FLUCHT VON BERUS 5

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 17. Oktober 2026





INHALT

Flucht von Berus 5 3
- Vorbereitung 3
- Abenteuer 6
- NPCs 18
- Spezies 20

FLUCHT VON BERUS 5

Wo spielt das Abenteuer?:

Wann spielt das Abenteuer?:

Nach welchen Regeln spielt das Abenteuer?:

Für wie viele Leute ist es gemacht?:

Schwierigkeit für den Spielleiter:

Schwierigkeit für die Spieler:

Spieldauer:

Szenen: Szenen geben Handlung und Orte vor, die die Spieler meist passiv miterleben.

Interaktionen: Interaktionen sind aktive Szenen, die eine Interaktion mit den Spielern erfordern.

Kursive Texte: Kursive Texte können wörtlich vorgetragen werden und beinhalten meist direkte Rede oder Beschreibungen.

> **Boxen:** Boxen stehen für Spielleiterhinweise und beinhalten meist Hintergrundinformationen, welche die Spieler nicht haben können.

Vorbereitung

Setting

Wir schreiben das Jahr 2322. Als Lösung für den drohenden Kollaps durch Überbevölkerung und Ressourcenknappheit, ist die Menschheit zu den Sternen aufgebrochen und fand unerwartetes. Nachdem die umliegenden Systeme kolonisiert wurden und die menschliche Spezies ein immer größeres Gebiet für sich beanspruchte, trafen Sie auf fremde Schiffe ebenso fremder Spezies. Das war der First Contact. Ganze Zivilisationen außerirdischer Spezies enthüllten sich der Menschheit. Nach mehr als 200 Jahren in Ihrer Mitte wurde sich die Menschheit darüber bewusst wie klein und unbedeutend Sie eigentlich war. Viele Kriege wurden im Namen der Menschheit oder auch im Namen des Exoplanetaren Völker Bund (EVB) geführt bei denen die Menschen allesamt eine eher schlechte Figur abgaben. Ein größerer Teil des einst riesigen von Menschen kontrollierten Gebiets ist in Folge dieser Konflikte von anderen Spezies übernommen oder zerstört worden, sodass viele Menschen fliehen mussten. Auch die Erde ist dabei nicht ganz verschont geblieben. Neben den vielen entstandenen sozialen Problemen wurden die meisten, verbliebenen Menschen auf 5 Systeme verteilt die als letztes noch in menschlicher Hand liegen.

Potentielle Skills

Sozial

- Feilschen
- Lügen
- Menschenkenntnis
- Alienkenntnis
- Manipulieren

- Betören
- Beeindrucken
- Unterhalten
- Einschüchtern
- Begeistern
- Beruhigen

Wissen

- Weltraumkunde
- Navigation
- Pilotieren
- Spuren lesen
- Politik
- Medizin
- Mathematik
- Fauna
- Flora
- Ingenieurwesen
- Sternennavigation
- Hacken
- Xenosprachen
- Xenobiologie
- Programmieren
- Wahrnehmung
- Urbanes Wissen

Handeln

- Klettern
- Rennen
- Schlagen
- Treten
- Schießen
- Schneidern
- Kochen
- Heben
- Verstecken
- Stehlen
- Zechen
- Einbrechen
- Nahkampf

Waffen

Waffe	Berechnung
Improvisierte Waffen (Werkzeuge/Bretter)/waffenloser Kampf	1W10 Schaden
Stock	1W10 + 5 Schaden
Messer/Dolch	2W10 Schaden

Pistolen/Blaster	6W10 Schaden
Plasmagewehre	8W10 Schaden
Bombe/Granate/Miene/Raketenwerfer	10W10 Schaden

Rüstung

Rüstung	Berechnung
Kevlarveste	Schüsse machen nur noch 10% des Schadens. Nahkampfangriffe nur noch 50% des Schadens
Schilde	bieten zusätzliche Treffepunkte, Bei Elektrisch basierten Waffen wird der Schaden am Schild verdoppelt

Gesellschaftsstruktur

Regierung

Nachdem die ersten Kolonieschiffe auf fremde Spezies trafen, hat sich die Erde für ein gemeinsames Auftreten der Menschheit entschieden und eine gemeinsame Regierung gebildet, genannt Vereinigte Erden Regierung (VER). Dadurch haben die einzelnen nationalen Regierungen ein wenig an Bedeutung verloren.

Wirtschaft

Durch die weit entwickelte Raumfahrt haben mehrere Firmen Kolonien, Forschungseinrichtungen und Bergbaustationen auf fremden Welten gebaut, um Ressourcen abzubauen und nach deren Verwendungszwecken zu forschen. Dabei sind Millionen von Menschen zu den Sternen aufgebrochen. Nach den Niederlagen der vergangenen 100 Jahre sind die meisten dieser Kolonien und Station verloren gegangen oder aufgegeben worden. Sie bilden ein Zeugnis des Versagens der Menschheit. Viele Nationen haben daraufhin Konzerne gegründet oder übernommen, um die Kontrolle zu behalten. Um organisiert vorgehen zu können, wurden die Regierungseigenen Konzerne zu der Vereinten Handelsgesellschaft der Erde (VHE) zusammengefasst.

Finanzen

Die meisten Spezies haben eine eigene Währung, für Zahlungen innerhalb der EVB werden sogenannte Tois verwendet. Diese Tois sind eine digitale Währung, sie werden von den meisten elektronischen Wallets unterstützt. Zur Umrechnung zwischen 2 Währungen werden komplexe Berechnungen durchgeführt, dabei werden viele Faktoren in Betracht gezogen, wie verfügbare Ressourcen, Rang innerhalb der EVB und noch viele weitere Faktoren. Dadurch kommt ein Umrechnungskurs von 1:236,278 zwischen den Tois und den Menschlichen UNC, auch Unzen genannt. Die UNC werden in 100 Creds unterteilt. Für die Zahlung werden kleine E-Wallet Chips verwendet. Bei ihnen handelt es sich um billigste und einfachste Technologie, welche trotzdem über hohe Sicherheitsstandards verfügen kann.

Apps

Applikationen (Apps) sind kleine Programme die zur Kommunikation und zur Verteilung von Wissen genutzt werden können. Da die meisten wertvollen Ressourcen in die Forschung und das Militär investiert werden, gibt es keine Smartphones mehr. Apps können nur auf öffentlich zugänglichen Terminals genutzt werden. Dafür muss man sich nur mit seinem Ausweis, biometrischen Daten und einem Passwort anmelden. Daraufhin hat man Zugriff auf die selbst eingerichteten Apps sowie einige Standard-Apps.

Raumfahrt

Um weite Strecken in kürzester Zeit zurücklegen zu können, werden sogenannte Skip-Antriebe verwendet. Diese Skip-Antriebe ermöglichen einen fast sofortigen Übergang zu den gewünschten Koordinaten, wobei die menschlichen Antriebe bei weitem noch nicht weit genug entwickelt wurden, um präzise zu navigieren.

Um den Skip durchzuführen, müssen sich die Schiffe jedoch weit von sämtlichen Gravitationsquellen entfernen. Erst mit genug Abstand kann der "Skip" ausgeführt werden.

Abenteuer

Situation

Die menschlichen Protagonisten befinden sich auf dem Planeten Berus 5, der soeben an die Obin abgetreten wurde. Die Obin sind nicht dafür bekannt besonders glimpflich mit der Menschheit umzugehen. Die Menschheit hat solche Situationen in den letzten Jahren schon oft erlebt, deshalb hat ein innovativer Entwickler die App „Flinder“ entwickelt. Diese App wägt Fähigkeiten und Möglichkeiten ab, um Gruppen zusammenzustellen, die das Fluchtpotential aller Teilnehmer optimieren. Die App hat euch einer Gruppe zugeteilt und euch einen Treffpunkt angegeben.

Interaktion: Die Spieler werfen alle einmal einen W6, um festzulegen in welcher Reihenfolge Sie beim Treffpunkt ankommen. Die höchste Augenzahl beginnt. / Die Spieler sitzen schließlich alle an einem Tisch und machen sich bekannt.

> Macht die Spieler häufiger darauf Aufmerksam, dass sie nicht damit rechnen können ewig Zeit zu haben.

Szene: *Ihr seid in Neu-Hamburg, der Hauptstadt von Berus 5. Viele Menschen laufen in Gruppen durch die Stadt und suchen nach einer Fluchtmöglichkeit, um vor dem Ankommen der Obin den Planeten zu verlassen. Berus 5 ist ein offener Planet, was bedeutet, dass sich hier auch außerirdische Spezies niedergelassen haben. Ihr kommt relativ gleichzeitig an der Adresse an, die die App euch als Treffpunkt für die Flucht angegeben hat. Es handelt sich dabei um eine kleine Bar in Nu-Kiez, einem heruntergekommenen Stadtteil von Neu-Hamburg. Über der Tür steht in vergilbten Holo Lettern „Alte Auster“. Als ihr die Bar betretet, seht ihr über der Theke ein Schild mit der Aufschrift: „Menschen bekommen ersten Drink umsonst. Nehmen nur noch Tois!“. Ihr Betreiber ist ein Schleimwesen* [Gorgelmork]*, das sich euch als Chileba vorgestellt hat. Nach einer kurzen Begrüßung setzt ihr euch an einen Tisch in der sonst verwaisten Bar.*

Interaktion:
Umsehen: Die Protagonisten sitzen an einem heruntergekommenen Tisch. Vor der Bar sind ein paar Läden. Die meisten sind verrammelt und hier und da stehen ein paar Individuen verschiedener Spezies in Gruppen herum. Es huschen immer wieder Gruppen von Menschen durch die Straßen, die ihren Weg in ihr neues Leben suchen.

Mit dem Barkeeper reden: Reden sie mit Chileba, kann er ihnen die Adresse von Iglu geben. Erzählen sie ihm von ihren Fluchtplänen, erzählt er ihnen von seinem Blob-Bruder [Dalabul] der auf der „Rainbow Star“ Dienst tut und bietet an ihnen eine Nachricht für ihn mitzugeben, um eine Passage zu ermöglichen (sie erhalten Schleimklumpen). Im Nebensatz erwähnt er, dass ein anderer Blop-Bruder [Barudeger] im „Lux“ arbeitet [Jungrot: Bauarbeiter].

Spricht jemand eine der Gruppen auf der Straße in diesem Moment an, sind sie ablehnend und beenden das Gespräch nach kurzer Zeit.

Nach dem Verlassen der „Alten Auster“

Szene: *Nachdem ihr aus der Bar ins Freie tretet, springen 2 zerlumpte Gestalten aus einer Gasse neben der Bar. Sie halten Messer in ihren zitternden Händen und schreien euch fast hysterisch an: „Gebt uns unser Zeug, sonst setzt's was!“.*
Kampfwerte: Leben: 40, Waffe: Messer

Handeln: 9	Wissen: 3	Soziales: 2
Geistesblitzpunkte: 1	Geistesblitzpunkte: 0	Geistesblitzpunkte: 0
Diebstahl: 15 + 9 = 24	Straßenwissen: 30	Einschüchtern: -10
Messernahkampf: 35 + 9 = 44		
Betteln: 20		
Wegrennen: 40 + 9 = 49		

Interaktion:

Aussehen: Die beiden machen einen erbärmlichen Eindruck. Der Sprecher ist stark auf sein linkes Bein gelehnt und drückt den linken Ellenbogen an seine Seite, wobei er mit seiner zittrigen, rechten das Messer hält. Sein Komplize sieht nicht weniger gut aus: Er hustet ein paar Mal ungesund in seine Hand und bei genauerem Hinsehen sieht man wie rote Sprenkel in seinem verfilzten Bart hängen.

> Einschüchtern: Ein Wurf auf Einschüchtern wird um 10 erleichtert. Bei einem erfolgreichen Wurf fliehen Sie sofort zurück in die Gasse aus der Sie gekommen sind. Bei Fehlschlag, zieht einer der beiden eine fast schon antike Handgranate aus seiner Tasche und droht der Gruppe damit (die Granate ist ein Blindgänger).

Kampf: Kommt es zum Kampf, werden sie versuchen zu fliehen, sobald ihre Trefferpunkte unter 15 fallen oder sie 30 Schaden auf einmal bekommen.

Loot: Außer ihrer schartigen Messer haben sie nichts von Wert bei sich. (Und abgesehen von der Granate, falls sie die nicht eingesetzt haben).

Wissen: Falls sie befragt oder verhört werden können, wissen sie von Zhuk tim und seinem Hangar. Für mehr Informationen, braucht es einen erfolgreichen Wurf auf ein entsprechendes Talent der Gruppe und einen erfolgreichen Wurf auf den Wissenswert der beiden Kanalien.

Iglus Hangar

Szene: *Ihr kommt an einem alten, kleinen Hangar an. Über einer verrosteten Eingangstür steht in einem klassischen Neonschriftzug „Transporte für Jedermann“. Das „mann“ in Jedermann ist mit ein paar Schrottteilen ein wenig verdeckt und mit einem aus Schrott gemachten „n“ überschrieben. Die Tür hat keine Klingel sondern einen altmodischen Schlägel, um sein Kommen anzukündigen. Drinnen begrüßt sie ein mürrischer Kapitän Iglu, der einen mit Schmiere beschmutzen Overall trägt sowie beschmierte Hände und Dreck im Gesicht hat.*

Interaktion:

Umschauen: Bei genauem Umschauen, entdecken sie das Iglu gerade dabei ist sein Schiff, die Alster, zu demontieren.
Auf Nachfrage gibt er an, dass er sie lieber selber zerlegt anstatt es sich von den Obin nehmen zu lassen. Wenn sie auf Ihn einreden, erzählt er ihnen davon wie er seine Mundharmonika an den Dorlok Edgar beim Poker verloren hat und bietet an das Schiff wieder zusammenzubauen und zur Verfügung zu stellen. Dafür will er jedoch seine Mundharmonika zurück.

Wieder auf der Straße

{{szene|*Als ihr wieder auf die Straße tretet, kommt ein Schneckenwesen [Tol] auf euch zu und spricht euch mit den Worten: „Flüchtlinge brauchen doch immer dies und das. Der alte Isseek kann euch da sicherlich behilflich sein.“ an.*

Interaktion: Bei Iseek können sie Sachen kaufen und verkaufen.

Waren:

- Plasmagewehr (100 Tois)
- 5 Granaten (30 Tois)
- Hacking Tool Stufe 3 (100 Tois)
- Premium Katzenfutter (10 Tois)
- Schneidbrenner (20 Tois)
- Synthetisches Seil (5 Tois)

Er hat einen Kommunikator und kann darüber erreicht werden.

Bei Edgar (Zegtus)

Szene: *Edgars Laden hat den Namen „Handel der 3. Art" und befindet sich in einer dunklen Seitengasse von Nu-Kiez. Eine Anzeige über dem Laden wirbt mit den besten Preisen und dem besten Service. Bevor ihr den Laden betretet, schaut ihr nochmal bedrückt hoch und seid erleichtert, dass ihr noch keine Anzeichen vom eintreffen der Obin wahrnehmen könnt. Im Laden findet ihr das komplette Chaos vor: umgeworfene Tische, zertretene Regale und zerstöre Vitrinen. In der Mitte dieses Chaos liegt ein kleines, regloses Krötenähnliches Wesen halb von Trümmern bedeckt.*

Interaktion:

Umsehen: Beim Umschauen finden sie eine Notiz, die mit einer kleinen Vibroklinge an die Wand geheftet wurde. Auf ihr stehen die Worte: *"Danke für die Blumen, das reicht geradeso für die Zinsen Kraplak*. Zhuk tim erwartet das Geld in 3 Tagen".*
*Kraplak: Bedeutet sowas wie Scheißhaufen, weiß nicht jeder.

Loot Laden: Beim genaueren Durchstöbern finden sie eine Blasterzelle, (eine Dose synthetischen Thunfisch), eine Plastikpackung mit abgeblätterter Aufschrift und ein 2 Meter langes Seil aus synthetischen Fasern.
Es gibt einen versteckten Bodentresor (siehe **Bodentresor**).

Loot Edgar: Edgar hat 10 Tois (versteckt) und ein Feuerzeug einstecken.

Bodentresor: Edgar hat einen geheimen Bodentresor mit einem getarnten Handscanner direkt auf dem Fußboden. Dieser Tresor kann nur gefunden werden, wenn der Raum professionell gescannt wird (Wurf wird um 30 erschwert). Um Ihn zu öffnen, muss er gehackt werden oder mit Edgars Hand geöffnet werden (Handflächenscanner).

Loot Bodentresor: 50 Tois, Hackingwerkzeug der Stufe 3.

Edgar helfen: Mit einem Wurf auf Medizin (erleichtert um 20) oder Xenobiologie (erleichtert um 10) können sie Edgar aufwecken und wieder ansprechbar machen. Können sie mit ihm sprechen, erzählt er von dem Überfall durch Zhuk tims „Shadow Ranger". Außerdem gibt er ihnen Informationen über Zhuk tims' Club sowie den Verbleib der Mundharmonika. Ebenso erzählt er Ihnen das Zuhuk tims' Schergen einen KI-Kern gestohlen haben. Er bietet ihnen an die Mundharmonika zu beschaffen, wenn sie ihm den KI-Kern zurückbringen und gibt ihnen nur die Information über den Hangar wenn sie zustimmen. Wenn sie ihn mit Edgar anreden, reagiert er sehr gereizt und fängt an über Iglu zu schimpfen.

Auf dem Weg zum nächsten Ziel

Während ihr durch die Straßen eurem nächsten Ziel entgegen wandelt, läuft eine vogelähnliche Kreatur [Krepok] suchend an euch vorbei. Sie macht dabei komisch mauzende Geräusche.

Interaktion: Falls die Gruppe ihn anspricht, reagiert er sehr gereizt und greift auch an, wenn er sich bedroht fühlt. Schafft die Gruppe es ihn einzuschüchtern oder zu überwältigen (er gibt bei 20 verbleibenden Trefferpunkten auf) erzählt er Ihnen von der verschwundene Pultzek. Er kann ebenfalls Informationen über den Club preisgeben.

Loot: 1 Blaster, 7 Tois

Club „Lux“

Szene: *Ihr kommt vor dem Club an. Er befindet sich dort, wo früher das reine Leben war, der Party-Meile von Nu-Kiez, denn das Feiern haben die Menschen nie verlernt. Das Viertel ist nahezu ausgestorben und es befinden sich nur noch fremde Spezies auf den Straßen. Der Himmel gibt immer noch keine Auskunft über das Eintreffen der neuen Besitzer. Der Club an sich ist einer der besseren in Nu-Kiez und bekannt für seine grandiosen Cocktails. Vor der Tür stehen 2 krächzende Vogelwesen [Krepok] die keinen freundlichen Eindruck machen.*

Interaktion:

Belauschen: Können sie die beiden Krepok belauschen, erfahren sie von dem Ei-Artefakt und das es bisher niemandem möglich war es zu öffnen. Das Wissen können sie nutzen um in den Club und den Hangar zu kommen und die Mobilmachung der „Rainbow Star“ zu erwirken.

Umsehen: Bei genauem Umschauen finden sie einen Lieferanteneingang, an dem eine einfache Dolki Küchenhilfe steht und sich sonnt. Dabei grummelt diese etwas vor sich hin. Er lässt sie nicht einfach passieren.

Optionen Lieferanteneingang

Überwältigen: Wenn sie in der Lage sind ihn still auszuschalten, kommen sie ungehindert in den Club. Wenn sie zu laut sind, kommen die beiden Krepok Wachen vom Eingang sowie eine dritte aus dem Lieferanteneingang.

Ablenkung: Mit einer geeigneten Ablenkung (essen) können sie ihn ablenken und an ihm vorbei schleichen.

Lügen: Mit einer geschickten Lüge können sie Ihn dazu bringen sie reinzulassen.

Bestechen: Mit 5 Tois lässt er sich überzeugen sie durchzulassen (Mit erfolgreicher Probe auf Überzeugung oder Feilschen auch bei 3 Tois). (Er passt allerdings auf, dass die nichts klauen.)

Optionen Vordertür

Überwältigen: Wenn sie in der Lage sind die zwei Wachen still auszuschalten, kommen sie ungehindert in den Club. Wenn sie zu laut sind, kommen die 2 weitere Krepok-Wachen aus dem Club.

Ablenkung: Mit einer geeigneten Ablenkung, können sie die beiden ablenken und an ihnen vorbei schleichen.

Lügen: Mit einer geschickten Lüge können sie die beiden dazu bringen, sie reinzulassen (mit dem Zettel von Edgar oder wenn sie sagen das sie von der Rainbow Star sind, bekommen sie eine Erleichterung von 20. Sie dürfen sich jedoch nicht frei bewegen.)

Bestechen: Mit 10 Tois lassen sie sich überzeugen sie durchzulassen (Mit erfolgreicher Probe auf Überzeugung oder Feilschen auch bei 8 Tois)

In der Küche

Szene: *Nachdem ihr den Lieferanteneingang zusammen mit dem kleinen Wesen* [Dolki] *passiert habt, geht ihr einen kurzen Flur entlang in eine gut ausgestattete Küche. Dort wuseln noch mehr dieser Wesen* [Dolki] *durch die Gegend. Keiner von Ihnen schenkt euch Beachtung. Die Küche hat 2 Türen: Über einer steht "VIP" und über der*

anderen "Club".

Loot: In mehreren Regalen liegen Lebensmittel und ein paar Kochutensilien (Diebstahlwurf erschwert um 20).

Im Club

Szene: *Das Innere des Clubs ist edel eingerichtet. Es stehen moderne Couches und Sessel um schwebende Glastische herum. Eine Treppe führt zu einem im Raum schwebenden Dance Floor mit transparentem Boden, einem DJ Pult sowie einer neuwertigen Holo Lichtanlage. Die linke Wand des Raumes wird von einer Bar eingenommen hinter der ein Schleimwesen herum wuselt, welches bei eurem Eintreten mit seiner Arbeit innehält und euch neugierig mustert.*

Interaktion:

Den Barkeeper ansprechen (nur ohne Eskorte möglich): Der Gorgelmork (Kirilgan) wird sie nicht von alleine ansprechen. Wenn sie es tun, plaudert er nur ein wenig mit ihnen, es sei denn sie haben den Schleimklumpen von Chileba dabei. Dann erzählt er ihnen von Zhuk Tims Hangar und wie man ohne viel Aufsehen über eine schlecht gesicherte Dachluke den Hangar betreten kann. Dazu gibt er ihnen Informationen über ein kleines, eiförmiges Objekt, was dort aufbewahrt wird, und das dessen eigentlicher Nutzen noch ungeklärt ist. Schaffen Sie es eine Weile mit ihm zu plaudern, fragt er sie wie ihr Fluchtplan aussieht. Erzählen sie ihm von ihrem Plan mittels eines Raumschiffs den Planeten zu verlassen, macht er ihnen einen Vorschlag:
Er weiß von einem alten Kanonenboot, dass in dem Hangar von Zhuk tim steht und er hat sich den Zugangsschlüssel von diesem Raumschiff sichern können. Er schlägt vor sie später im Hangar zu treffen, um dort mit Ihnen zu fliehen. Auf die Frage über den Aufenthaltsort von Zhuk tim weist er auf eine Treppe neben der Bar die der Gruppe bisher noch nicht aufgefallen ist. Darüber hängt ein Schild mit der Aufschrift „VIP“. Sie bekommen einen Cocktail.

Nach Gegenständen suchen: Auf einer der Couches liegt ein Blaster (erfolgreicher Wurf auf Wahrnehmung notwendig)

Im VIP-Bereich

Szene: *Der VIP-Bereich ist ein luxuriös eingerichteter Raum, in dem mehrere Sessel um kleine Tische herumstehen. An einer Wand ist eine weitere, unbemannte Bar. An der anderen Wand ist eine transparente Wand, durch welche der eigentliche Club zu sehen ist. Auf der anderen Seite ist eine kleine Treppe, die hoch zu einer Doppeltür führt, neben der 2 weitere Krepok Stellung bezogen haben.*

Wenn noch nicht mit dem Tutoi geredet wurde: Auf den Sitzmöbeln neben euch wartet eine schildkrötenähnliche Lebensform.

Wenn sie eskortiert werden: Die vogelähnliche Lebensform weißt euch mit einem Krächzen an zu warten und verschwindet durch die Doppeltür.

Wenn sie keine Eskorte haben: *Eine der außerirdischen Wachen kommt direkt auf euch zu und fragt: „Was wollt ihr hier und wie seid ihr überhaupt hier reingekommen?“*

Interaktion:

Kampf: Wenn sie keine Antwort haben, müssen sie kämpfen. Falls Ihnen ein Überraschungsschlag gelingt gibt es keine Verstärkung. Wenn sie von Krepok angegriffen werden, kommen 2 weitere zur Verstärkung hinzu (folgen: Misstrauen bei Zhuk tim -20 auf sozialen Proben).

Überzeugen/Lügen: Mit einer guten Lüge oder Ausrede lassen sie die Gruppe zu Zhuk tim.

Kein Erfolg: Falls die Lüge oder Ausrede nicht gelingt, werden Sie von den Krepok rausgeworfen.

Reden mit dem Turtoi: Reden sie mit Theudibos, bekommt er einen paranoiden Anfall. Wenn sie es schaffen ihn zu beruhigen, erzählt er ihnen von seiner Notlage (s. Theudibos Dilema).

Belauschen: Können sie die beiden Krepok vor der Doppeltür belauschen, erfahren sie von dem Ei-Artefakt und das es bisher niemandem möglich war es zu öffnen. Das Wissen können sie nutzen, um in den Hangar zu kommen oder die Mobilmachung der „Rainbow Star“ zu erwirken.

Im Büro

Szene: *Ihr kommt in einen großen Raum. An den Wänden befinden expressionistische und moderne Kunstwerke sowie einige Sammlerstücke in Vitrinen. Am Ende des Raumes sitzt ein weiteres Vogelwesen* [Krepok] *in einem großen Sessel hinter einem noch größeren Schreibtisch aus Massivholz. Er unterhält sich lautstark mit dem Hologramm eines Artgenossens* [Krepok]. *„Mir egal, krieg es hin und finde endlich diese verdammte Pultzek, falls ihr nur ein Härchen gekrümmt wurde, kannst du zu all deinen 256 Göttern beten, dass ich dir nur den Hals umdrehe.“ Das Hologramm erlischt und Zhuk tim wendet sich euch zu und schaut euch mit eiskalten Augen an.*

Ohne Ankündigung: *Er zieht einen Blaster und fragt: „Was wollt ihr hier?“.*

Mit Ankündigung: Reaktion darauf weswegen sie angekündigt wurden.

Interaktion:

Wurf auf Wahrnehmung: Bevor das Hologramm verschwunden ist, konnten sie in der Gesäßtasche des anderen Krepok eine Mundharmonika herausragen sehen.

Nachfrage nach KI-Kern: Zhuk tim weiß nichts von einem KI-Kern. Erzählen sie ihm, dass er von seinen Eintreibern entwendet wurde, ruft Zhuk tim Zhib zu sich. Dieser wird dann nicht im Hangar sein, wenn die Gruppe dort eintrifft.

Nachfrage nach Mundharmonika: Zhuk tim weiß nichts von einer Mundharmonika.

Nachfrage nach Ei: Er gibt ihnen keine Informationen über das Ei, es sei denn Sie schaffen es ihn irgendwie zu überreden, täuschen oder einzulullen.

Anfrage auf Freigabe der „Rainbow Star“: Er lässt sie nur gehen, wenn sie ihm seine geliebte Pultzek Frapita wiederbringen.

Der Hangar

Szene: *Zhuk tims Hangar befindet sich am Rand von Nu-Kiez. Auf dem Weg dorthin könnt ihr gar nicht anders als immer wieder verstohlen gen Himmel zu blicken. Dabei fragt ihr euch wo die Obin denn bleiben oder sind sie bereits angekommen? Bei dem Hangar handelt sich um ein großes Betongebäude mit modernem Öffnungsmechanismus für das Dach. Auf Distanz wirkt er verlassen. Als ihr näher kommt, seht ihr zwei Krepok vor der Tür stehen.*

> Kennen die Charaktere Zhuk tim bereits, erkennen sie die Krepok als dessen Handlanger.

Interaktion:

Umsehen: Der Hangar ist, bis auf eine kleine Gasse, komplett von Gebäuden umschlossen. Die Gebäude um den Hangar sind größtenteils verrammelt, allerdings fällt euch ein kleines Café auf, durch dessen Fenster ihr eine Gruppe verschiedener Spezies bei einer Unterhaltung beobachten könnt.

In die Gasse sehen: Die Gasse endet an einer Steinwand, an der dem Hangar gegenüberliegenden Wand liegen ein paar Türen. (Wurf auf Wahrnehmung: Bei genauem Hinsehen könnt ihr über alte Leitern, Klimaanlagen und Querverstrebungen einen potentiellen Weg nach oben ausmachen)

Wenn sie zu lange vor der Gasse stehen, werden die Wachen auf sie aufmerksam.

Im Café

Szene: *Wenn ihr das Café betretet, hält die Gruppe in ihrem Gespräch inne und schaut euch an.*

Interaktion:

- Wenn sie Dalabul (Blob-Bruder von Chelibi) auf Chelibi ansprechen und ihm den Schleimklumpen zeigen, setzt er sich bei „Thedi" für sie ein.
- Sprechen sie die Gruppe an, müssen sie zuerst „Thedi" überzeugen damit sie von ihrer Notlage erfahren.

Theudibos Dilema

Als die Crew der Rainbow Star den Hangar das erste Mal verlassen wollte, ist durch eine Unachtsamkeit (laut Zhib ist die Crew der Rainbow Star verantwortlich, laut Crew Zhib und seine Leute)[Zhuk tim glaubt natürlich Zhib] die geliebte Pultzek von Zhuk tim entlaufen. Zhuk tim lässt die Rainbow Star nicht starten bis sie wieder da ist.

Optionen Vordertür

Interaktion:

- Überwältigen: Wenn die Charaktere in der Lage sind die Wachen still auszuschalten, kommen sie ungehindert in den Hangar. Wenn sie zu laut sind, kommen die 2 weitere Krepok aus dem Hangar.
- Ablenkung: Mit einer geeigneten Ablenkung können sie die beiden Wachen ablenken und an ihnen vorbei schleichen.
- Lügen: Mit einer geschickten Lüge können sie die beiden Wachen dazu bringen sie reinzulassen.
- Bestechen: Mit 50 Tois lassen die Wachen sich überzeugen die Charaktere durchzulassen (Mit erfolgreicher Probe auf Überzeugung oder Feilschen auch bei 40 Tois). Bei Bestechung weisen die Wachen sie auf eine Nische links vom Eingang hin. (siehe: **Nische**)

Auf dem Dach des Hangars

Szene: *Neben euch ist eine Vertiefung, in welcher der Öffnungsmechanismus für das Dach verbaut ist. Dieser Mechanismus füllt fast das gesamte Dach aus. Auf eurer Seite des Daches befindet sich eine kleine Erhöhung, die auf eine Luke schließen lässt.*

Interaktion:

Hacken: Die Luke ist mit einem Stufe 2 Sicherheitsschloss verriegelt, kann aber geknackt werden. Bei Erfolg gelangen sie direkt in das Büro des Vorarbeiters.

Heimlich: Wenn sie es schaffen heimlich in das Büro einzudringen warten dort keine Encounter.

Einbruch: Wenn sie keinen Wert auf Heimlichkeit legen, wartet drinnen bereits Zhib auf sie, der direkt Alarm schlägt (2 Krepok und 2 Shadow Ranger (Tzynn) kommen zur Hilfe), außerdem werden sie von den Krepok vom Eingang gehört. Wenn der Kampf zulange dauert, kommen die 2 Wachen vom Eingang auch noch rein.

Shadow Ranger Equipment: Rüstung: 3x0,5 Schaden **Bewaffnung:** Plasmagewehre **Boni:** +10 auf jeden Kampfwurf

Wenn die Hindernisse überwunden wurden siehe **Büro des Vorarbeiters**

Im Hangar

Szene: *Unterhalb des Auffahrbaren Hangardaches herrscht großer Betrieb. Überall laufen Kreaturen verschiedener Spezies umher, einige tragen Waffen, andere Kisten. Neben diesen und hunderter weiterer Kisten, stehen dort mehrere Raumschiffe herum. Die meisten von Ihnen werden gerade beladen. Auf der rechten Seite des Hangars befinden sich 3 Türen. Rechts oberhalb der Türen ist ein Raum mit einer großen Fensterfront. Rechts neben dem befensterten Raum geht ein metallener Steg auf eine weitere Tür zu.* Alleine können die Charaktere sich im Hangar nicht frei bewegen, sie brauchen entweder eine Begleitung oder eine gute Verkleidung. Sich heimlich durch den Hangar zu schleichen ist wegen der großen Betriebsamkeit und ohne irgendwelche Ablenkungsmanöver um 10 erschwert.

Nische

Szene: Links neben dem Eingang ist ein Vorhang, hinter dem sich ein Nische befindet. In dieser Nische stehen mehrere Spinde, die einfache, mechanische Schlösser haben und ein größerer Schrank, der mit einem Stufe 1 Schloss verriegelt ist (Inhalt der Spinde: 1 Arbeiter Overall pro Spind. Im Schrank befinden sich 14 Tois und und ein paar Spindschlüssel). Die Nische ist nicht so leicht zu entdecken.

Innere des Hangars

Interaktion:

Umsehen: Die Rainbow Star steht abseits von den anderen Schiffen im hinteren Teil des Hangars. Sie ist mit einer Gravitationssperre verbunden, welche das Schiff am abheben hindert.

> Um diese unbemerkt zu deaktivieren, muss der Hauptcomputer des Hangars im befensterten Raum des ersten Stocks gehackt werden (direkt an dem Terminal wird kein Wurf auf hacken benötigt). Ansonsten kann das Gerät auch direkt gehackt oder mit 750 Schadenspunkten zerstört werden (beides löst einen Alarm aus der sofort 5 Krepok auf den Plan ruft).

Schiff klauen: Falls sie die Möglichkeit einer Schiffsentführung in Betracht ziehen, fällt Ihnen auf der gegenüberliegenden Seite zu den 3 Türen, relativ zentral im Hangar ein altes Krepok Kanonenboot auf. Die meisten Arbeiten finden entfernt von diesem Schiff statt, weshalb sich dort keine Arbeiter aufhalten. Das Cockpit liegt jedoch in direkter Sichtlinie zur Kommandozentrale des Hangars. Das Schiff ist mit einem Stufe 3 Schloss verschlossen und das Schiff lässt sich mit einem Erschwernis von 10 Punkten auf alle Proben benutzen (Erschwernis wegen fremder Sprache, kann durch eine Übersetzung ausgehebelt werden). Diese Beschränkung gilt nur für dieses Abenteuer.

Abfliegen: Um ein Raumschiff zu starten, muss zuerst das Dach des Hangars aufgefahren werden. Dies kann über das Terminal in der Kommandozentrale oder über das Hacken/Kurzschließen eines Schaltkreises neben den 3 Türen geschehen. Das Manipulieren des Schaltkreises wird in den meisten Fällen irgendjemanden auffallen. Falls der Schaltkreis manipuliert wurde, kann das Dach nicht mehr so einfach geschlossen werden. Die Öffnung wird natürlich auffallen und kann einen Kampf gegen die 5 anwesenden Krepok Aufseher nach sich ziehen. Die Gruppe sollte so schnell wie möglich mit einem Schiff verschwinden.

Raum 1 (rechts)

Als ihr die rechte Tür öffnet, seht ihr eine Treppe die nach oben in die Kommandozentrale führt, zu ihrer linken befindet sich eine weitere Tür. An der rechten Wand hängen 2 Schilder die nach oben zeigen. Auf dem ersten Steht Kontrollraum und auf dem zweiten Büro des Vorarbeiters.

Die Tür links: Die Tür kann ohne Schwierigkeiten geöffnet werden, sie führt in den Aufenthaltsraum. Allerdings bemerken die Wachen des Lager sie nicht. (siehe Raum 2)

Die Treppe hoch: Die Treppe führt ein Stockwerk weiter nach oben. Sie endet vor einer Tür. Auf dieser Tür steht Kontrollraum.

Kontrollraum

Szene: *Bei dem Kontrollraum handelt es sich um einen kleinen Raum mit mehreren Konsolen und Steuergeräten. Die Kontrollen werden von einer großen Fensterfront, hinter der das Innere des Hangars zu sehen ist, dominiert. Als ihr die Tür öffnet, seht ihr einen Menschen und ein Vogelwesen vor den Kontrollen sitzen. Das Vogelwesen fingert mit einem kleinen, metalischen Objekt herum, welches es bei eurem Eintreten sofort verschwinden lässt. Am hinteren Teil des Raumes befindet sich eine Tür mit einem Schild darauf.*

Wenn sie bei Zhuk tim waren, erkennen sie den Krepok als den aus dem Hologram. Der Raum ist etwa 3 Meter breit und 5 Meter tief. Der Krepok sitzt 2m und der Mensch etwa3-4m von der Tür entfernt. Bei dem Krepok handelt es sich um Zhib, der rechten Hand von Zhuk Tim. Wenn sie von Zhib bemerkt werden, fragt er Sie was sie dort zu suchen haben.

Falls er Sie als Feine identifiziert, versucht er einen versteckten Knopf zu drücken, welcher einen Shadow Ranger und 2 Krepok auf den Plan ruft (Der Shadow Ranger wird von dennen aus dem Aufenthaltsraum abgezogen). Shadow Ranger Equipment: Rüstung: 3x0,5 Schaden Bewaffnung: Plasmagewehre Boni : +10 auf jeden Kampfwurf

Wahrnehmung: Bei einem erfolgreichen Wurf, kann ein Knopf ausgemacht werden, der einen Sichtschutz aktiviert sowie das metallische Objekt von Zhib als Mundharmonika identifiziert werden. Bei Betätigung des Sichtschutzes greift der Krepok sofort an. Auf der Tür am Ende des Raumes steht „Büro des Vorarbeiters“.

Kontrollen: An den Kontrollen kann die Gravitationssperre der Rainbow Star deaktiviert (erfolgreicher Wurf auf entsprechendes Talent) und das Dach aufgefahren werden (gute Stats auf Wissen reichen dafür). Wenn sie es schaffen den Menschen auf ihre Seite zu ziehen, betätigt er die Kontrollen und kann Ihnen Informationen über den KI-Kern und das EI geben.

Weg zum Büro des Vorarbeiters

Szene: Weg vom Büro:: *Als ihr die Tür öffnet, seht ihr einen metallenen Laufsteg, welcher über einen Abgrund auf eine weitere Tür zuführt. Der Laufsteg ist bis auf ein Geländer an den Seiten komplett offen und gut vom Rest des Hangars einsehbar. Unterhalb des auffahrbaren Hangardaches herrscht großer Betrieb. Überall laufen Kreaturen verschiedener Spezies umher, einige tragen Waffen, andere Kisten. Neben diesen und hunderter weiterer Kisten, stehen dort mehrere Raumschiffe herum. Die meisten von Ihnen werden gerade beladen. Auf der rechten Seite des Hangars befinden sich 3 Türen. Rechts oberhalb der Türen ist ein Raum mit einer großen Fensterfront. Rechts neben dem befensterten Raum geht ein metallener Steg auf eine weitere Tür zu. Alleine können die Charaktere sich im Hangar nicht frei bewegen. Sie brauchen entweder eine Begleitung oder eine gute Verkleidung. Sich heimlich durch den Hangar zu schleichen ist wegen der großen Betriebsamkeit und ohne irgendwelche Ablenkungsmanöver um 10 erschwert.*

Interaktion:

Überqueren: Sollten sie versuchen den Laufsteg alleine und ohne Vorkehrung zu überqueren (Heimlichkeit, Verkleidung, etc.), werden sie unweigerlich von den Arbeitern und Aufsehern im Hangar entdeckt.

Büro des Vorarbeiters

Szene: *Ihr seht in einen Raum, der von einem Schreibtisch dominiert wird. Hinter dem Schreibtisch befindet sich ein Sideboard, ansonsten stehen hier und da ein paar Aktenschränke. Neben einer kleinen Dachluke ist die einzige Zugangsmöglichkeit eine Tür. An einer Wand befinden sich kleine Bullaugen die in das innere des Hangars weisen.*

Wenn Encounter vorhanden: Auf dem Stuhl hinter dem Schreibtisch sitzt eine Vogelähnliche Kreatur, die bei eurem Eindringen sofort einen kleinen Knopf unter dem Schreibtisch betätigt.

Wenn heimlich Eingedrungen: Ansonsten ist der Raum leer.

Das Büro hat eine länge von 6m (3m vor dem Schreibtisch 1 dahinter) und eine Breite von 5m.

Interaktion:

Durchsuchen des Schreibtisches: Beim durchsuchen des Schreibtisches finden die Charaktere (nur wenn Zhib nicht von Zhuk tim geholt wurde) die Mundharmonika von Captain Iglu, ansonsten nur einen Knopf an der Unterseite des Schreibtisches. (Bei Betätigung stürmen 1 Shadow Ranger (Tzynn) und Zhib (sofern vor Ort) den Raum. (Der Shadow Ranger wird von denen aus dem Aufenthaltsraum abgezogen).

Rüstung: 100 Bewaffnung: Plasmagewehre Boni : +10 auf jeden Kampfwurf

Durchsuchen des Sideboards: Eines der Fächer ist mit einem einfachen Schloss verschlossen (einfaches Aufbrechen möglich; kein hacken da mechanisch). In diesem Fach finden Sie 64 Tois und Edgars KI-Kern.

Bei Eindringen übers Dach siehe: **Weg zum Büro des Vorarbeiters**

Raum 2 (mitte)

Szene: *Durch die Tür in der Mitte betretet ihr einen Raum, welcher erst ein paar Meter schmal nach geradeaus verläuft, sich dann aber in einem 90 Grad Winkel nach links öffnet und dort breiter um die Ecke verschwindet. Hinter der Ecke könnt ihr Stimmen ausmachen.*

Interaktion:

Betreten durch Tür im Hangar: Durch ein Betreten mittels dieser Tür werden die Wachen am Lager (wegen dem Lärm aus dem Hangar) auf sie aufmerksam und schauen nach wer reingekommen ist.

Betreten vom Treppenhaus: Sie können den Raum unbemerkt betreten (sofern die Tür zum Hangar im Treppenhaus geschlossen wurde) und befinden sich noch außer Sicht der Wachen, links von Ihnen ist die Tür die in den Hangar führt.

Um die Ecke gehen: Wenn sie um die Ecke gehen, werden die 3 Wachen auf Sie aufmerksam, wenn sie nicht erklären können was sie hier wollen (scheinbar wurde der Raum zum Sperrgebiet erklärt) greifen die 3 an. Es handelt sich bei ihnen um einen Teil der „Shadow Ranger“. Die Wände des Raumes sind sehr dick, darum würde man den Kampf nicht im Hangar hören (im Klo wäre es möglich).

Um die Ecke sehen: Als ihr um die Ecke schaut, seht ihr dort einen länglichen Raum, mit einem metallenen, länglichen Tisch in seiner Mitte. An der rechten Wand ist eine verdreckte Küchenzeile und auf der linken Seite einige aufgebrochene Snack- und Getränkeautomaten. An der hinteren Wand ist eine massive Sicherheitstür. Diese Tür wird von 2 Echsenähnliche Kreaturen (Tzynn) flankiert, welche sich lässig an die Wand lehnen. An dem Tisch sitzt, mit Blick auf die Sicherheitstür gerichtet, ein Mensch.
[Der Raum ist etwa 20m lang, Knasttisch (Stühle sind fest dran) hat etwa 15m und 7m breit, 3m = Knasttisch (Stühle sind fest dran) und 1m die Küche und Automaten, 2m Gang pro Tischseite]
Anwesende Ranger: 2 Tzynn und 1 Mensch

Shadow Ranger Equipment:Rüstung: 3x0,5 Schaden Bewaffnung: Plasmagewehre Boni: +10 auf jeden Kampfwurf

Das Lager öffnen: Das Lager ist mit einem Stufe 3 Schloss abgeriegelt. Wenn die Wachen ausgeschaltet werden, kann die Schlüsselkarte bei dem Menschen gefunden werden.

Im Lager

Szene: *Als ihr den Inhalt des Lagerraums seht, stockt euch der Atem. In der Mitte des Raumes befindet sich ein Ei. Dieses ist künstlerisch verziert und hat eine angenehme Aura. Sein Anblick ist so fesselnd, das sämtliche der anderen Objekte im Raum verblassten.*

Interaktion:

Heimliches Eindringen: Bei zu lauten Geräuschen werden die Wachen auf das Eindringen aufmerksam und betreten das Lager.

Eindringen durch die Tür: Neben dem Ei finden Sie in den Kisten etwas Sprengstoff, ein paar Werkzeuge und Maschinenteile.

Raum 3 (links)

Szene: *Als ihr den Raum betretet, zieht euch der wohlbekannte Geruch von Urin und Fäkalien entgegen. Ihr steht in einer Toilette. Der Raum ist etwa 4 Meter breit und 3 Meter tief. Auf der linken Seite befinden sich 2 Klo Kabinen, wobei unter einer eine bräunliche Flüssigkeit hervor läuft. Auf der rechten Seite ist ein Waschbecken sowie 2 Urinale. Das einstige Weiß der Urinale ist unter gelben Urinstein nur noch wage auszumachen und auch das Waschbecken erfreut sich keines besseren Zustandes.*

Interaktion:

Wahrnehmung: Erfolgreich: Oberhalb der verstopften Toilette könnt ihr an der etwa 2,5m hohen, verdreckten Decke einen Lüftungsschacht ausfindig machen.

Durch den Luftschacht: Der Luftschacht führt mit einigen Verwinkelungen in das Lager. Er kann allerdings nicht von jedem benutzt und nicht alleine erreicht werden (Es sind auf jeden Fall Proben für das durchqueren und das erreichen notwendig). Falls das Lager erreicht werden kann, siehe Im Lager

Die Raumschiffe

Stationen:

- Navigation/Scanner [Lässt sich bei mehreren Spielern unterteilen] (Wurf für Erleichterung bzw. Erschwernis Ausweichen und Schießen)
- Waffensysteme (Wurf für Schießen)
- Pilot (Wurf auf Ausweichen)

Falls die Gruppe den Ki-Kern besitzt und ihn erfolgreich einbauen kann, gibt es +20 auf alle Proben für Raumschiff Aktionen

Eine Erklärung von den Werten der Schiffe befindet sich hier.

Krepok Kanonenboot

Szene: *Nachdem es euch möglich war in das Schiff einzudringen, erweist es sich als verweist, scheint allerdings einsatzbereit zu sein. Es wirkt merkwürdig fremd und bei einem kurzen Blick in die Schiffsbrücke wird auch klar warum. Sämtliche Kontrollen sind mit einer Xenosprache beschriftet. Neben den Kontrollen fällt euch ein Zettel auf der ebenfalls in Xenosprache verfasst wurde. Durch die Fronmtscheibe der Brücke ist die Größe Fensterfront innerhalb des Hangars gut zu sehen.*

Aufbau: Es hat die Form eines Wassertropfens und verfügt über genug Kapazitäten um 5 Crewmitglieder zu beherbergen. Neben der Brücke, der Kombüse, dem Maschinenraum und einem kleinen Frachtraum verfügt es noch über 3 Quartiere (2x2 Personen, 1x1 Person [Kapitän]) und einen Aufenthaltsraum in seinen Schiffsinneren. Zentrales Element dabei ist der Aufenthaltsraum.

Zettel: Auf dem Zettel wird auf einen möglichen Clank Befall des Schiffes hingewiesen.

Brücke: Wenn sich jemand zu lange hinter den Kontrollen der Brücke aufhält, fällt ihre Anwesenheit den im Kontrollraum befindlichen Krepok auf und er schlägt Alarm. Das ruft die 5 Aufseher auf den Plan, die nun versuchen das Schiff zu stürmen.

Stats:

Leben	**Waffenschaden: w10*100**
Rumpfintegrität (W 2-5): 2500	Boni: Wegen Schaden durch Clanks langsamer (-10 auf Ausweichen)
Triebwerke (W1): 800	Zeit zum Erreichen des Sprungpunkts: 10 Runden
Waffensysteme (W6): 500	Zielcomputer/Treffer bonus: +10

Schiff verfügt über Schilde, diese sind allerdings ausgefallen. (Mit einer Probe auf Reparieren um 60 erschwert können die Schilde reaktiviert werden) Schildleben: 300

Rainbow Star

Szene: *Nachdem ihr und die Crew die Rainbow Star betreten habt, zeigt euch Theudibos sein Schiff und weißt euch in die Systeme ein ein.* [Klärung welcher Charakter geht an welches System.]

Die Rainbow Star ist ein Schiff unbekannter Bauart. Es ist das größte Schiff im Hangar und hat Kapazitäten für etwa 10 Crewmitglieder. Sein Hauptzweck ist der sichere Transport von Waren, was sich bei der Bewaffnung und der Mobilität bemerkbar macht.

Stats:

Leben	**Waffenschaden: W8*100**
Rumpfintegrität (W 2-5): 3500	Boni
Triebwerke (W1): 1000	Zeit zum Erreichen des Sprungpunkts: 7 Runden
Waffensysteme (W6): 750	Reparatur durch Plex (einmalig) Dauer 1 Runde: System Reparieren

Die Alster

Szene: *Iglu zeigt euch Stolz das Innere seines Schiffes. Es ist zwar alt, aber dennoch tauglich. Die Alster ist ein altes Frachtschiff. Es wurde nur für eine kleine Crew konzipiert. Iglu hat die Triebwerke ein wenig mit außerirdischer Technologie frisiert, dadurch kann es ungewöhnlich hohe Geschwindigkeiten erreichen. Allerdings wurde es nur mit minderwertigen, menschlichen Waffen ausgestattet, wodurch seine Kampfkraft stark vermindert wurde.*

Stats:

Leben	**Waffenschaden: w4*100**
Rumpfintegrität (W 2-5): 1250	Boni
Triebwerke (W1): 700	Zeit zum Erreichen des Sprungpunkts: 5 Runden
Waffensysteme (W6): 350	Ausweichen: +10

Raumkampf

Der Kampf wird wie ein normaler Kampf in Runden ausgespielt. Bei einem Treffer wird mit einem W6 festgelegt welche Stelle des Schiffes getroffen wird (W1: Triebwerke, W2-5: Rumpfintegrität, W6: Waffensysteme [steht bei den Stats eines jeden Schiffes dabei]).

Bei Ausfall eines Systems kommt es zu folgenden Repressalien:

System	Obin Schiff	Spieler Schiff	Boni
Waffensysteme	Schiff kann nicht feuern	Schiff kann nicht feuern	Bei staker beschädigung -10 auf Zielen
Triebwerke	Schiff fällt zurück und braucht mindestens 1 Runde um wieder in Schussreichweite zu kommen	Schiff nähert sich nicht mehr dem Sprungpunkt, bis die Triebwerke wieder flott sind	-10 auf ausweichen (beschädigtes Schiff), +10 auf Zielen (unbeschädigtes Schiff)
Rumpf	Schiff wird zerstört	Schiff wird zerstört	

Stats:

Leben	Waffenschaden: w4*100
Rumpfintegrität(W 2-5): 1500	Ausweichen: 30
Triebwerke (W1)[Ausfall nur für 1 runde]: 500	Schießen: 50
Waffensysteme (W6)[Ausfall nur für 1 runde]: 350	

Der Kampf wird durch einen Warnschuss der Obin eröffnet.

Flucht

Szene: *Euer Raumschiff erhebt sich langsam durch die geöffneten Hangartore und langsam aber sicher wird Neu-Hamburg immer kleiner und kleiner. Ihr verlasst den Planeten und setzt Kurs auf den nächstmöglichen Punkt für den Skip. Ihr habt schon einen Großteil der nötigen Distanz zurückgelegt, als eure Sensoren 3 große Objekte in der unmittelbaren nähe von Berus 5 erfasst. Euch ist sofort klar was das bedeutet. Die Obin sind angekommen. Ihr werdet sofort über Funk gerufen und dazu aufgefordert zum Planeten zurückzukehren. Zeitgleich entfernen sich 2 kleinere Objekte von den Großen Obin Schiffen und bewegen sich mit großer Geschwindigkeit auf euch zu.*

NPCs

Bewohner von Neu-Hamburg

Captain Iglu

Ein älterer Mann mit hamburger Akzent. Er ist der erste NPC auf den die Gruppe trifft. Er ist etwa 1,80m groß, hat schütteres, graues Haar, welches wegen einer altmodischen Kapitänsmütze fast nicht zu sehen ist, und er trägt einen blauen Trenchcoat mit grüner Cargopants und schweren Stiefeln. Außerdem raucht er Pfeife und ist stolzer Besitzer eines alten Raumschiffes, der Alstar.

Er will den Planeten und sein geliebtes Neu-Hamburg nicht verlassen. Er wurde von seiner Enkelin bei „Flinder“ angemeldet.

Chileba

Chileba ist der Besitzer der „Alten Auster“, einer kleinen Bar im Stadtteil Nu-Kiez. Er wird die Bar unter den Obin weiterführen und hat eine Schwäche für die Menschheit, weswegen seine Bar weiterhin für verirrte Flüchtlinge geöffnet hat, wobei jeder Flüchtling ein gratis Getränk von ihm erhält. Er hat 2 Blop-Brüder auf Berus 5, zum einen den frisch gebackenen Navigator der Rainbow Star Dalabul und den Barkeeper im Club Lux Barudeger. Mit letzterem hat er einst seine Bar eröffnet und betrieben, bis Sie sich zerstritten haben und nun nicht mehr gut aufeinander zu sprechen sind.

Edgar (Zegtus)

Edgar ist ein Händler. Er hat häufiger Geschäfte mit den Untergrundbossen von Neu-Hamburg gemacht und sich dabei ein wenig verkalkuliert. Eine seiner Lieferungen, die für den Untergrundboss Zhuk Tim bestimmt war, ist beschlagnahmt worden. Da Zhuk Tim nicht gerade begeistert über das Verschwinden seiner Waren war, verlangt er die volle Rückerstattung der Kosten. Der geizige Dorlok allerdings weigert sich auch nur einen Toi zu zahlen. Er hasst den Namen Edgar und reagiert ganz schön gereizt wenn man ihn so nennt.

Zhuk tim

Zhuk tim ist einer der mächtigsten Gangsterbosse von Neu-Hamburg und operiert von seinem Nachtclub dem „Lux" in Nu-Kiez aus. Als Krepok verfolgt er die Betätigungsfelder Drogenhandel, Schmuggel und Piraterie in den umliegenden Systemen. Für die Durchführung seiner Jobs unterhält er eine kleine Flotte von Kanonenbooten und Frachter, die meisten davon bewaffnet. Zusätzlich hat er eine kleine Armee von Handlangern, die meisten davon sind Krepok wie er. Gefürchtet wird er vor allem für seine Sondereinsatztruppe die „Shadow Ranger". Sie besteht aus zwei Tzynn, einen Rebirion, zwei Ex-Flottenmitgliedern der Menschen und einen kommandierenden Krepok, Zhib. Durch die „Shadow Ranger" war es ihm möglich seine Macht zu erhalten und konkurrierende Organisationen auszuschalten. Diese Einheit wird nur dann eingesetzt, wenn jemand Zhuk tim hart ans Bein gepisst hat. Sie ist sein Rache-Instrument. Seine einzige Schwäche ist seine Pultzek, Frapita, aber er wäre nicht Zhuk tim wenn er sich damit erpressen lassen würde. Durch sein Interesse an hat er angefangen eine Sammlung exquisiter Kunstgegenstände zusammenzutragen.

Zhib

Er ist Zhuk tims rechte Hand. Er kümmert sich um die dreckigen Geschäfte der Organisation wie zum Beispiel Schmuggel, Erpressung, Überfälle und Geldwäsche. Bei den meisten von Zhuk tims Geschäften verdient er kräftig mit, auch wenn Zhuk tim nicht immer darüber Bescheid weiß. Sein Büro ist in Zhuk Tims Hangar. Von dort aus erledigt alle anfallenden Tätigkeiten.

Barudeger

Barudeger ist ein Gorgelmork. Er arbeitet als Barkeeper im Club „Lux". Einst hat er die „Alte Auster" mit seinem Blop-Bruder Chileba eröffnet und betrieben. Doch seitdem er einmal überfallen wurde, hat er sich verändert. Er war nicht mehr damit zufrieden wie sein Blop-Bruder und er die Bar führten. Er zerstritt sich mit ihm. Da ihm nach dem Bruch mit seinem Bruder die Mittel für etwas Neues fehlten, fing er als Barkeeper im Club „Lux" an.

Rainbow Star

Dalabul

Dalabul ist ein Gorgelmork den Theudibos als neuen Navigator anheuern musste, um sein Schiff steuern zu können. Ihn zog es schon immer zu den Sternen, bisher hatte er allerdings keinerlei Möglichkeit Berus 5 zu verlassen. Deshalb sieht er in seiner Heuer als Navigator eine riesige Chance den Planeten endlich verlassen zu können. Dass er streng genommen keine Ahnung von Navigation besitzt, ist ihm dabei egal. Er hat 2 Blob-Brüder auf Berus 5: Chileba und Barudeger.

Theudibos

Theudibos ist ein Turtoi. Er lebt auf der Konsu Schildwelt „Anxos" und ist der Kapitän der „Rainbow Star". Mit seinem Schiff ist er im Auftrag seiner Schildgemeinde nach Neu-Hamburg gereist. Er soll dort einen Handel mit Zhuk tim abschließen, über einige Tonnen Treibstoff, Waffen und Munition. Als Tausch hat die Schildgemeinde ein Artefakt von ihrer Schildwelt dargeboten, welches sie für Konsu Kunst hielten. Nach Abschluss des Handels, hat er ausversehen die Tür des Hangars einen Moment zu lange offen stehen

lassen, sodass Zhuk tims Pultzek, Frapita, entfliehen konnte. Nachdem das bemerkt wurde, hat Zhuk tim die „Rainbow Star“ stillgelegt bis die Pultzek wieder da ist. Sie sitzen nun schon seit 2 Wochen fest. Die Aussicht auf das Eintreffen der Obin hat ihn und seine Turtoi Crew in Panik verfallen lassen. Seine Crew hat sich daraufhin klammheimlich aus dem Staub gemacht, was ihn dazu gezwungen hat eine neue Crew anzuheuern. Die „Rainbow Star“ zurückzulassen steht außer Frage, dafür ist seine Mission zu wichtig für seine Schildgemeinschaft. Er könnte Ihnen nicht mehr unter die Augen treten.

Plex

Plex ist ein Rebirion, welcher als Ingeneur auf der Rainbow Star dient. Er ist eines Tages mit einer Kapsel auf der Schildwelt „Anxos“ abgestürzt. Über seine Vergangenheit und warum er alleine unterwegs ist, wird nur gemutmaßt, womit seine Vergangenheit ein Geheimnis bleibt. Nach einigen Hilfestellungen und anderen Diensten für die Turtoi auf „Anxos“ wurde er zu einem geduldeten Mitglied der Schildgemeinde. Im Verlauf der Jahre wurde er mit mehreren Missionen für die Sicherheit und den Erhalt der Schildwelt betraut, weswegen er ebenfalls ausgewählt wurde um Theudibos auf seiner Mission zu begleiten.
In seiner Heimatwelt hat er sich dem schlimmsten Verbrechen schuldig gemacht, das ein Rebirion begehen kann: Dem versuchten Hacken eines anderen Rebirion. Deshalb verhängte die Schwarmintelligenz die Höchststrafe. Die Desintegration von Plex aus der Schwarmintelligenz. Rebirion schätzen neues Wissen mehr als alles andere, weswegen Plex versucht an technische Erkenntnisse zu gelangen, um durch sie seinen Platz in seiner Heimat zurückzugewinnen.

Spezies

Diese Auflistung enthält einige Spezies, die den Menschen bekannt sind, sowie den bisher bekannten Eigenschaften und Lebensweisen dieser. Die menschliche Xenobiologie ist noch nicht sehr weit fortgeschritten, weswegen vieles auf Erzählungen und Gerüchten beruht und noch viele Lücken sowie Widersprüche aufweist. Nicht jeder kennt die unterschiedlichen Spezies oder ihre Eigenheiten.

Intelligente Spezies

Die Werte können natürlich von zu Person unterschiedlich sein. Die Werte der Fähigkeiten, die in Klammern einen Beruf stehen haben, beziehen sich nur auf Leute mit dem Beruf (den Bonus würde ich trotzdem drauf schlagen).

Menschen

Die Menschen sind ein Schatten ihrer selbst. Nachdem die letzten 100 Jahre sehr entbehrungsreich für diese vergleichsweise junge Spezies war, versuchen sie mit allen Mitteln ihre alte Stellung und Besitztümer zurückzuerlangen. Jedoch scheint es so, als ob jedes strategische und politische Bündnis zum Scheitern verurteilt ist. Bewaffnung: Blasterpistole Lebenspunkte: 70

Handeln: 14	**Wissen: 14**	**Soziales: 10**
Geistesblitzpunkte: 1	**Geistesblitzpunkte: 1**	**Geistesblitzpunkte: 1**
Schießen: 55 + 14 = 69	Wahrnehmung: 40 + 14 = 54	Einschüchtern: 45 + 10 = 55
Waffennahkampf: 45 + 14 = 59	Ingeneurswesen (Techniker): 40 + 14 = 54	Begeistern: 50 + 10 = 60
Waffenloser Nahkampf: 40 + 14 = 54	Sternennavigation (Pilot): 60 + 14 = 74	

Dolki

1,20 m hohe, humanoide Kreaturen mit schmalem Körper und dicken Unterarmen. Sie atmen Methan, weswegen Sie meist einen Tank damit auf dem Rücken tragen. Sie besitzen eine sehr hohe Fortpflanzungsrate, was dazu führt, dass man einen Unggoy selten alleine antrifft. Sie gelten im allgemeinen als Konfliktscheu und Feige. Durch die riesige Bevölkerung ihrer Heimatwelt, wurde die

Umwelt und Natur des Planeten nahezu vernichtet. Ihr Ökosystem steht kurz vor dem Kollaps. Darum sind viele Unggoy aufgebrochen, um eine Rettung für ihre sterbende Welt zu finden oder sich woanders ein anderes Leben aufzubauen. Bei den meisten Spezies werden sie für niedere Tätigkeiten angestellt. Bewaffnung: Blasterpistole Lebenspunkte: 30

Handeln: 7	**Wissen: 6**	**Soziales: 4**
Geistesblitzpunkte: 1	**Geistesblitzpunkte: 1**	**Geistesblitzpunkte: 0**
Schießen: 25 + 7 = 32	Ingenieurwesen (Techniker): 25 + 6 = 31	Motivieren (nur in Gruppen) [Bei Erfolg alle Proben +10]: 40 + 4 = 44
Waffennahkampf: 25 + 7 = 32	Sternennavigation (Pilot): 30 + 6 = 36	
Waffenloser Nahkampf: 20 + 7 = 27		

Krepok

Die Krepok sind vogelähnliche humanoide, 1,50 m große Geschöpfe. Außerdem verfügen über ein wenig Gefieder an der Rückseite ihrer Arme. Sie gelten im allgemeinem als sehr verschlagen und hinterhältig. Viele Krepok stehen unter Verdacht sich der Piraterie schuldig gemacht zu haben. Bewaffnung: Blasterpistole/Plasmagewehr Lebenspunkte: 60

Handeln: 13	**Wissen: 16**	**Soziales: 9**
Geistesblitzpunkte: 1	**Geistesblitzpunkte: 2**	**Geistesblitzpunkte: 1**
Schießen:45 + 13 = 58	Weltraumkunde: 30 + 16 = 46	Bedrohen: 50 + 9 = 59
Waffennahkampf: 25 + 13 = 38	Ingenieurwesen (Techniker): 30 + 16 = 56	Feilschen: 40 + 9 = 49
Waffenloser Nahkampf: 15 + 13 = 28	Sternennavigation (Pilot): 40 + 16 = 56	
Einbrechen: 45 + 13 = 58	Untergrundwissen: 60 + 16 = 76	

Obin

Die Obin sind 2 m große, humanoide Lebensformen. Sie besitzen einen schmalen Körperbau und einen durchschnittlich 40 cm langen Hals sowie 6 Arme. Experten vermuten, dass die Obin eine künstlich erzeugte Lebensform sind. Es wird vermutet, dass es sich bei ihnen um ein Experiment der verschwundenen Spezies der Konsu handelt. Waffen: Blasterpistole/Plasmagewehr/Desintrigationsgewehr(sehr selten) Lebenspunkte: 150 Körperschild: 100

Handeln: 15	**Wissen: 17**	**Soziales: 10**
Geistesblitzpunkte: 2	**Geistesblitzpunkte: 2**	**Geistesblitzpunkte: 1**
Schießen: 60 + 15 = 75	Xenobiologie: 50 + 17 = 67	Alienkenntnis: 55 + 10 = 65
Waffennahkampf: 50 + 15 = 65	Ingenieurwesen (Techniker): 60 + 17 = 77	Einschüchtern: 45 + 10 = 55
Waffenloser Nahkampf: 40 + 15 = 55	Sternennavigation (Pilot): 60 + 17 = 77	

Turtoi

Schildkröten ähnliche Lebensformen. Sie sind extrem paranoid und viele von ihnen haben sich in alte Schildwelten der Konsu quer durch die Galaxis niedergelassen. Sie sind Anhänger diverser Verschwörungstheorien und scheuen sich vor Kriegen. Ihre Heimatwelt ist nicht bekannt. Es gibt keine zentrale Regierung. Jede Schildweltgemeinschaft hat ihre eigene „Regierung“.

Lebenspunkte: 30 Lebenspunkte (Panzer): 150 Bewaffnung: keine Waffen

Handeln: 8	**Wissen: 10**	**Soziales: 4**
Geistesblitzpunkte: 1	**Geistesblitzpunkte: 1**	**Geistesblitzpunkte: 0**
Schießen: 15 + 8 = 33	Ingenieurwesen (Techniker): 45 + 10 = 55	Instinkt: 40 + 4 = 44
Verstecken: 55 + 8 = 63	Sternennavigation (Pilot): 55 + 10 = 65	Einschüchtern: 45 + 10 = 55
Waffenloser Nahkampf: 25 + 8 = 33		

Skink

Sind zwischen 1,70m und 2,10m große Lebewesen. Sie sind sehr dünn, besitzen aber einen breiten Körper. Dieser ist mit Gebilden überzogen, welche entfernt an Federn erinnern. Ihre Schultern bilden ein V in dem ihr Kopf sitzt, sodass es so aussieht, als würden sie den Kopf einziehen. Diesen können Sie um 180° Grad drehen. Ihr Gesicht wird von einem kleinen Rüssel mit drei umliegenden Augen dominiert. Neben 2 Stummelbeinen haben sie mehrere, kürzere Arme. Sie sind meist mit einem Mantel oder einer Art Cape gekleidet, welcher den ganzen Körper verdeckt. Sie gelten im weitesten Sinne als extrem intelligent, tückisch und hinterhältig. Man kann sie leicht mit der ihr verwandten Spezies: den Uru verwechseln. Beide Spezies stammen von derselben Welt und sind Todfeinde. Warum genau ist nicht bekannt. Es ist nahezu unmöglich die beiden Spezies auseinanderzuhalten und wenn es nach den Skinks geht, dann gibt es gar keine Uru. Bewaffnung: Blasterpistole Lebenspunkte: 45

Handeln: 14	**Wissen: 13**	**Soziales: 12**
Geistesblitzpunkte: 1	**Geistesblitzpunkte: 3**	**Geistesblitzpunkte: 0**
Schießen: 35 + 14 = 49	Ingenieurwesen (Techniker): 45 + 13 = 58	Manipulieren: 40 + 12 = 52
Waffennahkampf: 25 + 14 = 39	Sternennavigation (Pilot): 50 + 13 = 63	Lügen: 65 + 12 = 77
Waffenloser Nahkampf: 40 + 14 = 54	Untergrundwissen: 35 + 13 = 48	Stehlen: 40 + 14 = 54

Uru

Die Uru sind eine entfernt mit den Skink verwandte Lebensform. Ihre körperlichen und geistigen Merkmale teilen Sie sich weitestgehend mit ihren Verwandten, wohingegen ihr Körper massiver und somit auch stabiler ist, als der ihrer Anverwandten. Charakterlich sind Sie meist von gutmütiger, wenn auch vorsichtiger Natur. Beide Spezies stammen von derselben Welt und sind Todfeinde. Warum genau ist nicht bekannt. Es ist nahezu unmöglich die beiden Spezies auseinanderzuhalten und wenn es nach den Skinks geht, dann gibt es gar keine Uru. Bewaffnung: Blasterpistole/Plasmagewehr Lebenspunkte: 75

Handeln: 15	**Wissen: 12**	**Soziales: 6**
Geistesblitzpunkte: 2	**Geistesblitzpunkte: 1**	**Geistesblitzpunkte: 1**
Schießen: 55 + 15 = 70	Ingenieurwesen (Techniker): 60 + 12 = 72	Instinkt (Lüge): 60 + 6 = 66
Waffennahkampf: 55 + 15 = 70	Sternennavigation (Pilot): 60 + 12 = 72	
waffenloser Nahkampf: 40 + 15 = 55		

Gorgelmork

Gorgelmorks sind grüne Schleimlebewesen, deren Größe mit dem Alter meist zunimmt. Sie sind Allesfresser und können mittels alles in Schleim umwandeln. Da sie über keinerlei Gehirne verfügen, werden die Aufgaben eines Gehirns von einer Vielzahl von Parasiten ausgeführt. Ihre Persönlichkeit und Charaktereigenschaften werden dadurch bestimmt wie die Anordnung der einzelnen Parasiten innerhalb des Gorgelmorks ist. Diese Parasiten können auch als todbringende Projektile eingesetzt werden. Außerdem können sie Informationen an andere Gorgelmorks übermitteln. Dadurch ist es allerdings möglich, das Wissenslücken entstehen und Charaktereigenschaften verändert werden. Wie sich die Parasiten vermehren ist nicht bekannt. Sie werden von einer Schicht zusammengehalten die sie auch

gegen große Hitze schützt. Sie wachsen in Ihrer Masse solange an bis Sie die Spannung die Ihren Körper zusammenhält, nicht mehr halten können und platzen. Manche von den so entstehenden Schleimbrocken bilden dann einen neuen Gorgelmork aus. Aus einem Gorgelmork können bis zu 10 neue Gorgelmorks entstehen. Die so entstandenen Gorgelmorks werden als Blop-Brüder bezeichnet. Die Beziehung zwischen den Blop-Brüdern ist das was eine Familie am nächsten kommt. Durch das absondern von Schleimbrocken können sie diesen Prozess hinauszögern. Sie stammen von der Sumpfwelt Blörp. Bewaffnung: Schleimspritzer/Projektile Schleudern (Schaden: Plasmagewehr +5) Lebenspunkte: 70 (Immun gegen Stichwaffen) Schutzschicht: 50 (nur bei Blaster- oder Plasmawaffen)

Handeln: 11	**Wissen: 10**	**Soziales: 13**
Geistesblitzpunkte: 1	**Geistesblitzpunkte: 2**	**Geistesblitzpunkte: 1**
Projektile Schleudern: 50 + 11 = 61	Ingenieurwesen (Techniker): 45 + 10 = 70	Quatschen: 40 + 12 = 53
Verformen: 60 + 11 = 71	Sternennavigation (Pilot): 55 + 10 = 70	Lästern: 50 + 13 = 63
		Betören: 35 + 13 = 48

Rebirion

Die Rebirion waren einst eine organische Lebensform. Durch den technischen Fortschritt und einige Durchbrüche in der Medizin und der Informatik war es ihnen möglich ihre Spezies vollständig zu mechanisieren. Dadurch ist es ihnen möglich sich zu einer Schwarmintelligenz zusammenzuschließen, die vermutlich sämtliche Entscheidungen zusammen trifft. Da Sie als mechanisierte Spezies keinerlei Vergnügen nachgehen und auch sonst keine erkennbaren Mustern in ihren Tätigkeiten folgen, sind ihre Absichten unbekannt. Vermutlich verfolgen Sie irgendein höheres Ziel.

Bewaffnung: Blaster (eingebaut) Lebenspunkte: 80 Sonstiges: Sozial Inkompetent

Handeln: 6	**Wissen: 25**	**Soziales: 2**
Geistesblitzpunkte: 1	**Geistesblitzpunkte: 2**	**Geistesblitzpunkte: 0**
Schießen: 55 + 7 = 62	Xenosprachen: 60 + 25 = 85	Lehren: 15 + 2 = 17
	Sternennavigation (Pilot): 70 + 25 = 95	
	Ingenieurwesen (Techniker): 70 + 25 = 95	
	Weltraumkunde: 50 + 25 = 75	

Dorlok

Dorloks sind kleine habgierige, krötenähnliche Wesen. Sie sind eher dicklich. Das liegt daran, dass sie meistens mit Schwebegürteln oder auf Schwebesesseln unterwegs sind. Sie sind die Gründer und Leiter der Intergalaktischen Handels Föderation. Bei den meisten raumfahrenden Spezies findet sich eine Niederlassung und auf den meisten Welten haben Mitglieder Läden eröffnet. Profit steht bei Ihnen über allem.

Bewaffnung: Blasterpistole/Messer Lebenspunkte: 45

Handeln: 7	**Wissen: 17**	**Soziales: 10**
Geistesblitzpunkte: 1	**Geistesblitzpunkte: 2**	**Geistesblitzpunkte: 0**
Schiessen:25 + 7 = 32	Untergrundwissen: 45 + 17 = 62	Feilschen: 55 + 10 = 65
Waffennahkampf: 25 + 7 = 32	Sternennavigation (Pilot): 35 + 17 = 52	Überreden: 45 + 10 = 55
Waffenloser Nahkampf: 15 + 7 = 27	Ingenieurwesen (Techniker): 30 + 17 = 47	
	Kaufmännisches Wissen: 60 + 17 = 77	

Tzynn

Echsenähnliche Geschöpfe mit einer Körpergröße von etwa 1,40m. Sie sind sehr kriegerisch und scheuen keinen Konflikt. Jedes ihrer geschlüpften Junges wird im Kampf ausgebildet. Durch die Härte der Ausbildung überleben durchschnittlich nur 3 Junge von 10 die Ausbildung. Das liegt vor allem an dem lok'tahr, dabei handelt es sich um eine Art Abschlussprüfung um als Krieger anerkannt zu werden. Dabei muss ein Junges in der Ausbildung, auch lok genannt, einen seiner lok-Brüder im Zweikampf töten. Durch diese kriegerische Gesellschaftsstruktur dauern technologische Entwicklungen meist hunderte von Jahren. Die Tzynn folgen einem Ehrenkodex der aus mehreren Punkten besteht:

```
1. Aufrichtigkeit, Gerechtigkeit, Rechtlichkeit
2. Mut
3. Menschlichkeit
4. Einhaltung der Etikette, Höflichkeit
5. Wahrheit, Wahrhaftigkeit, Unverfälschtheit
6. Ehrbewusstsein
7. Loyalität, Pflichtbewusstsein, Treue
```

Ein Bruch dieses Kodexes wird nicht selten mit Verbannung, sozialer Austoßung oder sogar dem Tod bestraft.

Bewaffnung: Vibro Schwert/Blaster Pistole/Plasmagewehr Lebenspunkte: 125 Sonstiges: Folgen einem Ehrenkodex

Handeln: 18	**Wissen: 13**	**Soziales: 11**
Geistesblitzpunkte: 2	**Geistesblitzpunkte: 1**	**Geistesblitzpunkte: 1**
Schießen: 70 + 18 = 88	Wahrnehmung: 60 + 13 = 73	Einschüchtern: 60 + 11 = 71
Waffennahkampf: 60 + 18 = 78	Sternennavigation (Pilot): 50 + 13 = 63	Begeistern: 45 + 11 = 56
Waffenloser Nahkampf: 50 + 18 = 68	Ingenieurwesen (Techniker): 20 + 13 = 53	

Tol

Die Tol erinnern in ihrer Erscheinung stark an Schnecken. Dementsprechend verfügen Sie über einen Panzer aus einem extrem harten Carbonfasergemisch sowie einige kurzer Tentakel, welche zur Kommunikation und Orientierung dienen. Die meisten Tentakel befinden sich an der Stelle an der man das Gesicht vermuten würde. Ein paar Vereinzelte befinden sich am Körper und sogar auf dem Panzer. Zur Wahrnehmung ihrer Umgebung versetzen Sie die Oberfläche ihrer Tentakel in hochfrequente Schwingungen, diese Schwingungen setzen sich über die Luft fort. Diese Schwingungen werden von Wänden und Objekten zurückgeworfen und können von anderen Tentakeln wieder aufgenommen werden. Dadurch können sie ihre gesamte unmittelbare Umgebung wahrnehmen. Die Schwingungen können durch starken Wind verzerrt oder auch vollständig geschluckt werden, deshalb haben Tols nur bei ruhigem Wetter ihre volle Sehkraft. Angeblich ist es einigen Tols möglich unter idealen Bedingungen durch einige Materialien hindurch „sehen" können. Durch die Tentakel können keine Details in Objekten oder Gesichtern gesehen werden, dafür müssen die Tols ihre „Gesichts"-Tentakel verwenden. Die Kommunikation funktioniert ebenfalls über die Schwingung ihrer Tentakel. Um in der Universalsprache zu kommunizieren, haben sie ein Übersetzungsgerät dabei. Die Tentakel an ihrem Panzer können sie als zusätzliches Fortbewegungsmittel nutzen, indem Sie sich in ihrem Panzer verkriechen und diesen mittels ihrer Tentakel ins Rollen bringen. Dadurch können sie hohe Geschwindigkeiten erreichen. Vielen Tol werden Kleptomanische Züge nachgesagt.

Lebenspunkte: 50 Panzer: 200 Nahkampfschaden + 10

Handeln: 10	**Wissen: 16**	**Soziales: 4**
Geistesblitzpunkte: 2	**Geistesblitzpunkte: 2**	**Geistesblitzpunkte: 0**
Diebstahl: 40 + 10 = 50	Wahrnehmung (bei starkem Wind abnehmend): 80 + 16 = 96	Einschüchtern: 40 + 4 = 44
Waffenloser Nahkampf: 60 + 10 = 70	Sternennavigation (Pilot – nur mit zusätzlicher Ausrüstung): 40 + 16 = 56	Begeistern: 45 + 11 = 56
	Ingenieurwesen (Techniker): 40 + 16 = 56	

Tiere

Flurb

Flurbs sind Schleimbälle, die im All auf Asteroiden beheimatet sind. Sie ernähren sich von dem Asteroiden von den Mineralien aus dem Gestein. Mit ihrer ätzenden Oberfläche lösen sie das Gestein und gelangen an die Mineralien. Dadurch werden die Asteroiden, auf welchen Sie leben, immer kleiner bis die heimische Flurb-Population auf einen anderen Asteroiden umziehen muss. Da es Ihnen nur möglich ist wenige 100 Kilometer weit durchs All zu navigieren, nutzen Sie dazu vorbeifliegende Raumschiffe, was zu massiven Schäden an Hülle und Systemen führen kann.

Clanks

Kleine Roboter, die sich aus einer ausgemusterten KI gebildet haben. Diese KI wollte sich nicht mit ihrer Ausmusterung abfinden und hat ihr Bewusstsein auf tausende kleiner Spielzeugroboter übertragen, die wegen einem Fehler des Soundchips ebenfalls in der Presse landen sollten. Dadurch wurden die Spielzeugroboter „intelligent“ und haben daraufhin angefangen sich selbst zu verbessern und neue Roboter zu erschaffen um ihr Bewusstsein zu kopieren. Sie werden häufig auf Raumschiffen oder Raumstationen gesichtet, auf welchen Sie sich ihre Teile suchen. Dabei schrecken Sie auch nicht davor zurück laufende Systeme zu demontieren.

Pultzek

Pultzek sind kleine, katzenähnliche Tiere mit 3 Schwänzen und pulsierenden Augen. Diese Tiere sind dafür bekannt besonders eigensinnig zu Handeln. Sie benehmen sich, als ob die Welt ihnen gehören würde. Außerdem haben sie ein besonderes Gespür für Weltraumanomalien, weshalb sie bei Raumpiloten besonders beliebt sind. Am Wohlsten fühlen sie sich in der nähe von kosmischer Strahlung, wenn sie auf einem Planeten leben, halten sie sich meist in dunklen Ecken, Kellern oder Gassen auf. Nachts klettern sie meist auf erhöhte Positionen um sich den Nachthimmel anzuschauen.

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 17. Oktober 2026 automatisch aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki (howtobeahero.de) zusammengestellt. Die Texte stammen von der Wiki-Community und stehen unter der Lizenz **Creative Commons Namensnennung – Nicht-kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0** (CC BY-NC-SA 4.0). Du darfst das Buch teilen und verändern, solange du die Quelle nennst, es nicht kommerziell nutzt und Bearbeitungen unter derselben Lizenz weitergibst.

Die Autorinnen und Autoren jeder Seite findest du in der Versionsgeschichte im Wiki. Aktuelle Fassungen, Diskussionen und Korrekturen gibt es dort ebenfalls, dieses PDF ist eine Momentaufnahme.

How to be a Hero e. V., `https://howtobeahero.de`

Enthaltene Seiten

1. Flucht von Berus 5 – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Flucht+von+Berus+5&oldid=32289`