

## **Bedeutungsschwanger**

[Folge-Abenteuer zu „Gestrandet“, siehe Downloads unter [www.nova-rpg.de](http://www.nova-rpg.de)]

inspiriert durch Daniel Solaris  
geschrieben und erfolgreich geleitet von Alyne

mögliche, verwendbare Charaktervorschläge:

Cash & Cargo- Beispielcharaktere

alternativ sollten folgenden Spezialgebiete innerhalb der Spieler-Crew zur Verfügung stehen:

Technikkenntnisse (vor allen in den Bereichen: Astro-, Elektro-, Software...)

Medizin, Wirkstoffkunde

Sensoren & Scanner

Paranormik ( passend Empathie/Telepathie oder Esoterik)

dazu Schusswaffen, Suchen...

Hintergrund:

Einige Wochen vor der Fast-Bruchladung, je nach Crew-Zusammensetzung und Hintergrund, an der Raumbasis Cuoabolaq im Orbit um Bluaquodeq (Minelauva IV) fliegt das Schiff der Spieler parallel mit der "Flying Dutchman" mit Passagieren (offiziell Mr. & Mr. Smith, zwei menschliche Passagiere (darunter ein aktiver Paranormiker) kaukasischer, terranisch stämmiger Herkunft samt Fracht (u.a. eine sich bereits in Stasis befindliche, schwangere Metonoidin namens Xanturai) aus dem Sol-System (Uranus/ Nouvelle Sorbonne) nach ins Fomalhaut-System.

Die Fracht sollte dann über Umwegen (einschließlich Bluaquodeq), laut den Plänen des KGBs und mit Hilfe des Schiffs der Charaktere und der „Flying Dutchman, TE 2456“ weiter entführt und in die der panmetonoidischen Konföderation gebracht werden.

Während des Fluges (Sol- Fomalhaut) manipulierten „die Gäste an Bord“ wichtige Leitungen sowie einige Einträge in der Software. An die Lebenserhaltung wird nebenbei die Stasiseinheit mit der hochrangigen Metonoidin (im Rang einer hohen Ältesten des Xenturs) angeschlossen und hinter Verkleidungen versteckt.

Zum Ende des Fluges manipuliert und löscht Mr. Smith, teilweise auch mithilfe von Drogeneinsatz die Erinnerungen der Einzelheiten des Fluges.

Als weitere Maßnahmen töten und ersetzen Vreano und Cardosian zwei Crewmitglieder der „Flying Dutchman, TE 2456“....

Ausgangslage und grober Verlauf der Ereignisse:

Das Schiff: der Crew des Abenteuers „gestrandet“ sitzt nach wie vor aufgrund der auf dem Hinflug entstandenen Schäden am Hauptreaktor (Hyperfusionsreaktor) an der Landebucht der Raumbasis Cuoabolaq im Orbit um Bluaquodeq (Minelauva IV).

Die Crew sind Gäste auf der „Gezeitenfest“-Party der Captains Equani & Mineqa aus der Familie Quantalub in Quuearest/Minelauva IV und erholen sich von der Strapazen ihrer Reise auf den Planeten. Die Stimmung ist gut und es feiern Minelauvaner nebst Außenweltgäste gesittet, aber ausgelassen. Das reichhaltige Buffet beinhaltet Fisch, Sushi, „Fisch“, Meeresfrüchte und viele andere Spezialitäten Bluaquodeqs.

Gäste sind z.B. einige Crewmitglieder der „Flying Dutchman, TE 2456“, Terranischer Frachter, einschließlich des Captains Guilletta McIntosh (grobe Beschreibung: rothaarig, Zopf, während des Anschlags mit einem sehr luftigen Sommerkleid bekleidet, Details siehe Anhang) .

Während der Feierlichkeiten bricht der Captain Guilletta aufgrund einer Kugelfisch- Vergiftung zusammen und sollte von den Mitgliedern der Spieler - Crew aufgefunden und stabilisiert werden. Gerettet, auf der Krankenstation liegend, teilt Captain McIntosh den Anwesenden mit, das auf dem Flug hierher ein Crew-Mitglied bereits verstarb und zwei weitere hier ebenfalls schwer verletzt liegen.

...Es folgen natürlicherweise weitere Mordanschläge auf die Captains und die Crewmitglieder beider Schiffe, bis entweder die Attentäter der Panmetonoidischen Konföderation (Mr. & Mrs. Smith und die zwei Wandler-Chamäleoniden (Vreano & Cardosian) gefasst und/oder sie ihre Schiffe wieder betreten und es erneut inspizieren.

Primär- Ziel: Captain McIntosh und wenn möglich, die weiteren Crewmitglieder auf der Krankenstation zu schützen und dabei die Attentäter zu identifizieren und zu fassen.  
Die folgende Sekundär- Ziele sollten sein: Schäden an den Schiffen analysieren und dabei die bisher unentdeckten „Einbauten“: den Sarg („Stasiseinheit mit der Metonoidin“ an Bord des Schiffs der Charaktere) sowie weitere Fehlerquellen und Schäden an Bord der beiden Frachter entdecken und anschliessend beheben.

Was nun, wenn man die Stasiseinheit findet?

Aufwecken: ja/nein? Ein Aufwecken wäre möglich. Ein vollständiges Aufwecken beinhaltet jedoch ohne weitere Überprüfung der Software der Systeme die Aktivierung eines Alarm- und Zerstörungsmechanismus'-System, das die Frau sowie ihre Nachkommen töten und potentiell und auch das Schiff zerstören kann.

Lösungsmöglichkeiten:

- Software & Software-Kooperation [Mindestwurf von 16] vor dem Öffnen der Stasiseinheit
- Nur teilweises Aufwecken und mentale Kommunikation mit der Metonoidin
- Zusammenarbeit mit den Minelauvanern, um die störenden Komponenten zu entfernen
- TR- Transmission an den Korendram/Regierung Ordruls und von dort Hilfe anfordern

Was macht man im Anschluss?

- Ein metonoidischer Kreuzer der Dalgronref- Klasse, die „Dragonref“ übernimmt je nach Zustand die erwachte Metonoidin mit Eiern oder die gefüllte/ beschädigte? Stasiseinheit.

Eine kleine (~1,55m) menschliche, dunkelhaarige Frau mit Pagenschnitt, namens Yvette Bartholdy, im Rang eines Centurio der Sternenlegion führt mit strengen aber auch herzlichen Regiment den Kreuzer. Stellvertretend an ihrer Seite steht ein riesiger und etwa 180 Jahre alter Metonoid namens Dscherai, SL-Rang: Decurio.

## Werte der aktuell wichtigen NSCs

### Guiletta McIntosh

#### --- BASISDATEN ---

Typ: Terranerin

Merkmale: -

Hautschutz: 0

nicht sensitiv

Reich: TE, Sol-System

Heimatplanet: Terra

Geburtsdatum: 14.09.2648

Größe: 190cm

Gewicht: 80kg

Haarfarbe: feuerrot    Hautfarbe: hell, weiß, Sommersprossen    Augenfarbe: grünbraun

#### --- EIGENSCHAFTEN ---

Mut: 10    Intelligenz: 15    Wissen: 14    Instinkt: 14    Emotionen: 15    Kraft: 11    Körperbeherrschung: 14

Handgeschick: 10    Sinne: 15    Kondition: 14    Ausstrahlung: 16

#### --- ENERGIEN ---

LE: 43    PE: 47

Initiative: 13

Std.Bewegung: 2,8

#### --- KENNTNISSE ---

Vita: 7    Akademik: 8    Technik: 7    Paranormik: 7    Transportmittel: 6    Handwerk & Kunst: 7    Beeinfl.&

Verh.: 8    Kognition: 7    Athletik: 7    Kampf: 6

#### --- SPEZIALGEBIETE ---

Ausweichen (Athletik, 0) 5

Rennen & Springen (Athletik, 0) 4

Kommandieren (Beeinflussen & Verhalten, 0) 8

Handeln (Beeinflussen & Verhalten, 0) 5

Überzeugen (Beeinflussen & Verhalten, 0) 6

Psychologie (Akademik, 0) 6

Faustfeuerwaffen (Kampf, 0) 6

Waffenloser Kampf (Kampf, 0) 4

Astrogation (Akademik, 1) 9

Raumfahrzeuge (Transportmittel, 0) 7

Sprachen & Schriften (Akademik, 0) 3

#### --- AKTIONEN ---

Miqalin (Akademik, Sprachen & Schriften) 1

## Mr.Smith

### --- BASISDATEN ---

Typ: Terraner

Merkmale: -

Hautschutz: 0  
sensitiv

Reich: früher TE, nun Panmetonoidische Konföderation

Heimatplanet:

Geburtsdatum: 04.05.2652

Größe: 201cm

Gewicht: 91kg

Haarfarbe: schwarz    Hautfarbe: hell, kaukasisch    Augenfarbe: stahlblau

### --- EIGENSCHAFTEN ---

Mut: 14    Intelligenz: 13    Wissen: 14    Instinkt: 16    Emotionen: 16    Kraft: 11    Körperbeherrschung: 12

Handgeschick: 11    Sinne: 14    Kondition: 11    Ausstrahlung: 14

### --- ENERGIEN ---

LE: 37    PE: 50    PNE: 20

Initiative: 15

Std.Bewegung: 2,4

### --- KENNTNISSE ---

Vita: 7    Akademik: 7    Technik: 7    Paranormik: 8    Transportmittel: 6    Handwerk & Kunst: 8    Beeinfl.&

Verh.: 8    Kognition: 8    Athletik: 6    Kampf: 7

### --- SPEZIALGEBIETE ---

Ausweichen (Athletik, 0) 4

Rennen & Springen (Athletik, 0) 4

Raumfahrzeuge (Transportmittel, 0) 5

Mentalmanipulation (Paranormik, 0) 8

Verstecken (Kognition, 0) 6

Lügen & Täuschen (Beeinflussen & Verhalten, 0) 6

Straßenleben (Beeinflussen & Verhalten, 0) 3

Überzeugen (Beeinflussen & Verhalten, 0) 2

Faustfeuerwaffen (Kampf, 0) 4

### --- AKTIONEN ---

Illusion (Paranormik, Mentalmanipulation) 0

Kontrolle (Paranormik, Mentalmanipulation) 0

Bewusstseinsangriff (Paranormik, Mentalmanipulation) 0

## Mrs. Smith

### --- BASISDATEN ---

Typ: Terranerin

Merkmale: -

Hautschutz: 0

nicht sensitiv

Reich: früher TE, nun Panmetonoidische Konföderation

Heimatplanet:

Geburtsdatum: 01.10.2650

Größe: 186cm

Gewicht: 76kg

Haarfarbe: weißblond

Hautfarbe: hell

Augenfarbe: stahlblau

### --- EIGENSCHAFTEN ---

Mut: 14 Intelligenz: 16 Wissen: 15 Instinkt: 11 Emotionen: 10 Kraft: 10 KKörperbeherrschung: 10 Handgeschick: 10 Sinne: 14 Kondition: 13 Ausstrahlung: 10

### --- ENERGIEN ---

LE: 39 PE: 40 PNE: 0

Initiative: 13

Std.Bewegung: 2

### --- KENNTNISSE ---

Vita: 8 Akademik: 8 Technik: 8 Paranormik: 5 Transportmittel: 6 Handwerk & Kunst: 7 Beeinfl.& Verh.: 5 Kognition: 6 Athletik: 5 Kampf: 7

### --- SPEZIALGEBIETE ---

Ausweichen (Athletik, 0) 4

Rennen & Springen (Athletik, 0) 4

Elektrotechnik (Technik, 0) 8

Astrotechnik (Technik, 0) 8

Software (Technik, 0) 8

Sensoren & Scanner (Technik, 0) 6

Waffenloser Kampf (Kampf, 0) 5

Wurfaffen (Kampf, 0) 4

Faustfeuerwaffen (Kampf, 0) 6

### --- AKTIONEN ---

Nezordrular (Akademik, Sprachen & Schriften) 1

Mod. von Elektrokomponenten (Technik, Elektrotechnik) 0

Anpassung von Xenotechnologie (Technik, Elektrotechnik) 0

Raumschiffssystemmodifikation (Technik, Astrotechnik) 0

Programmverbesserung (Technik, Software) 0

Software-Inkorporation (Technik, Software) 0

**Vreano & Cardosian: Mitarbeiter von Mr. & Mrs. Smith in Queeareest/Minelauva IV:**

--- BASISDATEN ---

Typ: Wandler-Chamäleonid

Merkmale: Gestaltwandlung: keine Implantate; Zugang zu Orakeln; kurzes Leben (15 Jahre);

Hautschutz: 0

nicht sensitiv

Reich: Panmetonoidische Konföderation

Heimatplanet:

Geburtsdatum: 01.01.2678

Größe: 64cm

Gewicht: 64kg

Haarfarbe: variabel    Hautfarbe: variabel    Augenfarbe: variabel

--- EIGENSCHAFTEN ---

Mut: 15    Intelligenz: 13    Wissen: 11    Instinkt: 11    Emotionen: 9    Kraft: 12    Körperbeherrschung: 11

Handgeschick: 8    Sinne: 16    Kondition: 13

Ausstrahlung: 13

--- ENERGIEN ---

LE: 39    PE: 34

Initiative: 14

Std.Bewegung: 2,2

--- KENNTNISSE ---

Vita: 6    Akademik: 7    Technik: 6    Paranormik: 5    Transportmittel: 6    Handwerk & Kunst: 6    Beeinfl.& Verh.: 6    Kognition: 7    Athletik: 6    Kampf: 8

--- SPEZIALGEBIETE ---

Ausweichen (Athletik, 0) 8

Rennen & Springen (Athletik, 0) 5

Verwandeln (Athletik, 0) 9

Wirkstoffkunde (Vita, 0) 6

Chemie (Vita, 0) 8

Schleichen (Athletik, 0) 8

Wurfaffen (Kampf, 0) 7

Faustfeueraffen (Kampf, 0) 1