



entaria

Dein Weltraumabenteuer

abenteuer

up'n down

„Eltrus II ist ein einziges Schlachthaus.
Ich muss von diesem Planeten runter. Die
Passage auf dem Schiff hat mich mein
letztes Hemd gekostet.“

Abenteuer – Up'n Down

Initialisierung

Ein Einführungsabenteuer für das Science Fiction Rollenspiel ENTARIA.

Von Sebastian Schenck

Limit

Up'n Down ist ein Einführungsabenteuer für Entaria. Es ist nicht allzu schwer und ist für Charaktere von 0 bis 100 Erfahrungspunkten gedacht. In erster Linie ist es für Spieleinsteigern gedacht, um die Regeln und das Kampfsystem näher zu bringen. Es besitzt so gut wie keinen Plot und gilt als „Testgelände“ für die Spieler. Außerdem ist es ein guter Anfang, um die Charaktere zusammen zu führen.

Zusammenfassung

Es wird davon ausgegangen, dass sich die Charaktere vorher nicht kennen.

Die Charaktere wollen von dem Planeten Eltrus II runter. Der Planet ist das letzte Loch und die Arbeit läuft zurzeit einfach schlecht. Die Charaktere haben sich dazu eine Passage zum Planeten „Fornek“, im Altris-System, gemietet. Das Schiff ist herunter gekommen und bietet Platz für 55 Passagiere. Leider geht es dem Kapitän auch nicht besonderes gut, so dass er vor hat, einen Versicherungsbetrag zu veranstalten. Dazu ist er mit einer hiesigen Straßengang ein Geschäft eingegangen. Die gut organisierte Straßengang wird versuchen das Schiff nach dem Start von Eltrus II zu entern. Der Kapitän wird dabei etwas behilflich sein, so dass er sich später mit den Einnahmen aus dem Staub machen wird und die Piraten das Schiff erhalten sollen. Für das hochverschuldete Schiff, wird er später die Versicherungssumme abzocken.

Bis zu dem Punkt, an dem die Gang das Schiff übernimmt, klappt auch alles am Schnürchen. Natürlich haben die Schurken nicht mit den kampffreudigen Abenteurern gerechnet, so dass sich das Blatt zu Gunsten der Spieler drehen sollte. Bei den Kämpfen werden die Charaktere durch den Terraner Toshimo unterstützt. Toshimo ist das Ass im Ärmel des Spielleiters und er soll helfen, wenn die Charaktere zu sehr einstecken müssen. Toshimo wird am Ende der Kämpfe, den Abenteurern einen Auftrag anbieten, so dass er in diesem Abenteuer nicht sterben sollte.

Wenn die Charaktere die Gang außer Gefecht gesetzt hat, werden sie feststellen, dass der Kapitän zwar fliehen kann, aber später auf dem Planeten durch Kopfgeldjäger geschnappt wird.

Das Abenteuer ist an dieser Stelle auch schon zu Ende.

Timeline

Die Timeline dient zur Stütze beim halten dieses Abenteuers.

Wann	Was
17:15 Uhr	Start der „Crystal Javelin“
17:18 Uhr	Der Kapitän leert den Bordtresor und macht sich mit den Einnahmen und einem Shuttle aus dem Staub.
17:25 Uhr	2 der II Gangmitglieder unterbrechen die Energiezufuhr zum Antrieb und Kommunikation.
17:26 Uhr	Die Gangmitglieder schließen die Passagiere in den Großraumabteile ein. Sie begeben sich dann größtenteils auf das obere Deck um die Einzelkabinen zu plündern.
17:28 Uhr	Die Gang stürmt die Brücke.
17:30 Uhr	Die Energiezufuhr wird wieder eingesetzt.
17:35 Uhr	Das Schiff nimmt Kurs auf den dritten Kontinent von Eltrus II. Die Abenteurer sollten spätestens jetzt das Raumschiff wieder unter Kontrolle bringen.

Enter

Los gehts

>>>Du hast die Schnauze voll, du fliehst vor etwas oder willst mal was Neues sehen. Auf jeden Fall, hast du einen Flug gemietet, der dich von diesen Planeten herunterbringen soll. Eltrus II ist ein typischer Kolonialplanet, aus der Zeit der Tukneaner und besitzt eine hohe Bevölkerungsdichte, auf den drei Hauptkontinenten. Eltrus II ist nicht gerade das Paradies. Eine hohe Kriminalitätsrate und die schlechte Luft, machen den Planeten zu einem Sammelsurium von Aussteigern und Aufgegebenen. Um nicht, auf dem OP-Tische eines Organjägers, in Ketten eines Sklavenhändlers oder auf den Frühstückstisch einer Kannibalen-Gang zu landen, muss man Eltrus II hinter sich lassen.

Genau das hast du vor und sitzt nun im Großraumabteil der "Crystal Javelin". Einem herunter gekommenen leichten Transporter, der auch schon einmal bessere Zeiten gesehen hat. Es war schon schwer genug, das Geld für den Flug zusammen zu kratzen, aber musste es gerade das Großraumabteil sein? Das Abteil ist ca. 10x10m groß und besitzt 20 Stapelbetten. Eigenartiger Weise scheinen aber mehr Personen hier untergekommen zu sein, als es Betten gibt. Neben Tieren, schreienden Kindern und einer Gruppe Cygosh-Anhängern, scheint nur das übliche Pack, in diesen Abteil zu reisen. Über die, brauchst du die keine Sorgen zu machen. Anders ist das, mit deinen Bettnachbarn. Diese scheinen ziemlich schräge Vögel zu sein (gemeint sind die anderen Charaktere).

Weiterhin befinden sich auf diesem Deck der Lagerraum, auf dem oberen Deck 15 Einzelkabinen, eine Messe, einige Spielautomaten und eine Bar auf dem Schiff. An den Gedanken an ein bisschen Privatsphäre, in einer der über dir liegenden Einzelkabine, findest du dein Stapelbett, das du für die nächsten Tage besetzen wirst, jetzt schon zum kotzen.<<<

Nach einer Orientierungsrunde:

>>>Der Flug bringt dich nach Fornek, im Altris-System. Dort soll es eine Unmenge von ausgeflippten Bars und willige Geldgeber geben, die dein einzigartiges Talent vielleicht bezahlen wollen.

Zurzeit befindet sich das Schiff noch in der Startphase. Die "Crystal Javelin" wärmt ihre Triebwerke auf und startet langsam durch. Das abheben merkt man kaum, durch die künstlich Gravitation und den Dämpfungsfelder. In ein paar Minuten dürfte sich das Schiff im Orbit von Eltrus II befinden.<<<

Infofile

An dieser Stelle kann nicht viel passieren. Die Charaktere sollten nur kurze Zeit haben sich um zu schauen. Dann soll es schon mit dem nächsten Kapitel weiter gehen.

Die Charaktere kennen sich an dieser Stelle noch nicht und sie haben ihr gesamtes Hab und Gut dabei. Vielleicht hat der ein oder andere Lust, seinen Charakter den anderen vorzustellen.

Die Reisekosten betragen 2 kC (ein Dumpingpreis, ansonsten 3000 C) was die Charakter schon bezahlt hatten.

Das Großraumabteil beherbergt zurzeit 50 Lebewesen, davon sind die meisten Terraner und Akuaner in allen Alterungsschichten. Die Lebewesen die zu viel sind für das Großraumabteil, so das viele auf dem Boden schlafen.

Auch wenn die Cygosh-Anhängern auffällige Burschen sind, gibt es keine Gefahr durch diese. Es sind echte Anhänger dieses Glaubens:

>>>Cygosh-Kultisten sind Langweiler mit grünen langen Kutten die den Frieden preisen. Sie essen kein Fleisch, trinken keinen Alkohol oder andere Drogen und haben nie Sex. Also absolute Langweiler. <<<

Unter den Mitreisenden der Großraumkabine befinden sich 7 Gangmitglieder die sich als normale Reisende getarnt haben.

Aktion

>>>Die Minuten verstreichen und dir wird langweilig. Das mehrmalige sortieren deiner persönlichen Gegenstände kann auch nicht darüber hinweghelfen. Du beschließt gerade mit deinen neuen Freunden (die anderen Charakter) etwas los zu machen und vielleicht in die Messe oder in die Bar des Transporters zu gehen, als ein Erschütterung das Schiff durchfährt.<<<

Wenn ein Charakter die Fertigkeit „Raumschiff Klasse A oder B" besitzt, kann er einen Erfolgswurf darauf würfeln. Gelingt der Wurf, so stellt er fest, dass die Triebwerke plötzlich ihre Hauptenergie verloren haben. Somit dürfte das Schiff sich nicht mehr weiter bewegen.

>>>Durch die plötzlich entstehende Ruhe im Schiff entsteht Panik unter den Mitreisenden. Ein Großteil der Wesen bleibt an ihren Plätzen und ein paar andere versuchen, den Ausgang zu erlangen. Waffenfeuer ertönt. In der Tür stehen unerwartet bewaffnete Akuaner und feuern mit automatischen Pistolen in die Menge. Kurz danach treten sie zurück und die Tür verschließt sich.<<<

Infofile

Die Mitreisenden sind den Gangmitgliedern egal. Sie wollen an das Geld im Bordtresor und das Schiff auf dem Schwarzmarkt verkaufen. Die Mitreisenden die bis dahin noch leben, sollen an Organhändler auf Eltrus II verkauft werden. Dazu wird das Großraumabteil von außen versiegelt. Dafür haben die Gangmitglieder von dem Kapitän der Crystal Javelin Sperrcodes erhalten um die Tür zu versiegeln. Ein Charakter mit der Fertigkeit

Abenteurer – Up'n Down

„Schlösser öffnen“, „Elektronik“ oder auch „Mechanik“ kann versuchen die Tür von innen zu öffnen.

Sollte keiner der Charaktere diese Fertigkeiten besitzen oder einfach nicht erfolgreich dabei sein, könnte an dieser Stelle Toshimo helfen. Lehnen die Abenteurer die Hilfe ab, haben sie immer noch die Möglichkeit die Tür mittels Gewalt zu öffnen. Dazu besitzt die Tür eine Panzerung von 5 und 10 Konstruktionspunkten.

Die Gangmitglieder haben sich nun auf das Schiff verteilt. Im kommenden Kapitel werden die Räume der Crystal Javelin beschrieben. Im dazugehörigen Plan sind auch alle Gegner des Schiffes eingezeichnet.

Die Crystal Javelin

Die Crystal Javelin gleicht einem großen Würfel. Sie hat nichts Elegantes an sich und ist einfach nur hässlich.

Das Raumschiff besitzt 2 Decks und ein kleine Anlegebucht für ein Minishuttle an der Unterseite. Ein großer Lagerraum beherbergt die persönliche Habe der Passagiere.

Deck I

Das Großraumquartier, der Lagerraum, der Maschinenraum und die Anlegebucht.

1. Großraumabteil

>>>Ein 10mx10m großer Raum. Deckenhöhe 3,5m. Beleuchtung durch Leuchtplatten an der Decke. Der Raum ist schmucklos in grau gehalten. Ein Ausgang.<<<

>>>Es gibt 20 Stapelbetten und so das dieser Raum für insgesamt 40 Personen Schlafplatz bietet. Neben jedem Bett steht je eine mit dem Boden verankerte Kiste, welche die persönlichen Dinge aufnehmen kann. Eine große, 2m breite Türen, führt auf den Gang.<<<

>>>Tote und verblutende Wesen liegen am Eingangsbereich zu dem Großraumabteil. Ein paar Passagiere haben sich aufgerafft und helfen den leicht Verletzten, beim Verarzten ihrer Wunden. Die Toten sehen aus, als wären sie durchsucht worden.<<<

Das Leben auf Eltrus II hat Spuren hinterlassen. Einige Passagiere haben die Chance der Bereicherung genutzt und haben die Toten und Verletzten nach kostbaren Dingen durchsucht.

2. Sanitäre Anlagen

>>>Die Sanitären Anlagen sind für Terraner ausgelegt und besitzen keinerlei Besonderheiten.<<<

3. Gang

>>>Der Gang auf diesen Deck hält sich in schlichten Grau des Duraplast. Man hat sich anscheinend nicht die Mühe gemacht, die Wände zu streichen. Es befinden sich hier eine Tür zum Großraumabteil, dem Lagerraum, eine zu dem Maschinenraum und eine zum Außenschott.<<<

In dem Gang befinden sich 3 Gangmitglieder (siehe Deckplan).

4. Lagerraum

>>>Die Laderäume sind nur spärlich gefüllt. Nur wenige Leuchtplatten, erhellen den Raum. In der gegenüber

liegenden Wand, gibt es ein 4m breites Außenschott. In einer Ecke befindet sich das Außenschot zur Anlegebucht des kleinen Minishuttle.<<<

Wenn die Abenteurer den Raum grob durchsuchen:

>>>Kurz vor dem Außenschot hinter einer Kiste verborgen, liegt eine Person auf dem Boden. Die dunkle Flüssigkeit rund um der Person scheint kein verschütteter Softdrink zu sein und weißt auf eine schwerewiegende Verletzung hin.<<<

Es handelt sich um den akuanischen Bordtechniker Fu Marat. Er wurde vom Kapitän angeschossen und im Glauben liegen gelassen das er tot sei. Ist er jedoch nicht, aber bald, wenn die Abenteurer es nicht verhindern. Der Akuaner hat schon viel Blut verloren und befindet sich im Koma. Mit einem erfolgreichen Wurf für die Fertigkeit „Erste Hilfe“, kann dem Akuaner geholfen werden. Misslingt der Wurf, so kann es noch ein anderer Charakter versuchen. Misslingt auch dessen Wurf, so stirbt der Akuaner.

Besitzt kein Charakter die Fertigkeit „Erste Hilfe“ sollte in diesen Fall Toshimo aushelfen.

Der Akuaner wurde vom Kapitän angeschossen, bevor er das Schiff mit dem Shuttle verließ. Er wird somit ein wichtiger Zeuge, gegen den Kapitän sein.

Die Lagerräume sind mit einigen Besitztümern der Passagiere gefüllt. Kein besonderer Wertgegenstände vorhanden.

5. Anlegebucht

>>>Das Druckshot versperrt euch den Weg. Durch ein kleines Bullauge könnt ihr in die kleine Anlegebucht, die Sterne und einen kleinen Rand von Eltrus II sehen könnt. Es befindet sich kein Schiff in der Anlegebucht.<<<

Mit dem Minishuttle ist der Kapitän geflohen, was die Abenteurer jedoch nicht wissen können.

6. Technikraum

>>>Ein kleiner Technik-Raum. Er ist angefüllt mit technischer Ausrüstung, Energie-Versorgung, Hauptbelüftungssystemen, Computeranlagen, Lebenserhaltungssystemen, Druckausgleichanlagen, Dämpfungsfeldgeneratoren und Gravitationsfeldsysteme. In einer Ecke führt eine kleine Leiter auf das obere Deck.<<<

Keine Besonderheiten.

Abenteuer – Up'n Down

7. Maschinenraum

>>>Auf den Zugang zu dem Technikbereich sind gelbe Warnschilder in terranisch angebracht: „Maschinenraum. Zutritt nur für Personal“. <<<

Die Tür ist verschlossen. Mit einem Erfolgswurf „Schlösser öffnen“ mit einer WM:+2 oder mit roher Gewalt (Panzerung 2, Konstruktionspunkte 8) lässt sich die Tür öffnen.

>>>Die Gänge sind grau, schmutzig und stinken nach Feuchtigkeit. Kleine Leuchtplatten an den Decken erhellen nur spärlich die Gänge. An einigen Stellen wurde die Verkleidung abgenommen und gibt den Blick auf Verteiler, Röhren, Belüftungssysteme und andere Apparaturen frei. <<<

In diesem Gang befinden sich zwei Gangmitglieder die versuchen den Antrieb wieder flott zu bekommen.

Die Gänge führen zu Technikkonsolen und zu schmalen Wendeltreppen. Die Wendeltreppen führen in das untere Deck.

Deck II

Die Einzelkabinen, die Messe und die Bar.

8. Gang

>>>Die Wände und der Boden dieses Decks sind mit geschmacklosen weinroten Samt überzogen. Er ist zwar nicht in besten Zustand, wofür die Flecken und Risse sprechen, sehen aber besser aus, als die nackten Duraplast-Wände des unteren Deck. <<<

9. Bar

>>>Dieser Bereich des Schiffes, wird von einem riesiges Panoramafenster dominiert, das den Blick auf den luftleeren Raum und auf Ri'eltrim und Ri'eltram, den Doppelsonnengestirn des Eltrus-Systems bietet. Gegenüber der wundervollen Ausblickes befindet sich eine halbrunde Bar, mit großem Spiegel und Barhockern. Dieser Ort soll wohl den normalen Passagier der Crystal Javelin einladen, sich einen Drink zu genehmigen, würde da nicht die unschöne Anwesenheit von mehreren finsternen Schurken stören, die mit Waffen auf einen zielen.

Zwischen einigen Tischen und Stühlen sieht ihr 3 Personen auf dem Boden knien. Einer, ein Terraner, trägt einen weiße etwas vergilbte Schürze. Die anderen beiden, zwei junge terranische Frauen, tragen eine dunkle Hose, mit einem gelben Jackett. Alle drei scheinen mit ihrer Situation nicht besonders glücklich zu sein. Sie schauen euch erwartungsvoll an. <<<

Es befinden sich 3 Gangmitglieder in diesen Abschnitt, die diesen Bereich kontrollieren und den Koch und die

zwei Damen vom Service als Geisel haben. Das Panoramafenster könne zu einem ernsthaften Problem führen, wenn es getroffen werden würde. Auch der Einsatz von Explosivstoffen in diesem Bereich kann zu einer Zerstörung führen.

Sollte es zu einem Druckabfall führen, so wird das zum Ende der Charakter führe. Dieser Bereich des Schiffes, würde seinen Luftdruck und somit auch den Sauerstoff verlieren, den die Spieler doch so nötig haben.

10. Messe

>>>In der, von hellweißen Leuchtplatten erhellen Raum, befinden sich 4 lange Tische mit Bänken auf denen die Passagiere essen können. In Richtung des Bugs befindet sich eine große Durchreiche zur Küche. Unter der Durchreiche befinden sich Glaskästen, in denen das Essen bereit gestellt werden kann. <<<

Die Messe ist leer.

11. Küche

>>>Die Küche des Schiffes. An einst klinischweißen Wänden, reihen sich Kochautomaten und Küchengeräte. Die vergilbte Einrichtung weißt auf einen ungeübten Umgang mit Putzgeräten hin. Eine Durchreiche in Heckrichtung eröffnet den Blick in die Messe. <<<

Die Küche ist verlassen.

12. Einzelkabinen

>>>Eine Einzelkabine ist verschließbar. Die Kabine besitzt ein Stapelbett, einen Schrank und einen Sanitärbereich. Die Wände sind mit einem eigenartigen, grässlich bunten Muster bedeckt. <<<

In jeder Kabine sitzt eine oder zwei Passagiere, die verängstigt auf eine Verbesserung der Lage warten.

13. Mannschaftsquartiere

>>>Ein kleiner Raum mit einem Stapelbett, zwei Schränken und zwei kleinen Kisten. Ansonsten ist dieser schmucklose Raum leer. <<<

In den beiden Quartieren wohnen der Koch, der Bordtechniker und zwei Frauen, die in der Bar und in der Messe arbeiten. In einem der Quartiere führt eine kleine Leiter in den darunter liegenden Technikraum.

In den Schränken befinden sich Kleidungsstücke und in den Kisten private Gegenstände, wie Geld, Papiere, Bücher usw.

Abenteuer – Up'n Down

14. Gang Brücke

>>>Ein Schild weist darauf hin, das sich hier die Brücke befindet und der Zugang nicht erlaubt ist. Der Gang dahinter ist leer und wieder im schmucklosen Grau des Duraplast gehalten.<<<

Die Tür zur Brücke ist geöffnet und der Ganganführer überwacht den Gang.

15. Brücke

>>>Leichte Beleuchtung, zwei Personen stehen im Raum, eine weitere liegen. Technische Geräte an den Wänden. Die Tür zu diesem Raum ist geöffnet.<<<

Die stehenden Personen sind Rezoda, der Ganganführer und Tran'kl seine rechte Hand. Beide werden die Abenteuerer bekämpfen.

Die liegende Person ist der Steuermann der vom Kapitän getötet wurde, bevor er floh.

Beschreibung der Brücke:

>>>Die Brücke, ist gefüllt mit technischen Instrumenten, zur Navigation und Steuerung. Von hieraus kann man hervorragend Eltrus II und seine verschmutzte Atmosphäre beobachten.<<<

Da der Antrieb außer Kraft gesetzt wurde, ist das Schiff manövrierunfähig. Die Spiler haben zwei Möglichkeiten: Die erste Möglichkeit ist, das sie den Antrieb reparieren, wozu sie die Fähigkeit „Elektronik“ besitzen müssen. Die zweite Möglichkeit ist, dass sie Hilfe von der Eltrus II rufen.

16. Einzelkabine Kapitän

>>>Dein kleines Schild, auf der Tür zu diesem Raum, weist in terransich darauf hin, das es sich um die Kajüte des Kapitäns handelt.<<<

Die Tür ist nicht verschlossen.

>>>Der Raum ist durchwühlt und unordentlich. Es befindet sich ein ungemachtes Bett, ein Kleiderschrank, eine Kiste und ein Schreibtisch in diesem Raum.<<<

Der Kleiderschrank beherbergt nur noch Bettzeug. Die Kleidung des Kapitäns fehlt.

Auf dem Schreibtisch liegen verstreut und durcheinander Frachtpapiere. In einer Ecke steht ein kleines Terminal in dem sich auch das Logbuch des Schiffes befindet (die verwendete Sprache ist terransich). Studiert jemand das Logbuch 10 Minuten lang, so stellt er fest, das der Kapitän seit Monaten schon pleite ist. Er konnte seine Versicherung für das Schiff nicht mehr zahlen und es scheinen ihm ein paar Schuldeneintreiber auf den

Fersen zu sein. Es sind Schulden angegeben, die den Wert des Schiffes schon mehrfach überschreiten.

In der Kiste befindet sich neben privaten Dingen, ein kleiner eingelassener Tresor und eine kleine Schatulle.

Der Tresor ist offen und ist leer.

Die Schatulle ist unverschlossen und beherbergt einige Drogen in Pillenform:

- 4x Speed-Heal (je 200 C)
- 1x Troom (400 C)
- 2x Deep Sleep (je 100 C)
- 20x Nova Express (je 20 C)
- 1x Mega Score (300 C)

17. Gang Quartier

>>>Der Gang dahinter ist leer und wieder im schmucklosen Grau des Duraplast gehalten.<<<

18. Spielautomaten

>>>Diesem Teil, stehen an der Heckwand 8 Spielautomaten wie sie oft auf Raumschiffen wie dieser Art zu finden sind. Mit ihnen versuchen sie sich die Schiffseigner ein paar Credits mehr aus den Passagieren auszudrücken.<<<

Sollte ein Abenteuerer die Maschinen untersuchen und sogar versuchen eine zu öffnen um an das Geld heran zu kommen, wird er feststellen, dass sich eigenartigerweise kein Geld in dem Automat befindet. Der Kapitän hat vor der Abreise alle Automaten geleert und gestohlen.

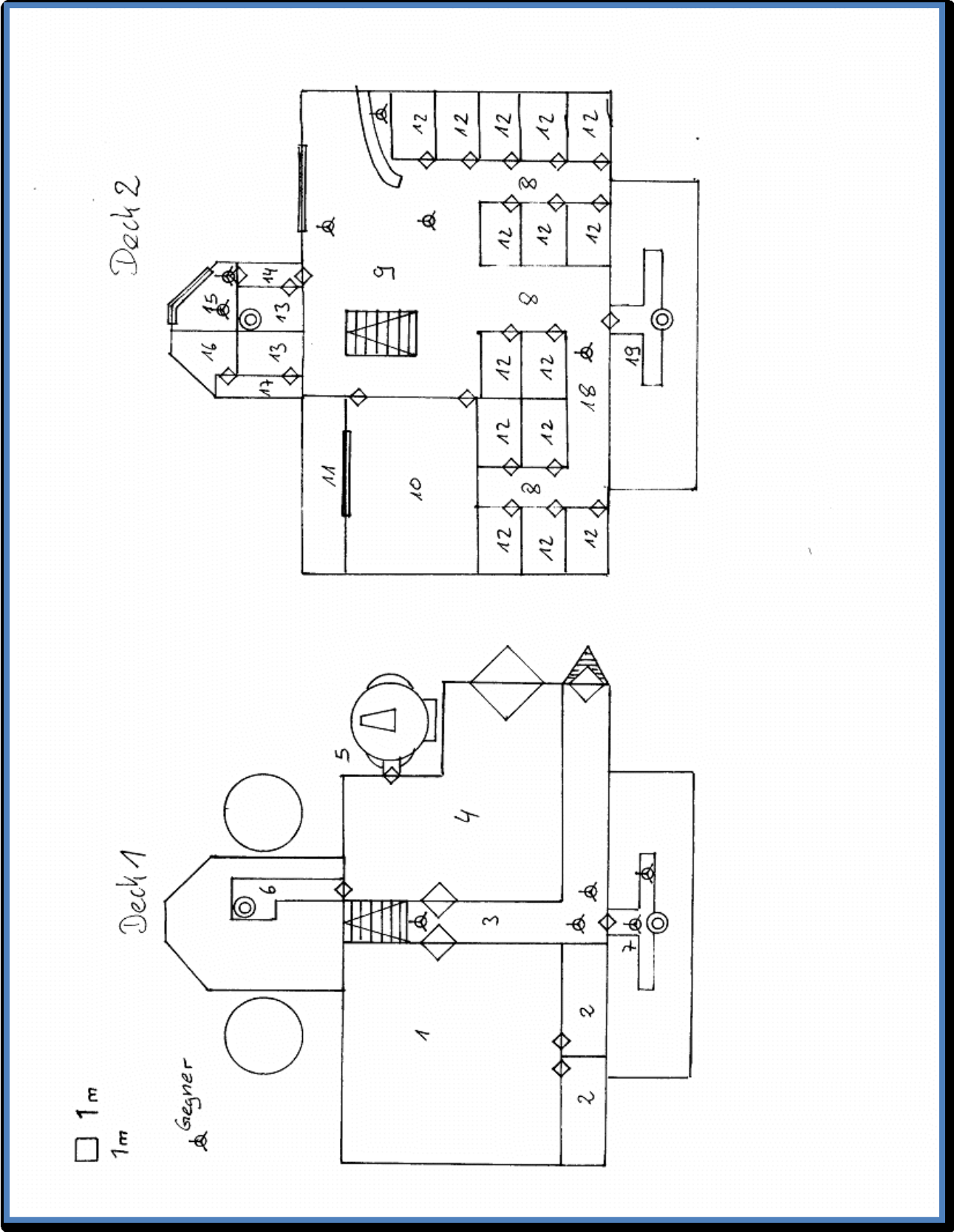
19. Maschinenraum

>>>Auf den Zugang zu dem Technikbereich sind gelbe Warnschilder in terransich angebracht: „Maschinenraum. Zutritt nur für Personal“.<<<

Die Tür ist verschlossen. Mit einem Erfolgswurf „Schlösser öffnen“ mit einer WM:+2 oder mit roher Gewalt (Panzerung 2, Konstruktionspunkte 8) lässt sich die Tür öffnen.

>>>Der Gang ist leer, grau und dunkel. Scheinbar funktionieren die Leuchtplatten in diesem Bereich nicht. An einigen Stellen der Wänden, befinden sich elektronischen Geräten die eine Feinabstimmung und Wartung des Antriebes ermöglichen. Deren Licht erhellt die Gänge in ein gespenstisches Licht.<<<

Der Deckplan



Personal Profile

Rezoda, Akuaner, Ganganführer

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
7	6	5	7	6	3	18
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		23(17)	8	7	7(6)	5

Fertigkeiten: Ausdauer (4), Betäuben, Einschüchtern (4), Kampftaktik (4), Knochen brechen (4), Nahkampf (9), Fernkampf (10), Umklammern (4), Waffenmeister (1)

Ausrüstung: Projektilpistole (Hunter G7, siehe „Besondere Ausrüstung“) (Erfolgswert 9, Schaden 4), Taserknüppel (Erfolgswert 6, Schaden 2+Betäubung), Plattenpanzerweste (Panzerung 5), Cyberware-Dermalpanzerung (Panzerung +1), 30 Credits

Beschreibung: Für einen männlichen Akuaner, trägt er sei seinen Haarkamm sehr hoch und spitz zu laufend. Die Kleidung ist etwas herunter gekommen, doch sehr funktionell ausgelegt und scheinbar gepanzert.

Tran'kl, Pemtrac, Rechte Hand von Rezoda, Pal-Controller

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
6	5	7	7	6	6	15
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		23(20)	8	7	6	3

Fertigkeiten: Arcanologie (4), Ausdauer (2), Kampftaktik (2), Kel (6), Meditation (2), Fernkampf (2), Nahkampf (2)

Zauber: Entladung (4), Energiewesen (2), Schalter (2),

Ausrüstung: Projektilpistole (Erfolgswert 2, Schaden 3), Taserknüppel (Erfolgswert 2, Schaden 2+Betäubung), Gepanzerte Kleidung (Panzerung 3), Panzer-Energieschild, 200 Credits

Beschreibung: Ein kleiner dürrer Pemtrac mit dunkelgrüner Haut. Auf der rechten Stirnhälfte, kurz vor dem Ansatz der ersten Hautüberlappungen, besitzt Tran'kl eine Tätowierung einer neongrünen Schlange. Der Pemtrac trägt noble Kleidung in der er etwas verloren aussieht. Zwischen den spitzen Zahnreihen raucht er eine dicke Zigarre.

Gangmitglied (9 Personen), Terraner

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
6	6	6	6	6	6	15
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		22(19)	7	7	6	4

Fertigkeiten: Ausdauer (2), Betäuben, Einschüchtern (4), Kampftaktik (4), Knochen brechen (4), Nahkampf (8), Fernkampf (4), Umklammern (4)

Ausrüstung: Projektil-Maschinenpistole (Erfolgswert 4, Schaden 4), Taserknüppel (Erfolgswert 4, Schaden 2+Betäubung), Panzerweste (Panzerung 4), 50 Credits

Toshimo, Terraner

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
7	5	5	7	8	6	22
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		25(21)	8	8	6(4)	4

Fertigkeiten: Betäuben, Beschatten (4), Gassenwissen (4), Fernkampf (8), Nahkampf (7), Spezialwaffe-„Zielsystemwaffe“, Jura (2), Schlösser öffnen (4), Schnell ziehen (1), Sprache-„Terranisch, Ariz, Walka“ (3), Sprache-„Disra, Batri, Katong“ (2), Sprache-„Vartow, Kali, Gash“ (1), Xenologie-Akuaner, Fliehen, Geländelauf (4), Glücksspiel (4), Null-G, Raumanzug, Ausdauer (6), Erste Hilfe (4), Kampftaktik (6), Kampfausdauer, Waffenmeister

Ausrüstung: Lasergewehr (Erfolgswert 8, Schaden 5), Schnellziehhalfter mit Pistole (Erfolgswert 6, Schaden 5), Panzermantel (Panzerung 4), Cyberware-Dermalpanzerung (Panzerung +1), Cyberware-Reflexbooster (Ref +1), Cyberware-Atemmaske, Med-Kit, 3x Splitter-Wurfgranaten, 1x Toxi-Wurfgranate (Deep Sleep), Com I, Fernglas, Vakuum-Energieschild, Schlafsack, Rucksack, Zelt 2 Personen, Seil 50 m, 7x Speedheal als Pille, 40.000 Credits in Bar, Edelsteinen und Kristallpulver

Beschreibung: Toshimo ist ein groß gewachsener Terraner. Sehr Muskulös mit einen kleinen Bauchansatz. Das Alter beträgt zirka 45 Jahre. Toshimo trägt einen dunkel, schwarzen Duster, ein Gewehr und eine Schirmmütze, die nach hinten gedreht ist. Auf der Schirmmütze prangert das Zeichen der Firerats, einer Speedpod Mannschaft, die letztes Jahrzehnt ziemlich hoch in der Rangliste stand. Die Kleidung ist gepflegt, ordentlich, aber nicht von bester Qualität. Toshimo besitzt graues, langes Haar, das am Hinterkopf zu einen Zopf geflochten ist. Ein grauer, langer Bart verdeckt leicht, das breite Grinsen des Terraners.

Abenteuer – Up'n Down

Exit

Wie kann nun das kleine Abenteuer zuende gehen? Den Spielern sollten auf jeden Fall alle Gangmitglieder unschädlich machen. Dazu kann, muss jedoch nicht Toshimo helfen.

Nachdem die Gangmitglieder ausgeschaltet sind, somit das Schiff auch unter Kontrolle gebracht worden. Nun sollten sich die Spieler um eine Rettung aus ihrer Lage machen.

Da der Antrieb durch die Manipulation der Gang defekt ist, könnte dieser repariert werden. Danach könnte ein Spieler mit der Fertigkeit „Raumschiffe Klasse B“ das Schiff wieder auf den Planeten landen. Toshimo oder ein anderer Passagier kann das Schiff nicht lenken.

Eine andere Möglichkeit ist das die Charakter von der Brücke aus, die Bodenkontrolle von Eltrus ruft. Die schicken ein Polizei-Transporter (nach 20 min) und zwei Jäger (nach 5 min). Die Passagiere werden abtransportiert und die restlichen Gangmitglieder abgeführt. Die Crystal Javelin wird später (2 Stunden) von einem Raumschleppern abgeholt. Die Polizei wird dann mit einer ausgiebigen Befragung noch vor Ort beginnen. Erst wenn alle Fragen geklärt sind, landet das Schiff.

Das gesamte Geld welches der Kapitän eingenommen hat, fehlt in der Kasse und kann somit den Passagieren nicht ausgezahlt werden. Da auch die Versicherung nicht zahlen wird, ist das Geld verloren.

Der Kapitän wird erst einmal nicht wieder auftauchen, aber es wird eine Belohnung von 50 kC auf seinen Kopf (lebend) ausgesetzt.

Toshimo

>>>Nachdem das Schiff sicher gelandet ist und sich der Trubel gelegt hat, seht ihr in der Menge der terraner Toshimo. Er hat in den Kämpfen ein Streifschuss am Arm erhalten und wird gerade von einem Mediziner behandelt. Er winkt euch zu.

Die Verletzung scheint nicht schlimm zu sein, doch wird er ein bis zwei Wochen Ruhe brauchen. Er stellt sich euch noch einmal offiziell vor. Er ist Takashino Toshimo, 43 Jahre alt, ein pensionierter Händler, der eigentlich auf dem Weg nach Fornek war. Er hat euch in den Kämpfen beobachtet und fragt euch ob ihr ihn in zwei Wochen nach Fornek begleiten wollt. Es würden Aufgaben auch euch erwarten, die sich für Alle lohnen würde.

Nach dem Angebot wird Toshimo, wird er in ein Medic-Gleiter verfrachtet und fährt ab.<<<

Infofile

Toshimo meint es mit dem Angebot ernst und wird sie auf ein weiteres Abenteuer mitnehmen. Er ist zwar kein Händler, sondern ein ehemaliger Söldner einer

Piratenflotte, er ist aber trotzdem ein netter älterer Herr der zufrieden mit den Charakteren ist.

Shutting Down

>>>Ihr habt es zwar es nicht geschafft Eltrus II hinter euch zu lassen, aber vielleicht bietet das Angebot von Toshimo tatsächlich eine Möglichkeit den Planeten zu verlassen. Ihr habt nun 2 Wochen Zeit euch die Beine zu vertreten, evtl. Schulen oder Trainingshallen zu besuchen und den lokalen Organhändlern aus dem Weg zu gehen, bis Toshimo wieder fitt ist.<<<

Infofile

Ob die Spieler das Angebot von Toshimo annehmen oder nicht ist erst einmal egal. Klar ist, das sie weiterhin auf Eltrus II feststecken, dafür aber um etwas Geld und Erfahrung reicher sind.

Das Abenteuer ist nun zu Ende. Wenn alles gut gegangen ist, haben alle Charaktere überlebt und sie haben die Gang überwältigt.

Die gefundene Ausrüstung der Straßengang dürfen die Abenteuer behalten und evtl. auf dem Schwarzmarkt von Eltrus II verkaufen. Für das erledigen der Straßengang wird von der Regierung eine Belohnung von 5 kC gezahlt. Nicht viel, aber etwas.

Aktion	EP
Alle Charaktere haben überlebt	+10 EP (alle)
Die Gang wurden ohne Hilfe von Toshimo überwältigt.	+30 EP (alle)
Die Gang wurde mit Hilfe von Toshimo überwältigt.	+20 EP (alle)
Aufklärung des Versicherungsbetruges	+10 EP (alle)
Der Techniker Fu Marat wurde gerettet	+10 EP (alle)
Gutes Rollenspiel	+20 EP (Charakter)
Normales Rollenspiel	+10 EP (Charakter)
Schlechtes Rollenspiel	+0 EP (Charakter)