

Besucher wider Willen

Texte von Michael „Scorpio“ Mingers, Lektorat und Illus von Markus Heinen, Illuvorlagen anhand der Minis von www.warpminiatures.com
www.die-dorp.de

Außerirdische sind abgestürzt und verschiedene Fraktionen aus dem Schiff haben in dem neuen Landstrich unterschiedliche Ziele, welche die Ordnung in der Gegend gefährden. Die Helden müssen intervenieren, um neue Verbündete zu finden oder zumindest die Bedrohung auszuschalten.

HINTERGRUND

Das Raumschiff der Aliens musste in dem Fantasy Setting der Spieler notlanden. Zorgor der Eroberer, der Anführer der Aliens fingierte ein technisches Problem, um sich der Kontrolle seiner Vorgesetzten zu entziehen, die ihn wegen diverser Vergehen suchen. Auf diesem „primitiven“ Planeten hofft er nun zuerst einen Außenposten und dann später ein ganzes Reich errichten zu können, von dem er hofft, dass es ihn und seine Technologie wie einen Gott verehren wird. Doch auf dem Schiff gab es einige, die sich dem Plan und Zorgor der Eroberer widersetzen. Xerxis stahl ein wichtiges Element der Energieversorgung des Schiffes und floh, was die Pläne des Eroberers stark beeinträchtigt. Die loyalen Besatzungsmitglieder suchen nach dem Ingenieur, weiteren Energiequellen und versuchen, Bedrohungen in der Gegend ausfindig zu machen und auszuschalten.

AUFTAKT

Die Helden bemerken, wie scheinbar ein Meteor in der Gegend abstürzt oder werden von der örtlichen Bevölkerung darauf aufmerksam gemacht. Egal ob es nun die Aussicht auf wertvolles Meteoreisen, die Sorge um die Leute in der Gegend oder reine Neugierde ist, welche die Gruppe antreibt, die Reise dorthin verläuft problemlos und dauert etwa einen Tag. Bevor sie allerdings zur Stelle gelangen können, werden sie Zeuge, wie eine kleine, grüne, humanoide Gestalt panisch vor der örtlichen Tierwelt flieht.

ENTWICKLUNG

Dies ist natürlich der Ingenieur, der aus dem Schiff geflohen ist und sich nun mit der unbekanntenen Tierwelt konfrontiert sieht. Je nach Spielstil und Stimmung der Runde, kann es eine reale Bedrohung wie Wölfe (SWAE, S. 183), ein zum Setting und der Gegend passendes Monster oder etwas harmloses sein, wie eine verärgerte Waldkatze (SWAE, S. 184) oder ein paar Kaninchen. „Retten“ die Helden Xerxis, wird er erst verwirrt an seinem Gürtel herumfummeln, bis er sein Sprachen sprechen-Gerät (SWAE, S. 164) aktiviert hat und realisiert, dass er es mit intelligenten Wesen zu tun hat.

Er wird möglichst abstrakt versuchen mitzuteilen, dass er Xerxis heißt, von einem anderen Planeten stammt und sein Boss ein schlimmer Finger ist, der der Gegend schaden möchte. Er ist großer Fan von Schundgeschichten im Stil der planetaren Romantik und sieht die Helden als Edle Wilde, denen er auf jeden Fall vertrauen kann. Wenn die Helden an seiner Geschichte zweifeln, zerstrahlt er mit seiner Pistole gerne einen nahen Stein oder Baum, um zu betonen, was für eine Gefahr von ihnen ausgeht. Er habe eine Energiequelle entwendet, die er auch gerne in seiner Tasche zeigt. Das „Phlebotonium“ kann dabei etwas völlig fremdes sein, ein Kristall, seltenes Erz oder sogar eine Quelle magischer Macht des Settings, wodurch Xerxis nur zu mehr Eile mahnt, damit Zorgor es nicht ersetzen und die volle Macht der Technologie nutzen kann!

Tatsächlich nähert sich nach der Besprechung direkt ein Trupp Mollusken und ein bizarres, großes Insektenwesen, das die Witterung des Ingenieurs aufgenommen hat und nun direkt auf ihn zu hechtet!

- **[Spieleranzahl] Mollusken-Besucher**
- **1 Schnüffelkäfer** (nutze die Werte eines Löwen, SWAE S. 185)

FINALE

Wenn die Helden Xerxis nun zurück zum Schiff begleiten, wird er ihnen sein Sprachen sprechen-Gerät überlassen und anweisen, dass sie Zorgor herausfordern und -locken sollen. Er wird sich hineinschleichen und versuchen seine Kollegen zu überzeugen, sich der Meuterei anzuschließen, damit sie wieder verschwinden können. Zorgor der Eroberer wird zuerst verwirrt sein, wie es jemand der Wilden wagen kann ihn herauszufordern, vor allem in der anspruchsvollen Sprache seiner Heimat. Er kommt dann aber zu dem Schluss, dass Xerxis durch diese Barbaren fiel und versichert, dass er kein so leichtes Ziel werden wird. Vielmehr werden die Helden die Ehre haben, seine ersten Opfer dieser Eroberung zu werden! Für jede Wunde die er erleidet, ruft er **[Spieleranzahl] Mollusken** zur Hilfe und hält sich mehr zurück, wird aber auch mit seinen Getreuen fliehen, wenn es eng werden sollte. Die Helden können die Mollusken durchaus dazu bewegen, sich der Meuterei anzuschließen und erhalten einen Bonus in Höhe der Wunden von Zorgor der Eroberer, da dieser immer stärker versucht, seine Untergebenen zu verheizen.

- **Zorgor der Eroberer**
- **(diverse) Mollusken**



NACHSPIEL

Haben die Helden Zorgor der Eroberer besiegt oder vertrieben, wird sich Xerxis überschwänglich bedanken und versichern, dass die Reparaturen nun nicht mehr lange dauern werden, die abtrünnigen Mollusken wurden fest gesetzt und man wird sich nun wieder der Flotte anschließen und bald verschwinden. Er wird den Charakteren zum Dank jeweils eine Perle schenken, in der ein Gewitter zu toben scheint. Das ist mehr oder weniger Modeschmuck in seiner Heimat und der Effekt wird nach etwa einem Jahr nachlassen, aber bis dahin können die Perlen durchaus eine hübsche Summe bei Schmuckhändlern oder neugierigen Gelehrten einbringen.

Alternativ kann das Schiff natürlich viel größer sein, sich die Bemühungen zur Vertreibung der Invasoren über mehrere Abenteuer hinziehen und vielleicht dazu führen, dass die Mollusken als neue Fraktion in dem Setting verbleiben, mit allen Auswirkungen, die so etwas auf die Umgebung haben könnte.



WERTE

Mollusken-Besucher

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

Fertigkeiten: Allgemeinwissen W4, Athletik W4, Elektronik W6, Geisteswissenschaften W6, Heimlichkeit W6, Kämpfen W4, Naturwissenschaften W6, Pilot W6, Reparieren W4, Schießen W6, Überreden W6, Wahrnehmung W6

Bewegungsweite: 5; **Parade:** 4; **Robustheit:** 5

Handicaps: Außenseiter (leicht), Langsam (leicht)

Talente: Arkane Resistenz

Spezialfähigkeiten:

- **Größe -1:** Die Mollusken-Besucher sind klein.
- **Ausrüstung:** Energiedolch (Stä+W4, PB 4), Energiefeldgürtel (verleiht die Macht *Abwehren* mit 15 Machtpunkten, wird mit *Elektronik* aktiviert), Strahlenpistole (15/30/60, 2W6, PB 4, FR 1)

Xerxis

Xerxis ist ein Mollusken-Besucher mit *Reparieren* W8, *McGyver*, *Naiv* sowie einem *Sprachen sprechen*-Gerät mit 15 Machtpunkten.

(WC) Zorgor der Eroberer

Attribute: Geschicklichkeit W6, Konstitution W8, Stärke W4, Verstand W8, Willenskraft W10

Fertigkeiten: Allgemeinwissen W4, Athletik W6, Elektronik W8, Geisteswissenschaften W4, Heimlichkeit W6, Kämpfen W6, Naturwissenschaften W6, Pilot W6, Reparieren W4, Schießen W6, Überreden W10, Wahrnehmung W6

Bewegungsweite: 5; **Parade:** 5; **Robustheit:** 5

Handicaps: Arrogant, Außenseiter (leicht), Langsam (leicht)

Talente: Anführer, Arkane Resistenz, Haltet die Stellung

Spezialfähigkeiten:

- **Größe -1:** Zorgor ist klein.
- **Ausrüstung:** Kommandokonsole (verleiht die Mächte *Abwehren*, *Fliegen*, *Geschoss* und *Schadensfeld* mit 35 Machtpunkten, wird mit *Elektronik* aktiviert)

