

NOVA

DANIEL SCOLARIS'

DIE PRINZEN-PRISE

ABENTEUER VON VERENA PSCHORN UND DANIEL SCOLARIS

Die Prinzen-Prise

Autoren

Verena Pschorn und Daniel Sclaris

Teaser

Geschafft! Unseren Protagonisten – Formorag-Piraten – ist es gelungen, den Kronprinz des taesarischen Fürstentums Caldar zu entführen. Eine gute Beute, die ein hübsches Sümmchen an Lösegeld bringen wird. Die *Nadeltanz*, ein Raumschiff des Formorag-Clans Seelenpein, wartet bereits ungeduldig, die erfolgreichen Entführer und ihre adelige Geisel auszunehmen. Doch um das Leben des Prinzen entwickelt sich alsbald ein heftiger Streit...

Was bisher geschah

Einer der Gitaneros des Formorag-Clans, in dessen Gitana die Charaktere ein Schiff bemannen, hat von seinen Kontaktleuten einen interessanten Hinweis bekommen: Der taesarische **Prinz Therian von Karlstern**, Thronfolger im taesarischen Vereinten Fürstentum Caldar, ist an Bord des Luxusliners *Cleopatra* der United Spaceways unterwegs. Die Eltern des Prinzen haben ihre liebe Sorge mit ihm; ständig ist Therian durch neue Skandale in der Klatschpresse, seien es Drogen oder Geliebte, und nur der gut geölte PR-Apparat des königlichen Hauses konnte bisher einen Eklat verhindern. Nach dem neusten Skandal zog das Regentenpaar es jedoch vor, ihren Sohn erst einmal aus dem Interesse der Öffentlichkeit zu entfernen, indem sie ihn auf eine ausgedehnte Kreuzfahrt schickten.

Auf Geheiß ihres Gitaneros hat sich das Rudel also verkleidet um sich als normale Erholungssuchende ebenfalls an Bord der *Cleopatra* zu begeben und dort in den letzten paar Tagen das Vertrauen des Prinzen

gewonnen, was ihnen nicht eben schwer fiel. Möglicherweise konnten sie den Prinzen durch romantisierte Erzählungen aus ihrem ‚ehemaligen‘ abenteuerlichen Formorag-Leben begeistern, wofür der Prinz schwärmt, oder sie haben ihm ihre Identität vollkommen verheimlicht. Bis jetzt hat das Rudel auf einen günstigen Zeitpunkt gewartet, um den Prinzen zu entführen, und dieser ist nun gekommen.

Der Plan des Gitaneros sieht vor, dass das Rudel nach erfolgreicher Mission zum geheimen, sekundären Gratzpunkt Gamma Aurigae-Gorolot fliegt und dort auf die *Nadeltanz* trifft, ein sprunghafes Schiff des Seelenpein-Clans. Die *Nadeltanz* soll die schnelle und hoffentlich unauffällige Flucht über einen Gratzpunkt ermöglichen, und für ihre Hilfe erwartet Seelenpein-Schakalin Gobrana die Hälfte des Lösegeldes und der Sachgegenstände.

SL-Vorbereitungen

Dieses Abenteuer ist für eine Formorag-Gruppe gedacht, natürlich eignen sich hier besonders die Formorag-Beispielcharaktere des **NOVAbooklets Cash&Cargo** (<http://nova-rpg.de/produkt/novabooklet-cashcargo>). Das Abenteuer wird ungefähr 3 - 5 Stunden dauern.

Aus dem NOVAbasisbuch 2. Edition ist eine Auffrischung bezüglich folgender Bereiche sinnvoll: Formorag-Hintergrund (ab S. 108), Basistypus Tokmarde (S. 208), das Kampfsystem (S. 318).

Zur atmosphärischen Ausgestaltung bieten sich Spiele-Soundtracks von zum Beispiel Deus Ex: Human Revolution, Homeworld 2 an, für die stattfindende Party Industrial/Aggrotech wie Grendel oder Eisenfunk.

Der/die SL sollte sich vor Beginn des Abenteuers überlegen, ob der Tokmarde der Formorag-Beispielcharaktere ein Rudelmitglied sein soll, oder ob er auf eigener Mission unterwegs ist (sollten es nur vier oder weniger Spieler sein, bietet er sich am ehesten als NSC mit eigenen Zielen an).

Als Rudelmitglied ist er als eine Art geduldeter Söldner bei den Formorag und hat das gleiche Ziel wie der Rest des Rudels. Das gratsprungfähige Schiff im Hangar der *Nadeltanz* (s.u.) gehört dann der *Nadeltanz-Crew* und wurde bei einem Raubzug akquiriert.

Wenn der Tokmarde auf eigener Mission unterwegs ist, trifft er erst zusammen mit Gobrana auf die Charaktere und das weitere Spiel zwischen den Spielenden gestaltet sich deutlich kompetitiver. Im Austausch gegen die Koordinaten des geheimen Gratpunktes, welche außer den Tokmarden niemand besitzt, wurde ihm dann der Leibdiener Jakob als Sklave zugesichert – er besitzt nämlich nur noch wenige Portionen Ceptomyzin und ist auf den Deal mit Gobrana angewiesen, um zu überleben. Das Schiff im Hangar gehört ihm und ist die einzige Möglichkeit, der Seelenpein zu entkommen.

Einstieg

Endlich durften die Charaktere den Prinzen in seiner Kabine besuchen, wo er sie großmütig empfangen hat. Diese Gelegenheit nutzte das Rudel auch sofort, um den Prinzen und seinen Leibwächter **Jakob**

entweder unter Gewaltanwendung oder mithilfe bestimmter Drogen außer Gefecht zu setzen. Therian und Jakob liegen bewusstlos in der luxuriösen Kabine auf dem Boden und müssen nun unauffällig vom Schiff gebracht werden.

Neben den Geiseln (Wert: 4-5 Millionen Taesari-Mark) können die Charaktere auch reiche Sachbeute (Wert insgesamt: ca. 3 Millionen TM) machen: Für seine Geliebte hat der Prinz eine beträchtliche Menge Schmuck dabei, den die Charaktere offen in ein paar Schmuckschatullen herumliegen sehen. Der Prinz hat gerade noch vor ihnen mit dem immensen Wert dieser Teile geprahlt – Pech für ihn. Zusätzlich finden sich auf dem Schreibtisch und in den Schubladen noch ein paar Datapads mit sowohl kompromittierenden Bildern des Prinzen und seiner Ausschweifungen, als auch darauf aufgebuchten Geldbeträgen. Interessant sind auch einige Gramm Rauschgift, die gefunden werden können. Für modeinteressierte Formorag könnten auch die überaus edlen und teuren Datensätze im Schnelldresser interessant sein – eine erfolgreicher Technik/Software-Test 14+ gibt den Zugriff darauf frei, natürlich alles Designs nach der neusten taesarischen und imperialen Mode.

Ansonsten sind noch ein paar kleinere Gegenstände zu finden, wie exquisit gefertigte Statuetten und Holokunstwerke bekannter Künstler des Syndikats.

Die Flucht vom Schiff mit den zwei bewusstlosen Personen sollte den Charakteren nicht schwer gemacht werden. Auf einem der edlen Gepäckwägen können sie zum Beispiel Geiseln und Sachgegenstände als eigenes Reisegepäck getarnt zu einer Rettungsfähre transportieren, die mit einem Technik/Software-Test 15+ gekapert werden kann (oder man erhält Freigabe durch Auslösen eines blauen Alarms, indem man Feuer legt, das Schiff technisch sabotiert; oder man verführt z.B. ein Besatzungsmitglied), oder sie fliehen mit einem eigenen kleinen Schiff – und schon ist das Rudel mitsamt Beute auf und davon. Die beiden Gekidnappten werden erst wieder aufwachen, wenn die Rettungsfähre schon fast an der *Nadeltanz* angekommen ist.

Der Flug zum Treffpunkt mit der *Nadeltanz* verläuft ereignislos und dauert nicht lang. Therian und Jakob wachen im Laufe der kurzen Reise auf – der Prinz, ganz hochmütiger Adelsspross, überschüttet die Charaktere mit Beschimpfungen und

Drohungen, während Jakob still bleibt. Beide sind hoffentlich gut gefesselt, sonst wird Jakob versuchen, sich zu befreien und die Charaktere anzugreifen.

Kapitel 1: Rendez-vous

Szene 1.1: Verstecken der Beute

Das Rudel weiß natürlich um den Deal: die Sachbeute wird gerecht geteilt. Oder zumindest das, was sie als Sachbeute vor die Schakalin bringen. Wenn sie ihren eigenen Verdienst an der Sache ein bisschen erhöhen wollen, haben sie natürlich die Möglichkeit, den Schmuck zu verstecken

Die *Nadeltanz*

Das Schiff von Schakalin Gobrana verbirgt sein Wesen als Seelenpein-Pott nicht: Die ehemalige Eskortkorvette der *Goliath*-Klasse ist über und über mit meterlangen Nadeln und an riesige, geschwungene Säbel erinnernde Klingen übersät, die sich bedrohlich zu den Seiten und nach oben strecken. Zwischen manchen wurden verschiedenfarbige Bänder und Banner gespannt. Auf die Hülle wurden hier und da zusätzliche dicke, rostige Panzerplatten geschweißt. Dazwischen recken Waffentürme ihre Rohre warnend ins All. Risse und Dellen im Rumpf künden von einem nervenaufreibenden Leben. Impulswaffentreffer haben oberflächliche Löcher geschmolzen und sind wie Pockennarben über den Rumpf verstreut. Backbord hat man ein besonders großes Loch dazu genutzt, einem aufgemalten Totenkopf einen O-förmigen Mund und eine vor Entsetzen schreiende Fratze zu verpassen. Auch sonst zieren bunte Graffiti das rostbraune Chassis, welches sich am deutlichsten von einem handelsüblichen *Goliath* durch ein angeschweißtes drittes Deck an der Unterseite unterscheidet. Es wird von einem Hangartor dominiert.

– es sollte aber ein möglichst gutes und scansicheres Versteck sein, denn bei ihrer Ankunft wird die Rettungsfähre von zwei Mitgliedern der *Nadeltanz*-Crew genau untersucht (Scannen-Test mit 3W+6). Zwischen Formorag herrscht der bodenständige Grundsatz: Vertrauen ist naiv, Kontrolle ist besser.

Szene 1.2 Ankunft und Sprung

Schließlich sehen die Charaktere die *Nadeltanz* vor sich:

Es ist eine modifizierte Korvette der Goliath-Klasse (NOVAbasisbuch 2. Edition S. 445) mit einem unten zusätzlich angebrachten, kleinen Hangar-Deck bzw. Frachtraum. Per Funk erfolgt die Identifikation, und schon können sie in den engen Hangar des Schiffes einfliegen (ohne Landehilfe nicht sehr einfach...). Man informiert sie über den sofort stattfindenden Sprung und landet schließlich ca. 3,1415 Sekunden später im Gorolot-System, ein unbewohntes Sternsystem am Rande des Tokmardischen Reiches.

Danach wird die Erlaubnis zum Verlassen der Rettungsfähre / des eigenen Schiffes gegeben. Es warten bereits vier Crewmitglieder der *Nadeltanz* auf das Rudel – zwei Frauen und zwei Männer.

Alle sind mit den traditionellen Waffen der Formorag ausgerüstet, tragen dunkle, nietenbesetzte Kleidung und eine Menge Tattoos an ihrem Körper. Am hervorstechendsten aber sind lange, dünne Nadelpiercings, mit denen sich jedes Crewmitglied individuell schmückt und die Zugehörigkeit zur *Nadeltanz* demonstriert: Im Gesicht, an den Ohren, auf Handrücken, als Fingernägel etc.

Einer der Piraten stellt sich als **Visam** vor, Rudelmaat (1. Offizier). Er trägt die Nadeln wie ein Irokesen-Kamm auf seiner Glatze. Sein Umgangston ist rau, aber sofern beim Untersuchen des Schiffes keine versteckte Sachbeute gefunden wird, nicht allzu unfreundlich.

Szene 1.3: Das Filzen der Rettungsfähre oder des Schiffes

Sobald die Charaktere aus ihrem Schiff kommen, schickt Visam seine drei Rudelmitglieder zur näheren Untersuchung hinein.

Während einer der drei das gesamte Raumschiff auf versteckte Wertgegenstände hin scannt und bei einem entsprechenden Fund ohne viel Federlesens den direktesten Weg nimmt, um an die

verborgene Beute zu kommen, nehmen sich die anderen beiden der Geiseln an und bringen Therian und Jakob nicht eben sanft zu Visam. Therian hält sich beim Anblick der Piraten mit weiteren Drohungen zurück und man sieht ihm die aufkeimende Furcht an, während Jakob eine undurchdringliche Miene bewahrt.

Szene 1.4: Das gratsprungfähige Schiff im Hangar

Die Charaktere können im Hangar ein weiteres kleines Schiff entdecken, ein Beiboot der *Hornet*-Klasse. Dieses gratsprungfähige Schiff gehört entweder dem Tokmarden, sofern er auf eigener Mission unterwegs ist, oder es ist eine Beute der *Nadeltanz* und stammt aus einem früheren Raubzug. Für die Charaktere stellt es später die einzige Chance dar, den geflohenen Prinzen zu verfolgen.

Kapitel 2: Verhandlungen

Nachdem das Scannen abgeschlossen ist, führt Visam die Charaktere und die Gefangenen durch die *Nadeltanz* zu der Schakalin Gobra in die Mannschaftsmesse.

Die Messe

Im Oberdeck, direkt unter dem Brückenaufbau, befindet sich die Mannschaftsmesse. Der kreisrunde Raum misst etwa fünfzehn Meter im Durchmesser und in der Mitte führt eine Wendeltreppe hinauf zur Brücke. Diese ist zunächst nicht zu erkennen, denn große farbige Tücher unterteilen die Messe in verschieden große Sespereés. Grünlicher Dunst aus mehreren blubbernden Caroli-Pfeifen hängt im Raum. Der würzig-bittere Geruch des kochenden Grünkristalls vernebelt Luft und alsbald die Sinne. Verteilte kleine Lichtquellen werfen groteske Silhouetten von Crewmitgliedern durch die Vorhänge. Sie sitzen auf Kissen, blicken nur kurz von Unterhaltungen oder holographischen Computerspielen auf. In einem anderen Bereich wird Holopoker gespielt, während daneben drei nackte Körper unter Stöhnen umherwälzen, wobei sich blutige Striemen über extatisch zuckende Leiber ziehen. An die Wendeltreppe hat sich ein Muskelpaket an seinen Nadeln aufhängen lassen, so dass seine Haut sich weit dehnt, während er mit glasigen Augen herumstiert und dann und wann an den aufhängenden Haken schaukelt. Gegenüber der Wendeltreppe ist ein Podest an der Wand, auf dem eine autoergonomische EMAP-Liege positioniert ist. Eine Frau mittleren Alters liegt dort halb aufgerichtet in einem beigen, nietenbesetzten Ledermantel, über die zwei gekreuzte Patronengurte hängen. An ihrer Hüfte trägt sie einerseits eine Maschinenpistole, andererseits ein Formorag-Entermesser. Ihre Gesichtstätowierungen bleiben dezent, um ihren auffallend hellblauen Augen mehr Geltung zu verleihen. Sie hat ihre pechschwarzen Haare zu einem Zopf gebunden und mit Nadeln durchstoßen - andere Nadeln trägt sie nicht.

Dabei sollten die Spielenden einen Eindruck der Crewgröße gewinnen (15 Personen) und es soll deutlich werden, dass die Rudelgröße dieses Schiffes ihre eigene deutlich übersteigt.

Szene 2.1: Treffen mit Gobrana

Visam führt die Charaktere vor die Schakalin.

Sollte der Tokmarde auf eigener Mission unterwegs sein, trifft die Spielergruppe

nun außerdem auf einen die Vorgänge schweigsam verfolgenden Tokmarden, den Gobrana ihnen während der Begrüßung kurz vorstellt. Gobrana zeigt keine Eile und betrachtet sich zunächst die beiden Geiseln genauer, bevor sie die Charaktere zu ihrem Fang beglückwünscht. Um den Erfolg zu feiern, will sie kurzerhand ein großes Fest veranstalten.

Als die Sprache auf die Beute kommt, misst sie den Prinzen von oben bis unten und verkündet plötzlich, ihn behalten zu wollen. Protestieren die Charaktere, wovon man bei dem zu erwartenden Lösegeld ausgehen kann, bescheidet sie diese resolut mit dem ‚Angebot‘, ihnen einen größeren Anteil an der Sachbeute zuzugestehen - doch ihre Entscheidung bezüglich des Prinzen ist gefallen.

Während die Charaktere mit ihr diskutieren (ohne Erfolg), handelt der Leibdiener Jakob; da sein Schutzbefohlener nun einer Piratin überlassen werden soll und es keine unmittelbare Aussicht auf Freiheit gibt, setzt er alles auf eine Karte und stürzt sich verzweifelt auf die Charaktere.

Schnell wird er niedergerungen und dabei schwer verletzt oder getötet. Im Geringel bekommt Therian ebenfalls eine Verletzung, die aber nicht so schlimm ist.

Szene 2.3: Abtransport der Geiseln

Gobrana beauftragt den Omega des Schiffes, die junge **Vaneera**, damit, den Prinzen zur Aufsicht fortzubringen und im Zelltrakt einzusperren. Vielleicht wird einer der Charaktere ebenfalls zur Sicherheit mitgehen.

Wenn Jakob nur verletzt und nicht getötet wurde, bringt man ihn in die Krankenstation der *Nadeltanz* (Gobrana schickt ebenfalls einen der Charaktere mit).

Der Tokmarde auf eigener Mission ist bei Jakobs Tod wütend, weil sein versprochener Sklave nicht mehr zur Verfügung steht und er einen Ersatz benötigt.

Kapitel 3: Die Feier

Szene 3.1: Gobrana

Die Schakalin Gobrana sitzt den ersten Teil der Feier über mit zwei weiteren Personen, dem Rudelmaat Visam und einem schweigsamen Crewmitglied an einem Tisch auf dem Podest, von dem aus sie die ganze Messe gut im Auge behalten kann und trinkt überraschend wenig von den bunten Synthdrinks.

Auf Konversationsversuche der Charaktere reagiert sie zunächst kurz

angebunden und etwas brüsk, ohne jedoch direkt unhöflich zu werden. Sie ist nervös und abgelenkt, wird aber versuchen, das vor den Charakteren zu verbergen, was ihr auch recht gut gelingt (ein Paranormiker mit Empathie kann dies allerdings spüren).

Auf erneute Diskussionen um den Prinzen lässt sie sich nicht ein. Die Gruppe soll mit der Sachbeute zufrieden sein – wenn der Fragende nicht aufgibt, wird sie sehr schnell ungehalten und herrscht ihn an, um das Thema sofort zu beenden. Was sie nicht preisgeben will; sie selbst möchte den Prinzen als Lustsklaven behalten, aber auch ihre Machtposition innerhalb des Schiffes demonstrieren.

Die Beutezüge der *Nadeltanz* in der jüngeren Vergangenheit waren aufgrund einiger Fehlentscheidungen der Schakalin nicht besonders ergiebig, bei einem davon sind auch zwei Crewmitglieder ums Leben gekommen. Gobrana spürt, wie sich die Stimmung im Schiff langsam zu ihren Ungunsten verändert und ist dementsprechend angespannt, da ein Umsturz sie leicht den Kopf kosten kann. Daher setzt sie alles auf eine Karte und möchte jeden herausfordern, der es wagt, sich offen gegen sie und ihre Entscheidung den Prinzen betreffend auszusprechen – um ihn oder

sie dann kurzerhand die Hülle schrubben zu lassen.

Während der zweiten Hälfte der Party wird sie sich schließlich in ihre Kabine verabschieden. Dort wird sie per Intracom Vaneera befehlen, den Prinzen zu ihr zu bringen (und könnte damit einen Ausbruch verzögern).

Szene 3.2: Rudelmaat, Visam

Gobranas Rudelmaat Visam sitzt während der ersten Hälfte der Party zunächst bei der Schakalin am Tisch und unterhält sich leise mit ihr. Es ist bei der lauten Musik kaum möglich für die Charaktere, etwas von dieser Unterhaltung zu verstehen, und sollten sie zu dem Gespräch hinzukommen, werden beide das Thema wechseln.

Visam hat als Rudelmaat eine zentrale Aufgabe, er ist Vermittler zwischen Crew und Schakalin, der versucht das Gleichgewicht zu wahren. Zwar will er Gobrana nichts Böses, doch er zeigt sich mit ihrer jüngsten Entscheidung ganz und gar nicht einverstanden und versucht, Gobrana davon zu überzeugen, den Prinzen aufzugeben und sich an die ursprüngliche Abmachung zu halten – das Geld hätten sie alle bitter nötig nach den letzten verpatzten Raubzügen.

Da Gobrana sich nicht überzeugen lässt und in seinen Augen die Chasse Partie missbraucht, beschließt er, die Sache zum Wohle der Mannschaft in die eigenen Hände zu nehmen.

Sobald sich die Schakalin verabschiedet hat, winkt er einen der Charaktere in einem ruhigeren Moment zu sich an den Tisch, wo er mit einigen anderen Holopoker spielt oder einfach nur zum Reden herumsitzt. Er macht die Situation klar und sieht sich bereit, den Charakteren die Codes für das gratsprungfähige Raumschiff zu geben, mit dem sie fliehen könnten – gegen die Zusage, dass die SC die gesamte Sachbeute da lassen und sie den Prinzen mitnehmen. Lösegeldverhandlungen sind Visam nämlich zu lästig.

Szene 3.3 Holopokerspieler oder andere im Raum verteilte Gruppen

Setzt sich einer der Charaktere zu einer der im Raum anwesenden Gruppen, so wird er gern in deren Kreis integriert. Zunächst wird einiges Raummannsgarn ausgetauscht, Geschichten von großen Schlachten und gelungenen Fischzügen. Erkundigt man sich nach der Schakalin, so wird man das ein oder andere wütende

Gesicht sehen und die Rede kommt auf die letzten, erfolglosen Raubflüge. Während die eine Hälfte der Gruppe die Entscheidungen der Schakalin unterstützt und ihr auch keine Schuld an dem Tod der beiden Crewmitglieder gibt, ereifert sich die andere Hälfte lautstark und sehr direkt über Gobrana und die vollkommen fehlgeleitete Entscheidung, den Prinzen nicht gegen Lösegeld auszuliefern.

Dem Charakter ist als Formorag klar, dass ein Schakal von der eigenen Crew abgesetzt werden kann und es sollte der Eindruck entstehen, dass ein Wendepunkt in der Schiffshierarchie bevorstehen könnte.

Szene 3.4 Der Gefängnistrakt

Der Gefangenentrakt ist klein (vier Zellen) und nicht besonders gepflegt, allerdings hängt in der einen Ecke eine Überwachungskamera. Wird der Prinz hier unter Vaneeras Führung und in Begleitung eines Charakters hingebbracht und eingesperrt, versucht er, beide zu überzeugen, ihn zu befreien. Als Spielleiter wäre es in diesem Fall möglicherweise geschickt, eine Situation zu arrangieren, in welcher entweder der SC oder Vaneera außer Hörweite ist und vielleicht vor der Tür Wache schiebt.

So mag es dem Prinzen leichter fallen, den Bewacher zu überzeugen:

Vaneera wird er überreden können, mit ihm gemeinsam vom Schiff zu fliehen, indem er ihr ein besseres Leben verspricht („Prinzessin in seinem Schloss“), da sie es auf der *Nadeltanz* als Omega nicht leicht hat.

Vaneera wird von Gobrana den Befehl erhalten, ihr Therian zu bringen. Ist ein SC als Bewacher dabei, wird sie das tun. Andernfalls flieht das Mädchen mit Therian in Richtung Rettungskapseln. Allerdings wird Therian sie unterwegs niederschlagen, so dass sie bewusstlos von den SC aufgefunden werden kann.

War Therian in Gobranas Kabine, wird sie den Fluchtplan auf anschließend verzögern, wenn sie ihn wieder in den Zelltrakt bringen soll.

Wenn einer der Charaktere ihn bewacht, verspricht er eine hohe Belohnung durch seine Eltern. Sollte dieses Angebot nicht zünden, so verweist er auch auf einige Gefangene des Fürstentums, die er im Austausch gegen sich selbst als Sklaven abgeben könnte (um z.B. den Tokmarden zu gewinnen). Irgendetwas davon wird den Charakter vielleicht überzeugen können,

so dass er Vaneera niederschlägt und hof-fentlich vorher die Überwachungskamera hackt oder hacken lässt.

Szene 3.5 Die Krankenstation

Die Krankenstation des Schiffes sieht schon auf den ersten Blick ziemlich heruntergekommen aus. Ein älterer Mann im schmutzigen Arztkittel begrüßt alle Neuankömmlinge mürrisch. Er stellt sich nur mit „der Doc“ vor und plappert, bevor er sich den Verletzten überhaupt angesehen hat, etwas von diversen Blutproben und Experimentreihen, die höchst fragwürdig klingen und kein Vertrauen in seine Fähigkeiten als Arzt aufkommen lassen. Sollte jemand nach seinem Dokortitel fragen, so murmelt er nur etwas Unverständliches.

Der Doc wird versuchen, eventuelle weitere Anwesende so schnell wie möglich loszuwerden. Die Situation kann entschärft werden, indem man den Doc ausschaltet oder so sehr einschüchtert, dass er einen Jakob selbst versorgen lässt. Es sollte deutlich werden, dass es keine gute Idee wäre, den schwer verletzten Jakob hier alleine zu lassen.

Wenn der Charakter trotzdem geht, wird Jakob hier sterben, was sowohl das

Lösegeld verringert als auch den Tokmarden dazu zwingt, sich einen anderen Sklaven zu suchen.

Szene 3.6 Im Hangar

Klugerweise kümmern die SC sich rechtzeitig darum, das *Hornet*-Minishuttle für eine Flucht klarzumachen. Entweder erhalten sie über Visam einen Zugangscode oder sie müssen es knacken. Es ist aber mit einer recht guten Firewall (*Schwelle 15+*) gesichert.

Falls das Schiff dem Tokmarden gehört und man es dennoch ungefragt kapern will, wird man auf die Schwierigkeit treffen, dass er die Instrumente tokmardischen Bedürfnissen angepasst hat. Das gilt nicht nur für das Computersystem, sondern auch für die Ergonomie von Input-Geräten. Wer Tokmardisch-Trinär spricht, hat zumindest eine Chance, sich kabellos mit dem Computer zu verbinden. Alle Aktionen mit dem Schiff sind dann mit einem Malus von -2 versehen.

Das Beiboot ist sehr viel schneller als die *Nadeltanz*, wird einem Gefecht allerdings kaum mehr als einige Sekunden standhalten. Ziemlich riskant, eine Flucht ohne andere Vorbereitungen (Sabotage) zu treffen.

Kapitel 4: Prisenjagd

Szene 4.1 Meuterei

War Therian in Gobranas Kabine, wird sie nach dem Akt mit dem Prinzen tatsächlich das Gefallen an ihm verlieren und ist bereit, den ursprünglichen Deal wieder aufzunehmen. Sie unterrichtet einen der SC davon. Doch Visam beginnt mit seiner Meuterei!

Die Charaktere haben die Wahl, wen der beiden sie unterstützen wollen: Sie können herausfinden, wer pro und wer contra Gobrana ist. Darüber hinaus können sie natürlich probieren, die Haltung von einzelnen Crewmitgliedern zu beeinflussen und sie der einen oder anderen Seite zuzuschlagen.

Sie können auf Visams Angebot eingehen, die gesamte Sachbeute ihm geben und Therian hinausschmuggeln. Es könnte aber sein, dass der Prinz entweder mit Vaneera bereits auf der Flucht ist, oder er derzeit bei der Schakalin weilt, die sich an ihm vergnügt.

Wenn Visam gewinnt und die SC nicht geflohen sind oder ihm nicht helfen, wird er die SC mit Therian nur gegen einen

Obulus von 500.000 St ziehen lassen. Er ist als neuer Schakal an keine Verabredung der alten Kommandantin gebunden.

Auf der anderen Seite können sie Gobra-na vor der Meuterei warnen. Dann wird sie ihnen entweder die komplette Sachbeute zugestehen oder (falls sie den Prinzen schon „hatte“) ihnen den Prinzen überlassen und selber die Sachbeute behalten. Natürlich nur, wenn sie die Meuterei übersteht, wozu sie die Hilfe der SC benötigt.

Wie auch immer: Wenn die Meuterei ausbricht, können sie das Chaos zur Flucht nutzen, aktiv auf einer der beiden Seiten kämpfen oder sich möglichst heraushalten.

Falls keine Meuterei stattfindet (Visam wird vorher von den SC getötet oder umgestimmt), wird Gobra-na die gesamte Crew auf die SC hetzen, wenn sie merkt, dass diese mit dem Prinzen abhauen wollen.

Die *Nadeltanz* und ihre Crew lassen sich natürlich entweder zur Flucht oder bei der Hilfe im Kommandowechsel sabotieren: Beispielsweise können Betäubungsgas in das Umweltsystem geleitet, im Maschinenraum Systeme lahmgelegt,

der Steuermann per „Bewusstseinangriff“ außer Gefecht gesetzt und Crewmitglieder in Kabinen eingesperrt werden.

Wer flieht und die *Nadeltanz* nicht ausreichend sabotiert, riskiert einen tödlichen Raumkampf!

Szene 4.2 Wo ist der Prinz?

Mithilfe von Vaneera oder einem der Charaktere ist es dem Prinzen gelungen, aus seiner Zelle oder der Krankenstation zu entkommen. Er schafft es auch tatsächlich, seine nicht allzu aufmerksame Begleitung irgendwie niederzuschlagen (wer traut dem verweichlichten Prinzen schon eine starke Rechte zu?) und sich mit einer Rettungskapsel der *Nadeltanz* davonzumachen.

Wenn der Tokmarde auf eigener Mission unterwegs ist, wird er die Flucht des Prinzen bemerken und die Rettungskapsel mit seinem eigenen Schiff verfolgen. Entweder haben es die Charaktere geschafft, mit ihm zu verhandeln oder sich auf andere Weise auf sein Schiff einzuladen, oder sie haben nur die Möglichkeit, beide mit ihrer gekaperten Rettungsfähre zu verfolgen.

Szene 4.3. Verfolgungsjagd

Der Prinz flieht mit einer Rettungskapsel. Er wird nicht weit kommen, es sei denn, die Charaktere lasse sich zuviel Zeit, z.B. um in der Meuterei zu kämpfen. Haben sie die Zeit an Bord verbracht, bis ein neuer/alter Kommandant auf seinem Posten ist, kann die *Nadeltanz* die Rettungskapsel nicht mehr einholen, bevor diese auf einem unbewohnten, aber lebensfreundlichen Planeten niedergeht.:

Dann kann nur noch die *Hornet* oder die Rettungsfähre die Kapsel vor der Landung stellen und den Prinzen (angedockt) bergen.

Wer die Handlung gerne verlängern möchte, kann den Prinzen auf dem Himmelskörper landen und die Charaktere dort ihn jagen lassen. Hier wartet allerdings überraschenderweise ein tokmardischer Außenposten auf frische Sklaven...

Abschluss

Das Rudel kehrt erfolgreich zu seiner Gitana zurück, im Schlepptau haben sie den Prinzen und vielleicht auch Jakob. Ihr Gitanero kann durch geschickte Verhandlungen ein gutes Lösegeld sichern (4 Millionen TM für Therian, 1 Million für

den Leibwächter & -diener Jakob) und die royale Geisel kehrt mehr oder weniger unbeschadet zu ihren Eltern zurück. Das, was von der Sachbeute noch übrig bleibt und mitgenommen wurde, kann verkauft werden (bis zu 3 Millionen TM). Der Beutezug bringt ein hübsches Sümmchen. Es ist nicht der Jahrtausend-Coup gewesen, aber mit Sicherheit kann das Rudel damit seine Gitana für ein paar Wochen versorgen.

15% der Summe gehen an die SC-Gruppe. Es ist ihr Anteil an der Chasse Partie. Haben sie ein eigenes Schiff in der Gitana, erhalten sie 30%.

Für das Abenteuer sollte jeder Charakter zwischen 6 - 9 Erfahrungspunkten bekommen, je nachdem wie kreativ die Charaktere auf der *Nadeltanz* waren.

Wird mit dem Prestige-Modul gespielt, so erhöht sich das Prestige jedes Charakters um 80 Punkte.

Schakalin Gobrana

Schutz	8 / X 5 / B 5
LE	45
Psi-Schwelle	14
Ausweichen	15
Initiative / Attacke	15

Ausrüstung:

Hurricane MP, 30x 7,5mm Projektile, Formorag-Entermesser C, Datapad

Rudelmaat Visam

Schutz	5 / X 2 / B 5
LE	50
Psi-Schwelle	12
Ausweichen	16
Initiative / Attacke	16

Ausrüstung:

Formorag-Säbel (TL 30, 2kg, Handh. -2, Schaden 7, F, -10, Res. 80, paraf. +5), Datapad, R.5 IFFW-I Impulspistole

Omega Vaneera

Schutz	2 / X 0 / B 0
LE	30
Psi-Schwelle	8
Ausweichen	10
Initiative / Attacke	10

Ausrüstung:

Vaporator SpraX mit 4 Portionen Salzsäure (Grunds Chad. 5, Wunde B)

Crewmitglied der Nadeltanz

Schutz	5 / X 5 / B 5
LE	40
Psi-Schwelle	10
Ausweichen	13
Initiative / Attacke	13

Ausrüstung:

Formorag-Entermesser, Pistole Stratus, Datapad, 10x Grünkristallpulver, Synthefoodportion, Syntholportion, Holokarten

Rettungsfähre Exodus 23

Hersteller	CS Docks
Preis (St)	430.000
L x B x H	12m x 3m x 4m
Leergewicht	9t
Größe/Objektgröße	99 GSTP / 11
Rumpfpunkte	307
Panzerung	67
Crew & Passagiere	1-Mann-Cockpit, 22
Treibstoffkapazität	10t
Antriebsenergie	540 RE, 7 frei
Energiespeicher	1.200 BE
Steuerung	+4
Feldgeschwindigkeit	65.000km/s
Hauptcomputer	22 Slots, 7 frei
Sensoren	+1; 400.000km
Schildenergie	90 SE
<i>weitere Systeme:</i> Lebenserhaltung 23 Personen, Wassertank/Recycler 100l, Kommunikationsrelais 30 Mio. km	
Waffen:	unbewaffnet

schw. Beiboot *Hornet-Klasse*

Hersteller	CALEA Industries
Preis (St)	755.000
L x B x H	6m x 3m x 4m
Leergewicht	14t
Größe/Objektgröße	59 GSTP / 12
Rumpfpunkte	283
Panzerung	112
Crew & Passagiere	6-Mann-Cockpit
Treibstoff / Fracht	10t / 1t intern
Antriebsenergie	1.230 RE, -114 RE
Energiespeicher	1.200 BE
Steuerung	+12
Feldgeschwindigkeit	240.000km/s
Hauptcomputer	22 Slots, 1 frei
Sensoren	+3; 3 Mio. km
Schildenergie	360 SE
<i>weitere Systeme:</i> Lebenserh. 6 Pers., Wasser/Recyc. 100l, Kommunikation 30 Mio. km, Gratraumantr. (1.200 BE)	
Waffen:	1x Impulskanone IK-1

Korvette *Nadeltanz*

basierend auf	Goliath-Klasse
Objektgröße	7
Rumpfpunkte	4.500
Panzerung	200
Schildenergie	7.500
Feldgeschwindigkeit	130.000km/s
Ausweichen	4W+2
Initiative/Angriff 6x IK-1-Turm	3W+2/3W+7
Initiative/Angriff 2x PK-3-Turm	3W+3/4W+6
Initiative/Angriff 2x XG-3-Rampe	3W/3W+1; GKG-C5-Angriff: 4W+1
Initiative/Angriff Schleppstrahl, 56t	3W+1/4W-1
Jede der 4 Waffengruppen wird von einem Waffenoffizier bedient, daher gibt es 4 Initiativwürfe und 4 Angriffe.	
Munition: GKG-C5 wie GKG-C1 mit „autonom 17; TL 35“	