

Inhalt

1.	Intro	1
2.	Der Schrottplatz	1
3.	Auf der Suche	3
4.	Die Beute zu den Jägern	3
5.	Hier spricht die Polizei, keine Bewegung	6
6.	Ende der Jagd	8
7.	Alternatives Ende.....	8
8.	Sternenkarte um Logan und Jamo-Ta.....	9

1. Intro

Dies ist für die Gruppe eine alternative Möglichkeit zum Outbowl Turnier, den Reaktor für die Station aufzutreiben. Voraussetzung dafür ist ein Raumschiff (egal ob eigenes oder gemietet). Die Gefechtsdaten der Tigerkrallen können bzw. sollen entsprechend geändert werden, dass der Raumkampf spannend wird, aber gewonnen werden kann.

2. Der Schrottplatz

Auf der Suche nach einem passenden Reaktor (Typ Zalishkin RS 60, Neupreis 600 kC) klappert die Gruppe erfolglos mehrere Schrotthändler ab, die entweder keine passenden Fusionsreaktoren haben oder Wucherpreise (höher als der Neupreis) für sie verlangen. Schlussendlich treffen sie auf Sentos Sa, einen Akuaner mittleren Alters, sehr drahtig und größer als der Durchschnitt. Er meint:

„Wozu wollt ihr einen RS 60? Die sind doch sowieso Mist, brennen schnell durch und kein Mensch baut mehr Ersatzteile für die Dinger. Aber ich hätte das Nachfolgemodell, einen RT 60 an der Hand.“

Die Sache hat allerdings einen Haken, normal würde er 400 kC für den gebrauchten Reaktor verlangen, aber er hat den Reaktor schon einem anderen Kunden versprochen. In der folgenden Verhandlung legt Sentos Sa klar, dass er auch für einen deutlichen Mehrpreis nicht bereit ist, sein Wort gegenüber dem anderen Kunden zu brechen. Allerdings gibt es da eine Sache, die für Bewegung in der Causa sorgen könnte.

„Vor ungefähr 2 Monaten kam eine Gruppe zu mir und sagte, sie wären auf der Suche nach einem CAS 400, das ist ein Computerkern der Stufe 4, wie er in Schlachtschiffen zum Einsatz kommt. Zufällig hatte ich so ein Schlachtschiff auf dem Schrottplatz, aber es ist stark beschädigt. Stammt aus den Zeloatenkriegen und wurde durchlöchert wie ein Sieb. So

Entaria – Miniabenteuer Zwergenburg

beeindruckend es aussieht, ist es doch nur ein riesiger Haufen Weltraumschrott. Auch der Computerkern war stark beschädigt, ganz zu schweigen davon, dass ein kleiner Raumschiffmechaniker wie ich so ein Teil nie heil ausbauen könnte. Sie meinten, sie könnten ihn ausbauen und reparieren. Solche Dinger kosten neu eine Million Credits, werden an Zivilisten aber nie verkauft. Ich habe noch nie gehört, dass so ein Computerkern auf dem Schwarz...äh Ersatzteilmarkt angeboten worden wäre. Dafür bekäme man ganz sicher mehr als den Neupreis, vorausgesetzt, er läuft. Also haben wir einen Deal gemacht, sie bauen den Kern aus und bringen ihn zum Laufen und dafür kriegen sie die Hälfte des Verkaufspreises. Vor 3 Tagen haben sie ihn ausgebaut und kaum war das Ding auf ihrem Schiff, sind sie abgehauen und aus dem System gesprungen.“ Nach einer kurzen Pause sagt er: „Würde jemand den Computerkern wiederbeschaffen, wäre ich ihm einen großen Gefallen schuldig.“

Konkret bedeutet das, dass Sentos Sa den 50:50 Deal, den er mit der anderen Gruppe hatte, auch mit den Abenteurern eingehen würde und die Gruppe beim Verkauf des Fusionsreaktors dem anderen Kunden vorziehen würde. Allerdings beginnt er sein Angebot bei 30:70, lässt sich bei hartnäckigem Verhandeln aber einreden, dass es für ihn ja egal wäre, wer ihm den lauffähigen Computerkern liefert.

Ist der Deal beschlossen, so übermittelt Sentos Sa den Abenteurern alle Daten, die er hat, Dies wären Videoaufnahmen der 4 Diebe (Terraner ohne besondere Auffälligkeiten) auf der Station, die Identitäten (die sich jedoch bei Nachforschungen rasch als Fälschungen herausstellen) sowie die Aufzeichnungen von der Tigerkralle, dem Raumschiff der Diebe. Außerdem erzählt der Schrotthändler dass der Reaktor des Schlachtschiffes eine seltene Art von Epsilonstrahlung abgibt. Durch den Zeloatenbeschuss muss wohl die Eindämmung des Reaktors verändert worden sein, sodass kleinste Mengen dieser für gewöhnlich seltenen Strahlung aus dem zerstörten Wrack austreten. Bei einem Schiff, das so lange in der Nähe des Wracks war, wie das Schiff der Diebe, ist die Strahlung sicherlich nachweisbar. Außerdem gibt er der Gruppe eine Kopie der Besitzurkunde des Schlachtschiffwracks und eine Bestätigung, dass sie in seinem Auftrag handeln.

Die Tigerkralle ist ein kleines Raumschiff der Klasse B (GRO 35). Für diese Größenverhältnisse gut gepanzert, mittelmäßig bewaffnet und mittelmäßig schnell. Über die detaillierte Ausrüstung (Raumschiffotypenblatt) erhält die Gruppe keine Informationen.

Für die Suche benötigen die Abenteurer mindesten eine Sensorphalanx Stufe 4 (100 kC, Reichweite 500 ANE). Wenn ihr Schiff keine hat, kann Sentos Sa ihnen eine zur Verfügung stellen. Er macht der Gruppe klar, dass er Ihnen die Hölle hinterher jagt, sollten sie auf die Idee kommen, mit der Sensorphalanx abzuhaufen.

3. Auf der Suche

Die Gruppe soll ein wenig über den Sternenkarten brüten und die umgebenden Planeten und Systeme abgrasen.

Für das Scannen nach der Epsilonstrahlung ist die Fertigkeit „Physik“ erforderlich (Falls niemand in der Gruppe das hat, notfalls einen anderen Skill nehmen, der halbwegs logisch erscheint, z.B. „Spurenlesen“ oder „Entdecken“).

Bei einem erfolgreichen Wurf (am richtigen Ort) findet der Charakter die Spur und kann ihr eine Weile folgen. Jede Stunde ist ein erneuter Erfolgswurf nötig.

Sehr bald schon stoßen sie auf Militärschiffe des Sonnenreiches (2 Corvetten Klasse C, an einen Kampf sollten sie besser nicht denken), die das Schiff zum Anhalten auffordern. Beim Plausch mit dem Commander der „Becka“, Captain Treban Ho erklärt dieser kurz, dass sie ein kleines Schiff der Klasse B suchen, das in Verdacht steht, Forschungsdaten von Outpost 24 gestohlen zu haben. Nachdem sich die Militärs durch Scans davon überzeugt haben, dass die Gruppe nicht die gesuchten Diebe sind, fliegen sie weiter.

Nachdem sie eine Weile gesucht haben, stoßen sie auf eine Spur der gesuchten Epsilonstrahlung.

4. Die Beute zu den Jägern

Die Epsilonstrahlungsspur führt die Gruppe (falls sie noch nicht lange unterwegs waren, über einen kleinen Umweg) ins Nokshe System, das zum Walka-Bund gehört und somit bereits außerhalb des Sonnenreiches liegt. Nicht weit vom Sprungpunkt entdecken die Abenteurer ein kleines Frachtschiff. Die Kennung lautet auf „Lotusblüte“ und es trägt einen ID-Code der einen Heimathafen im Walka-Bund angibt.

Das Schiff entspricht der Klasse B, sieht aber sowohl von Form und Farbe deutlich anders aus. Auch die Energieemissionen zeigen ein anderes Muster.

Bei genauerem Scannen (Annäherung nötig) zeigt sich aber, dass eine geringe Menge Epsilonstrahlung vom Rumpf ausgeht.

Die Lotusblüte ist die Tigerkralle (es lebe die Holo- und Tarntechnik) und wird sich grundsätzlich unauffällig verhalten. Auf Kontaktversuche reagieren sie nur mit Audio. Erst wenn die Diebe angegriffen werden, oder das Gefühl haben, enttarnt worden zu sein, gehen sie zu Angriff über.

Entaria – Miniabenteuer Zwergenburg

Beim Raumkampf sollten die Abenteurer die Oberhand gewinnen. Sofern sie nicht kampfunfähig geschossen wurde, ergibt sich die Tigerkralle nachdem sie mehrere schwere Treffer eingesteckt hat. Andocken und Beute holen ist angesagt.

Enterkommando

Beim Entern stellt sich heraus, dass die Kapitulation nur ein Trick war.

3 Besatzungsmitglieder empfangen die Gruppe mit heftigem Sperrfeuer im Gang hinter der Luftschleuse.

Feindliche Infanteristen (2)

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
8	8	7	8	3	3	16
Ini	Aus	Mag	Bew	Paz		
19	7	6	3	5		

Sicherheitspanzerung (R, A, B, K)

Fernkampf: 10 (Dyniongewehr mit Laservisier und Bajonett 1w6+5)

Nahkampf: 7 (Bajonett 1w6+6)

Heildroge Troom (heilt sofort 2w6 LEP)

Verhalten: greift die Gruppe sofort an.

Feindlicher schwerer Infanterist (1)

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
8	8	7	8	3	3	18
Ini	Aus	Mag	Bew	Paz		
17	5	6	1	6		

Kampfanzug (R, A, B, K)

Fernkampf: 10 (Plasmakanone 2w6+8, Gyrosystem-Körperstabilisator (wehrlos im

Nahkampf)

Verhalten: greift die Gruppe sofort an.

Hackerangriff

Während des Kampfes wird Alarm auf dem Schiff der Gruppe ausgelöst. Die Hülle wurde an einer Stelle nahe der Schleuse durchbrochen und kurz darauf eine Datenleitung angezapft.

Nach und nach versucht der 4. Dieb die Systeme des Schiffes mit einem Hackerangriff unter Kontrolle zu bringen.

Der Hacker hat einen Erfolgswert von 10, die Crew im Schiff (also einer, der nicht in den Kampf in der Luftschleuse verwickelt ist) kann sich mit „Raster“ oder „Sicherheitstechnik“ zur Wehr setzen. Dabei treten unter Umständen mehrere Crewmitglieder gegen den Hacker an.

Entaria – Miniabenteuer Zwergenburg

Kümmert sich niemand von der Crew um die Hackerattacke verteidigt sich der Computer alleine, sein Erfolgswert ist dabei gleich der Computerstufe.

Der Hackerangriff läuft parallel zum Kampf ab. Ist der Wurf des Hackers größer als der der Crew, so bringt er ein System unter seine Kontrolle und legt es lahm. Ist der Wurf der Crew gleich oder höher als die des Hackers, hat sie den Angriff für diese Runde abgewehrt. Hat die Crew dann noch Aktionen in dieser Runde übrig, so kann sie versuchen, ein verlorenes System wieder zurückzugewinnen. Dazu reicht ein erfolgreicher Wurf (13 oder mehr). Für den Computerkern selbst erhält die Crew einen Bonus SW+3 bei der Verteidigung.

- Raumfalsch Antrieb
- Frachtraumsteuerung
- Sensoren
- Kommunikation
- Schilde, Tarngeneratoren, etc.
- Waffen
- Lebenserhaltung
- Datenspeicher
- Reaktorsteuerung
- Raumschiffsteuerung
- Computerkern

Bringt der Hacker alle System und den Computerkern unter seine Kontrolle, so hat er vollständige Kontrolle über das Schiff und kann es steuern. Er wird das Raumschiff abkoppeln, im Weltall treiben lassen und mit dem eigenen Schiff fliehen. (Hoffentlich war grad niemand in der Luftschleuse).

Die Tigerkrallen ist nicht sehr groß, verfügt aber über 4 Innenversiegelungen: Rumpf, Cockpit, Maschinenraum, Laderaum. Der Rumpf, in dem sich die Luftschleuse befindet, ist mit allen anderen Abteilungen verbunden. Die Schotts sind alle verriegelt. Sie können mit Sicherheitstechnik (3 Runden) oder Sprengstoff geöffnet werden.

Cockpit: leer, Kontrollen außer Funktion

Maschinenraum: leer, Reaktor kann manuell niedergefahren werden (2 Würfe Elektronik, 10 Runden Dauer), danach ist auf die Notbeleuchtung und eine reduzierte Lebenserhaltung alles aus.

Laderaum: Hier ist der Hacker wie auch der CAS 400 Computerkern. Er ist in den Computer eingestöpselt, führt seine Hackerattacken durch bis die Gruppe den Raum öffnet. Er klinkt sich aber aus, sobald die Gruppe den Laderaum betritt. Der Hacker ist nach dem Ausstöpseln für 1 Runde benommen, danach attackiert er die Gruppe.

Entaria – Miniabenteuer Zwergenburg

Feindlicher Hacker (1)

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
5	6	7	8	9	6	13
Ini	Aus	Mag	Bew	Paz		
22	9	8	4	4		

Panzerweste (R)

Fernkampf: 10 (Dyniongewehr mit Laservisier und Bajonett 1w6+5)

Nahkampf: 7 (Bajonett 1w6+6)

Heildroge Troom (heilt sofort 2w6 LEP)

Verhalten: greift die Gruppe sofort an.

Das Schiff hat nicht viel geladen, der Computerkern im Frachtraum ist die einzige Ladung. Der feindliche Hacker hat die Keycard für das Raumschiff. Mit den entsprechenden Erfolgswürfen (Meisterermessen) kann die Gruppe das Schiff unter seine Kontrolle bringen und die Computer durchsuchen.

Im Logbuch des Schiffes ist die Route der letzten Tage vom Schrottplatz weg gespeichert und auch der „Angriff“ auf die Forschungsabteilung von Outpost 24 zu finden. Von den Forschungsdaten ist aber weder am Schiffcomputer als auch am CAS 400 nichts zu finden. An Ladung gibt es nicht viel. Neben der Kampfausrüstung, die die Truppe trug, hatten sie eine Menge Werkzeug mit (6 Werkzeugkits unterschiedlichen Typs, 1 Schweißgerät, 4 Raumanzüge, 1 MSU, 1 Medkit). In jedem der Quartiere finden sich ca. 2.000 Credits, sonst gibt es nichts zu holen.

Der Hacker ist stark vercybert: Neurolink, Speichermodul, Leitungsscanner, Datenblocker. Ohne medizinischen Scan ist nur der Neurolink hinter dem rechten Ohr zu erkennen.

5. Hier spricht die Polizei, keine Bewegung

Bald nach dem Kampfe tauchen die beiden Schiffe des Sonnenreichs auf, die die Gruppe bereits kennengelernt hat. Dies sollte geschehen, wenn die Gruppe das Schiff das erste mal grob durchsucht hat bzw. mit den ersten „Bergarbeiten“ begonnen hat.

Der Befehlshaber der Schiffe versucht über Funk Kontakt aufzunehmen und gibt klar den Ton an. Seine Lage ist prekär, denn er ist auf fremdem Hoheitsgebiet und er muss Erfolge vorweisen, bevor der Walka-Bund Wind von der Aktion bekommt.

„Hier ist Captain Treban Ho von der Brecka, wir werden in Kürze an Bord kommen. Kooperieren Sie, andernfalls müssen wir sie als Feinde des Sonnenreiches ansehen.“

Entaria – Miniabenteuer Zwergenburg

Die Schiffe docken sowohl an der Tigerkralle als auch am Schiff der Gruppe an. Sofern die Gruppe die Schotts nicht öffnet, verschaffen sich die AKuaner gewaltsam Zugang ohne lange zu fackeln. Binnen kürzester Zeit wimmelt es nur so von Sturmkommandos, die die Gruppe an einer Stelle zusammentreiben und ihnen die Waffen abnehmen.

Solange die Gruppe kooperiert, bleibt der Captain barsch aber fair. Nachdem alles gesichert ist, ist es an der Zeit die Geschichte der Gruppe zu erzählen und auch die Besitzurkunde für den Computerkern vorzuzeigen.

Schon während des Gespräches machen sich die Techniker ans Werk, durchsuchen Schiffscomputer sowie Computerkern. Als die Gruppe fertig erzählt hat, melden sie dem Captain, dass die gesuchten Daten nicht gefunden wurden. Der Captain ordnet an, alles auf Datenträger zu untersuchen und „ersucht“ die Gruppe, seinen Technikern Zugang zu ihrem eigenen Schiffscomputer zu gestatten, nur für den Fall.

Schon bald finden die Techniker heraus, dass der tote Hacker nicht nur einen Neurolink sondern auch ein Speichermodul und einen Datenblocker eingebaut hat. Nach ca. 1 Stunde haben sie Zugang und voilà der Hacker hat die gestohlenen Daten im Speichermodul abgelegt.

Nun ist Captain Treban Ho deutlich entspannter. Er bedankt sich bei der Gruppe für das Stellen der Verbrecher und entschuldigt sich für die Unannehmlichkeiten. Die Gruppe darf ihre Waffen wieder aufnehmen. Da die Kampfhandlungen im Dienste des Sonnenreiches stattfanden, wird keinerlei Strafverfolgung eingeleitet, ganz im Gegenteil. Für die Ergreifung der Spione waren 50.000 Credits Belohnung ausgesetzt, die der Gruppe in Kürze überwiesen wird. Alternativ zur Belohnung kann die Gruppe die Schäden vom Raumgefecht in einer Werft des Sonnenreiches reparieren lassen.

Sammelt die Gruppe die herumliegenden Waffen und Ausrüstung ein, so wird sie niemand aufhalten. Wenn sie vorher fragen, bekommen sie sogar die Erlaubnis, die Sachen an sich zu nehmen. An der Luftschleuse zum eigenen Schiff wird von den AKuanern lediglich kontrolliert, dass sie keine Datenträger oder anderes sensibles Material mitnehmen.

Den Computerkern kann die Gruppe allerdings nicht mitnehmen, Captain Treban Ho anerkennt zwar Sentos Sa als rechtmäßigen Eigentümer. Der Computerkern bleibt zur Analyse des Tathergangs und als mögliches Risiko für die nationale Sicherheit des Sonnenreiches beschlagnahmt.

Entaria – Miniabenteuer Zwergenburg

Die Tigerkralle wird sowieso beschlagnahmt. Die Gruppe kann zum Schrottplatz auf Jamo-Ta zurückkehren.

6. Ende der Jagd

Die Gruppe kehrt zu Sentos Sa zurück und berichtet ihm von den Ereignissen. Überraschenderweise ist er nicht sehr beunruhigt darüber, dass die Gruppe den Computerkern nicht mitgebracht hat. Der Grund wird bald klar.

„Vor etwa einer Stunde hat mich ein Flottenadmiral des Sonnereiches kontaktiert. Um es kurz zu machen, als Entschädigung für den CAS 400 und für mein Schwiegen hat er mir 1,5 Mio. Credits angeboten. Ich habe natürlich angenommen.“

Mit dem Anteil der Gruppe könne sie nun den Reaktor von Sentos Sa kaufen und je nachdem wie sie verhandelt haben, bleibt vielleicht auch noch hübsch was übrig. Die Sensorphalanx wird nun wieder ausgebaut oder kann von Sentos Sa gekauft werden, dabei nimmt er die alte zum vollen Preis in Zahlung.

Hier ist dann der Wiedereinstiegspunkt ins normale Abenteuer.

7. Alternatives Ende

Wenn sich die Gruppe mit den Mühen und Kleinlichkeiten des Unternehmertums nicht anfreunden kann, so besteht ganz sicher die Möglichkeit, die wieder aufgebaute Mine zu verkaufen. Es gibt genug Konzerne oder andere reiche Leute, die gerne so eine Mine hätten. Der Verkaufspreis liegt bei gut 5 Mio. Credits.

Da Geld aber bekanntlich den Charakter verdirbt, taucht gleich nach dem Abschluss die Steuerbehörde auf und will von den Abenteurern einen schöne Stange Geld (Verkaufssteuern, Vermögenssteuer, Finanztransaktionssteuer, alte Steuerschulden der Mine samt Zinsen, etc.). Es bleibt dem Meister überlassen, den endgültigen Gewinn der Gruppe festzulegen. Er sollte die Gruppe nicht steinreich machen aber ein stattliches Sümchen sein (mit Augenmaß auf das bisherige Vermögen und die Ausgaben der Gruppe), schließlich gibt es immer neues „Spielzeug“ zu kaufen und so ein Raumschiff hat auch ganz schöne Betriebskosten.

8. Sternenkarte um Logan und Jamo-Ta

