ W6

Bewegungsweite: 5, **Parade:** 6, **Robustheit:** 8(3)

Handicaps: Alt, Loyal, Tick (leicht; Diggarmalz mit Schuss)

Talente: Reich, Anführer, Ausweichen

Ausrüstung: Blaster-Streitaxt (Stä+W8; PB 1), Plasma-Kettenhemd (+3), Blaster-Streetsweeper (12/24/48; 1-3W6; FR 1; 12 Schuss; PB 1, Schrotflinte)

Aesche Funitur (Xylophil-Immersionist)

Aesche stammt von dem Planeten Immerglanz, einem kleinen und schwach besiedeltem Waldplaneten. Aufgewachsen in einer friedlichen Gemeinde von Baumliebhabern, strebte es nach der vollkommenen Harmonie. Doch Aesche erkannte, dass vollkommene Harmonie nur zu erreichen ist, wenn zuvor die vollkommene Dissonanz begriffen wurde. Deswegen beschloss Aesche loszuziehen, um im Universum Dissonanz aus nächster Nähe zu studieren.

Attribute: Geschicklichkeit W8, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W6, Willenskraft W8

Fertigkeiten: Heimlichkeit W6, Immersion W8, Kämpfen W4, Klettern W6, Schießen W4, Überleben W4, Überreden W8, Umhören W6, Wahrnehmung W6

Charisma: +4, **Bewegungsweite:** 6, **Parade:** 5, **Robustheit:** 6(2)

Handicaps: Loyal, Neugierig, Pazifist (leicht)

Talente: Attraktiv, Sehr attraktiv, Elan, Schmutzige Tricks

Ausrüstung: Rapier (Stä+W4; Parade +1), Plasma-Lederrüstung (+2), Derringer .44 (5/10/20; 2W6+1; FR 1; 2 Schuss; PB 1)

Astrid von Zerp (Dorianerin mit Lichtwellenschwert)

Schon in jungen Jahren war Astrid ziemlich rauflustig und prügelte sich gerne. Das brachte sie mit dem Gesetz in Konflikt und sie hatte die Wahl eine Kinderstrafe anzutreten oder eine der dorianischen Kampfschulen zur moralischen Besserung zu besuchen. Astrid entschied sich für die Dorianer und fand im Kult ein gutes Zuhause. Nach ihrer Ausbildung und ihrem Treueschwur erhielt sie ihr Lichtwellenschwert, um Treu in Kampf und Glauben den besten

aller Kämpfe zu suchen, um sich und ihren Glauben zu beweisen.

Attribute: Geschicklichkeit W8, Konstitution W6, Stärke W8, Verstand W6, Willenskraft W6

Fertigkeiten: Einschüchtern W6, Kämpfen W8, Klettern W6, Provozieren W6, Schießen W6, Wahrnehmung W6, Werfen 6

Bewegungsweite: 6, **Parade:** 6, **Robustheit:** 9(4)

Handicaps: Ehrenkodex, Loyal, Schwur (leicht; Dorianer-Kult)

Talente: Berserker, Ersts Schlag, Kampfkünstler, Kampfrelexe

Ausrüstung: Lichtwellenschwert (Stä+W4/W6/W8; PB 4), Plasma-Kürass (+4), Blasterarmbrust (15/30/60; 2W6; FR 1; PB 3, Nachladen: 1 Aktion)

Renate Gutwart (Carbo-Hydrat-Ingenieurin)

Renate stammt von Thera Regath und zwar aus einfachen Verhältnissen. Eigentlich mochte sie ihren Job und hatte sich gut mit der Perspektivlosigkeit arrangiert, aber durch Zufall geriet sie auf die Abenteuerlaufbahn. Von so einem Leben hat sie zwar keine Ahnung, aber schlimmer als ein langweiliges Leben als einfache Arbeiterin ohne Zukunft scheint es allemal.

Attribute: Geschicklichkeit W8, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W6, Willenskraft W8

Fertigkeiten: Fahren W6, Heilen W6, Kämpfen W6, Klettern W6, Luftfahrt W4, Raumflug W8, Reparieren W6, Schießen W6, Seefahrt W4, Wahrnehmung W6

Charisma: -2, **Bewegungsweite:** 6, **Parade:** 5, **Robustheit:** 5

Handicaps: Ahnungslos, Arm, Außenseiter

Talente: Akrobat, Ass, Heiler

Ausrüstung: Schraubenschlüssel (Stä+W4; Parade -1, Angriff -1), Werkzeugkiste

Robert Schwenglein (Mutanten-Solist mit Sol-Lingam)

Der gute Robert wuchs in einer jenen Mutanten-Kolonien auf, die am Rande des Mittelwelten-Clusters liegen und wo das Recht des Stärkeren gilt. Aber Robert wusste, dass es mehr geben musste. Viel mehr. Als er dann einen Missionar des Sol-Kultes traf, tauschte er aufmerksam den Worten des Fremden und schrieb sich kurz darauf in die Sol-Akademie zu Thera Regath ein. Hier wurde Robert endlich anerkannt und seine Talente gefördert.

Attribute: Geschicklichkeit W6, Konstitution W6, Stärke W8, Verstand W8, Willenskraft W8

Fertigkeiten: Einschüchtern W8, Kämpfen W6, Klettern W6, Nachforschung W6, Schießen W6, Überreden W6, Wissen „Kriegsführung“ W6

Charisma: -2, **Bewegungsweite:** 6, **Parade:** 5, **Robustheit:** 9(4)

Handicaps: Ehrenkodex, Loyal, Schwur (leicht; Sol-Kult)

Talente: Anführer, Geborener Anführer, Haltet die Stellung!, Inspirieren, Respekt einflößende Präsenz

Ausrüstung: Sol-Lingam (Stä+W6; PB 1 gegen starre Rüstungen), Plasma-Kürass (+4), Tommy-Gun .45 (12/24/48; 2W6+1; FR 3; 50 Schuss; PB 1, Automatik)

Fatyma Mulamahedi (Nova-Haremistin mit Anhang)

Fatyma stammt vom Planeten Sabah, der inmitten der M.O.K.-Staubwolke liegt. Sie ist

eine stolze Frau und glühende Gläubige. Das lässt sie vor allem die Männer in ihrer Umgebung merken, denen sie als Missionarin gerne den *Katalog* unter die Nase hält oder eine *Broschüre* anbietet, um ein reines Leben zu führen. Obwohl Fatyma ihr Umfeld ständig merken lässt, dass sie über allem erhaben ist, ist sie gleichzeitig eine sehr schamhafte Person. Einzig die Männer ihres Harems kann sie in deren Nacktheit ertragen und Lust daraus gewinnen.

Attribute: Geschicklichkeit W8, Konstitution W6, Stärke W6, Verstand W6, Willenskraft W8

Fertigkeiten: Einschüchtern W6, Glücksspiel W6, Heimlichkeit W6, Kämpfen W6, Klettern W6, Reiten W6, Schießen W6, Schlösser knacken W8, Wahrnehmung W6

Bewegungsweite: 6, **Parade:** 5, **Robustheit:** 6(1)

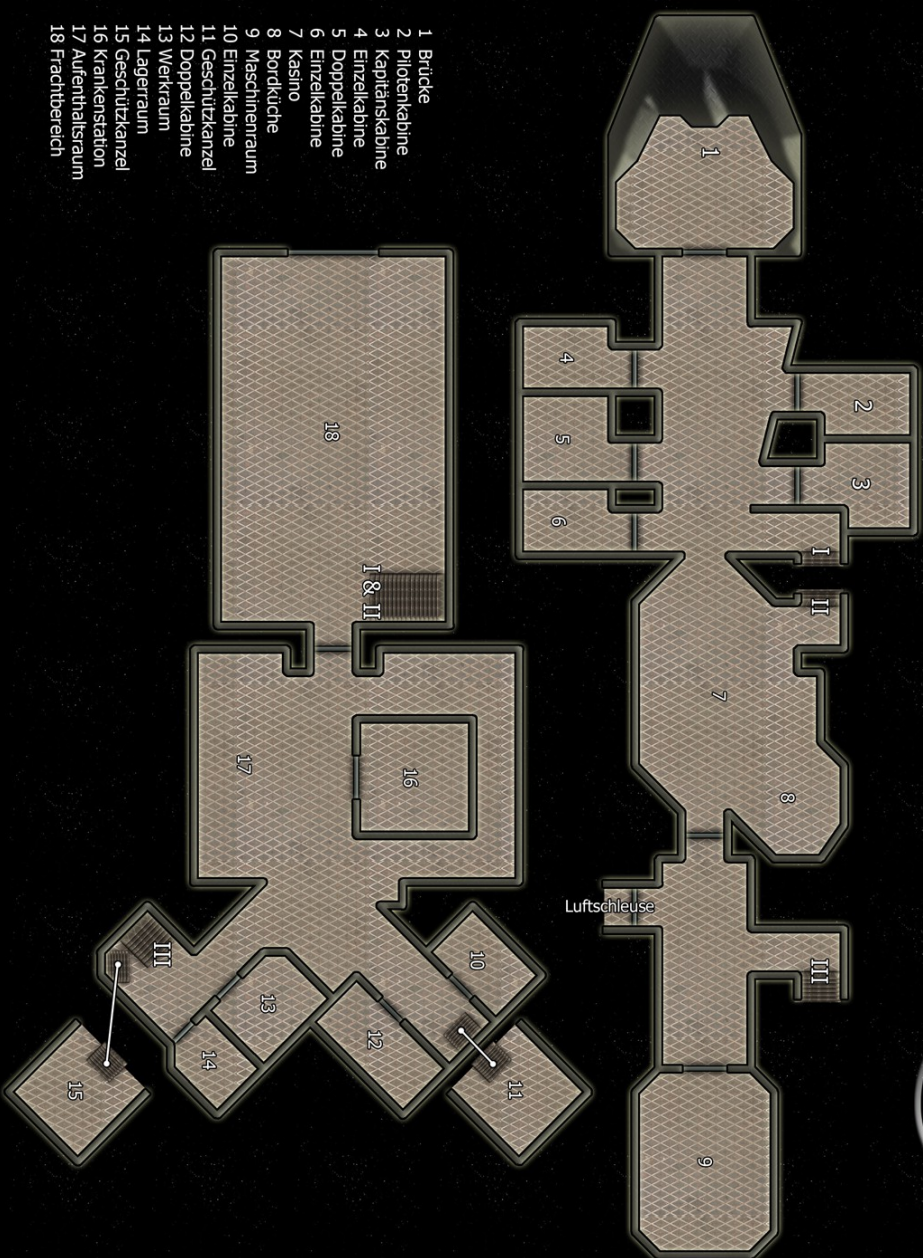
Handicaps: Arrogant, Loyal, Phobie (leicht; fremde halbnackte Männer)

Talente: Harem, Harem, Harem

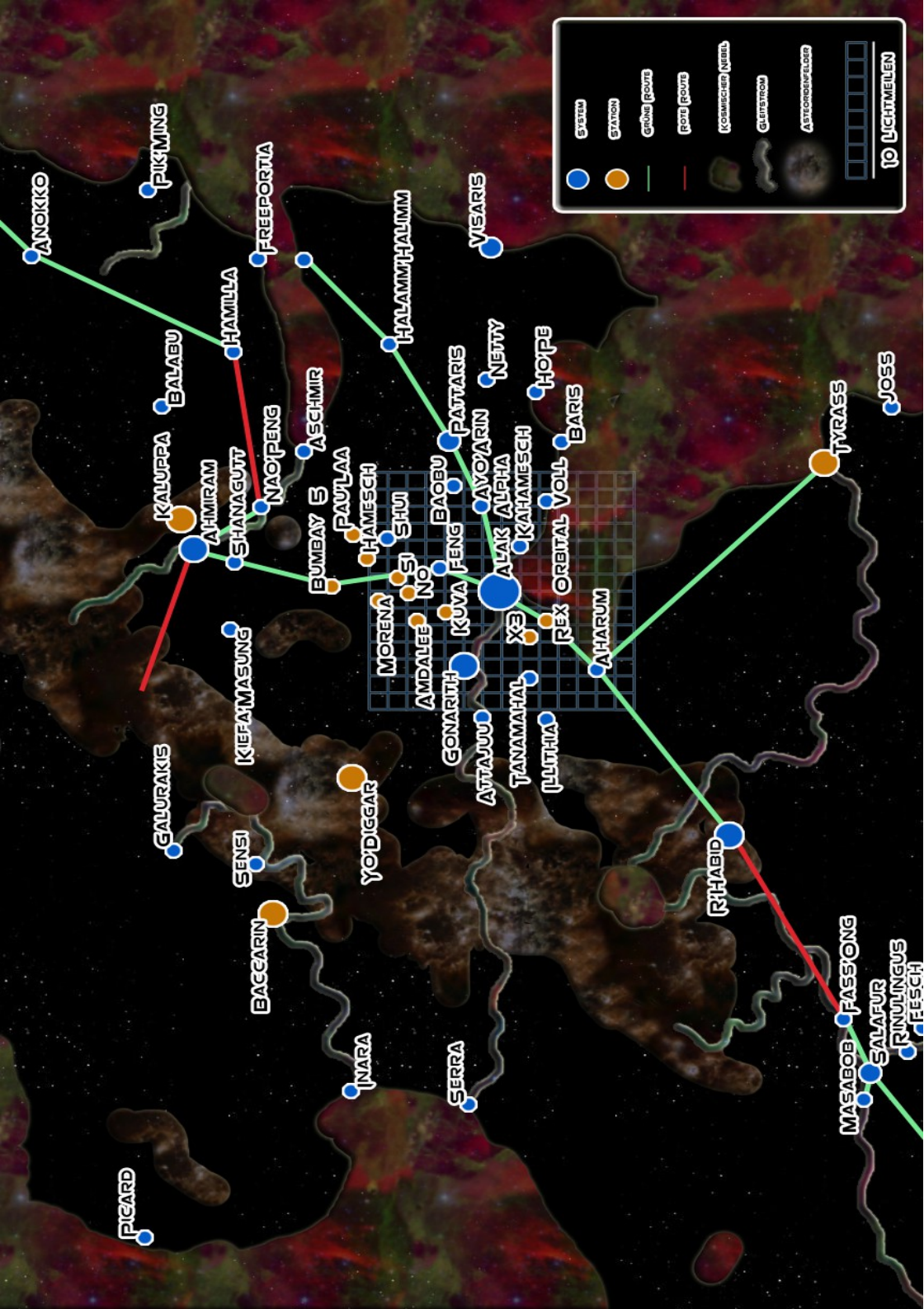
Ausrüstung: Blaster-Krummschwert (Stä+W8; PB 1), Lederrüstung (+1), Desert Eagle .50 (15/30/60; 2W8; FR 1;7 Schuss; PB 2, Halbautomatik), 3 Männer in Purifikationsgewändern (Anton, Egon, Werner), der *Katalog*, die *Broschüre*

KOMETENSCHWEIF

FRACHTER DER KAISERKLASSE



- 1 Brücke
- 2 Pilotenkabine
- 3 Kapitänskabine
- 4 Einzelkabine
- 5 Doppelkabine
- 6 Einzelkabine
- 7 Kasino
- 8 Bordküche
- 9 Maschinenraum
- 10 Einzelkabine
- 11 Geschützkabine
- 12 Doppelkabine
- 13 Werkraum
- 14 Lagerraum
- 15 Geschützkabine
- 16 Krankenstation
- 17 Aufenthaltsraum
- 18 Frachtbereich



ANOKKO

PICARD

GALURAKIS

BACCARIN

SENSI

KIEFATMASUNG

KALUPPA

BALABU

AMIRAM

SHANAGUTT

NAO/PENG

FREEPORTIA

HAMILLA

BUMBAY 5

ASCHMIR

PAULAA

HAMESCH

SI SHUI

NO

AMDALES

MORENA

YOIDIGAR

NARA

SERRA

GONARITH

KUVA FENG

BAQBU

PATVARIS

NETTY

HOPE

BARIS

REX ORBITAL VOLL

AHARUM

ALAK ALPHA

AVOVARIN

KAHAMESCH

TANAMAHAL

LUTHIA

ATTAJU

RHABID

FASSVONG

SALAFUR

RINULINGUS

FEESCH

MASABOB

JOSS

TYRASS

HALAMTHALIMM

VISARIS

PIKMING

SYSTEM

STATION

GRAVE ROUTE

POLE ROUTE

KORMESCH (NEUL)

GLEISTROM

ASTRONAVIGATOR

10 LIGHTMEILEN

DAS SCHWARZE ALL

Der Sol-Kult hat es sich zur Aufgabe gemacht, den Sklavenhandel überall im Universum zu bekämpfen. Dank seiner starken Präsenz auf den Mittelwelten ist der Sklavenhandel dort faktisch abgeschafft. Jetzt hat sich das Augenmerk des Ersten Solisten auf die Welten am Rande des Goldenen Nebels gerichtet, die ihren Reichtum alleine den Sklaven verdanken. Ungekrönter König aller Sklavenplaneten ist Alak Alpha, dessen Macht bis auf die Mittelwelten reicht. Auch für die Imperatorin ein unhaltbarer Zustand.

Da die Solisten offiziell zum Stillhalten verdammt sind, sollen die Stars in einer geheimen Operation einen der größten Sklavenhändleringe infiltrieren, wichtige Informationen beschaffen und die Organisation dann von Innen heraus zerschlagen. Die Solisten gehen davon aus, dass niemand die Spur bis zum Imperium und ihrem Kult zurückverfolgen kann und den Sklavenhändlern eine empfindliche Niederlage bereitet wird, die vielleicht zu einer Rebellion und anschließend einem freien Handel nach Vorbild der Mittelwelten führt.



SPIELER

1 Spielleiter und 3-5
Spieler ab 14 Jahren

ERFAHRUNG

(Spielleiter/Spieler)
Hoch/Mittel

ERFAHRUNG

(STARS)
Stellar bis Galaktisch

ZEIT

1035 BES

