



entaria

Dein Weltraumabenteuer



miniabenteuer

im dschungel

„Der Dschungel von Ka’Jado ist die Hölle.
Schwüle Hitze, wilde Tiere und
gefährliche Banditen.“

Initialisierung

Ein Mini-Abenteuer für das Science Fiction Rollenspiel ENTARIA.

Von Sebastian Schenck

Limit

Im Dschungel ist ein Mini Abenteuer für Einsteiger. Die Erfahrungspunkte aller Charaktere sollten ca. 1.000 Punkte betragen.

Zusammenfassung

Dieses Abenteuer kann einzeln oder gleich nach dem Abenteuer „Fuugash-Gold-3“ gehalten werden.

Die Charakter befinden sich auf Ka’Jado (im Ka’Tydo-System), einem Agrarplaneten im Königreich Krono. Ihnen wird angeboten, eine Lastgleiter-Kolonne zu bewachen. Der Konvoi stellt die einzige Verbindung zu einem kleinen Gewürzanbaugebiet in den Bergen da, das südlich von Prax, der Hauptstadt von Ka’Jado liegt. Nachdem die Abenteuer eine ruhige Reise quer durch die letzten natürlichen Urwälder des Planeten genießen konnten, werden sie und die Kolonne von Banditen überfallen. In der Schießerei können diese einige Wagen stehlen und damit quer durch den Dschungel fliehen. Die Kolonne will so schnell wie möglich in die Hauptstadt zurück, um das restliche kostbare Gewürz abzuliefern. Die Abenteuer sollen die gestohlenen Lastgleiter finden und zurückbringen. Auf dem Weg durch den Dschungel kämpfen die Abenteuer gegen die natürliche Gegner und Fallen der Banditen. Am Ende steht ein Shoot-Out im Camp der Banditen bei dem den Charakter ein eigens Raumschiff in die Hände fallen kann.

Enter

Prax, die Hauptstadt des Planeten Ka’Jado im Sonnensystem Ka’Tydo bietet nicht viel. Der fruchtbare Agrarplanet im Königreich Krono wird teilweise mit modernster Technik bebaut und vereinzelt noch mit den Händen und primitiven Gerät bestellt. Viele Aufträge für Freischaffende, wie den Charaktere, bietet der Planet nicht. Deshalb ist die Gruppe auch sehr froh, als ihnen ein Kronomäer einen kleinen Job anbieten. Die Abenteuer sitzen gerade im DarkLegion einer der wenigen Plätze in Prax, in denen Außenweltler relativ sicher vor den angriffslustigen Kronomäer sind. Das Publikum in dem DarkLegion ist jedoch auch nicht ohne, so dass Schlägereien hier an der Tagesordnung stehen.

Der Kronomäer mit dem Namen Sizrim, ein hiesiger Gewürzhändler, erklärt der Gruppe den Auftrag. Sie sollen eine Kolonne von Lastgleitern quer durch die südlichen Hochebenen begleiten. In den südlichen Bergen, tief im alten natürlichen Dschungel des Planeten, befindet sich ein Gewürzcamp in dem seltene Gewürze und Rauschmittel abgebaut werden. Die Stoffe sind sehr kostbar, so das Sizrim leider schon einige Überfälle und Verluste zu beklagen hat. In den vergangenen Monaten hatten Banditen mehrfach schon den Konvoi angegriffen und das kostbare Gut gestohlen. Alle Bitten an den Fürst

oder an die Sicherheitskräfte um mehr Sicherheit oder um Luftunterstützung waren erfolglos, so das Sizrim nun seine Sicherheitskräfte verstärken muss. Dazu benötigt er die Außenweltler.

Sizrim bietet den Charakteren je 2.000 Credits für den Schutz seiner Fahrzeuge. Die Kolonne benötigt üblicherweise vier Tage zum Camp und wieder zurück.

Infofile

Viel kann hier, ausgenommen eine Ablehnung, nicht passieren. Das Feilschen um den Preis ist üblich und kann auf maximal 2.500 C pro Person hoch getrieben werden. Ansonsten ist Sizrim vertrauenswürdig und kennst sich mit den Geflogenheiten mit Außenweltern aus.

Die angesprochenen Gewürze und Rauschmittel sind völlig legal im Königreich und in den meisten Teilen der Allianz.

Die Kolonne

Die Kolonne besteht aus 4 großen, 13 Meter langen Frachtgleitern und 2 Begleitfahrzeugen. Ein Begleitfahrzeug wird vorweg fahren und den Weg sondieren und das andere Begleitfahrzeug wird die Nachhut bilden. Die einzelnen Fahrzeuge werden in Sichtweite, also mit ca. 50m Abstand zueinander fahren. Auf den Dächern der Frachtgleiter gibt es mehrere Möglichkeiten zu sitzen und sich festzuhalten, so dass hier auch Charaktere sich positionieren können.

Die großen Frachtgleiter werden von Kronomäern gesteuert. Bewaffnete Beifahrer die auch als Packer arbeiten, stellen die Bewachung jedes Gleiters. In den Begleitfahrzeugen sitzen je 2 Kronomäer mit schweren Bio-Nadelwerfern oder Projektilgewehren. Die komplette kronomäerische Begleitmannschaft der Kolonne ist nicht begeistert über die Hilfe der Außenweltern und wird dies auch offen der Gruppe zeigen. Sie werden makabere Späße mit den Charakteren treiben und sich sehr unfreundlich und abweisend gegenüber den Abenteuerern zeigen. Der Anführer der Kolonne und auch vorderster Fahrer des ersten Frachtgleiters ist Dus’h Harish. Er bekommt zwar den Auftrag von Sizrim die Gruppe mit Ehren zu behandeln, doch dies legt der alte Söldner anders aus. Auch von ihm wird die Gruppe wenig Hilfe erwarten können.

Die Gruppe kann sich auf die unterschiedlichen Fahrzeuge aufteilen. Zwecks Kommunikation sollte jeder der Charakter ein Kommunikator bei sich tragen.

Die technischen Daten der Frachtgleiter (Big Shnag) und den Begleitfahrzeugen (M13 Ferret) sind im Grundregelwerk im Fahrzeugpark beschrieben.

Die nächste Kolonne wird sehr früh am nächsten Morgen losfahren. Nur ein Transporter wird beladen sein. Er wird Lebensmittel und Ausrüstung für das Gewürzcamp mit sich führen.

Infofile

Die Gruppe sollte, sofern sie es noch nicht gemacht haben, sich vorher mit allerlei Gerät ausrüsten. Waffen wären keine schlechte Idee. Auch für Außenweltern verträgliche Nahrung könnte helfen, sofern man nicht in ein Steak eines Artgenossen beißen möchte.

Die Berge

Der Weg der Kolonne führt den kompletten Vormittag durch die schachbrettartig angelegten Anbaufelder, auf denen Früchte und Getreide angebaut werden. Ab und zu kommen die Fahrzeuge auch an kleinen Siedlungen vorbei, in denen Sklaven leben, wenn sie nicht gerade auf den Feldern arbeiten. Gegen Mittag verändert sich die Vegetation. Sie wird wilder und die Felder werden seltener. Die Landschaft wird hügeliger und die Straße wird rauer und weniger befahren. Die grünen Hänge der südlichen Nosirt-Bergen kommen in sicht. Tiefe Wolken verbergen teilweise den Blick auf die alten grünen Baumlandschaften der hohen Berge. Gegen Abend des ersten Tages erreicht der Konvoi die Hänge der Nosirt-Berge in denen sich auch das Gewürz-Camp befinden soll. Hier lässt Dus'h Harish ein provisorisches Lager errichten und die Abenteurer für Nachtdienst eingeteilt. Einige Kronomäer verstärken die Wachen an diesem Abend.

Am nächsten Morgen geht es weiter und der Weg wird immer mehr beschwerlicher für die Fahrzeuge. Die schmale Straße windet sich wie eine endlose Schlange um die Hügel und Hänge der Nosirt-Berge. Die Sicht wird durch tief hängende Wolken immer schlechter und auch der dichte Waldwuchs versperrt immer mehr den Blick auf die Umgebung. Gegen Mittag erreicht die Kolonne eine Biegung an einem steilen Berghang, der einen hervorragenden Blick auf das Umland bietet. Der grüne Uhrwald liegt wie ein dichter Teppich über den steilen Bergen und der Blick reicht über Wolkengruppen bis zum hügellosen Horizont, der Tiefebene Praxu mit dem Raumhafen Prax.

Gegen späten Mittag erreicht der Konvoi das kleine Gewürzcamp.

Infofile

Mögliche Ideen:

- Am Abend wird das Lager von Trampas angegriffen. Eventuell sind die Kronomäer danach von den Fähigkeiten der Gruppe überzeugt und behandeln sie nicht mehr wie Frischfutter.
- Es ist jedoch auch möglich, dass ein Streit durch eine offene Provokation ausbricht, was die Situation noch heikler machen könnte.
- Die Fahrer kennen den Weg und dessen Gefahren. Trotzdem könnte es ja passieren, dass ein Frachtgleiter vom Weg abkommt und mit Seilwinden aus den Bäumen gezogen werden muss.

Das Gewürzcamp

Gegen Mittag erreicht der Konvoi das Gewürzcamp. Die kleine Ansammlung von kleinen Holz- und Blechhütten ist leicht erhoben an einem der grünen Berghänge gelegen. In der Talsenke, ungefähr 100 Meter unter dem Camp, erstrecken sich grüne Reihen von Gewürzpflanzen die sich in regelmäßigen Abständen um dünne Holzstäben wickeln. Die Reihen reichen bis zum entgegen liegenden Bergen und bedeckt die gesamte Talsenke. In den grünen Reihen könnt ihr 20 bis 30 Wesen entdecken die damit beschäftigt sind, kleine Reben von den Pflanzen zu schneiden und in große Körbe zu legen, die sie auf ihren Rücken tragen. Die meisten hier arbeitenden Wesen sind Terraner und Akuaner. Einige Pemprac und Grunk sind auch auszumachen. Alle hier arbeitenden Wesen werden durch Kronomäer mit leichten Gewehren bewacht, so dass der Status der Wesen als Sklave nicht zu übersehen ist.

Mit eurer Ankunft begrüßen sich der Anführer des Konvois Dus'h Harish und ein anderer Kronomäer aus dem Camp. Der andere Kronomäer, ein beliebter und etwas kleiner Kronomäer in schmutziger und alter Tarnkleidung scheint der Führer des Gewürzcamp zu sein.

Sogleich werden auch schon eure Frachtgleiter entladen. Die geladenen Ausrüstungsteile und Nahrung werden in einen der Holzhütten gebracht. Dabei fällt euch auf, dass sich auch Lebewesen im Frachter befanden. Eine kleine Gruppe von Terranern, sowie ein Gamit (Kuhähnliches Nutztier) und einige Belkraz (Schafähnlich) werden aus dem Transportgleiter getrieben. Die Terraner und die Nutztiere werden alle in eine kleine bewachte Hütte gebracht.

Infofile

Die Kronomäer des Lagers werden die Charaktere nicht sonderlich freundlich behandeln. Besonders dann nicht wenn sich unter ihnen Terraner oder andere Köstlichkeiten befinden. Haben sich die Charaktere jedoch das Ansehen des Konvoiführer Dus'h Harish erlangt, könnte die Stimmung etwas besser sein.

An diesem Abend gibt es ein großes Saufgelage, an dem auf jeden Fall die Charaktere nicht teilnehmen können. Am nächsten Morgen werden die Transportgleiter komplett mit Gewürzbeladen so das die Fahrzeuge wenig später aufbrechen können.

Mögliche Ideen:

- Natürlich können die Charaktere versuchen an der Feier teilzunehmen, was jedoch schnell eskalieren kann.
- Die Gruppe könnte auf die Idee kommen, die Sklaven zu befreien, was natürlich auch nicht gut enden kann. Sklaverei ist im Königreich Krono sowie in vielen anderen Reichen völlig normal.

Miniabenteuer – Im Dschungel

Der Überfall

Nachdem die letzten Säcke mit Gewürz aufgeladen wurden, bewegt sich der Konvoi wieder in Richtung Prax. Die Fahrer und Wachen der Frachtgleiter sind sichtbar angespannt an diesen Morgen, denn wie so oft, erwarten sie einen Überfall auf die Gewürzfahrzeuge.

Der Konvoi kommt gut voran und schlängelt sich durch die noch wolkenverhängten Berge. Wenn die Wolken es zulassen, geben sie wieder einen hervorragenden Blick auf die schroffen Berge und dem fantastischen ertümlischen Dschungel preis.

Gegen Mittag, ihr seit ungefähr seit 5 Stunden schon unterwegs zerreißt eine laute Explosion die monotonen Fahrzeug- und Urwaldgeräusche. Der erste Frachtgleiter wird von der Druckwelle, deren Ursprung sich unter dem Fahrzeug befinden muss, in die Höhe gerissen und der Gleiter landet hart auf seiner Seite auf dem Boden. Gewehrfeuer ertönt von links und rechts, sowie Laserstrahlen zucken aus den Bäumen. Ein Überfall.

Infofile

Der Überfall hat begonnen. Die Banditen haben einen Sprengsatz in der Straße vergraben und mittels Funk fern gezündet. Das erste Begleitfahrzeug das vorweg fuhr, ist also unbeschadet. Sowie alle anderen Fahrzeuge, ausgenommen dem ersten Frachtgleiter. Sollten sich auf dem ersten Fahrzeug die Abenteurer befinden (z.B. auf dem Dach), so erhalten sie alle einen Schaden mit einer Stärke von 5. Wenn ihnen ein Wurf für Akrobatik gelingt, halbiert sich der Schaden. Das Frachtfahrzeug ist unbrauchbar geworden und kann nicht mehr benutzt werden.

Bei den Banditen handelt es sich um gut organisierte Akuaner aus dem benachbarten Emoria-System. Die Banditen haben sich darauf spezialisiert Überfälle im Königreich Krono durchzuführen und dann die Waren in das Sonnenreich nach Emboria zu schmuggeln. Emboria hat durch seine hohe Überbevölkerung einen großen Bedarf an Nahrung und Gewürz. Auf dem Schwarzmarkt erhalten die Schmuggler Spitzenpreise.

Die Banditen lenken durch vereintes Feuer die Aufmerksamkeit auf die ersten drei Wagen. Plan ist es durch einen kleinen Stoßtrupp den letzten Wagen zu entern quer durch den Dschungel zu fliehen. Die Schützen auf dem letzten Begleitfahrzeug werden dazu mit einem Granatwerfer ausgeschaltet.

Insgesamt handelt es sich um 15 Angreifer. Zehn Angreifer die von Vorne Angreifen und 5 die von hinten den Gleiter stehlen.

Nachdem der hintere Frachtgleiter gestohlen ist, ziehen sich die Banditen zurück. Eine Verfolgung ist nicht leicht, da die Schmuggler den Rückweg mit Fallen versehen haben.

Dus'h Harish, der Anführer der Kronomäer ist bei dem Überfall stark verwundet und drängt darauf, dass die Abenteurer die Banditen verfolgen. Die Überlebenden Kronomäer werden die Straße räumen und so schnell wie

möglich sich nach Prax absetzen und die verwundeten versorgen lassen. Von hier wird Dus'h Harish versuchen Verstärkung zu bekommen. Dus'h Harish überlässt der Gruppe das verbleibende Begleitfahrzeug damit sie den Frachter verfolgen können.

Mögliche Ideen:

- Es könnte passieren, dass die Abenteurergruppe auch den Überfall auf den letzten Wagen verhindert. In diesen Fall, sollte ein anderes Fahrzeug gestohlen werden.

Ab in den Dschungel

Die Banditen haben gut vorgesorgt. Der Weg des Frachtgleiters ist im Vorfeld schon mit Lasersägen und ähnlichem Gerät vorbereitet worden sein, so das der Frachtgleiter ohne Probleme durch den Dschungel fahren konnte. Hinter der Frachtgleiter sind mehre Stahlseile gespannt worden, die provisorisch mögliche Verfolger aufhalten sollen.

Nach einer kurzen Wegstrecke, ca. 300 Metern ist ein dicker Baum gefällt worden, so das ein weiterkommen mit einem Fahrzeug nicht mehr möglich ist.

Der Dschungel ist hier, abseits der normalen Straße dichter, ertümlischer. Das dunkle kräftige Grün der Pflanzen wirken fast so wie eine schroffe unwirkliche Haut eines riesigen Lebewesens. Die Luft ist angereichert mit dem Duft von süßen Blüten, vermoderten Blättern und dem leichten Verwesungsgeruch irgendwelcher Tiere die im Dickicht liegen. Die Geräusche des Dschungels sind erfüllt von Gebrüll der Tiere und dem Zirpen von Insekten. Die schwüle Hitze treibt den Schweiß aus den Poren, der die eigene Kleidung schon seit Stunden durchnässt.

Ihr kommt gut voran. Der Weg der von den Banditen für den Frachtgleiter vorbereitet wurde, hilft euer vorkommen.

Infofile

Der Weg ist nach einem Kilometer vermint. Wenn die Charaktere dies entdecken (normaler Entdecken-Wurf), können sie ihr Fahrzeug anhalten und laufen nicht Gefahr in die Sprengladungen zu fahren. Das Fahrzeug würde zerstört werden, jeder Insasse des Fahrzeugs erhält einen Schaden von 5 und die Banditen im nahen Lager wären alarmiert.

50 m weiter hinter einer Biegung, befindet sich das Lager der Banditen. Durch einen Lauschen-Wurf kann das Surren von Triebwerken gehört werden.

Das Lager

Das Lager der Banditen liegt in einer kleinen Senke, auf einer kleinen natürlichen Lichtung. In der Mitte der Senke steht ein kleiner Raumfrachter der B Klasse. Die Banditen sind eilig damit beschäftigt die Gewürze des Transportgleiters in das Raumschiff umzuladen. Einige andere Banditen bauen gerade ihre Zelte ab, die sich im Osten und Westen befinden. Alle Zelte und die zwei MG-

Miniabenteuer – Im Dschungel

Nestern die sich je einmal im Süden und im Norden befinden sind mit Tarnnetzen vor unliebsamen Blicken getarnt. Das große Tarnnetz über den Raumschiff entfernen gerade zwei Akuatner. Kleine Geländefahrzeuge stehen im Norden, neben einem großen Zelt, das wohl die Kommunikationszentrale sein muss, da schwer bewaffnete Akuatner hier Wache stehen.

Infofile

Das Lager ist gefunden. Insgesamt befinden sich hier 30 Akuatner.

- 3 im Westen bei den Zelten
- 4 im Osten bei den Zelten
- 2 im Norden im MG Nest (ein fest montiertes Projektil Maschinengewehr)
- 2 im Süden im MG Nest (ein fest montiertes Projektil Maschinengewehr)
- 5 schwer bewaffnete Akuatner im Norden beim Zelt
- 1 Anführer beim Zelt im Norden
- 10 Verladen das Gewürz
- 3 im Raumschiff (Pilot und Besatzung)

Sollte der Angriff beginnen wird der Kapitän des Raumfrachters seine Triebwerke aufwärmen und innerhalb von 9 Runden Starten. In dieser Zeit werden der Anführer der Banditen und seine Leibgarde sich ebenfalls zum Raumschiff absetzen. Zwischenzeitig werden die Banditen die beim Beladen sind dies auch weiterhin tun. Sie wollen schließlich nicht ihre Ware zurücklassen. Die Banditen bei den Zelten und in den MG-Nestern werden die Verteidigung übernehmen, so dass die Flucht der Banditen gesichert ist.

Den Abenteuern sollte klar sein, das dieses Lager a.) gut gesichert ist und b.) sie eine Flucht der Banditen riskieren. Zu lange sollten sie mit ihrem Plan nicht warten.

Durch leise Aktionen bei den MG-Nestern, sollte eine Möglichkeit sein, den Angriff zu starten. Evtl. haben sie auch schweres Gerät bei sich um hier etwas „aufzuräumen“.

Sollte der Angriff erfolg haben und klar sein, dass die Abenteurer bis zum Raumschiff durchkommen werden die Banditen im Lager ihren Angriff stoppen und sich durch den Dschungel absetzen.

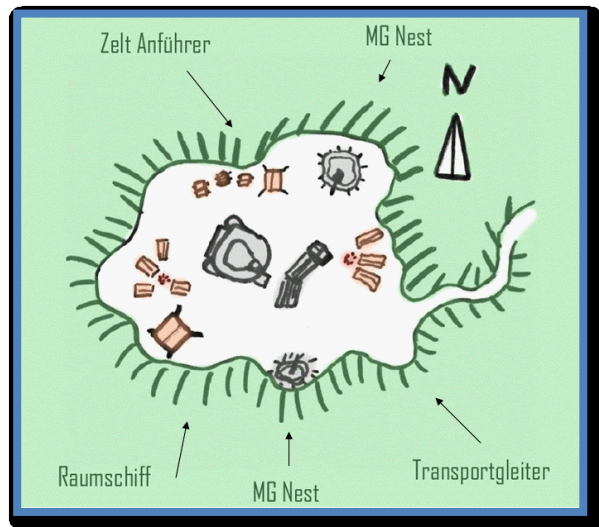
Im Raumschiff werden die Abenteurer Hinweise auf die Überfälle und den Schmuggeleien in das Emboria-System der Banditen finden. Sie können herausfinden, dass die Banditen die Überfälle auf die Gewürzkonvois, sowie viele andere ähnliche Überfälle organisiert haben.

Das Raumschiff

Bei dem Raumschiff handelt es sich um ein Klasse B-Frachter. Besser gesagt um ein Menorischer Frachter der Baureihe KG 3. Das Schiff mit dem Namen „Stahlkern“ mit der Kennnummer 5Z-773836TT, ist ein 10 m hohes kugelartiges Raumschiff. Dieser Frachertyp wurde vor über 120 Jahren für klein Transporte entwickelt und wurde hauptsächlich in Handelsflotten eingesetzt. Der

KG3 zeichnet sich für seine Art von Frachter, mit seiner mittelmäßigen Geschwindigkeit und verstärkten Panzerung aus. Der Raumfrachter ist ein multifunktionales Schiff für den Transport von Passagieren und kleiner Fracht. Durch diese Stärken findet man diesen Typ bei Handelskapitänen und Schmugglern wieder, die weniger auffallen wollen. Die Stahlkern wurde zusätzlich mit stärkeren Sensoren, Scannern, Cyberlink, einem Booster, einen besseren Computerkern und Bewaffnung, sowie dem stärksten Deflektorschild ausgestattet. Das Schiff wurde bis Dato, 12-mal auf unterschiedliche Eigner umgeschrieben.

Übersichtskarte des Lagers



Personal Profil

Es folgt die Auflistung der NPC im Abenteuer.

Sizrim – Kronomäer

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
5	5	6	5	7	7	12
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		16	7	8	6	1

Fertigkeiten: Beschatten (4), Bodenfahrzeuge (4), Gassenwissen (8), Einschüchtern (3), Fernkampf (7), Nahkampf (7), Sprache „Ariz, Terransich, Walerianisch, Kronix“ (3), Jura (4), Feilschen (8), Rhetorik (4), Überreden (5), Mathematik (5), Datensuche (4), Ware einschätzen (4),

Ausrüstung: Zwei Krummsäbel, Laserpistole unter dem Umhang

Beschreibung: Sizrim ist ein typischer Clanhändler der Kronomäer. Sizrim aus dem Clan Freshkar Bulkum, ist Berater der Clanoberen, Händler und Verwalter der Clangeschäfte. Sizrim kleidet sich mit einem senfgelben Umhang mit rotem Innensaum. Farbliche Stickereien auf seiner rechten Schulter weisen auf seine Stellung hin. Über seinen Rücken trägt er zwei Krummsäbel, typische Waffen der Kronomäer die schon fast als Schmuck gelten. Diese Exemplare sind kostbar verziert und zeigen kleine Kampfszenen. Der im mittleren Alter befindliche Sizrim trägt eine Schärpe seines Clans und eine kleine

Miniabenteuer – Im Dschungel

lederne Kappe, ein so genanntes Tomi'sh, das ihn als Jungesellen ausweist.

Dus'h Harish, Anführer der Kolonne – Kronomäer

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
8	9	4	4	5	5	15
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		12	6	7	6	1

Fertigkeiten: Bodenfahrzeuge (8), Erste Hilfe (4), Fernkampf (6), Nahkampf (6), Navigation Planet (6), Schleichen (5), Survival (4), Tarnen (4), Mechanik (4)

Ausrüstung: Zweihandschwert, Lasergewehr, Laserpistole, verstärktes Poncho

Beschreibung: Der ältere Kronomäer ist ein echtes Relikt. Dus'Harish hat schon in den Armeen gegen die Zeloaten gedient und war in den Einheiten der Kronomäer ein sehr guter Aufklärer und hoch angesehener Veteran. Nach einem Streit mit einem Vorgesetzten wurde er in die aktivsten kämpfenden Einheiten versetzt, mit der Hoffnung, dass er dort sterben würde. Das tat er nicht, doch unzählige Narben sprechen dafür, dass er kurz davor war. Der verbitterte Soldat, war nach Ausscheiden aus der Armee zwar ein Held, doch durch die Ungnade gegenüber seinen Vorgesetzten ein Außenseiter. Die Jobs vom Händler Sizrim halten ihn über Wasser wofür er auch sehr dankbar ist. Er ist sehr Pflichtbewusst und loyal gegenüber seiner Aufgabe. Er trägt einen alten Poncho in dunkler Tarnfarbe und einige rituelle Tätowierungen auf seiner Stirn.

Fahrer und Wachen des Konvois und des Camps – Kronomäer

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
7	7	6	5	5	5	16
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		16	7	7	6	0

Fertigkeiten: Ausdauer (2), Erste Hilfe (4), Glücksspiel (2), Kampftaktik (2), Fernkampf (2), Nahkampf (2)

Ausrüstung: Schwerer Bionadelwerfer, Große Bioklinge, Kleine Bioklinge

Beschreibung: Leicht verwahrloste Kronomäer. Mal tragen sie Ponchos oder Umhänge in dunklen Oliv oder Tarnfarben.

Reh'torgh, Anführer der Banditen – Akuaner

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
6	6	6	8	7	5	13
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		19	8	8	5	3

Fertigkeiten: Bodenfahrzeuge (4), Einschüchtern (6), Fernkampf (6), Sprache-, „Ariz, Kronix, Lan-Dor“(3), Überreden (5), Verhören (5), Gassenwissen (4), Schnellziehen (1),

Ausrüstung: Cyberarm mit eingebauter Leichten Flammenwerfer, Injektor Pistole mit schnellem Zellgift (Magatax-5) + 3 Magazine, Gepanzerte Kleidung, Geldchip mit 30 kC

Beschreibung: Ein, für akuanische Verhältnisse, kleiner Akuaner mit kurz geschorenen Haaren die nicht zu einem Haarkamm geschnitten sind. Der Mann ist unrasiert und etwas dickleibig. Seine rechte Gesichtshälfte ist stark vernarbt und wird durch eine metallene Gesichtplatte bedeckt. Sein rechter Arm ist voll vercybert. Die Armeekleidung scheint gepanzert zu sein und wirkt etwas heruntergekommen.

Melma Tug Har, Kapitän der Stahlkern – Akuaner

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
5	5	7	9	7	5	12
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		25	9	8	7	0

Fertigkeiten: Fernkampf (6), Spezialwaffe- "Zielsystemwaffe", Navigation-Planet (4), Navigation-Weltraum (6), Null-G (1), Sprache-, „Ariz, Terranisch, Onylit, Ish“(3), Raumschiff-Klasse A (4), Raumschiff-Klasse B (8), Fahrzeugmanöver-, „Booster, Iridianischer Sturzflug"

Ausrüstung: Leichter Schurikenwerfer + 3 Magazine, Einhandschwert, Geldchip mit 5 kC, Codechip für die Stahlkern

Beschreibung: Ein hoch gewachsener schmaler Akuaner in einer dunkelblauen Armeeuniform der Marine. Nach den Rangabzeichen zu urteilen ein höherer Nazek der Sonnengarde (Die akuanischen Streitkräfte). Die Uniform ist gepflegt und an seiner Seite trägt er ein dünnes Schwert, sowie einen Schurikenwerfer.

Leibgarde des Banditenanführers – Akuaner

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
9	5	5	9	5	2	22
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		20	9	7	5	5

Fertigkeiten: Geländelauf (4), Fernkampf (6), Nahkampf (6), Ausdauer (3), Kampfgespür (2)

Ausrüstung: Dermalpanzerung (Paz+1), Gewebestabilisator (Lep+3), Lasergewehr, Laserpistole, Einhandschwert, Panzerweste (Paz+4)

Beschreibung: Hochgewachsene und gut durchtrainierte männliche Akuaner mit roten Haarkamm. Sie tragen Tarnkleidung und Panzerweste, und schreien gerade zu nach Cyberware und militärischer Ausbildung.

Banditen – Akuaner

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
7	6	5	7	6	3	14
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		26	8	7	7	4

Miniabenteuer – Im Dschungel

Fertigkeiten: Geländelauf (4), Fernkampf (4), Nahkampf (4), Ausdauer (2)

Ausrüstung: Laserpistole, Lasergewehr, Panzerweste (Paz+4)

Beschreibung: Dschungelkleidung und Ponchos die vor dem Dschungelregen schützen, kleiden diesen Aakuan. Sie scheinen harte Arbeit gewohnt zu sein und ihre Handgriffe scheinen sehr wohl geübt.

Shutting Down

Haben die Abenteuerer das Gewürz bei Sizim abgeliefert, wird dieser natürlich überglücklich sein, so dass er jedem noch einem Bonus von 500 C geben wird.

Von der Lokalregierung von Ka`Jado werden die Abenteuerer ebenfalls belohnt, wenn sie den Anführer der Banditen und den Kapitän übergeben. Hier springen noch einmal 25 kC für die Gruppe heraus, da die Aakuan gesuchte Schmuggler sind. Das Raumschiff, es handelt sich hier um die Stahlkern dessen Bodenpläne im Grundregelwerk sich befinden, können mit ein wenig Verhandlung von den Abenteuerer behalten werden, was wohl auch die größte Belohnung darstellt. Die Gesetze der Kronomäer machen es möglich.

Aktion	EP
Das Abenteuer ist zu Ende	+10 EP
Kein Gewürzlastgleiter ging verloren	+10 EP
Das Raumschiff „Stahlkern“ fällt in die Hände der Charaktere	+20 EP
Es gab keine Handgreiflichkeiten Streit mit den Kronomäern des Konvois oder Gewürzcamps	+20 EP
Das Raumschiff mit den Gewürzen konnte nicht fliehen	+30 EP
Die Stalkern ist gesichert	+10 EP
Gutes Rollenspiel	+20 EP (Charakter)
Normales Rollenspiel	+10 EP (Charakter)
Schlechtes Rollenspiel	+0 EP (Charakter)