

Savage Balls of Space:

The Lost Tape (SBS:TLT)

Ein Abenteuer im Spaceballs Universum

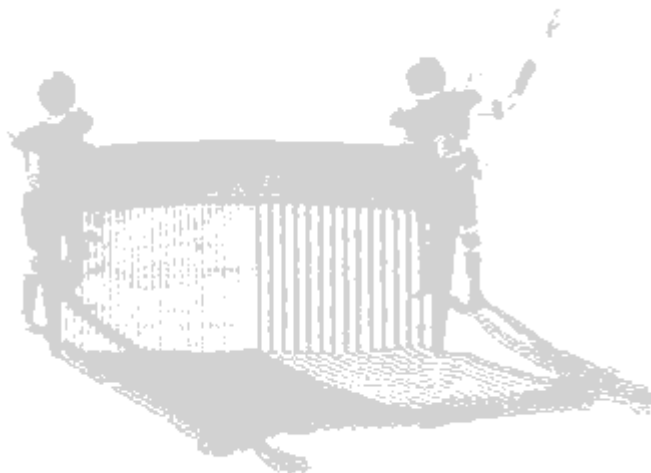
One-shot für SW:GE

*Once upon a time warp.....
In a galaxy, very, very, very,
very far away there lived
a ruthless race of beings
known as.....Spaceballs*

*Chapter Eleven - The Prequel
The evil leaders of Planet
Spaceballs having foolishly
squandered their precious
atmosphere, have devised a
secret plan to take every
breath of air away from
their peace-loving neighbor
Planet Druidia.*

*Today is Princess Vespa's
wedding day. Unbeknownst
to the princess but knownst
to us, danger lurks in the
stars above...*

*If you can read this, you
don't need glasses.*



Inhaltsverzeichnis

Worum geht's?.....	3
Charaktererschaffung.....	3
Typische Ausrüstung - Handout.....	4
Panzerung.....	4
Laserwaffen.....	4
Sonstiges.....	4
Main Cast.....	5
Die eher Bösen.....	5
Die Guten (natürlich).....	5
Start der Mission: Yarra, Stadt auf dem Mond der Vega, LOCH.....	6
Beginn.....	6
Entscheidung.....	6
Basis der Schwartz-Geschwisterschaft Inc.....	6
Raumhafen Yarras.....	6
An Bord des Wingbusses Adama (Verrat).....	7
Oase Endor - Optionale Episode.....	7
In der Wüste Atreides.....	8
Sandwurm.....	8
In den Zubringer.....	8
An Bord der Spaceballs One.....	8
Vom Zubringer.....	8
Wartungsraum.....	8
Mr. Rental.....	9
Flucht.....	9
Basis der Schwartz Geschwisterschaft, Ende.....	9
Max - the Nose - Pratchet, Pilot.....	12
Dot Net, Androide aus Duidia (Net Klasse).....	13
Herr Ison Fnord.....	14
Leonard Quinto Keras, genannt Mr. Keras.....	15
Huaa-uaka, Uulkie.....	16
Mia, eine Matze (halb Mensch, halb Katze).....	17
Corazon Ululu, Trideo-Starlet.....	18



Savage Worlds Fan Fiction
geschrieben von Oliver Loh

Savage Worlds ist Eigentum der Pinnacle Entertainment Group, alle Rechte reserviert.
Spaceballs™, Distribution Metro-Goldwyn Mayer, © Mel Brooks

Worum geht's?

Damit Lone Starr und seine Freunde ihr Abenteuer überhaupt überstehen können, sendet Yogurt eine Gruppe von Abenteurern an Bord der Spaceship1, um die Videokassette zu erobern und die Wachen abzulenken, während Lone Starr in den Kopf der Weltraumputze eindringt. Sonst könnte Lord Helmen nämlich vorspulen ans Ende des Films, um Lone Starr daran zu hindern, die Weltraumputze zu sprengen!

Die einzelnen Kapitel:

Beginn und Entscheidung
 Basis der Schwartz-Geschwisterschaft Inc.
 Raumhafen Yarras / An Bord des Wingbusses Adama (Verrat)
 Oase Endor - Optionale Episode
 In der Wüste Atreides
 An Bord der Spaceballs One
 Vom Zubringer
 Wartungsraum
 Optional eins: Mauslinger
 Optional zwei: Zirkus
 Mr. Rental
 Flucht
 Ende

Charaktererschaffung

Jede Rasse ist möglich, jede Edge laut Grundregelwerk SW:GE erlaubt, bis auf die AHs, hier nur PSI (Folge-Talente beachten). Alle beginnen als "Anfänger-Rang"; Jack-of-all-trades: Ver W8 als Voraussetzung

Folgende Talente hat jeder Charakter zu Beginn 'for free', wenn die Voraussetzungen erfüllt werden:

- Hier isses ja (Übersinnlich): Spotlight
 Voraussetzungen: Wild Card, Anfänger, Glück
 Helden sind auch Menschen. Manchmal vergessen sie Dinge wie Taschenlampen, Seile, Magazine etc. Einmal pro Spielabend darf sich die Heldin plötzlich an einen wichtigen Gegenstand "erinnern", den sie bei sich trägt. Dieser muss in einer Tasche aufbewahrt werden können und der GM hat natürlich das letzte Wort dazu. Alternativ darf jeder Spieler mit dieser Edge einmal pro Spielabend einen Gegenstand erfinden, der sich dann plötzlich (aber erklärbar) im Setting befindet. Beispiel: Spieler 1 braucht dringend einen Verbandskasten. Er sagt: "Spotlight! Ich bestimme, dass im Raum nebenan das Erste-Hilfe Zimmer mit Verbandskasten ist!". Der Spielleiter ist einverstanden und passt die Realität dem Wunsch des Spielers an.

- Slugger (Combat)
 Voraussetzungen: Anfänger, Kämpfen W8+
 Der Charakter ist sehr "faustfertig" und stand mit mehr als der üblichen Anzahl an Gegnern im Nahkampf. Er gilt nie als Unbewaffnet.

Typische Ausrüstung - Handout

Panzerung

Name Panzerung	Gewicht	Kosten	Anmerkung
Reflektiver Mantel	1 10	200	Gegen Kugeln/Nahkampf nicht wirksam, gegen Strahlung Schwere Panzerung
Panzerjacke, reflektiv	2 12	300	Gegen Nahkampf Panzerung 1, gegen Kugeln und Strahlung Schwere Panzerung
Spaceball-Panzerung I	1 13	-	Schwere Panzerung, Voller Körper geschützt
Spaceball-Panzerung II	2 14	-	Schwere Panzerung, Voller Körper geschützt

Laserwaffen

Alle Laserwaffen haben einen unlimitierten Energievorrat.

Handlaser (12/24/48 - 2W6-1 - ROF1 - 250\$ - 5lb - / - / - /)

Standard-Blaster - wie S&W Pistol, (12/24/48 - 2W6+1 - ROF1 - 250\$ - 5lb - / - / - HW, PB1)

Standard-Rifle - wie M1, (24/48/96 - 2W8 - ROF1 - 300\$ - 10lb - / Stä W6 - HW, PB2, keine Halbautomatik)

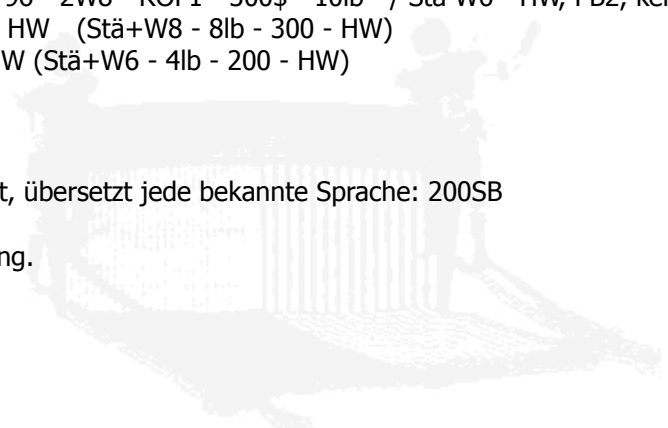
Laserschwert: wie Langschwert, HW (Stä+W8 - 8lb - 300 - HW)

Vibro-Blade: wie Kurzschwert, HW (Stä+W6 - 4lb - 200 - HW)

Sonstiges

Sprachencomputer, wie Hörgerät, übersetzt jede bekannte Sprache: 200SB

Beispielcharaktere sind im Anhang.



Main Cast

Die eher Bösen

- Lord Helmchen, tritt nur am Rande auf
- Dark Asshole, the Semi-bad
- Eine Handvoll Arschlöcher
- Capt'n Lictn Stone, ein schmieriger Kapitän
- Atuin, sein unfähiger Assistent

Arschlöcher A, einfache Soldaten:

Attribute:

Geschicklichkeit W6, Verstand W4, Willenskraft W6, Stärke W6, Konstitution W6

Fertigkeiten:

Kämpfen W6, Schießen W6, Wahrnehmung W6, Mumm W4

Charisma: +0; Bewegungsweite: 6; Parade: 5; Robustheit: (5) 6

Handicaps: Tick (schwach, Angst vor Lord Helmchens Strahl)

Talente: -

Mächte: -

Ausrüstung: Laserblaster, Lasergewehr, Spaceball-Panzerung I (+1)

Arschlöcher B, bessere Soldaten:

Attribute:

Geschicklichkeit W6, Verstand W4, Willenskraft W6, Stärke W6, Konstitution W6

Fertigkeiten:

Kämpfen W8, Schießen W8, Wahrnehmung W6, Mumm W4

Charisma: +0; Bewegungsweite: 6; Parade: 6; Robustheit: (5) 1

Handicaps: Tick (schwach, Angst vor Lord Helmchens Strahl)

Talente: Dodge (Ander -1 im Fernkampf)

Mächte: -

Ausrüstung: Laserblaster, Lasergewehr, Spaceball-Panzerung I (+1)

Dark Asshole, Anführer:

Attribute:

Geschicklichkeit W8, Konstitution W8, Stärke W6, Verstand W6, Willenskraft W8

Fertigkeiten:

Kämpfen W10, Schießen W8, Wahrnehmung W6, Mumm W8, Einschüchtern W8, Überreden W6

Charisma: +0; Bewegungsweite: 6; Parade: 7; Robustheit: (6) 8

Handicaps: Tick (schwach, Angst vor Lord Helmchens Strahl), Übermütig (schwer), Klein (schwer), Große Klappe

Talente: Anführen, Ersts Schlag, AH (Psi, 10PP)

Mächte: Marionette, Geschoß, Fesseln

Ausrüstung: Laserschwert, Laserblaster, Lasergewehr, Spaceball-Panzerung II (+2)

Die Guten (natürlich)

- Yogurt, mit dem der Schwartz ist Baguan Knoblauch, Schüler Yogurts und Lehrer Lord Helmchens
- Unsere wackeren Helden
- Spicy, ein Sandwurm
- Ein paar Piraten
- Die Mauslinger

Piraten:

Wilde Burschen, die auch so aussehen, sie wirken sehr einschüchternd. Sie werden in den Gefängnissen der Spaceballs gehalten. Ein Ehrenkodex bindet sie an ihr gegebenes Ehrenwort. Sie sind sehr abergläubisch und mit magisch wirkendem Gehabe schnell einzuschüchtern (Dann kein +2 wegen Eisernem Willen). Ansonsten sind sie sehr willensstark und gute Kämpfer. Im Kampf wie beim Trinken können sie eine Menge einstecken.

Attribute:

Geschicklichkeit W6, Verstand W6, Willenskraft W6, Stärke W6, Konstitution W8

Fertigkeiten:

Kämpfen W8, Schießen W8, Wahrnehmung W6, Mumm W4, Provozieren W6, Einschüchtern W6

Charisma: +0; Bewegungsweite: 6; Parade: 6; Robustheit: 5

Handicaps: Übermütig (schwer), Tick (leicht, Aberglaube), Schwur (leicht, Space-Piraten Kodex)

Talente: Eisenkiefer, Eiserner Wille

Ausrüstung: keine außer ihrer Kleidung

Start der Mission

Yarra, Stadt auf dem Mond der Vega, LOCH

Bei der Einreise zur Vega wird bei jedem der Charaktere die Einreise verweigert - offizielle Begründung: fehlende Einreisedokumente. Sie landen, wie in diesem Fall üblich, auf dem Mond von Vega, in der Stadt Yarra. Und zwar im Einreisezentrum (LOCH - Legalitätsstatus und Ordnungsmäßigkeit-Check Gebäude). Sie kommen in ein 20-er Zimmer, wo sie schon seit 3 Tagen ausharren.

Vorherrschender Eindruck: Einsamkeit in einer hochtechnischen Umgebung, alles ist glattgeleckt, Persönliches ist nicht gestattet, erdrückende Atmosphäre

- Hauch von Gefahr: überall sind Kameras, die alles aufzeichnen scheinen.

Die Charaktere haben hier ca. 5 Spielminuten Zeit, sich kurz kennenzulernen.

Beginn

Den Raum betritt ein in eine Leinenrobe geleideter Mensch. Er stellt sich als Baguan Knoblauch vor und eröffnet den SC, dass sie hier vergammeln werden. Ihre einzige Möglichkeit, hier herauszukommen, ist es, für ihn eine Mission zu erfüllen.

Entscheidung

- Lehnen die SC ab: sie werden verhört, man teilt ihnen mit, dass sie nun auf einen Intergalaktischen Weltraumschrott-Sammler zum Küchendienst kommen, der erst in 5 Jahren wieder an einem Planeten anlegen wird. Kurz vor der Abreise kommt Knoblauch noch einmal mit derselben Aufgabe auf die SC zu.

- Nehmen die SC an, so übergibt er jedem eine Leinenkutte und führt sie unter Nutzung des "Schwartz" aus den Trackten des LOCH. Dies sollte spannend sein und den Eindruck vermitteln, dass bei Entdeckung geschossen wird.

Die Gruppe kommt auf die Straße, wo ein Last-Gleiter auf sie wartet. Dieser hat kleine Guck-Löcher, durch welche die stark industrialisierte Stadt auf ödem Mondboden sichtbar ist. Der Gleiter fliegt auf ein Bergmassiv zu und setzt in einer riesigen Öffnung an einer steil abfallenden Felswand auf.

Die Charaktere können auf die Stadt Yarra sehen, ca. 20km entfernt.

Basis der Schwartz-Geschwisterschaft Inc.

Die Basis ist erfüllt von Leben. Ausrüstung wird von hier nach da auf Schwebepattformen geschoben, zumeist Nahrung, Werkzeuge und Hilfsmaterial für Konstruktionen.

Knoblauch führt sie in einen kleinen, hell erleuchteten Konferenzraum. Als sie ankommen, ist offenbar eine Besprechung zu Ende, ein Hologramm wird abgeschaltet (s. Bild2). Alle verlassen den Raum, zurück bleibt Knoblauch mit den SC.

Er erläutert:

"Die Videokassette "Spaceballs The Movie" ist in den Händen der Spaceballs und befindet sich auf der Spaceball One. Zurzeit findet eine Rettungsmission für Prinzessin Vespa statt. Damit sie gelingen und die Galaxie wieder in Frieden existieren kann, muss die Videokassette zerstört werden. Ausserdem muss ein Ablenkungsmanöver gestartet werden, um Lone Starr die Möglichkeit zu geben, sich unbemerkt der Spaceball One zu nähern.

Dafür erhaltet ihr die notwendige Ausrüstung [jeder Spieler kann sich für 1000 Spacebucks und mit 2 Waffen seiner Wahl sowie beliebig Munition ausstatten]. Darüber hinaus erhaltet ihr eine Vorauszahlung von 20.000 SB, von denen ihr eure Ausgaben bestreiten könnt, um zur Spaceball One vorzudringen. Bei Gelingen der Mission erhaltet ihr ausserdem eine Belohnung von weiteren 20.000 SB sowie die Möglichkeit, euch uns anzuschließen, um eurem Leben einen Sinn zu geben."

[Er fährt fort: die einzige Möglichkeit, an Bord der Spaceball One zu gelangen, ist es, an Bord des Zubringers zu gelangen, der die Soldaten in die Wüste Atreides gebracht hat. Dort suchen sie Zurzeit nach Lone Starr. Yogurt ist vor Ort, um zu helfen. Die Gruppe muss sich am Raumhafen von Yarra einen Transport nach Atreides besorgen. Er gibt ihnen die genauen Koordinaten, sie haben wahrscheinlich noch einen Tag - HINWEIS: die Soldaten durchkämmen gerade die Wüste und werden dies solange tun, bis die Gruppe eintrifft.]

Raumhafen Yarras

Als die Charaktere die Kneipe "Chalmon's Cantina" betreten, spielt gerade die Band (Schild: Droiden verboten). Aliens am Saxophon etc. Die Wände sind aus Lehm, aus seltsamen Behältern quillt farbiger Rauch. In einer Ecke sitzt Capt'n Lictn Stone, ein unersetzer Mann Mitte 40, begleitet von einem Schildkrötenwesen, das sich als Atuin vorstellt. Er verlangt für die Passage in die Wüste 1.000 SB pro Passagier.

Verrat an Bord des Wingbusses Adama

Capt'n Stone läßt durch Atuin ausrichten, dass der Flug ca. 8 Std dauern wird, Zeit zum Ausruhen. In Wirklichkeit benachrichtigt er nun die Spaceballs. Er hat zwar keine Ahnung, wen er da an Bord hat, Geld sollte es aber doch bringen. Ein Wahrnehmungswurf gegen 5 (4 bei bekundetem Misstrauen) macht diese Tatsache der Gruppe bekannt.

Vorherrschender Eindruck: Technik, es riecht nach verbranntem Kunststoff. Alles ist dreckig und fühlt sich ölig-schmierig an. Einige Leitungen ragen ungeschützt aus der Wand, hin und wieder sprühen Funken aus den offenen Verkleidungen. Einen wirklich sicheren Eindruck macht der Wingbus nicht...

Sollte Fnord mit an Bord sein, hat Stone ihn erkannt. Die Spaceballs brennen dann natürlich darauf, ihn - auf ein Tässchen Space-Tee einzuladen... (Wenn die Charaktere nicht misstrauisch werden, landet Stone seinen Wingbus einfach an der Oase, um sein Transportgut den Spaceballs zu übergeben.) Mit der Tatsache konfrontiert, kommt es eventuell zum Kampf an Bord. Für den Fall hat Stone den Autopiloten mit einem Code versehen. Damit ist der Wingbus nicht mehr steuerbar (Wissen (Computer) gegen 8, um Code zu überwinden, Reparieren gegen 4, um Notlandung zu initiieren). Der Wingbus chrasht in die Oase von Endor.

Für den Fall, dass die Gruppe nichts mitbekommt, wartet an der Oase ein Truppentransporter der Spaceballs mit einem Offizer und 5 Arschlöchern sowie einem Pilot. Hiermit bietet sich natürlich ein weiterer Zugang zur Spaceballs One.

Capt'n Stone

Lictn Stone ist ein massiger, fetter unrasierter und übellauniger Mensch. Für eine Handvoll Spacebucks würde er seine Großmutter verkaufen, und bei weitem nicht nur die. Seine Übellaunigkeit wird nur von seiner Hinterhältigkeit übertroffen, die er zuerst geschickt zu überspielen weiss, aber nach und nach immer stärker durchschlägt, auch dadurch, dass er literweise Antoloatischen Rippenkracher trinkt. Dieser Schaps ist ein von Uluischen Gruftwürmern erbrochener Schleim, der destilliert und mit ihrem eigenen Blut versetzt wird, bevor es letztendlich für vier Jahre vergoren wird. Seinen Namen hat das Getränk daher, dass man ruckartig inhalieren muss, wenn man den ersten Schluck intus hat. Man inhaliert derart stark, dass die eigenen Rippen krachen.

Der einzige, der das üble Gemüt seines Chefs aushält, ist der phlegmatische Atuin.

Ge: W8 Ko: W6 Stä: W6 Ver: W6 Wi: W4
Parade: 6 Robustheit: 6 Charisma: -2 Bewegungsweite: 5

Fluggeräte: W10+2 Kämpfen: W8 Glückspiel: W8 Aufmerksamkeit: W6

Handicap: Sucht: Trinker (Antoloatischer Rippenkracher), Gierig, Fies, Fett

Talente: Ass

Ausrüstung: Wingbus - Raumgalere, Handlaser, 1000\$

Atuin

Der gepanzerte Kaltblüter ist ein phlegmatischer Kerl. Sein Langmut hilft ihm vermutlich, die Launen Capt'n Stones zu ertragen, und er wird nur übertroffen von seiner raffinierten Boshaftigkeit. Er ist ein fähiger und kaltblütiger Taschendieb. Hin und wieder reißt ihn die Gier mit und er wagt zuviel. Wenn er mal wieder erwischt wird, rettet ihn sein Verstand und seine Fähigkeit, den Hals mit üblen Tricks und schockierenden Provokationen aus der Schlinge zu ziehen.

In Kämpfen nutzt er Provozieren und Tricks, die er intelligent einsetzt.

Ge: W8 Ko: W6 Stä: W4 Ver: W8 Wi: W6

Parade: 4 Robustheit: 4 (6) Charisma: 0 Bewegungsweite: 4

Klettern: W8+2, Schlösser knacken W8+2, Heimlichkeit W8+2, Provozieren: W6, Kämpfen W4

Rassenvorteil: Konstitution +1 Stufe, Panzerung+2, Schlösser knacken W6, Nachtsicht

Rassennachteil: Klein, Langsam/Lahm

Handicaps: Gierig

Talente: Dieb

Ausrüstung: Diebeswerkzeug (elektronisch, mit Code gesichert - Wissen (Computer) erforderlich), Handlaser, Vibro-Blade, 200\$

Oase Endor - Optionale Episode In der Wüste Atreides

Es ist heiß und stickig. Längere Zeit Panzerung zu tragen, fordert einen Konstitution-Check. Gelingt er mit Raise, ergeben sich keine nachteiligen Auswirkungen. Gelingt er erfolgreich, sinkt zwar der Bewegungsweite um (-1), aber alles bleibt in Ordnung. Gelingt er nicht, sinkt der Bewegungsweite um (-2) und man muss sich leichter kleiden.

Im Jungle der Oase von Endor ist es wunderschön. Palmen wiegen sich im Wind, exotische Pflanzen von enormer Größe in allen Farben des Spektrums haben sich hier angesiedelt. Einladend strecken sie ihre langen Ranken näherkommenden Lebewesen entgegen... Aus einiger Entfernung ist das Brüllen von sehr großen Tieren zu hören... Raubtiere?

Allerdings ist es überall hin weit. Ein Einbaum am Fluss deutet auf Bewohner. Ein paar Miuten in den Jungle einem ausgetretenen Pfad folgend, findet man ein paar Trapper, die hier ihr Leben fristen. Sie sind harmlos und friedlich, aber misstrauisch. Gegen eine gute Bezahlung sind sie bereit, ihren Sandgleiter für einen Ausflug in die Wüste zur Verfügung zu stellen.

Nun ist es wirklich heiß. Ausrüstung kann nur noch mit Raise auf den Konstitution Wurf getragen werden. Wer noch nicht mal einen Erfolg hat, kann sich nicht mehr ernsthaft anstrengen, muss in den Schatten oder er/sie erleidet einen Fatigue-Level. Natürlich hält der Sprit vom Sandgleiter nicht ewig. Sind die Charaktere allein auf dem Sandgleiter unterwegs, fängt das Ding mitten in der Wüste zu stottern an. Nach einer Weile (kann natürlich mit Reparieren noch rausgezögert werden) kommt das Ding zum Stehen. Ein gelungener Pilot-Check verhindert eine Bruchlandung.

Sandwurm

Nun ist man gezwungen, zu Fuß weiter zu gehen. Es ist heiss, sehr heiss. Es gibt kein Wasser (wiederhole: kein Wasser!) Als man schon ziemlich am Ende ist, bebzt plötzlich die Erde und wölbt sich. Alles deutet auf einen Sandwurm hin.

Sollte die Gruppe nicht heillos davonrennen, begegnet sie dem Scheinsandwurm Rut Rut, genannt Spicy. Der ist ca. 1,7m groß, wurmartig und bewegt sich durch den Sand vorwärts. Seine seltsame Eigenschaft des Schein-Sandwurms bewirkt, dass er von Ferne riesig groß ist, von nah aber so groß wie ein Mensch. Er ist extrem höflich, gar vorsichtig, ein wenig schüchtern und sehr freundlich. In seiner kleinen Sand-Wohnung, die zufälligerweise um die Ecke ist ("hinter der nächsten Düne links!") lädt er alle auf einen Tee ein.

Danach zeigt er ihnen gern, wo vor einigen Stunden die Spaceballs gelandet sind.

In den Zubringer

Aus sicherer Entfernung läßt sich beobachten, wie die fünf Spaceballs die Wüste durchkämmen - mit riesigen Kämmen! Das beschäftigt sie sehr, aber nicht so, dass man sich gefahrlos an den Transporter anschleichen könnte.

Am Eingang ist ein Zelt aufgebaut, zwei Arschlöcher halten Wache. Im Inneren sind der Pilot sowie vier weitere Spaceballs. Ohne Pilot ist ein Pilot-Check für den Start, einer für den Orbit, für den Kurs und einer für die Landung auf der Spaceballs One erforderlich. Um den Raumlotsen erfolgreich eine Crew vorzumachen, ist ein Persuasion (+1) notwendig, oder man hat den richtigen Code.

An Bord der Spaceballs One

Das Raumschiff ist ein lebensfeindlicher technischer Ort. Seltsame elektronische Geräusche ertönen, was sie bedeuten, ist unsicher. Hinter jeder Ecke könnten Spaceball-Patrouillen lauern.

Patrouillengefahr: für jede Szene würfelt der GM auf W%, ob die Gruppe auf eine Patrouille trifft (Unten: 5%, Mitte 10%, Oben 15%). Da die Rüstungen und Stiefel der Soldaten ordentlich Lärm machen, genügt ein Wahrnehmung (gegen 6 bei Ablenkung wie Gesprächen/Streit und gegen 8 bei intensiver Konzentration auf anderes), um sie zu bemerken, bevor man sich sieht.

Vom Zubringer

Es gilt, aus dem Zubringer an ca. 10 Wachen (alles Arschlöcher) vorbei zu schleichen. Sollte es zu Kampfhandlungen kommen, alarmiert mindestens einer ab der zweiten Runde das Schiff. Ab Alarm ist jede Heimlichkeit um 1 erschwert, Persuasion nicht mehr möglich. Wenn Alarm ausgelöst wird, besteht eine 10% Wahrscheinlichkeit, dass Dark Asshole auf einer Patrouille mit unterwegs ist.

Der Zubringer steht in einer großen Halle. Ausser ihm steht hier ein gerade in Wartung befindlicher Transporter, der von Droiden umsorgt wird. Dieses Deck ist das Versorgungs- und Wartungsdeck.

Wartungsraum

Der nächste Raum ist ein Wartungsraum. Hier kann man sich in das Datensystem des Schiffs einloggen, um den Standort von Mr. Rental zu erfahren. Er befindet sich zwei Decks oberhalb im Truppendeck, das auch Zugang zur Kommandozentrale bietet. Das Deck dazwischen enthält den Zirkus und das Einkaufszentrum der Spaceballs One. Der Wartungsraum ist dunkel und riecht nach Reinigungsmitteln. Ein Dataport erlaubt es, sich mit seinem Deck oder Zugang einzuloggen. Dafür müssen zwei Wissen (Computer) gelingen (Logon / Datensuche). Es dauert 10min, nach den Daten zu suchen, jede Erhöhung halbiert die Zeit.

Hinweis: Beim Klettern zwischen den Decks gilt es immer wieder einige Höhenmeter zu überwinden --> schwierig für den vorgefertigten Charakter von Ululu.

Optional Eins: In den Gängen können die Charaktere den Mauslingern begegnen. Dies sind kleine

Wichtel, die in den Wänden und zwischen den Decks der Spaceball One leben. Sie sind ca. 15cm groß und irgendwie mäuseähnlich, auch wenn sie auf zwei Beinen gehen und Kleidung tragen. Technisch sind sie alle McGyvers und kennen das Schiff besser als die Spaceballs selber.

Positive Ergebnisse auf der NSC-Reaktionstabelle S. 211 (SW:GE) führen eventuell dazu, dass Abkürzungen durch das Schiff möglich sind.

Optional Zwei: Im Mitteldeck befindet sich der Zirkus. Hier gibt es die Möglichkeit, besondere Kreaturen zu befreien. Unter anderem lebt dort die Familie von Huua-uaka. Die Mauslinger könnten hier Hinweise geben (Reaktion und Umhören)

Mr. Rental

Da sich Mr. Rental in der Kommandozentrale befindet, ist er natürlich gut gesichert. Wem ein hervorragender Check (+2) auf Wissen: Computer (beim Hacking) gelingt, findet auf dem Kartenmaterial der Spaceballs One den Wartungsschacht, der direkt in die Kommandozentrale führt. Natürlich kommt dieser nicht direkt an Mr. Rental, sondern exakt gegenüber (hinter einer Verkleidung mit Okudagramm) heraus.

Vor der Kommandozentrale sind immer ein paar wachhabende Arschlöcher und ein paar Zivilisten. In der Kommandozentrale sind ca. 20 Arschlöcher. Bei Alarm kommen natürlich alle aus ihren Löchern. Wenns hier rund geht, und Alarm ausgelöst wird, sind in ca. 5 Runden 6 weitere Arschlöcher da und nach 10 Runden jede Runde ca. 3. Die wehrhafte Besatzung der Spaceballs One beträgt exakt 400 Mann - alles Arschlöcher! Ab der dritten Runde Alarm taucht außerdem Dark Asshole auf und dann wirds echt eng!

In der Kommandozentrale befindet sich ein Transporter, von dem aus man sich überall hin beamen kann - es soll aber zu Nebenwirkungen kommen (sprich für jeden wird gewürfelt mit Konstitution, bei einer 1 kann man seinen eigenen Arsch bewundern). Um das Beamens versuchen zu dürfen, ist ein Verstand (Allgemeinwissen) gegen 7 (5 bei Spaceball Vergangenheit) oder ein Knowlege: Physik (4) erforderlich. Alles unter den erforderlichen Werten verteilt den Gebeamten zufällig an einen Ort auf der Spaceballs One.

Flucht

Um eine Rettungskapsel zu besetzen, ist kein Check erforderlich. Um sie ohne Alarm zu starten, ist ein Reparieren gegen 6 erforderlich.

Um im Hangar das Schiff durch das Schott zu bringen, kann man sich in 20 Runden mit den Bordgeschützen durchschießen oder mit erfolgreichem Wissen: Computer das Schott öffnen. Bei einer 6 fällt das gar nicht auf, bei einfachem Erfolg gibts noch ein paar Laserschüsse vom Bordcomputer der Spaceballs One hinterher. Natürlich muss das Transportschiff per Pilot gesteuert werden.

Sollte die Kassette zerstört worden sein:

Nach ein paar Minuten kann der erstaunte Beobachter feststellen, dass die Spaceballs One sich in eine Weltraumputze verwandelt (saug, saug, saug!). Etwas später fliegt der Winnebago von Lone Starr hinein, und dann folgt das bekannte Finale, das mit der Explosion der Spaceballs One endet.

Basis der Schwartz Geschwisterschaft, Ende

Yogurt persönlich dankt den Helden für ihre Unterstützung und heisst sie gern willkommen in der Geschwisterschaft der Anwender des Schwartz. Kurz verabschiedet er sich, um Lone Starr noch die Sache mit seiner Abstammung zu erklären, dann kommt die Feier:

Ausgelassene Musik auf einer Lichtung im Jungle des Mondes. Riesige Holzhaufen brennen, Trommeln und exotische Musikinstrumente hallen durch die Luft, die Wesen sind ausgelassen und fröhlich. Jeder will den Helden einen Drink in die Hand drücken, sie können sich vor Dankbarkeit und Bewunderung kaum retten. Yogurt spricht:

"Liebe Freunde, ihr alle wisst, was auf dem Spiel stand. Das Schicksal des Universums lag in der Hand Weniger. Die Atmosphäre von Druidia war schon verloren, Prinzessin Vespa so gut wie verloren. Doch Dank der Hilfe unserer wackeren und mutigen Helden hier ist alles zu unserer bester Zufriedenheit ausgegangen. Ich bin stolz auf euch! Zum Zeichen meiner Dankbarkeit und Freundschaft empfängt jeder von euch einen solchen Ring - Raunen durch die Menge, dann Jubel - Nicht nur seid ihr von nun an ein Mitglied der Geschwisterschaft des Saftes, nein! Von nun an soll euch jeder kennen als einen Vertreter der Ritterschaft des Saftes! Ich rufe euch nun zu mir, um euch diese Auszeichnung zu überreichen!"

Unsere Helden werden vor vielen Hundert ausgezeichnet. Sie dürfen sich nun Ritter des Safts nennen. Jeder erhält von Yogurt einen Ring (aus Plastik). Damit kann sich jeder eine zusätzliche Psi-Kraft (Anfänger) aussuchen, die er drei mal anwenden kann. Außerdem ist der Ring des Safts auch Galaxie-weit das Zeichen, im Sinne Yogurts zu handeln. Wer ihn trägt, kann sich großer Anerkennung der Bewohner der Galaxie sicher sein.

Und das Universum wird wieder von Friede, Freude und Eierkuchen regiert (wobei alle drei nicht wirklich für das Beherrschen von Galaxien geeignet sind und wir alle wissen, dass dies noch nicht das letzte Wort von Lord Helmchen gewesen ist).

Anhang: Beispielcharaktere, Anfänger-Rank



Max - the Nose - Pratchet, Pilot

Seit seiner Kindheit ist Max ein begeisterter Fan von allem, das sich steuern läßt, Fluggeräte vorne weg. Seinem leichten Hang zum Alkohol und darauf folgenden Kneipenschlägereien verdankt er seinen Spitznamen. Unter seinen Kumpels ist er als großer Schwerenöter, Aufschneider und Geschichtenerzähler bekannt.

Allerdings würde er niemals eine Dame in Not allein lassen. The Nose ist nämlich auch dafür bekannt, dass er sich, naiv wie er ist, für jeden einsetzt, der ihn darum bittet.

Attribute:

Geschicklichkeit W8, Verstand W4, Willenskraft W4, Stärke W6, Konstitution W8

Charisma: +0; Bewegungsweite: 6;
Parade: 6; Robustheit: (6+1) 7

Fertigkeiten:

Fluggeräte lenken W10, Kämpfen W8, Schießen W8, Wahrnehmung W4, Driving W6, Mumm W4

Handicaps: Angewohnheit (schwach, Alkohol), Tick (schwach, Angeber), Heldenhaft (schwer)

Freie Talente: Da isses ja, Slugger

Talente: Ass, Kräftig, Schmerzresistenz

Ausrüstung: Sternenkarte



Dot Net, Androide aus Duidia (Net Klasse)

Ursprünglich war Dot Net ein positronisches Kindermädchen, weshalb der Virgen-Alarm hin und wieder mal anschlägt - allerdings aufgrund eines leichten Defekts bei allen romantischen Szenen.

Versehen mit einer humanoiden Hülle von broncener Außenfarbe, handelt es sich um eines der ältesten Modelle der druidischen Positronik-Spezialisten. Nebenbei ist sie auch der Mechatroniker des Ausflugs-teams und geschickte Computer-Spezialistin.

Dot Net gehört zu einer Senioren-Reisegruppe von Duidia und war für die Bingo-Spiel Organisation verantwortlich, die von den dortigen Senioren so geschätzt wird. Jeder Droide der Net Klasse leidet an der sehr weltfremden Programmierung. Selbst grundlegende Allgemein-Informationen sind kaum verarbeitbar und der Androide steht oft mit einem Staunen in den Lichtsensoren mitten im Wunder der Welt.

Attribute:

Geschicklichkeit W8, Verstand W6, Willenskraft W6, Stärke W4, Konstitution W6

Charisma: +0; Bewegungsweite: 6; Parade: 6; Robustheit: 5+1

Fertigkeiten:

Wissen: Computer W10, Kämpfen W8, Schießen W8, Wahrnehmung W6, Schlösser knacken W6

Handicaps: Tick (schwach, Virgin Alarm), Zwei Linke Hände (schwach), Ahnungslos (schwer)

Freie Talente: Da isses ja, Slugger

Talente: Konstrukt (+2 bei Angeschlagen, keine Wundmodifier), Panzerung (1, HW), Sechster Sinn (auch bei Virgin Alarm)

Ausrüstung: Bingo Set



Herr Ison Fnord

Wenn sich jemand in allen Winkeln der Galaxie auskennt, dann Fnord. Während sein Hobby das Aufreißen von Mädeln humanoider Völker ist, verdient er sein Geld mit der Jagd auf frei herumlaufende Verbrecher, auf deren Kopf ein ordentliches Sümmchen ausgestellt ist. Er ist schnell mit dem Blaster und sein kluges Köpfchen hat ihn schon aus so mancher auswegslosen Situation gebracht. Wenn er nicht gerade Ganoven jagt, schaut er sich gern archeologische Trideos an und schwingt auch gern mal die Peitsche.

Attribute:

Geschicklichkeit W8, Verstand W6, Willenskraft W6, Stärke W6, Konstitution W6

Charisma: +0; Bewegungsweite: 6;
Parade: 6; Robustheit: 5

Fertigkeiten:

Kämpfen W8, Schießen W10, Umhören W6, Wahrnehmung W6, Provozieren W6, Mumm W4

Handicaps: Feind (schwer: Spaceballs), Gierig (schwach), Phobie (schwach, Schlangen)

Freie Talente: Da isses ja, Slugger
Talente: Beidhändig, Beidhändiger Kampf

Ausrüstung: Trideo-Kassette (Michigan Joe und die Kirche der minderen Verdammnis)



Leonard Quinto Keras, genannt Mr. Keras

Mr. Keras gehört halb zum Volk der Roddenberaner, halb Basaltianer. Die Basaltianer sind für ihre extreme Gefühlsarmut bekannt, die Roddenberaner für ihren extremen Gefühlsüberschwang. Das hat zuweilen seltsame Effekte auf den jungen Mr. Keras, der gern alles durch die Brille der Logik betrachten möchte, aber doch des öfteren von seinen Gefühlen übermannt wird.

Trotz besserem Wissens stürzt er sich daher in Abenteuer, weil ihn die Neugier dazu drängt. Seine gemischte Zugehörigkeit lässt ihn so richtig nirgends ankommen, aber in einer so multikulturellen Mischgesellschaft wie unserer ist dies oft eher ein innerer Konflikt.

Er ist studierter Ingenieur an der Spacefleet Academy.

Attribute:

Geschicklichkeit W6, Verstand W8, Willenskraft W6, Stärke W6, Konstitution W4
Charisma: +0/-2; Bewegungsweite: 6;
Parade: 5; Robustheit: 4

Fertigkeiten:

Reparieren W8, Umhören W8, Kämpfen W6, Schießen W6, Heilen W8, Wahrnehmung W6

Handicaps: Tick (schwach Logik vs. Gefühl), Außenseiter (schwach), Neugierig (schwer)

Freie Talente: Da isses ja, Slugger

Talente: AH Psi (10 PP), Alleskönner

Mächte: Waffe verbessern (n, 2, Berührung, Dauer: 1, nur Betäubung), Arkanes Entdecken (n, 2, Berührung, Gedanken verschmelzen), Heilen (3)

Ausrüstung: Handgelenkcomputer



Huaa-uaka, Uulkie

Uulkies sind große, haarige Wesen, die für ihre Wildheit, ihre Impulsivität, aber auch ihre Freundlichkeit berühmt sind. Man sollte sie nicht ärgern, da sie dafür bekannt sind, die Arme solcher Leute aus ihren Schultern zu reißen.

Huaa-uaka ist eine Uulkie, die durch die Wirren des Schicksals auf dem Mond der Vega gelandet ist. Da Uulkies nie Ausweise tragen, sitzt sie schon seit Wochen im LOCH. Ihr eigentliches Ziel ist es, ihren Planeten zu rächen, der von den Spaceballs besucht wurde und dem aller Sauerstoff entzogen wurde, und ihre Familie wiederzufinden, die von den Spaceballs entführt wurde.

Ihre übliche Kampftaktik ist es, sich mitten in ihre Gegner zu werfen und alles niederzumetzeln, was besonders für Spaceballs gilt.

[Uulkies starten mit Size+1, haben natürliche Klauen (Str.+W6), sind Außenseiter (furchteinflößend, sie bekommen schwerlich passende Ausrüstung), Analphabeten und Stur.]

Attribute:

Geschicklichkeit W8, Verstand W4, Willenskraft W6, Stärke W6/B:W8, Konstitution W6

Charisma: -2; Bewegungsweite: 6;

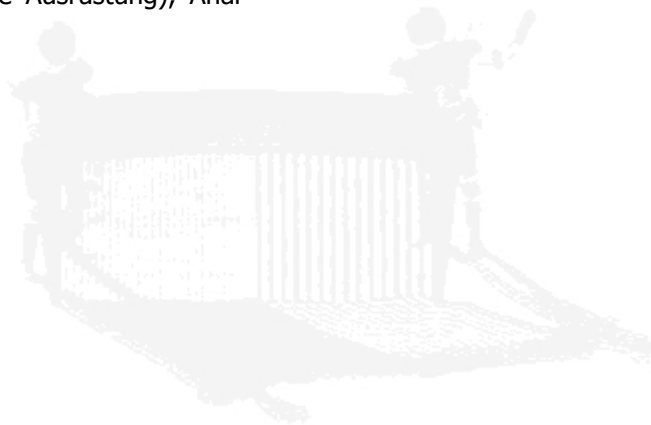
Parade: 8/B:6; Robustheit: (5+1) 6 /B:(7+1) 8

Fertigkeiten: Kämpfen W12/B:+2, Schießen W8, Mumm W6, Überleben W4, Fluggeräte lenken W6

Handicaps: Heldenhaft (schwer), Rachsüchtig (schwach, da nur auf Spaceballs bezogen), Loyal (schwach), Außenseiter (schwach), Analphabet (schwach), Stur (schwach)

Freie Talente: Da isses ja, Slugger
Talente: Erstschlag, Flink, Berserker

Ausrüstung: natürliche Klauen (Str.+W6)



Mia, eine Matze (halb Mensch, halb Katze)

Wenn es darum geht, sich mit Eleganz und großer Heimlichkeit zu bewegen, gibt es warscheinlich kein begabteres Volk als die Matzen (männlich: Mater). Äußerlich ähneln sie auf zwei Beinen laufenden Katzen. Sie haben ein dichtes, aber kurzes Fell, einzieh-bare Krallen an den Händen und Füßen. Sie sind ca. 90cm groß.

Mia ist eine ausgebildete Assassine vom Planeten Cougar (Ford Galaxie). Sie kann sehr grausam sein, spielt gern mit ihrer Beute und achtet extrem auf Sauberkeit und Top-Kleidung. Eine Zielperson wird immer erledigt – Berufsetos.

[Matzen starten mit Ag W6, natürliche Waffe (Kletterkrallen - Str.+W4) und sind Klein]

Attribute:

Geschicklichkeit W8, Verstand W6, Willenskraft W6, Stärke W6, Konstitution W6

Charisma: -4; Bewegungsweite: 6;
Parade: (5+1) 6; Robustheit: 4

Fertigkeiten:

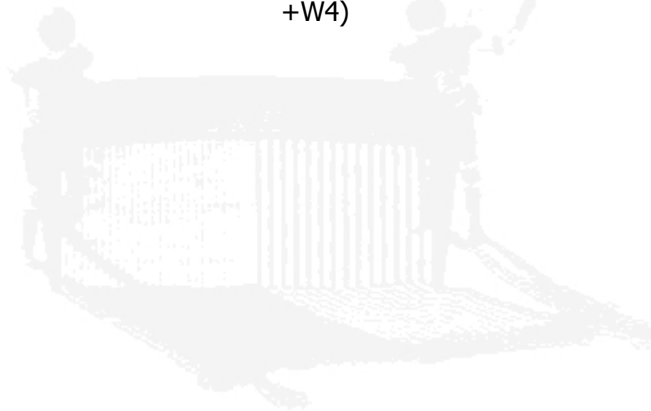
Schießen W6, Kämpfen W6, Klettern W6, Schlösser knacken W6, stealth W10, Wahrnehmung W6

Handicaps: Tick (schwach, Sauberkeit), Tick (schwach, spielt mit der Beute), Klein (schwer), Blut-rünstig (schwer)

Freie Talente: Da isses ja, Slugger

Talente: Beidhändig, Dieb, Akrobat

Ausrüstung: Einzieh-bare Krallen, Klettern+2 (Str.+W4)



Corazon Ululu, Trideo-Starlet

Corazon verbrachte ihre Jugend auf dem Landwirtschaftsplaneten Nebraska, der in erster Linie für seine tödliche Langeweile bekannt ist und für die doch eher verknöcherten Ansichten seiner Bewohner, was Parties und Freizügigkeit betrifft. Bei einem Schüleraustausch mit Thelosios-III entschied Corazon sich zu bleiben. Ihr enormes Talent für die Schauspielerei wurde zuerst auf dem Mediaplaneten gar nicht wahrgenommen, so dass sie sich gezwungen sah, Nebenrollen in vielen verschiedenen Soaps anzunehmen. Erstaunlicherweise (und durch ihre vielen Affairen) wurde sie dennoch bald zu einer kleinen Berühmtheit - und wenn es nur für ihre 20-sekunden Auftritte war.

Momentan will Corazon sich auf der Vega vom Showrummel erholen, allerdings gab es Probleme mit ihren Einreisepapieren. Seitdem sie vor ein paar Stunden im LOCH gelandet ist, rechnet sie jederzeit (aber fälschlicherweise) damit, dass ihr Manager Hank sie bald rausholen wird. Corazon hat Tyll, einen kyrellianischen Kurano dabei, ein Geko-ähnliches Wesen, das sich bei Bedarf komplett unsichtbar machen kann. Es ist von großer Intelligenz [Ver 6(A)] und versteht einfache Kommandos. Zwischen Corazon und Tyll herrscht eine innige Verbundenheit.

Corazon ist sehr hübsch, spricht ein wenig zu schrill, glaubt, dass alle sie lieben und hält sich für einen großen Star. Sie kann bisweilen sehr beleidigend sein, wenn man sie ärgert. Dass sie dann mit ihren Schuhen wirft, ist noch das Geringste dabei.

Das Starlet hat eine unerklärliche, aber auch unüberwindbare Furcht vor Höhen, beginnend bereits ab 2m Höhe!

Attribute:

Geschicklichkeit W6, Verstand W4, Willenskraft W8, Stärke W6, Konstitution W6

Charisma: +2; Bewegungsweite: 6;
Parade: 5; Robustheit: 5

Fertigkeiten:

Überreden W10, Intimidation W8(+2), Mumm W6, Provozieren W6(+2), Kämpfen W6

Handicaps: Tick (schwach, Fistelstimme), Wahnvorstellung (schwach, hält sich für einen Star), Phobie (schwer, Höhen)

Freie Talente:

Da isses ja, Slugger
Talente: Attraktiv, Tiermeister, Eiserner Wille

Ausrüstung:

Tyll, ein Kurano

