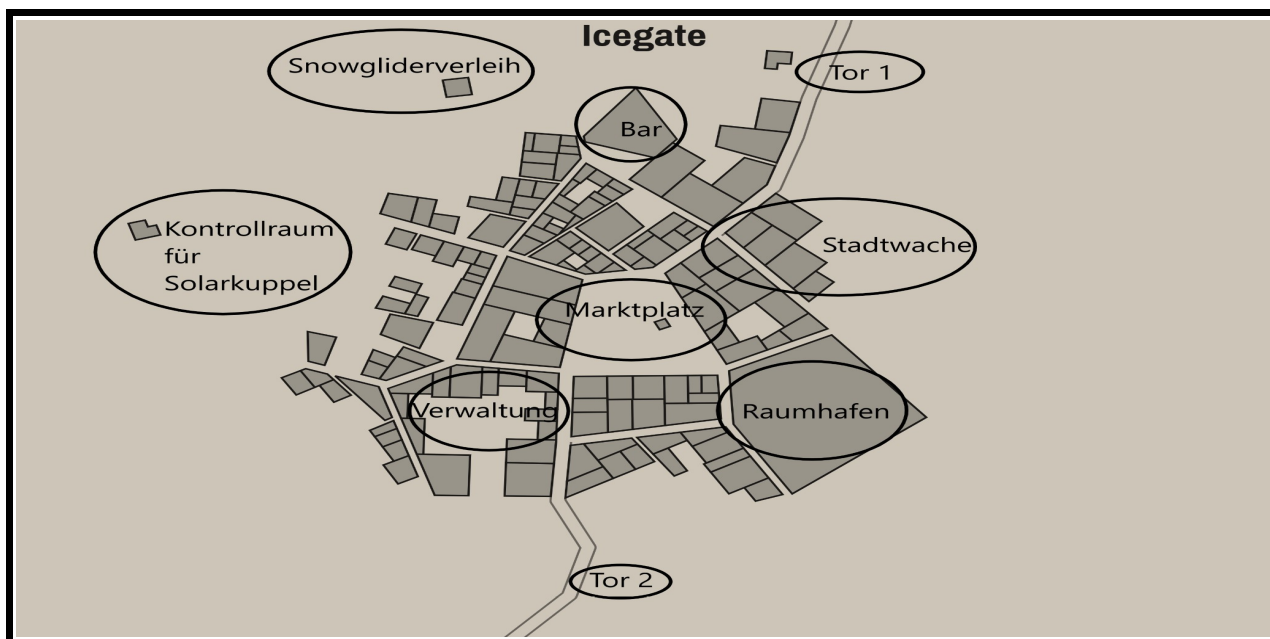




BEMERKENSWERTE ORTE

Die Stadt Icegate ist eine kleinere Ansiedlung, die gut auf einen Planeten mit eisigem Klima passt.

Tore

Die Tore der Stadt, sind in Nord- und Südseite aufgeteilt. An jedem Tor sitzen ein paar Wächter und kontrollieren die Einfahrt und Ausfahrt von Waren, Reisenden und Fahrzeugen. Wer es sich mit den Torwächtern verscherzt muss eventuell draußen bleiben.

Solarkuppel-Kontrolle

Der Kontrollraum für die Solarkuppel, welche Strom, Wärme und Wetterschutz bietet liegt außerhalb des Stadtkerns auf der Westseite.

Der am schwersten bewachte Ort der ganzen Stadt, da deren Überleben von der reibungslosen Funktion dieser Kuppel abhängt.

Marktplatz

Auf dem Markt von Icegate findet sich allerlei Waren und Händler. Am häufigsten vertreten sind Pelz- und Fellhändler die mit den Häuten der örtlichen Tierwelt Kleidung, Decken und Teppiche herstellen. Auch Waffen, Rüstung und Verpflegung werden hier gehandelt. Die Auswahl an Gemischtwaren ist nicht so groß wie in anderen Ansiedlungen, doch die wichtigsten Waren sind immer vorhanden und werden zu üblichen Preisen feilgeboten.

Verwaltungsgebäude

Das Verwaltungsgebäude von Icegate beherbergt den Bürgermeister, die Aufsichtsbehörde und einige andere Beamten und Ämter. Die meisten Aufträge der Stadt werden hier am schwarzen Brett angeboten, dass auch übers Netz betrachtet werden kann. Wenn man einen Auftrag erfolgreich

ausgeführt hat, kann man sich hier die Belohnung auszahlen lassen.

Stadtswache

In diesem Gebäude ist die örtliche Stadtswache angesiedelt. Hier wird man auf jeden Fall auf mehrere-Gesetzhüter treffen, sollte man einen von Ihnen suchen.

Raumhafen

Der Raumhafen von Icegate ist eher klein gehalten und bietet etwa 20-30 Schiffen mittlerer Größe (GKL B), sowie etwa 7 Schiffen von größerer Bauart (GKL C) einen Stellplatz an. Die Kuppel wird für Starts und Landungen durch die Abflugkontrolle geöffnet. Daher ist der Funkverkehr zwischen Schiff und Kontrollturm extrem wichtig. Es ist nahezu unmöglich Icegate unbemerkt mit einem Schiff zu verlassen oder anzusteuern.

Bar

Die Bar, welche sich Froe'stis nennt und von dem Borgoz Froe Stisar geführt wird, ist ein beschaulicher Schuppen am nördlichen Rand der Stadt.

Wer einen Drink will, sich Gerüchte anhören möchte, Lust hat das Tanzbein zu schwingen oder einfach ein gemütliches Plätzchen sucht ist bei Froe'stis genau richtig.

Für wenige Credits kann man sich hier mit so ziemlich allem versorgen was das Herz eines Abenteurers begehrt.

Snowglider-Verleih

Der Snowglider-Verleih wird von einem alten Borgoz namens Ike Kirgell geführt.

Er hat dunkles Fell durchzogen von silbernen Streifen. Seine Snowglider sind zwar ältere Modelle, aber für das Fortkommen in der eisigen Landschaft gibt es kaum ein besseres Fahrzeug.

Er hat auch einen gewissen Vorrat an Winterkleidung, Munition und einfachen Schusswaffen. Falls niemand einen Gleiter steuern kann verleiht Ike auch einen Robo-Piloten welcher das Fahrzeug dann bedient. Er hat drei Glider mit je fünf Plätzen, vier + Pilot.

BEISPIELPLANET GATOR-8

Die Tage auf Gator-8, einer kleinen Randwelt im Grenzgebiet des von der Imperialen Hegemonie kontrollierten Raums dauern 20 Stunden, die Nächte hingegen nur sieben.

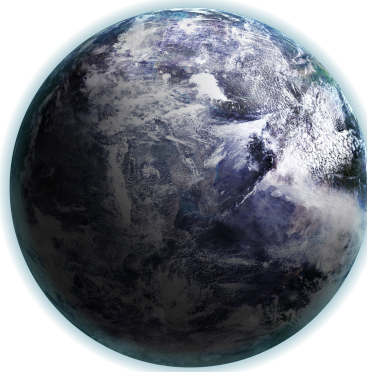


Mit seinen 27 Stunden pro verge-



hendem Tag und seinen 299 Kalendertagen pro Jahr ist Gator-8 ein Planet der die Klassifikation "Sol-80" bekommen hat, weil die Abweichung vom Heimatplaneten der Menschen was Länge eines Tag-Nacht-Rhythmus und eines Kalenderjahres angeht kleiner ist als 20%.

Je nach Uhrzeit kann man bis zu vier Sonnen unterschiedlicher Stärke und Größe beobachten, welche allesamt mit teils ziemlich schwachem Schein den Planeten beleuchten.



Ganz entgegen dessen was bei seiner Beschreibung vermuten lässt, ist Gator-8 kein Wüstenplanet, nun ja nicht im eigentlichen Sinne.

Die einzigen Wüsten die er aufweist sind aus Eis und Schnee. In die traut sich kaum jemand, außer den ganz Wagemutigen. Davon gibt es aber nur wenige, denn kaum einer kommt aus den eisi-

gen Weiten zurück.

Die wenigen Städte auf Gator-8 die es gibt, sind allesamt kuppelförmig mit einem verglasten Metallkäfig umbaut. Diese sogenannten Solar Treibhaus-Kuppeln sorgen für die natürliche Beleuchtung und die Wärmeerhaltung.

Innerhalb solcher Städte herrschen je nach Wetterlage, Tageszeit und Jahreszeit zwischen +10 und +20 °C. Die Sauerstoffzufuhr wird über große Filter im Kuppeldach geregelt, da die Atmosphäre von Gator-8 zu 50% aus Sauerstoff besteht.

Wer sich außerhalb aufhält fühlt sich schneller, leichter und generell besser, doch der hohe Sauerstoffgehalt führt auch zu kälteren Temperaturen.

Außerhalb der Kuppeln der Städte herrschen im Hochsommer -15 bis -10 °C, im Winter von -45 bis zu -60°C. Für Menschen ist die ungefilterte Atmosphäre wie eine Droge und wird auch zum Teil so genutzt.

Nicht selten findet man erfrorene Menschen außerhalb der Städte, die im Rausch übermütig geworden sind.

Gator-8, obwohl offiziell unter der Kontrolle der Imperialen Hegemonie, wird hauptsächlich von Borgoz bewohnt. Menschen sind

die am zweitstärksten vertretene Rasse. Vitari findet man ebenfalls ein paar, allerdings meiden alle anderen Rassen so gut es geht diesen Planeten.

Humavari und Skal'az sind nicht an kalte Temperaturen angepasst, aber es kam auch schon vor, dass man ihresgleichen auf Gator-8 gesichtet hat. Dies waren dann hauptsächlich Reisende oder Gestrandete die aus einem Grund auf Gator-8 bleiben mussten.

Die fünf Hauptstädte auf Gator-8 bilden eigene Stadtstaaten und sind in Verwaltung und Versorgung von den anderen Städten unabhängig. Aufgelistet sind dies: Icegate, Tundraground, Frosthaven, Snowcone und Glacierfield.

Die Reisezeit zwischen zwei Städten beträgt je nach Fahrzeug mehrere Stunden oder mehrere Tage. Sollte ein solches Wagnis eingegangen werden, wird dringend empfohlen sich gut dafür auszustatten.

Dieses Fanwerk basiert auf Starslayers. Starslayers © Christian Kennig und Fabian Mauruschat.

<http://www.starslayers.de>



Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Lizenz: Namensnennung – Nicht-kommerziell

Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 - International

Um eine Kopie dieser Lizenz einzusehen, konsultieren Sie

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

oder wenden Sie sich brieflich an Creative Commons, 444 Castro Street, Suite 900, Mountain View, California, 94041, USA.

Bilder:

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/b1/Ice_planet.png

<https://www.pxfuel.com/en/free-photo-ooxt>

https://en.wikipedia.org/wiki/Snowshoe_hare#/media/File:Snowshoe_Hare,_Shirleys_Bay.jpg

MISSION 2GO

AUFTRAG IN ICEGATE: JAGT DIE SNAWBITS

Ein Auftrag für Charaktere der Stufen 1-4.

Den Auftrag findet man am "schwarzen Brett" von Icegate oder bekommt ihn vom Wirt der Bar. Speziell werden darin von den Pelzhändlern der Stadt so viele gut erhaltene Snawbit-Felle wie möglich verlangt, zu je 100 Credits pro gut erhaltenem Pelz und 50 Credits pro brauchbarem Pelz.

Hierzu kann man sich gut die Gilder vom Snowglider-Verleih nehmen und ein Stück in die Eiswüste fahren. Dort gibt es häufig Baue oder man trifft die Tiere so an.

Dieser Auftrag kann gut genutzt werden um eine Schiffspassage zu andere Planeten (je 100 Credits pro Kopf) oder grundsätzlich einfach Kapital zu verdienen.

Snawbit

Menschengroße weiße/ braune/ rötliche Hasenwesen, die weite Sprünge machen können. Haben besonderen Pelz. Auf Gator-8 findet man fast ausschließlich weiße Exemplare mit wenigen Ausnahmen. Sie haben rote, schwarze oder blaue Augen und können gut hören und riechen. Snowbits sind schwer zu entdecken (Bemerkungen -4) aber per Sensoren gut aufspürbar (+2).

KÖR:	7	AGI:	8	GEI:	1
ST:	3	BE:	2	VE:	0
HÄ:	3	GE:	2	AU:	0
20	11	10	5	11	0

Nahkampfwaffen	
Spitze Zähne	+1
Panzerung	
Frostfell	+1

Besonderer Pelz: Bei mehr als 2 Schüssen im Pelz (unabhängig von der verwendeten Waffe) sinkt der Wert, bei mehr als 7 ist er unbrauchbar. Kann bis zu 100 Credits für ein sehr gut erhaltenes Exemplar bringen. Für brauchbare Exemplare legen die Händler immerhin noch 50 Credits hin.

Sprung: Kann bis zu Laufen x2 Meter weit springen

Waffen: Spitze Zähne (WB+1)
Panzerung: Frostfell (PA+1)

Beute

Fell (50 - 100 Credits)

