



SAVAGE TALES OF SCIENCE FICTION

Written by Darrell Hayhurst

Editing: Jodi Black

Graphic Design: Karl Keesler, Simon Lucas, Thomas Shook

Cover Art: Rick Hershey

Interior Art: Bien Flores, Ani Ghosh, Rick Hershey, Unique Soparie, Jon Taylor

Logistics and Marketing: Jodi Black, Christopher Landauer, Christine Lapp

Production: Simon Lucas, Jessica Rogers

Deutsche Ausgabe

Karsten Hahne, Denis Radtke, Michael Mingers

Ulisses Spiele

Zoe Adamietz, Philipp Baas, Mirko Bader, Myriel Balzer, Steffen Brand, Leamon Crafton, Carlos Diaz, Jessica Dillmann, Cora Elsässer, Frauke Forster, Daniel Friedrich, Ingo Grauel, Christof Grobelski, Kai Großkordt, Nikolai Hoch, David Hofmann, Jan Hulverscheidt, Philipp Jerulank, Matthias Kalupner, Johannes Kaub, Nele Klumpe, Christian Lonsing, Thomas Michalski, Carolina Möbis, Janine Modler, Vincent Modler, Carsten Moos, Felix Pietsch, Markus Plötz, Annika Richter, Thomas Römer, Nadine Schäkel, Ulrich-Alexander Schmidt, Leon Schuster, Alex Spohr, Viktoria Umbach, Hannah van den Höövel, Jan Wagner, Noah Weisgerber, Anton Weste, Christopher Weule

WWW.PEGINC.COM | WWW.ULISSES-SPIELE.DE



Savage Worlds, all unique characters, creatures, and locations, artwork, logos, and the Pinnacle logo are © 2025 Pinnacle Entertainment Group. Distributed by Studio 2 Publishing, Inc.

© 2025 Deutsche Ausgabe Ulisses Spiele.

STREITWAGEN AUS DUNKELHEIT UND LICHT

VON DARRELL HAYHURST

Das Logbuch des Kapitäns der FL-105 Adventurer, Sondereintrag:

Wir haben gerade die Analyse des Wracks der Explorer beendet und leider ist die ganze Besatzung tot. Die Daten aus der Blackbox zeigen, dass sie von einem toskanischen Aggressor zerstört wurden. Ein Forschungsschiff wie die Explorer hatte keine Chance, aber ein Frontschiff wie die Adventurer wäre eine andere Geschichte gewesen. Normalerweise dringen die Toskaner nicht so weit in den Demarkationsraum vor, aber das tun unsere Schiffe eigentlich auch nicht.

Wenigstens wissen wir jetzt, was die Explorer so tief in den umkämpften Raum gezogen hat. Ihre Sonden entdeckten einen ungewöhnlichen Einzelgängerplaneten: kein Stern, keine anderen Himmelskörper, nur eine Welt für sich allein in der Leere des Raums. Das allein ist nicht so ungewöhnlich, aber den Berichten der Explorer zufolge scheint dieser Planet bewohnt! Wie ein so kleiner Planetoid ohne Sonne über Wasser, Luft und eine Zivilisation verfügen kann, ist ein Mysterium, für dessen Erforschung die Explorer alles riskiert hat, und wir müssen dasselbe tun.

Was wir aus ihren Aufzeichnungen herausgefunden haben, deutet auf zwei verschiedene Gesellschaften auf gegenüberliegenden Seiten des Planeten hin, die in eine Art Krise verwickelt sind. Das Team der Explorer vermutete, dass eine äußere Macht, möglicherweise die Toskaner, den Mechanismus unterbrochen haben, der den Planeten so lange bewohnbar hielt.

Da so viele Leben auf dem Spiel stehen, haben wir den Spielraum, beide Gesellschaften zu untersuchen und mit ihnen zu interagieren, und sogar einzugreifen, wenn das bedeutet, dass wir ihre Leben retten können. Vor allem, wenn wir uns nur einmischen, um etwas wieder in Ordnung zu bringen, was die Toskaner durch ihren Eingriff ruiniert haben.

Ich habe die Besten der Besten für das Außenteam ausgewählt und die Bedeutung des Obersten Prinzips der Union betont: „Schade nicht.“ Dank der Dateien der Explorer haben wir Übersetzerchips und konnten Kleidung herstellen, die es uns ermöglichen sollte, Informationen zu sammeln, ohne zu viel Aufmerksamkeit auf uns zu lenken, nachdem wir uns nach unten teleportiert haben.

Ende des Eintrags

ÜBERSICHT

Streitwagen aus Dunkelheit und Licht folgt der Besatzung des fortschrittlichen Frontschiffs Adventurer bei der Erforschung der Mysterien einer fremden neuen Welt. Die Charaktere haben als Außenteam den Auftrag, die Situation auf der Oberfläche des Planeten zu untersuchen und mit den Bewohnern zu interagieren. Und sie müssen als Offiziere und Abteilungsleiter des Schiffs auch die Adventurer führen, während sich die Krise entfaltet und die kriegerischen Toskaner eintreffen, um Ärger zu machen.

Ein Charakter sollte zum ranghöchsten Offizier des Außenteams ernannt werden, oder die SL kann einfach jemanden benennen. Obwohl die Union im Allgemeinen Respekt vor der Befehlskette hat, wird von den Offizieren erwartet, dass sie die Meinung ihrer Besatzung akzeptieren, und jeder Befehl kann ignoriert werden, wenn er gegen das Gewissen eines Besatzungsmitglieds verstößt (siehe Das Oberste Prinzip, S. 4).

Es gibt viele außerirdische Besatzungsmitglieder an Bord von Unionsschiffen, aber in diesem

Fall besteht das Außenteam aus Menschen oder zumindest menschenähnlichen Wesen, damit sie nicht auffallen. Wenn jemand lieber einen Außerirdischen spielen möchte, braucht er entweder eine gute Verkleidung oder eine glaubwürdige Geschichte, um den Einheimischen zu erklären, warum er so aussieht, ohne zu verraten, dass er ein Außerirdischer ist.

EINZELGÄNGER-PLANET

Das Abenteuer beginnt, als das Außenteam in einer leeren Seitengasse des größten Bevölkerungszentrums auf dem Einzelgängerplaneten materialisiert. Es gibt ein paar Dinge, die die Crew schon bei ihrer Ankunft weiß:

- M504 ist relativ klein, hat aber eine normale Schwerkraft. Scans deuten auf eine Art Gerät im Kern des Planeten hin, das vor Sensoren und Teleportation abgeschirmt ist.

DAS OBERSTE PRINZIP

Die Union ist eine friedliche Organisation, die sich auf Wissenschaft und Entdeckungen spezialisiert hat. Das Oberste Prinzip (Schade nicht) ist der Grundgedanke der Entdeckungsreisen der Union.

Beachte, dass dies ein Prinzip ist, keine Regel. Die Besatzungen der Union dürfen sich und andere verteidigen. Kämpfen gilt zwar als letztes Mittel, aber die Frontschiffe sind schwer bewaffnet und extrem mächtig, wenn es darauf ankommt.

Der Leitgedanke des Obersten Prinzips ist es, diese Macht weise einzusetzen. Keinen Schaden anzurichten ist in der Regel unmöglich, und es liegt an der Besatzung vor Ort, zu entscheiden, was in jeder Situation der geringste Schaden ist. In eine fremde Gesellschaft einzugreifen schadet, aber es schadet auch, die Unterdrückten in diesem System sterben zu lassen.

Lass die Spieler am Tisch darüber diskutieren, welche Aktion am besten zum Obersten Prinzip passt. Es ist kein Ungehorsam, eine andere Meinung zu haben und sie zu äußern, oder sogar direkte Befehle zu missachten, wenn sie gegen das Oberste Prinzip verstoßen. Gib Spielern, die ihre Karriere (oder ihre Sicherheit) aufs Spiel setzen, um dieses Ideal zu verteidigen, einen Benny und berufe dich dabei auf das Oberste Prinzip.

- Die Luft ist atembar. Die Wärme und die Atmosphäre auf M504 werden durch eine Energieblase, die den Planeten umgibt, am Entweichen gehindert. Der Energieschirm erlaubt Teleportation, stellt aber eine physische Barriere für Schiffe dar.
- Der Name der Stadt ist unbekannt, sie wurde aber auf dem Pol des Planeten errichtet. Eine mächtige Energiequelle befindet sich direkt über der Stadt und innerhalb des Energieschirms des Planetoiden. Licht von diesem Objekt prallt vom Schirm ab und beleuchtet die Hälfte von M504. Die andere Hälfte ist dunkel und kalt.
- Anfängliche Sensormessungen haben auf der dunklen Seite der kleinen Welt eine bedeutende Architektur entdeckt, aber kein Leben oder Bewohner.
- Übersetzungscodes von der Explorer ermöglichen dem Außenteam eine problemlose Kommunikation, aber es gibt noch keinen Kontext. Die ersten Dinge, die es zu untersuchen gilt, sind Fragen wie der Name der Stadt, wie die Bewohner die Welt nennen und die Natur des Konflikts, der ihre Lebensweise bedroht.
- Das übliche Protokoll bei solchen Maßnahmen ist es, verdeckt zu bleiben, während die Situation untersucht wird. Im Notfall, oder wenn das Team es für nötig hält, können sie sich als Wesen aus einer anderen Welt zu erkennen geben. Sich als Zauberer auszugeben, ist verpönt. Sich als Götter auszugeben ist ein Verbrechen. Es gibt Fälle, in denen verzweifelte Diplomaten der Union Letzteres taten, weil sie lieber bis zu einem Prozess überlebten, als auf einer abergläubischen Welt zu sterben.

REKRUTIERUNGSWUT

Einige der Fragen der Neuankömmlinge werden sofort beantwortet, ohne dass sie einen Finger rühren müssen. Außerhalb der Gasse versammelt sich gerade eine Menschenmenge und ein Soldat in einem Gewand, der einem antiken Griechen verdächtig ähnlich sieht, steht auf einer Kiste und spricht zu ihr:

„Ich brauche fünf fähige Leute, die den Speer ergreifen und helfen, die Mauern gegen die grausamen Rogathianer zu verteidigen. Ich weiß, dass die meisten von euch Bauern sind, die Schutz suchend hierher gekommen sind. Jetzt ist eure Chance, Thagoria für das Licht und den Wohlstand, den wir so lange genossen haben, zu entschädigen. Du siehst aus wie ein stämmiger Bursche, du bist unser erster Freiwilliger!“

Der Soldat zeigt auf einen jungen Bauern in der Menge, der zusammenzuckt und anfängt zu wimmern und sich mit einer kranken Mutter heraus-