



entaria

Dein Weltraumabenteuer

miniabenteuer

zwergerburg

„Dunkelheit und keine Gravitation sind die geringsten Probleme hier!“

Initialisierung

Ein Miniabenteuer für das Science Fiction Rollenspiel ENTARIA.

Von Sebastian Schenck

Limit

Die Erfahrungspunkte der Gruppe sollten zusammen ca. 1200 Punkte ergeben. Spezielle Fähigkeiten sind nicht erforderlich, nur die übliche Feuerkraft ist hier sehr wichtig.

Zusammenfassung

Über Umwege kommen die Charaktere in den Besitz einer alte Erzmine inklusive einem Claim in einem Asteroidengürtel. Das System befindet sich im Logan-System des Sonnenreiches (Quadrant Logan). Die verlassene Mine K2 im Mesam-Ring gilt als verlassen, doch haben sich unheimlichen Kreaturen (Lexus-Dronen) eingenistet, so dass diese Raumstation gemieden wird. Die Charaktere können dort ihre Waffen spielen lassen.

Nachdem sie dort aufgeräumt haben fehlt ihnen noch ein Fusionsreaktor, da der Alte zerstört wurde. Dieser ist aber sehr teuer (600 kC). Da die Charaktere dieses Credits nicht aufbringen können oder wollen, müssen sie sich einen „besorgen“.

In dem benachbarten System gibt es einen Schiffsfriedhof. Dort treffen die Charaktere den Terraner Suramus Su, der ihnen ein Geschäft anbietet. In einer Woche findet ein Outbowl-Match durch den Friedhof statt, bei dem es um große Wetten geht. Der Terraner stellt normalerweise auch eine Mannschaft, doch diese hat sich mit dem letzten Gewinn aus dem Staub gemacht. Die Abenteurer sollen für Suramus Su am Outbowl-Match teilnehmen. Gewinnen sie, so erhalten sie den Fusionsreaktor stark vergünstigt.

Nach dem Rennen können die Abenteurer den Fusionsreaktor in ihrer Station einbauen und in Betrieb nehmen. Danach können sie sich mit den neuen Besuchern wie Händler, Arbeiter und Steuereintreiber herumschlagen. Trotzdem kann die Mine ein lukrativer Nebenverdienst für die Abenteurer werden.

Enter

Der Start in das Abenteuer findet irgendwo in der Allianz statt. Der Ort ist nicht entscheidend. Einer der Charaktere hat sich in einer kleinen schmierigen Kneipe auf ein Stardust-Spiel mit einer Händlergruppe und einigen anderen Individuen eingelassen und sich bis jetzt gut gehalten. Ein alter Akuaner, mit tiefen Furchen, grauen Haar und feiner Kleidung die jedoch schon lange keine Waschautomaten gesehen hat und bestimmt seit 20 Jahren aus der Mode gekommen ist, geht es beim Spiel nicht so gut. Am späten Abend hat der Akuaner, Suu Tres ist sein Namen, keine Chips mehr, so das er die Stardust-Spieler bittet, die Eigentümerpapiere über seine Erzmine, inklusive Claim als Einsatz zu erlauben. Die Spieler einigen sich auf eine Geldsumme und der Akuaner kann

weiter mitspielen. Die Runden verlaufen jedoch weiterhin schlecht, so das der Akuaner schließlich verliert und der Charakter gewinnt, inklusive der Eigentümerpapiere. Der Gewinn beträgt 30 kC, also auch eine nette Summe.

Suu Tres ist sehr niedergeschlagen das er verloren hat, doch er kann den Charakteren etwas über die Miene erzählen. Die Erzmine mit dem Namen K2 liegt im Logan-System, einem Sonnensystem weit am Rand des Sonnenreiches. Ein recht abgelegener und nicht sehr viel beflogener Platz in der Allianz. Die Mine liegt in einem Asteroiden-Ring mit dem Namen Mesam-Ring. Das Claim umfasst ca. 13% des Ringes, eigentlich ein wahrer Reichtum. Vor 25 Jahren hatte Suu Tres, mitten in den Kriegstagen gegen die Zeloaten, die Miene alleine aufgebaut und schon nach 5 Jahren schließen müssen. Durch Misswirtschaft seinerseits und durch eine erhöhte Besteuerung der Mine durch das Sonnenreich, konnte er die Arbeiter nicht mehr bezahlen. Der Todesstoß für das Geschäft jedoch war, das die akuanische Armee einen großen Teil der Minenarbeiter zwangsrekrutiert hatte. Leider nicht selten in den damaligen Kriegsjahren. Die restlichen Arbeiter verließen die Miene und Suu Tres musste sie schließlich schließen. Er verkaufte alle Erzreserven zum Schleuderpreis, um die Schulen zu begleichen und verließ ebenfalls die Mine. Er hielt sich die restlichen Jahre mit dem Erzhandel über Wasser und hoffte genug Geld aufzutreiben, um die Miene wieder in Betrieb zu nehmen.

Sicherlich wollen die Charaktere ihre neue Anwerbung bestaunen und werden sich auf den Weg in das Logan-System machen. Hier sollte beachtet werden, dass das System nur über Outpost-27 angefliegen werden kann, da dies das einzige System ist, das in Sprungreichweite an Logan liegt.

In Outpost-27 oder auch auf Busitroni im Logan-System erfahren die Charaktere, das K2 verflucht ist. Es gibt Gerüchte über nicht wiederkehrenden Schatzsuchern oder Piraten die dort hausen sollen.

InfoFile

Mögliche Ideen:

- Die Charaktere heuern Suu Tres an um die Station wieder aufzubauen und evtl. als Verwalter einzusetzen.
- Die Charaktere verzichten auf die Besitzurkunde und geben diese zurück. Das Abenteuer wäre hier zu Ende.
- Die Charaktere rüsten sich groß ein bevor sie die Station betreten.
- Piraten werden auf die Fragen neugierig und verfolgen die Charaktere. In der Station werden die Charaktere dann überfallen.

Das Logan-System

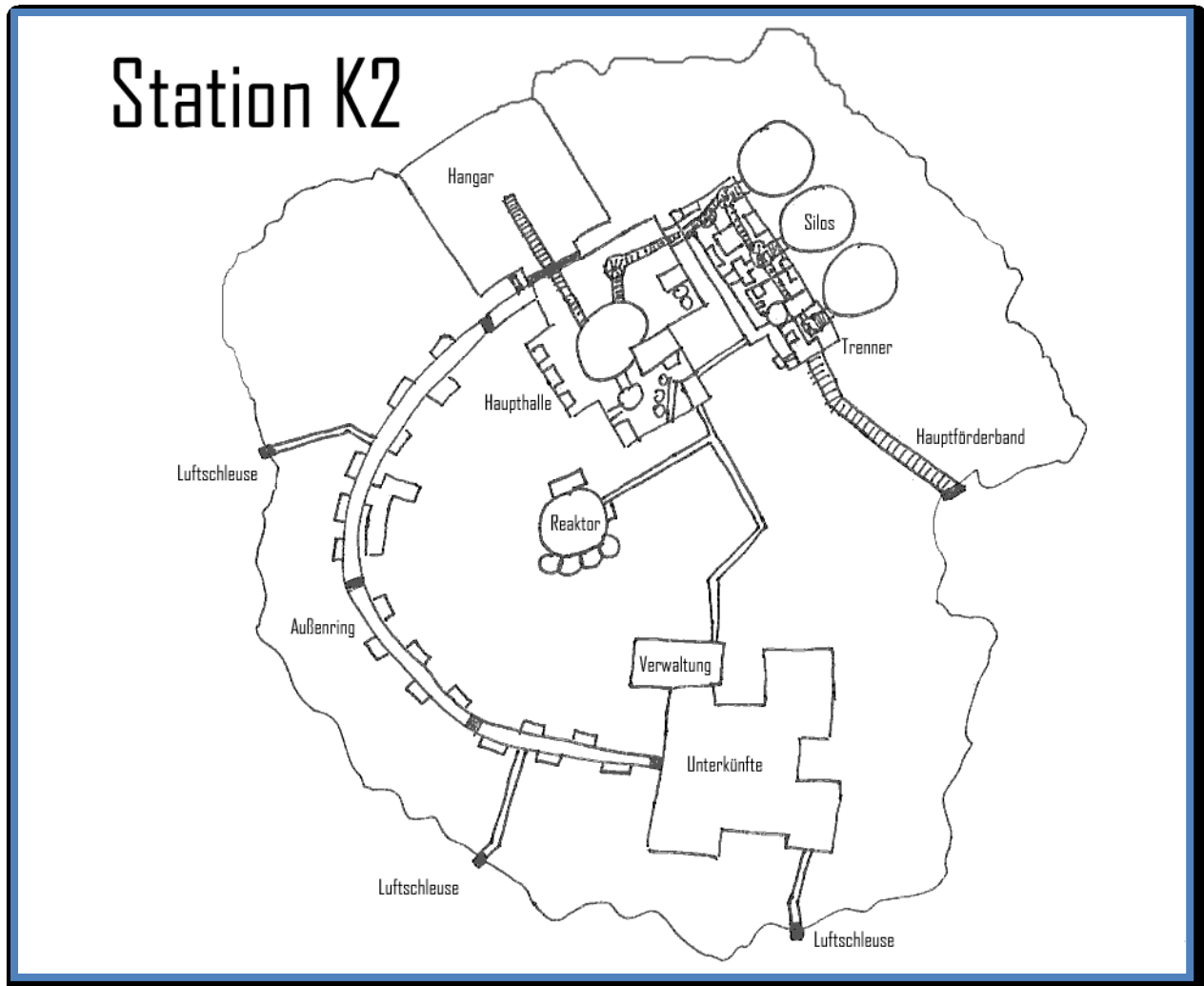
Das Logan-System ist ein binäres System. Die zwei Sonnen Kito und Lestranos kreisen elliptisch um sich selbst und spenden viel Licht im System. Der einzige Planet des Systems ist auch gleichzeitig Sitz der Verwaltung für den Quadranten. Eine damals schlechte Entscheidung, da Logan sehr schwer zu erreichen ist und somit keinen strategischen Wert besitzt, was eigentlich

Miniabenteuer - Zwergenburg

üblich seien sollte für einen Verwaltungsplaneten. Der Planet Busitroni lebt vom Algen- und Moosabbau die in der tödlichen Atmosphäre gedeihen. Die Produkte werden in der Medizintechnik verwendet oder es werden Lebensmittel daraus erstellt. Das System ist nicht sehr reich und die Bevölkerung liegt bei ca. 70.000 Akuanern. Fremde sind hier nur sehr selten.

Nicht allein

Die Luftschleuse führt in den kalten, luftleeren Außenring der Mine. Die Mine besteht aus drei großen Bereichen. Dem Außenring, die Aufbereitungsanlage und den Unterkünften.



Der Mesam-Ring umfasst Kito, das Hauptgestirn des Systems und die Station K2 befindet sich mitten in diesem Ring. Der Anflugsektor zur Erzmine ist zwar frei von großen Steinen, doch scheinbar lange nicht mehr geräumt worden, so dass der Pilot der Charaktere einige Schwierigkeiten haben wird, die Station ohne Schrammen zu erreichen.

Die Erzmine ist, wie üblich für solche Stationen in einen sehr großen Gesteinsbrocken eingelassen. Die Scan-Versuche der Charaktere ergeben nicht sehr viel. Energie scheint es in der Station nicht mehr zu geben und den Rest können sie durch die Kali-Plast-Wände nicht scannen. Von außen ist ein riesiger Haupthangar zu erkennen, das jedoch auf die üblichen Öffnungscodes nicht reagiert. Mehrere Luftschleusen geben den Charakter die Möglichkeit ihr Raumschiff anzudocken und darüber die Station zu betreten.

Der Außenring

Der luftleere Außenring ist die Hauptader der Station. Vom Außenring gelangt man zum Haupthangar, Transportfließbänder, zur Aufbereitungsanlage und Reaktor und zu den Unterkünften und der Verwaltung. In regelmäßigen Abständen gibt es Verkaufsnischen wo einst Händler ihre Waren den Minenbewohnern angeboten hatten. Der Bereich ist verlassen, dunkel und luftleer. Die künstliche Gravitation ist nicht aktiv, so die Abenteurer es schwer haben sich fortzubewegen. Durch den gesamte Außenring schweben Papierfetzen, Geräte, Müll, Kabel, Flüssigkeiten und andere Dinge umher und machen die Orientierung extrem schwer. Als Spielleiter können sie die Spieler Würfel für „Entdecken“ würfeln lassen, ob sie hinter allen den Müll eine auffällige Bewegung entdecken. Der Bereich wirkt sehr klaustrophobisch und sollte das Gefühl eines riesigen Grabes vermitteln.

Die Zwischenschotts des Außenrings müssen per Handkurbel geöffnet werden. Energie gibt es hier nicht

Miniabenteuer - Zwergenburg

mehr. Sollten die Abenteurer auf die Idee kommen, hier schon nach Wertgegenständen zu suchen, werden sie nicht fündig. Andere Schatzsucher waren hier schon schneller.

Die Aufbereitungsanlage

Die Aufbereitungsanlage besteht aus der Haupthalle, dem Trenner, dem Reaktor, dem Hauptförderband, dem Ladeband und dem Hangar.

Die 12 Meter hohe Haupthalle wird von einer riesigen Schmelzanlage dominiert. Unzählige Transportbänder führen durch die Halle, mal in die Schmelzanlage und mal hinaus. Laufstege führen um die Schmelzanlage auf unterschiedlichen Ebenen herum und ein riesiges Ladeband führt aus der Anlage, sowie aus dem Osten zu einem riesigen Schott im Norden. Dieser Bereich steht unter Druck, so dass die Abenteurer nur durch die Schleuse im Süden diesen Bereich betreten können. Die Luft ist verbraucht, so dass Atemgeräte weiterhin mitgeführt werden müssen. Auch hier gibt es keine künstliche Gravitation und es fliegen allerlei Dinge umher. Neben dem üblichen Müll besonders viel Staub, Erzklumpen und größere Brocken, lungern hier auch sieben Lexusdrohnen die sich geschickt auf die Gruppe stürzt.

Von der Haupthalle aus gelangt man zum Hangar. Der riesige Schott lässt sich mit purer Kraft nicht öffnen und kann nur durch eine kleine Druckschott betreten werden. Das Außenschott des Hangars ist verschlossen und es herrscht absolute Dunkelheit. An den Außenwänden sind Verankerungen für kleine Miniraumschiffe angebracht, die damals von den Minenarbeitern benutzt wurden. Die Minischiffe waren mit Lasergeräten, schweren Bohrern und Sprenggranaten ausgerüstet um an das kostbare Erz zu gelangen. Große Fangarme sammelten das Erz ein und luden es in Fangnetze die an den Schiffen hingen. Am Hauptförderband wurde das Erz abgeladen, registriert und dann in den Trenner gebracht wo die Zerkleinerung und Trennung stattfand. Der Trenner ist über das östliche Schott erreichbar. Der Trenner ist eine sehr kompakte Anlage so dass hier kaum Platz für andere Dinge ist. Der Trenner besteht aus Zerkleinerern wie Stampfern, Mühlen oder auch kleineren Schmelzöfen. Hier halten sich weitere fünf Lexus-Kampfdrohnen und vier Sucherdrohnen auf, die über die Gruppe herfallen.

Vom Trenner aus gelangt man zu den leeren Silos und der Hauptförderband. Die Silos sind mit dem Ladeband verbunden, so das Erz von hier aus zum Hangar gebracht werden konnte. Das Hauptförderband führt durch eine große Schleuse von der Außenschicht zum Trenner. Ein schmaler Gang führt hier zum Reaktor. Der Reaktor ist nur durch einen Gang mit 2 aufgerissene Schotts erreichbar. Im Reaktor selbst herrscht absolutes Chaos. Der komplette Fusionsreaktor ist auseinander gerissen und fliegt in Einzelteilen durch die runde Halle. Hier hat sich die Lexuskönigin mit insgesamt fünf Kampfdrohnen und fünf Sucherdrohnen eingenistet. Ein letzter Kampf.

In den Trümmern des Reaktors können die Abenteurer noch die Überreste von Akuanern finden. Ihre Raumanzüge wurden aufgerissen und ihr Fleisch wurde von den Knochen abgenagt. Ihre Ausrüstung ist nicht mehr zu gebrauchen.

Der Reaktor besitzt einen Notabstoßungsschacht zur Oberfläche, der jedoch absolut blockiert ist. Wenn die Abenteurer später den Reaktor austauschen wollen, können Sie diesen Schacht frei räumen und hier den neuen Reaktor einlassen.

Unterkünfte

Von einem großen, ca. 12 Meter hohen und 20 Meter breiten künstlichen Gewölbe, führen Schächte und Tunnel auf unterschiedlichen Etagen in das Gestein. An den Enden befinden sich mehrere standardisierten Wohneinheiten, die für 3 bis 6 Personen platz bieten. Eine Wohneinheit besteht aus einer Sanitäreinrichtung, mehreren Wohnmodulen, einer kleinen Küche und einem Gemeinschaftsraum.

In dem Gewölbe und auch den Wohneinheiten herrscht zwar Druck, jedoch keine Gravitation und überall fliegen Müll, Staub und andere Gegenstände herum. Die Wohneinheiten sind einfach eingerichtet und es liegen nur wenig persönliche Gegenstände herum. In einigen Räumen können die Abenteurer noch Kampfspuren und Blut entdecken. Hier fliegt auch noch Ausrüstung umher wie Lasergewehre, Seile und Sauerstoffbehälter. In einem zerrissenen Rucksack finden befinden sich mehrere Schmuckgegenstände, akuanisches Geld und ein kleiner Energiekonverter im Wert von 600 C. Hier haben einige Akuaner nach den letzten Wertgegenständen der verlassen Station zu suchen.

Durch die dunklen Gänge und Räumen ziehen 8 Lexus-Kampfdrohnen. Die Drohnen werden versuchen durch Angriff und schneller Flucht, die Gruppe zu trennen und dann einzelne Personen gezielt anzugreifen. Einen offenen Kampf werden sie vermeiden.

Im hinteren Teil der Station befindet sich die Verwaltung. Neben einigen Büroräumen, gibt es hier eine Sicherheitszentrale mit Überwachungsanlagen, einer Steuerungsanlage für das Lebenserhaltungs- und Energiesystem, sowie für den Reaktor, Fließbänder und Aufbereitungsanlage.

InfoFile

Mögliche Ideen:

- Bei den Kämpfen gegen die Lexus-Dronen müssen die Charaktere darauf achten, dass sie keine explosive Fässer treffen.
- Die Charaktere finden vergessene Schätze der ehemaligen Bewohner.
- Die Charaktere finden einen versteckten und geheimen Ort, an denen damals Experimente durchgeführt wurden.

Da fehlt etwas!

Wie die Abenteurer schnell feststellen, ist der Fusionsreaktor nur noch Schrott. Die Charaktere können zwar die Energie ihres Raumschiffes anzapfen um Lebenserhaltung und Gravitation zu versorgen, doch die anderen Systeme benötigen mehr Energie. Die Charaktere müssen nun einen Reaktor im Werte von 600 kC und einer Größe von 6 Ladungseinheiten auftreiben. Die Gruppe wird wohl die Station wieder verlassen, um

Miniabenteuer - Zwergenburg

sich darüber zu informieren wo es einen solchen Fusionsreaktor gibt.

Haben die Charaktere das Geld für einen solchen neuen Reaktor oder für einen gebrauchten Reaktor (ca. 50% des Neupreises), können sie einfach einen neuen Reaktor kaufen und die beiden nächsten Kapitel des Abenteuers können übersprungen werden (schade). Haben sie das Geld nicht, so müssen sie andere Wege finden. Auf jeden Fall sollte der Spielleiter die Spieler auf den Raumfriedhof im JamoTa System aufmerksam machen. Hier liegen tausende Schiffe und Raumschrott der teilweise noch verwertbar ist.

Der Schrottplatz

JamoTa ist ein kleines trostloses Binärsystem. Die beiden Sonnen Fursoka und Melde drehen elliptisch umeinander und auf dem einzigen Planet FeTahz des Systems herrschen wilde Stürme und eine tödliche Atmosphäre. Zwei kleine Biosphären beherbergen dort 3 Millionen Lebewesen, größtenteils Akuaner. Die Einwohner leben vom Handel und dem Abbau von Erzen auf dem kleinen Planeten und den benachbarten Asteroidenringen. Der Ring in 60 Blibs Entfernung um den Planeten ist ein teilweise dichter Ring aus Raumschrott. Die dort ansässige Raumstation Utan Kh kauft aus den umliegenden Systemen Schrott an und schlachtet diese dann aus. Die gut erhaltenen Teile werden dann wieder als Ersatzteile an Raumfahrer verkauft und manchmal können die Mechaniker ein Raumschiff wieder flott machen. Eine ertragreiche Beschäftigung in dem wirtschaftlich schwachen Bereich des Sonnenreiches.

Der Anblick auf den Planeten FeTahz und dessen Ring und kleinem Mond wirkt düster und verlassen. Der Planet ist umhüllt von dunkelgrünen Stürmen und nur selten ist die braune Oberfläche zu sehen. Der dichte Ring aus Schrott gleicht einer Gefangenenkette aus Stahl die den Planeten in Zaum hält. Der gelbliche kleine Mond ähnelt einem kranken Eitergeschwür am schwarzen Firmament.

Die Station Utan Kh ist nicht sehr Vertrauen erweckend. Angefangen von schmierigen akuanischen Zetak der die Liegegebühr haben will, bis zu den Mechanikern und Schrottsammlern die den Charakter begegnen. Die Gruppe sollte diesen Leuten aus dem Weg gehen. Von einem Schrotthändler erfährt die Gruppe, dass er sehr wohl einige Fusionsreaktoren in unterschiedlichen Größen und Qualitäten gibt. Die Kosten für diese Reaktoren unterscheiden sich jedoch nicht zu den üblichen gebrauchten Fusionsreaktoren. Der Händler verweist die Gruppe allerdings an Suramus Su, dem terranischen Outbowl-Kampfveranstalter. Der Terraner erkennt in der Gruppe abenteuerlustige Problemlöser und schlägt ihnen so einen Deal an. Suramus Su veranstaltet in einem ertraglosen Bereich des Schrottringes regelmäßig Outbowl-Wettkämpfe. Die Wetteinnahmen und die Veranstaltungsgebühr sind sein Einkommen. Er selbst unterhält auch eine eigene Outbowl-Mannschaft, mit der er jedoch ein Problem hat. Sie ist nach dem letzten Sieg mit den Gewinnen abgehauen. Nun benötigt er dringend ein neues Team, da in nur 5 Tagen ein neuer Wettstreit der Pulsar-Liga im Schrottring abgehalten wird. Die Vorbereitungen am Ring sind schon voll am Gange. Riesige Schiffe sind aus den südlichen Regionen angereist um dem Kampfspektakel beizuwohnen. Eine

wichtige Einnahmequelle für das System und auch für Suramus Su. Suramus Su hat eine große Summe auf sein Team verwettet und würde alles verlieren, wenn es nicht starten würde. Die Ligaregeln der Pulsar-Liga sind recht lasch, so dass der Austausch einer kompletten Mannschaft im laufenden Ligabetrieb kein Problem darstellt. Wenn die Abenteurer einschlagen und sich am Match beteiligen, würde Suramus Su ein gutes Wort bei den Schrotthändlern einlegen. Diese würden den gesuchten Fusionsreaktor für 30% günstiger verkaufen. Würden die Gruppe sogar gewinnen, würde Suramus Su sich am Kauf beteiligen, so dass der Fusionsreaktor um 60% günstiger wird (bei 300 kC Gebrauchtpreis, wären das also nur noch 100 kC). Wenn die Charaktere auch noch selber wetten, könnten sie ihren Gewinn sogar vergrößern.

Sagt die Gruppe zu, erklärt Suramus Su die Kampfregeln und beginnt mit dem Training.

InfoFile

Mögliche Ideen:

- Die Charaktere beginnen einen Streit und Schießerei mit den Schrothändlern.
- Die Charaktere kaufen günstig Ersatzteile und Einrichtungsgegenstände für ihr eigenes Raumschiff.

Die Outbowl-Kämpfe

Die Regeln

Die Regeln für die Outbowl-Kämpfe sind im Grundregelwerk beschrieben.

Ist die Charaktergruppe nicht groß genug um alle Positionen im Team zu füllen, kann Suramus Su noch einen oder mehr Gehilfen anheuern.

InfoFile

Besitzt ein Charakter die Fertigkeit „Null-G“, „Raumanzug“, „Akrobatik“ auf mindestens Stufe 4, „Geländelauf“ auf mindestens Stufe 4, „Mini-Grav-System“ auf mindestens Stufe 4 oder „Raumschiff Klasse A“ auf mindestens Stufe 6, so erhält er pro Fertigkeit eine Wertmodifikation von +1 auf seinen Erfolgswert im Outbowl-Match.

Die großen Stahlring-Kämpfe der Pulsar-Liga

Die abgesperrte Ringbereich ist kaum wieder zu erkennen. Überall flitzen Minidroiden umher die den Kampfverlauf aufnehmen und an ein Schiff von Broha5, dem größtem HoloVid-Sportkanal im Sonnenreich, übertragen sollen. Zuschauer beobachten die Kämpfe von mehreren großen Schiffen mit Panoramafenstern am Rande der Ringstrecke. Am Rande blinken kleine Sonden, die die Grenze des Spielfeldrandes kennzeichnen.

Miniabenteuer - Zwergenburg

Etwas Abseits befinden sich die Schiffe des unterschiedlichen Teams. Die 16 Schiffe werden umlagert von kleinen Droiden und Journalisten in Miniraumkapseln.

Kurz vor den Kämpfen haben die Charaktere zeit sich noch ihre Gegner anzuschauen. Die Koltrazz sind die ersten, gegen die die Charakter antreten müssen. Die Koltrazz sind verwegene Dispaks in dunklen Anzügen, düstern Brillen und dunklen Raumkapseln. Die Koltrazz sind würde ihre brutales auftreten bekannt und es trauen sich nur die härtesten Journalisten ihn ihre Nähe.

InfoFile

Mögliche Ideen:

- Die Charaktere fangen einen Streit mit einer der anderen Mannschaften an. Nicht sehr unwahrscheinlich, da manche auch sehr streitsüchtig sind.
- Die Charaktere werden sabotiert. Einer der Abenteurer fällt für ein Match aus.
- Fans und Groupies schleichen sich in das Lager der Charaktere und wollen eine Party.
- Dralle Boxenluder wollen alles von der Gruppe.
- Ein kleines Syndikat, der Tisutremis-Clan (ein akuanischer Soumor-Clan) will, dass die Charaktere im zweiten Match aufgeben.

Die Kampfaufstellung

Gespielt wird in zwei Gruppen a 8 Teams. Jedes Team kämpfe nur einmal gegen einen Gegner. Der Gewinner kommt weiter.

Das erste Match in Gruppe A findet zwischen den DeepShadow und den BlumNak statt. Dann kommen die BumbaHeads gegen die Zuros. Danach spielen die Nessatru gegen die GosaNova. Als letztes spielen die Koltrazz gegen die Charaktergruppe. Die Sieger kommen entsprechend weiter. Die folgende Tabelle gibt den Spielverlauf in der Gruppe A an. Die Werte in den Klammern, sind die Erfolgswerte für die Erfolgswürfe. Auf Gruppe B wird hier nicht drauf eingegangen, da nur der Sieger von Gruppe A gegen den Sieger von Gruppe B kämpfen muss.

DeepShadows (10)	↘					
		DeepShadow s				
BlumNak (7)	↗		↘			
				DeepShadow s		
BumbaHead (8)	↘		↗		↘	
		Zuros			↘	
Zuros (9)	↗				↘	
						?
Nessatru (8)	↘					↗
		GosaNova				↗
GosaNova (8)	↗		↘			↗
				?		
Koltrazz (8)	↘		↗			
		?				
Charaktergruppe	↗					

Der erste Spieldurchlauf:

Die DeepShadows werden gegen die BlumNak gewinnen.

Die Zuros werden gegen die BumbaHead gewinnen.

Die GosaNova werden gegen die Nessatru gewinnen.

Im Spiel gegen die Koltrazz kommt es auf die Spieler an.

Der zweite Spieldurchlauf:

Die DeepShadows werden gegen die Zuros gewinnen.

Die GosaNova werden gegen den Gewinner aus dem Match gegen die Spielcharakter antreten.

Der dritte Spieldurchlauf:

Die Gewinner aus dem Match gegen die Charaktere im zweiten Spieldurchlauf, spielen gegen die DeepShadows. Der Verlierer steht auf dem Dritten Platz der

Der Gewinner spielt gegen die Helmez Hartrez aus der Gruppe B. Der Verlierer aus diesem Match steht auf Platz 2 und der Gewinner steht auf Platz 1 und hat die Stahlring-Kämpfe gewonnen.

Los geht's

In den Kämpfen schenken sich die Kontrahenten nichts. Es wird gefoult, geschubst und geschlagen. Der Spielleiter sollte die Kämpfe aufreibend beschreiben. Ein bisschen Sportschaufgefühl sollte rüber kommen. Je nach dem, wie nun die Charakter sich halten, könnte es passieren dass sie gewinnen. Egal wie es jedoch ausgeht, Suramus Su wird sein Wort halten. Er legt sogar noch einmal 10% drauf, wenn die Charaktere den zweiten oder ersten Platz belegen. Suramus Su könnte sich auch für

Miniabenteuer - Zwergenburg

den Betrieb der Raumstation als nützlich erweisen, wenn es darum geht die Mine bekannt zu machen oder mit Ersatzteilen zu beliefern.

Sollten die Charaktere den ersten Platz belegen, so haben sie die Stahlring-Kämpfe der Pulsar-Liga gewonnen und können sich auf Folgespiele einstellen. Eine Möglichkeit für eine weitere Karriere der Abenteurer?

InfoFile

Mögliche Ideen:

- Die Pulsar-Liga geht nun weiter. Wird Suramus Su den Charakteren einen richtigen Team-Vertrag geben?

Energie!

Die Anlieferung und Einbau sollte kein Problem sein. Entweder haben die Abenteurer ein eigenes Schiff mit denen sie den Reaktor transportieren können, oder für 10 kC zusätzlich liefern die Schrotthändler von JamoTa auch an. Der Einbau kann auch von den Schrotthändlern durchgeführt werden, was noch einmal 10 kC kostet.

Können die Charaktere den Preis für den Fusionsreaktor nicht voll bezahlen, sollten sie auf Geldkredite zurückgreifen. Wenn es später mit der Miene läuft, kann dieser schnell zurückbezahlt werden.

Läuft einmal der Reaktor, kann die komplette Station mit Energie versorgt werden. Die Charaktere können nun die Station von Müll befreien und überall kleinere Reparaturen durchführen. Mit der Inbetriebnahme der Station können sich die Abenteurer Gedanken machen, wie sie nun Arbeiter und Händler auf die Station locken. Jetzt beginnt die wirkliche Arbeit. Auf jeden Fall sollten die Steuereintreiber nicht vergessen werden, wenn diese von der neuen „Einnahmequelle“ erfahren. Die Regel für den Betrieb der Station ist unter „Mining“ beschrieben.

InfoFile

Mögliche Ideen:

- Die Charaktere machen sich auf die Suche nach guten Arbeitskräften. Sie erstellen Stellenausschreibungen, führen Einstellungsgespräche usw. Eine Zeitlang sind sie echte Geschäftsmänner.
- Evtl. nehmen sie einen Kredit auf um die Station weitere auszubauen. Die Auswahl des richtigen Institutes kann auch abenteuerlich sein.
- Vielleicht möchten die Charaktere auch die Station etwas mit „Sicherheit“ ausbauen, da sie Piratenangriffe fürchten.
- Piratenangriffe sind wirklich nicht selten in dieser Gegend.
- Die Nachbarschaft, wie die Verwaltung von Busitroni verlangt so einigen Bürokräm.
- Händler aus den benachbarten Systemen, wie Outpost-27, Kru oder JamoTa werden die Station besuchen und prüfen ob es sich hier lohnt mit der Station Handel zu treiben.

- Sind wirklich alle Lexus-Dronen getötet worden, oder haben sich ein oder zwei im Lüftungssystem versteckt?

Personal Profil

Die Lexusdronen sind bitte dem Regelwerk zu entnehmen.

Suramus Su (Terranischer Outbowl-Kampferveranstalter)

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
4	4	6	6	8	8	13
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		18	7	7	6	0

Fertigkeiten: Nahkampf (4), Fernkampf (5), Trinken (5), Lippenlesen (3), Schmuggeln (4), Zeichensprache (1), Null-G (1), Feilschen (8), Show (8), Überreden (8), Gassenwissen (7), Mini-Grav-System (6), Raumschiff Klasse A (7), Sprachen-„Ariz, Terransich, Meritow, Ish, Onylit“ (2), Psychologie (4), Spekulation (6), Glückspiel (7)

Ausrüstung: Laserpistole, Mini Terminal, 5 kC

Beschreibung: Ein leicht dicklicher kleiner Terraner. Seine Kleidung passt überhaupt nicht in die schmutzige Umgebung der Schrotthändlerstation. Sie ist hellblau, modernster Art, aus feinen Stoffen und sehr sauber. Der Terraner ist in der Mitte seines Lebens, braune Haare mit leichtgrauen Strähnen. Seine Augen funkeln wie blaue Edelsteine und sein Lächeln ist makellos.

Suu Tres (Akuanischer Erz Händler)

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
5	4	4	6	8	7	12
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		16	7	8	7	0

Fertigkeiten: Nahkampf (4), Fernkampf (5), Trinken (8), Schmuggeln (8), Feilschen (9), Show (8), Überreden (8), Gassenwissen (8), Raumschiff Klasse B (6), Sprachen-„Ariz, Terransich, Onylit“ (3), Spekulation (3), Glückspiel (8)

Ausrüstung: Leichter Schurikenwerfer, 2 kC, kleiner Raumfrachter

Beschreibung: Alter Akuaner mit grauen Haare und leicht gebückter Haltung. Die ehemals feine Kleidung ist stark heruntergekommen.

Shutting Down

Das Abenteuer endet hier, obwohl es eigentlich kein Ende besitzt. Unter dem Kapitel „Mining“ ist beschrieben, wie die Mine betrieben wird. Auf der Webseite www.entaria.de ist auch ein Excel-File zu finden, mit dem die Verwaltung leichter gemacht werden kann. Die Mine stellt ein Nebenverdienst für die Charaktere dar und kann als Einstieg für weitere Abenteuer dienen. Das Logan-System ist mit Sicherheit nicht das attraktivste Sonnensystem in der Allianz,

Miniabenteuer - Zwergenburg

manche reden von Ende der Welt, doch das könnte sich ja eines Tages ändern. Wer kann das schon sagen.

Aktion	EP
Alle Charakter haben überlebt	+10 EP
Alle Lexus-Dronen sind von der Station entfernt worden	+20 EP
Die Charakter machen den zweiten Platz in den Stahlring-Kämpfen	+10 EP (Gruppe)
Die Charakter machen den ersten Platz in den Stahlring-Kämpfen	+20 EP (Gruppe)
Die Charakter haben nicht zugunsten des Soumor-Clans gespielt	+10 EP (Gruppe)
Gutes Rollenspiel	+20 EP (Charakter)
Normales Rollenspiel	+10 EP (Charakter)
Schlechtes Rollenspiel	+0 EP (Charakter)

Miniabenteuer - Zwergenburg

Mining

Die Miene ist in einem großen Asteroiden eingelassen und kann maximal 10.000 Lebewesen beherbergen. Ihre Lager fassen 100.000.000 Einheiten abgebautes Erz. Die Station ist sehr heruntergekommen, so dass renoviert werden müsste. Dies wird ca. 60.000 C kosten.

Im Jahre 88 NS wurde diese Mine von akuanischen Sklaven erbaut und Erz abgebaut. Bei Ausbruch der großen Rebellion gegen die Tuknearner, kam es auch zu Aufständen in der Station. Viele Akuaner starben dabei und wenig später wurde die Station aufgegeben. Ca. 20 Jahre später versuchten einige Händler den Wiederaufbau der Station, doch diese wurden von dortigen Spährenwesen verjagt. Wenig später brachten unvorsichtige Plünderer auch noch Lexusdrohne auf die Station, so dass seit dem die Station gemieden wird. Die Station liegt zu abseits der normalen Handelsruten, als das sie einen großen Wert darstellen könnte.

Die folgenden Regeln fassen mehrere Aktionen pro Monat zusammen. Im Download-Bereich von der Webseite www.entaria.de finden sie eine MS-Excel-File um die Ein und Ausgaben schneller zu protokollieren.

Kostenübersicht

Die folgenden Kosten sind reine Verlustangaben. Sie beinhalten Verbrauchsmaterialien, Werkzeuge, Treibstoff, Energieverbrauch, Sauerstoff, Lebenserhaltung und Gehalt pro Person.

Person	Kosten der Person	Bemerkung
1 Arbeiter	10.000 C	
1 Vorarbeiter	10.000 C	(keine Produktivität)
1 Sektorleiter	10.000 C	(keine Produktivität)
1 Scout	50.000 C	(keine Produktivität)
1 Techniker	10.000 C	(keine Produktivität)
1 Sicherheitsbeamter	10.000 C	(keine Produktivität)
1 Sicherheitsleiter	20.000 C	(keine Produktivität)
1 Buchhaltung	10.000 C	(keine Produktivität)
1 Verwalter	30.000 C	(keine Produktivität)

Wie an der Liste erkennbar ist, sind nur Arbeiter Produktiv. Alle anderen werden benötigt, den Betrieb aufrecht zu erhalten.

Bedarfsübersicht

Neben Arbeitern werden noch andere Personen benötigt, um den Betrieb der Station aufrecht zu erhalten. Ab einer gewissen Anzahl von Arbeitern müssen unterschiedliche Personen eingestellt werden. Sonst sinkt die Produktivität der Arbeiter auf null.

Anzahl Arbeiter	Bedarf
Je 10 Arbeiter	1 Vorarbeiter 1 Techniker
Je 100 Arbeiter	1 Sektorleiter 1 Buchhalter 1 Sicherheitsbeamter

Je 1000 Arbeiter	1 Sicherheitsleiter
Ab 200 Arbeiter	1 Verwalter

Erzquelle finden

Um eine Erzquelle ausbeuten zu können, muss diese erst einmal gefunden werden. Anstatt zu arbeiten, können 10 Arbeiter nach einer Erzquelle suchen. Anstatt für diese Suche Arbeiter einzusetzen, kann auch ein Scout die Suche übernehmen. Der Scout kann jedoch nicht für die Arbeit eingesetzt werden.

Am Ende eines Monats wird mit 1w12 gewürfelt.

Wurf	Effekt
1-8	Keine Erzquelle gefunden
9-10	Normale Erzquelle gefunden
11	Gute Erzquelle gefunden
12	Sehr gute Erzquelle gefunden

Erzquelle ausbeuten

Ist einmal eine Quelle gefunden, kann diese ausgebeutet werden.

Es gibt drei Faktoren die den Ertrag am Ende eines Monats beeinflussen. Die Qualität der Erzquelle, die Produktivität der Arbeiter und die Preisschwankung am Erzmarkt.

Maximal Ertrag einer Erzquelle

Jede Erzquelle kann nur bis zu einem gewissen Grad ausgebeutet werden. Je hochwertiger die Erzquelle ist, umso weniger Einheiten Erz können gefördert werden.

Qualität	Maximale Einheiten
Normale Erzquelle	1.000.000
Gute Erzquelle	500.000
Sehr gute Erzquelle	100.000

Produktivität der Arbeiter

Pro Arbeiter wird normalerweise 12.000 Einheiten Erz geschürft und verarbeitet. Sie kann jedoch variieren. Die Produktivität wird am Ende eines Monats mit 1w12 erwürfelt.

Wurf	Produktivität
...-0	9.000 Einheiten Erz pro Arbeiter und Verlassen von Arbeitern
1	10.000 Einheiten Erz pro Arbeiter
2-3	11.000 Einheiten Erz pro Arbeiter
4-9	12.000 Einheiten Erz pro Arbeiter
10-11	13.000 Einheiten Erz pro Arbeiter
12	14.000 Einheiten Erz pro Arbeiter
13-...	15.000 Einheiten Erz pro Arbeiter

Modifikation der Produktivität

Die Produktivität der Arbeiter kann durch drei Faktoren beeinflusst werden: Luxus, Sicherheit und Medizin.

Miniabenteuer - Zwergenburg

Der Luxus spiegelt die Unterhaltungsmöglichkeiten wieder, aber auch die Qualität der Unterkünfte, des Werkzeuges und Essen, sowie Weiterbildungsstätten. Der Arbeiter fühlt sich wohl und arbeitet gerne hier. Die Loyalität kann somit erhöht werden.

Die Sicherheit umschreibt Ausgaben für Geschütztürme, Panzerung Raketensilos usw. Der Arbeiter fühlt sich sicher vor möglichen Angriffen von Piraten und kann ruhig schlafen.

Medizin umschreibt die Medizinische Versorgung. Kranke Arbeiter können schneller wieder eingesetzt werden.

Dazu müssen Gelder jeden Monat in die entsprechenden Bereiche gesteckt werden um die Produktivität zu steigern. Durch die zusätzliche Ausgaben wird der Wurf der Produktivität am Ende des Monats modifiziert. Damit diese Zusatzausgaben eine Wirkung zeigen, müssen sie für alle Mitarbeiter gelten.

Faktor	Modifikation
Je +100 C pro Mitarbeiter für Luxus	+1
Je +100 C pro Mitarbeiter für Sicherheit	+1
Je +100 C pro Mitarbeiter für Medizin	+1
Je -100 C pro Mitarbeiter für Luxus	-1
Je -100 C pro Mitarbeiter für Sicherheit	-1
Je -100 C pro Mitarbeiter für Medizin	-1
Haben letzten Monat Arbeiter die Mine verlassen	-2

Verlassen von Mitarbeitern

Kommt es bei der Bestimmung der Produktivität zum verlassen von Arbeitern, muss aus der folgenden Tabelle mit 1w12 gewürfelt. Die Prozentangabe bestimmt, wie viele Arbeiter die Mine verlassen. Diese Arbeiter stehen nächsten Monat nicht mehr zur Verfügung.

Wurf	Verlassen von Mitarbeitern
1-8	10%, Minimum 10 Arbeiter
9-11	20%, Minimum 10 Arbeiter
12	30%, Minimum 10 Arbeiter

Preisbestimmung des Erzes

Der Verkauf des Erzes geschieht auf der Station. Händler mit Raumfrachtern kommen vorbei, handeln den Preis aus und transportieren das Erz selber ab. Jedoch bestimmt die Nachfrage den Preis, den jedoch die Charaktere modifizieren können (siehe Unten).

Am Ende des Monats wird das gewonnene Erz verkauft. Um den Preis zu bestimmen wird 1w12 gewürfelt.

Wurf	Preis pro Einheit
1	0,8 C pro Einheit Erz
2-3	0,9 C pro Einheit Erz
4-9	1 C pro Einheit Erz
10-11	1,1 C pro Einheit Erz
12	1,2 C pro Einheit Erz
13-14	1,3 C pro Einheit Erz
15-...	1,4 C pro Einheit Erz

Modifikationen der Preisbestimmung

Es gibt mehrere Faktoren die den Wurf zur Bestimmung des Preises modifizieren können.

Faktor	Modifikation des Wurfs
Normale Qualität des Erzes	+0
Gute Qualität des Erzes	+2
Sehr gute Qualität des Erzes	+4
Spekulation des Charaktere waren erfolgreich	+2

Zusatzausgaben

Die Zusatzausgaben für Luxus, Sicherheit und Medizin haben aber noch weitere Auswirkungen.

Zusatzausgaben in Luxus

Mit der Steigerung der Ausgaben in „Luxus“ gibt es mehr und mehr kleine Händler die ein Interesse daran haben, Geschäfte mit den Arbeitern der Station zu machen. Diese Händler müssen von dem maximalen Versorgungsvolumen der Station abgezogen werden. Dafür erwirtschaften die Händler Umsätze, an denen die Minestation mitverdient. Also handelt es sich bei den Händlern um eine zusätzliche Einnahme Quelle.

Ausgaben pro Monat	Anzahl der Händler	Steuerliche Einnahme
Bis 1.000 C	-	-
Bis 10.000 C	1 Händler	1 kC
Bis 20.000 C	2 Händler	2 kC
Bis 50.000 C	5 Händler	5 kC
Bis 100.000 C	10 Händler	10 kC
Bis 200.000 C	20 Händler	20 kC
Bis 500.000 C	50 Händler	50 kC
Bis 1.000.000 C	100 Händler	100 kC

Zusatzausgaben in Sicherheit

Bei Zusatzausgaben für die Sicherheit erhöht den Schützt vor Piratenangriffen. Die folgende Tabelle gibt an, das bei steigenden Ausgaben pro Monat die Wahrscheinlichkeit eines Angriffes von Piraten verringert wird. Erhöhte Ausgaben verringern sogar die Verluste bei Angriffen. Die angegebenen Schäden beziehen sich auf den Verlust von Arbeitern. Die regeln für Piratenangriffen folgt weiter Unten.

Ausgaben pro Monat	Wahrscheinlichkeit eines Angriffes (2w12)	Schaden beim Angriff
Bis 1.000 C	19-24	50%
Bis 10.000 C	19-24	40%
Bis 20.000 C	22-24	30%
Bis 50.000 C	22-24	20%
Bis 100.000 C	23-24	10%
Bis 200.000 C	23-24	5%
Bis 500.000 C	24	2%
Bis 1.000.000 C	24	1%

Neue Arbeiter einstellen

Es ist nicht möglich jeden Monat beliebig viele Arbeiter einzustellen. Um zu bestimmen, wie viele Arbeiter sich bewerben, wird am Ende eines Monats 1w12 gewürfelt. Das Ergebnis des Wurfes wird durch die gleichen Faktoren modifiziert wie bei der Produktivität (siehe oben). Es gibt Agenturen die sich darauf spezialisiert haben, Mitarbeiter zu suchen und für die Station einzustellen. Für je 1.000 C kann der Wurf um +1 modifiziert werden.

Andere Arbeiter wie Scouts, Sicherheitsbeamte und so weiter lassen sich problemlos finden.

Wurf	Anzahl der Bewerbungen
1-3	Keine
4-6	10% der jetzigen Belegschaft, Minimum 10 Arbeiter
7-9	20% der jetzigen Belegschaft, Minimum 10 Arbeiter
10-11	30% der jetzigen Belegschaft, Minimum 10 Arbeiter
12	40% der jetzigen Belegschaft, Minimum 10 Arbeiter

Die Steuer

Die Steuern werden einmal im Monat von Steuereintreibern abgeholt. Das Schiff der akuanischen Könighauses ist stark bewaffnet und gut gerüstet. Die Steuereinnahmen sind leider sehr variable, wie folgende Liste Auskunft gibt.

Wurf	Preis pro Einheit
1	5 %
2-3	10 %
4-9	20 %
10-11	25 %
12	50 %

AddOns

Es gibt mehrere Erweiterungen die einen großen Nutzen für die Station haben können.

Veredelungsanlage

Die Veredelungsanlage bearbeitet das rohe Erz vor, so das es einen höheren Wert beim Verkauf erzielen kann. Bei der Preisbestimmung des Erzes gibt es eine Wertmodifikation von 1. Die Veredelungsanlage kann maximal dreimal erworben werden.

Preis: 100 kC

Sicherheitspaket

Das Sicherheitspaket umfasst Sicherheitskameras, Sicherheitsdroiden und eine Sicherheitszentrale. Mit diesen Paket fühlen sich die Arbeiter sicherer und bei der Bestimmung der Produktivität gibt es eine Wertmodifikation von eins. Das Sicherheitspaket kann maximal dreimal erworben werden.

Preis: 50 kC

Erholungscenter

Das Erholungscenter umfasst Badeeinheiten, Spielplätze, Sportanlagen, Ruheräume und andere Freizeiteinheiten. Mit dem Erholungscenter gibt es bei der Bestimmung der Produktivität eine Wertmodifikation von 1. Die Station kann maximal drei Erholungszentren aufnehmen.

Preis: 50 kC

Zusatzlager

Das Zusatzlager wird an der Außenhaut der Station angebracht und umfasst 10.000.000 Einheiten Erz.

Preis: 100 kC

Stationserweiterung

Die Stationserweiterung kann 1.000 Lebewesen aufnehmen. Maximal kann die Station auf diese Weise erweitert werden.

Preis: 500 kC

Besonderheiten

Sklaven als Arbeiter

Sklaven können die Kosten minimieren. Nur Arbeiter können durch Sklaven ersetzt werden. Das Gehalt entfällt, so das die Kosten pro Arbeiter im Monat um 4.000 C auf 6.000 C sinken.

Dafür gibt es bei der Bestimmung der Produktivität eine Wertmodifikation von -3. Zusätzlich kann es bei einen Produktivitätsergebnis von 3 oder niedriger zu einer Revolte kommen (siehe Unten).

Schnellübersicht der Reihenfolge der Ereignisse

Schritt	Ereignis
1 (am Anfang des Monats)	Entscheiden ob Arbeiter/Scouts nach Erzquellen suchen (Arbeiter sind nicht produktiv wenn sie suchen)
2	Modifikationen der Produktivität bestimmen und bezahlen
3	Arbeiter auf die Erzquellen aufteilen
4	Prüfen ob Erzquellen versiegen
5 (am Ende des Monats)	Produktivität der Arbeiter bestimmen
6	Überprüfen ob das Erzvolumen das Fassungsvermögen des Erzlagers übersteigt
7	Prüfen, ob Mitarbeiter die Mine verlassen
8	Prüfen ob es einen Angriff durch Piraten gibt
9	Preis für Erz aushandeln
10	Preisbestimmung des Erzes
11	Auszahlen der Gehälter
12	Prüfen ob Mitarbeiter eingestellt werden können
13	Bedarfsübersicht prüfen

Miniabenteuer - Zwergenburg

14	Prüfen ob neue Erzquelle gefunden wurde
15	Prüfen wie viel weitere Geschäfte es gibt und die Einnahmen einstreichen
16	Mögliche AdOns installieren