

DELIKATESSEN

Ein Star Wars (Am Rande des Imperiums) Kurzzenario von [Mirko Krech](http://www.mirkoswelten.de)
<http://www.mirkoswelten.de>

Mitglied des
[Rollenspielvereins Kurpfalz](#)
Schau doch mal rein ...

Disclaimer

*This work is not made, distributed, or supported by LucasFilm Ltd., LLC
, The Walt Disney Company, or Fantasy Flight Games. Star Wars elements (TM) and (C) LucasFilm
Ltd. LLC. Edge of the Empire system
and associated marks (TM) and (C) Fantasy Flight Games. This work is not intended for sale.
© der deutschen Ausgabe ist der [Ulisses Spieleverlag](#)*

Vorwort:

Dies ist ein kleines Szenario für Star Wars Am Rande des Imperiums. Es wurde für Anfängercharaktere geschrieben und dürfte gut an einem Abend durchzuspielen sein. Das Szenario ist sehr geradlinig und ist auch für absolute Anfänger im Pen&Paper Rollenspiel spielbar.

Die Form des Szenarios bestand ursprünglich nur aus Notizen, ich habe versucht es ein wenig für andere Spielleiter umzuschreiben, allerdings wirst du sicherlich ein wenig Arbeit investieren müssen um es für deine Gruppe anzupassen. Dafür eignen sich die Quellenbücher und das Grundregelwerk von Star Wars Am Rande des Imperiums, oder auch die Seite [Jedipedia](#), auf der ihr euch viele Informationen zum Star Wars Universum holen könnt. Bevor du das Szenario leitest, solltest du es zumindest einmal komplett gelesen haben.

Zur Geschichte:

Bikta, ein Hutte vom Clan der Urbu lebt auf Nar Shaddaa und geht dort seinen Geschäften nach. Er ist kein Hutte mit großem Einfluss, aber er hat genug Credits und Leibwächter um sich ein gutes Leben zu gönnen. Er handelt größtenteils mit Luxusartikeln, dazu gehören auch Drogen und Sklaven, allerdings handelt er meist mit Delikatessen, denn Hutten lieben nichts mehr als gut zu Essen. Bikta hat eine junge Tochter namens Ittak, die ab und an Nar Shaddaa verlässt um in seinem Auftrag wichtigen Geschäften nachzugehen.

Im Moment befindet sie sich auf Shelak III im Helicon System. Der Planet ist zu 95% mit Wasser bedeckt und hat nur wenige Landmassen. Allerdings gibt es dort eine spezielle Rochen Art, welche für die Hutten eine Delikatesse ist. Diese Shelak-Rochen sind nur schwer zu finden, doch nun hat einer der Händler auf dem Planeten eine größere Menge anzubieten, und Bikta hat eigens seine Tochter geschickt um die Qualität zu prüfen und die ganzen Vorräte aufzukaufen.

Sie ist dort mit einem kleinen Transportschiff um das Geschäft abzuschließen. Allerdings ist scheinbar ihr Frachter defekt und nun hängt sie auf dem Planeten fest, denn die Reparaturen ziehen sich hin. Der Hutte ist deswegen sehr nervös, denn er wartet schon sehnsüchtig auf die Rochen, von denen er sicherlich einen nicht unerheblichen Teil selber verzehren möchte.

Bikta sucht also jemanden, der seine Tochter und die für ihn wertvolle Fracht auf Shelak III abholen kann. Der engagiert die Spieler mit ihrem Schiff, um nach Shelak III zu fliegen und seine Tochter dort abzuholen.

Allerdings wird es auf Shelak III zu Komplikationen kommen. Biktas Majordomus, Tero Kilev spielt schon seit einiger Zeit sein eigenes Spiel mit dem Hutten und hat vor Ittak zu entführen. Er beauftragt einen Aqualishaner namens Quekol Ittak zu entführen. Quekol trifft früher am Treffpunkt auf Shelak III ein und gibt sich für die Spielergruppe aus, welche Ittak abholen soll. Er bringt sie auf das Schiff, tötet die völlig überraschten Leibwächter und macht sich bereit für den Start. Die Spieler werden alle Mühe haben, sich die Huttin wiederzuholen, sonst wird ihnen der Zorn Biktas sicher sein.

Szene 1: Der Auftrag

Die Stadt Nar Shaddaa

Stadt Nar Shaddaa ist der größte Mond von Nal Hutta, der Heimat der Hutten. Er wird auch Klein Coruscant genannt, da die stetig wachsende Metropole den ganzen Mond bedeckt. In den oberen Bereichen der Stadt leben die Hutten und reichen Bürger der Stadt, während tief unten in den Slums die Armut unglaublich hoch ist und man hier nur den Abschaum der Galaxis treffen kann. Nar Shaddaa hat mehrere Raumhäfen, unzählige Casinos und Kneipen und man bekommt hier wohl jede Ware, ob legal oder illegal, die es irgendwo im Universum gibt.

Wenn die Spieler mit ihrem Schiff auf Nar Shaddaa ankommen, betreten sie den Raumhafen, der nur so von Leben wimmelt. Biktas Palast ist recht einfach zu finden, sie müssen nur eins der zahllosen Lufttaxis aufsuchen, die teilweise droidengesteuert sind und jeden Fleck auf Nar Shaddaa kennen.

Biktas Palast:

Biktas Palast ist vielleicht nicht ganz so prächtig, wie die der richtig mächtigen Hutten hier auf Nar Shaddaa, aber er ist immer noch imposant und luxuriös. Er liegt im Huttenviertel und darf nur mit Einladung betreten werden. Einige Gamorreaner sorgen am Tor und im Palast für Ruhe. Im Inneren gibt es einen großen Empfangssaal, in dem sich der Hutte die meiste Zeit aufhält. Dort vorgelagert ist eine Sonnenterrasse, allerdings sieht man auf Nar Shaddaa kaum die Sonne, da die Luft ständig von dem Smog der Stadt erstickt wird. Einzig die vielen Leuchtreklamen erhellen die Stadt in bunten und grellen Lichtern.

Es gibt aber einen Gästebereich in dem Palast mit mehr oder weniger luxuriösen Zimmern, aber auch, etwas tiefer unten, Gefängniszellen in denen die brutalen Wächter des Hutten herrschen. Einige seiner Vorräte hat der Hutte in einem kleinen Lagerraum untergebracht, den Großteil seiner Waren, mit denen er handelt, sind in einem Lager außerhalb des Palastes untergebracht.

Tero Kilev hat im Namen des Hutten die Spieler kontaktiert, damit sie den Auftrag übernehmen können. Er hat speziell nach einer unerfahrenen Truppe gesucht, damit sie ihm bei seinen Plänen nicht in die Quere kommen. Werden die Spieler misstrauisch, warum gerade sie einen so wichtigen Auftrag entgegennehmen sollen, so wird Tero ihnen erzählen, dass es sich nur um einen harmlosen Transportauftrag handelt, bei dem man nicht mit Komplikationen rechnet. Auch würde eine bekanntere Gruppe zuviel Aufsehen erregen.

Wichtige Personen in Biktas Palast:**Der Hute Bikta Urbu:**

Bikta ist gut 3,5 Meter groß, von dunkelgrüner schleimiger Farbe und sein rechtes Auge ziert eine hässliche, lange Narbe. Er ist über 300 Jahre alt und ein abgebrühter Krimineller der schon so einiges in seinem Leben gesehen hat. Den Spielern, die er beauftragt, wird er mit einer gewissen Arroganz begegnen, sie sind für ihn nichts weiter als Bantha Futter.

Tero Kilev:

Tero Kilev ist ein 1,60 großer Bothaner, mit teils grauem Fellansatz im braunen Pelz. Er ist der Majordomus Biktas und kümmert sich um alle Belange im Palast und ist auch in vielen Geschäften involviert. Er agiert schon seit längerer Zeit hinter Biktas Rücken und arbeitet für seine eigene Tasche. Zu Anfang waren es nur kleine Betrügereien, aber mittlerweile ist er dabei größere Summen von Biktas Vermögen zu stehlen und mit Ittaks Entführung will er sich zu einem reichen Bothaner machen und dann verschwinden.

Auf dem Weg zum Palast:

Die Spieler fliegen zu Biktas Palast und können unterwegs das grelle Nar Shaddaa bestaunen, mit seinen tiefen Häuserschluchten und bunten Reklametafeln. Überall sind überdimensionierte Holos zu sehen, die Casinos, Cantinas und Bordelle anpreisen. Nar Shaddaa scheint ein einziger Sündenpfuhl zu sein und selbst Sturmtruppen begegnen die Spieler nicht, was in der heutigen Zeit schon eine Seltenheit geworden ist, auch hier im Outer Rim.

Die SC's werden von zwei Gamorreanischen Wachleuten am Tor empfangen und diese wenig freundlichen Kreaturen versperren ihnen erst mal den Weg. Dann kommt ein Bothaner auf sie zugelaufen, mit einem freundlichen, aber hintergründigen Lächeln.

Begrüßung:

Tero Kilev wird die Namen der SC's wissen wollen, die Wachen scannen sie kurz und dann werden sie eingelassen. Sie können ihre Waffen behalten, allerdings gibt es hier überall bewaffnete und sollten die Spieler eine falsche Bewegung machen, haben sie schneller ein Loch im Kopf als ihnen lieb ist.

- Tero Kilev erklärt den SC's seine Stellung in Biktas Gefolge und wird schon mal vorab antasten, was er von den Spielern zu halten hat.

- Er selbst kennt die Spieler ziemlich gut, sein Informationsnetz ist nicht ganz ohne. Er erklärt den Spielern vorab die Situation. Biktas Tochter sitzt im Moment auf Shelak III im Helicon System fest, da ihr Schiff dort defekt liegengeblieben ist. Die Reparatur dauert eine Weile, da der Hyperraumantrieb seinen Geist aufgegeben hat und die speziellen Ersatzteile nicht vorrätig sind.
- Biktas Tochter (**Ittak**) hat dort eine delikate Ware (Shelak Rochen) ausgehandelt die man nur selten bekommt und er möchte, dass sie so schnell es geht wieder hier auf Nar Shaddaa erscheint. Es handelt sich dabei um 3 Kisten der begehrten Rochen. Da auf diesem Planeten fast ausschließlich Frachterverkehr herrscht, sollen die SC's die Tochter dort abholen, denn in einen riesigen Frachter voller Fisch und dreckigen Arbeitern will er sie dann doch nicht stopfen, davon abgesehen das diese zu langsam sind.
- Den Preis dafür sollen sie mit dem Hutten selbst aushandeln. Bikta möchte die Spieler erst persönlich kennenlernen, bevor er ihnen den Auftrag gibt.

Beim Hutten:

Nach einer geschlagenen Stunde, in denen die SC's in dem Vorraum warten müssen, werden sie zu Bikta vorgelassen. Der Hutte liegt, wie es so üblich ist, auf einer flachen Empore. (Beschreibung des Hutten siehe oben). Er raucht beständig an einer Wasserpfeife, welche die schon feuchtwarme Luft hier noch unerträglicher macht. Es ist relativ ruhig hier, leise Musik kommt aus verdeckten Lautsprechern und einige Gäste sind anwesend, wobei man schwer unterscheiden kann, wer zu den Gästen und wer zu den Wachen gehört. Auch hier gilt, sollte einer der Spieler Dummheiten machen, werden sie schneller niedergeschossen als ihnen lieb ist. Die Ruhe täuscht. Einige der sogenannten Gäste sind sehr aufmerksam und Feuerbereit.

Eine Twi Lek Sklavin bringt gerade ein riesiges Tablett herein, auf dem schwarze, wurmartige Gebilde hin und her zucken (Dungwürmer). Der Hutte bekommt noch größere Augen, nimmt sich eine Handvoll der stinkenden Würmer und stopft sie sich mit einem glücklichen Glucksen ins Maul. Dann winkt er die SC's zu sich heran. Außer dem Hutten sind auch noch Tero Kilev und ein Protokolldroide anwesend (D-3PO). Bikta wird darauf warten das sich die SC's vorstellen. Es entwickelt sich ein Gespräch.

- Der Protokoll Droide wird das ganze Gespräch übersetzen. Bikta ist sich zu schade Basic zu reden, was nicht heißt das er Basic nicht kann.
- Bikta will mit großer Bikta angeredet werden, alles andere macht ihn wütend.
- Er wird nochmal auf die Dringlichkeit der Mission zu sprechen kommen. Er verlangt Schutz für seine Tochter Ittak und vor allem muss die Ware unbeschädigt ankommen.
- Bikta ist sehr ungeduldig. Am liebsten hätte er die Ware schon jetzt hier und er verlangt dass sich die SC's beeilen. Es ist deutlich zu erkennen, dass ihm scheinbar mehr an den Rochen liegt, als an seiner Tochter.
- Die SC's sollen in ihrem Schiff, den Platz den seine Tochter bekommt herrichten, sie soll nicht in einem Rancorloch reisen müssen.
- Er bietet jedem SC 500 Credits pro Kopf an, auszuzahlen wenn seine Tochter und die Ware hier angekommen sind. Er lässt sich höchstens bis auf 1000 pro Kopf heraufhandeln, dies sollte aber nur Spielern gelingen, die richtig gut im Verhandeln sind. Schließlich hat Bikta fast 300 Jahre Erfahrung.

Weitere Informationen:

- Fragen die SC speziell nach der Ware nach, so wird ihnen das Tero beantworten. Es sind Shelak-Rochen, eine Delikatesse für Hutten. Sie sind seit langer Zeit nur noch selten auf Shelak III zu finden, man kann sie nicht züchten und so ist jeder Hutte heiß auf diese Ware. Anscheinend gibt es im Moment einen Händler auf Shelak III der einen größeren Posten zur Verfügung hat.

- Tero gibt den Spielern ansonsten alles was sie brauchen um die Reise anzutreten, auch Dingen, um den Laderaum (Und nur da passt die Tochter hinein) etwas gemütlicher zu machen.
- Die SC's können auch Spesen wie Landegebühren und Verpflegung abrechnen. Allerdings nur in gewissen Maße.
- Das Shelak System liegt auf einer kleinen Hyperraumroute, die durch den Huttenraum führt, nahe am Einflussgebiet der Bothaner. Die Koordinaten bekommen sie in den Schiffcomputer übermittelt.
- Die Firma, bei der die Spieler die Huttin und die Ladung abholen sollen, ist die Helicos Seafood Group, wo man die Gruppe bereits erwartet.

Schlussendlich sollten die Spieler aufbrechen. Der Hutte ist ungeduldig und die Reise ist lang. Der Flug wird ca. 15 Stunden dauern, in denen die Spieler nicht zu tun haben werden. Wenn eine Astronavigations-Probe gelingt, kann man den Flug auch auf 12 Stunden verkürzen.

Szene 2: Auf Shelak III

System: Helicon-System, Standard-Sonne mit 8 Planeten, davon zwei in der habitablen Zone. Shelak IV ist ein unbewohnter kleiner Felsbrocken, aber Shelak III ist bewohnt.

Planet: Shelak III ist ein erdgroßer Wasserplanet, nur etwa 5% der Oberfläche ist Festland und bewohnbar. Dieses Land teilt sich in kleinere Inseln auf und sind nur felsige Eilande die aus dem Wasser ragen. Diese Inseln sind kaum größer als ein großes Raumschiff. Die Temperaturen auf dem Planeten sind das ganze Jahr über sehr warm, da Shelak III relativ nah zur Sonne steht. Das verdunstete Wasser sorgt für eine starke Bewölkung und auch teils starke Stürme und viel Regen. Die Flora und Fauna spielt sich deswegen auch unterseeisch ab. Es gibt eine Vielfalt an Lebewesen, in allen erdenklichen Größen und Arten.

Die Spieler werden der Landeplattform B-3 zugewiesen, nachdem sie von der Leitstelle angefunkelt wurden, und nach Kennung, Namen und Grund des Aufenthalts gefragt wurden.

Anmerkung: Dieser Planet und auch das System wirst du nicht in einer offiziellen Publikation finden, es wurde eigens für dieses Abenteuer erfunden.

Stadt: Aquilae

In der Nähe des Äquators wurde eine schwimmende Stadt errichtet, in der sicherlich einige tausend Menschen leben können. Im Zentrum erheben sich große Wolkenkratzer um drei große Plattformen herum, die Raumphäfen beherbergen. Dazwischen können die riesigen Fangschiffe anlegen, welche hauptsächlich Nekkav-Fische fangen, die überall in der Galaxis beliebt sind. Aber auch andere Spezialitäten werden aus dem Meer geholt. Manche der Schiffe sind vollautomatisch unterwegs, doch einige seltene Sorten bedürfen spezieller Fangschiffe mit einer lebendigen Crew, sowie einer sorgfältigen Behandlung an Land.

Nahe den Landeplattformen befinden sich meist nur industrielle Anlagen und Lagerhallen um den Fisch für die Reise durch das All vorzubereiten. Die Container mit Ladung werden von kleineren Transportern ins All gebracht und dort in größere Frachter umgeladen. Diese großen Schiffe können hier unten nicht landen, denn es gibt keine Landeplattform, die dafür ausgelegt wäre.

Im Inneren der Stadt sind die Geschäftshäuser der hier ansässigen Firmen, und zahlreiche Vergnügungsstätten für die Arbeiter in der Stadt. Cantinas und Casinos reihen sich hier aneinander um den Arbeitern wieder das schwer verdiente Geld abzuknöpfen. Es versteht sich von selbst, dass auch diese Etablissements den hier ansässigen Firmen gehören.

Die Helicos Seafood Group:

Diese Firma ist das Ziel der Spieler. Um dorthin zu gelangen, kann man auch hier ein Droidentaxi vom Raumhafen aus nehmen. Sollten die Spieler auf die Idee kommen, gleich hier ein Transportfahrzeug für die Huttin und die Shelak-Rochen zu organisieren, gibt es hier größere Antigrav-Fahrzeuge zu mieten.

Die Firmenzentrale befindet sich im inneren der Stadt, und gehört nicht zu den größten Häusern am Platz, allerdings sieht man dem Gebäude an, das es der Firma sehr gut zu gehen scheint. Diese Firma lässt ausschließlich Spezialitäten fangen und liefert diese Delikatessen in die gesamte Galaxis. Vor allem mit den Hutten macht man blendende Geschäfte. Der **Geschäftsführer** ist ein Mon Calamari namens **Saff Nobim**. Er hat den Deal mit dem Hutten Bikta eingefädelt, nachdem er es geschafft hat, eine weitere Jagdquelle für die fast ausgestorbenen Shelak-Rochen zu finden.

Wenn die Spieler an dem Gebäude ankommen, betreten sie ein edel aussehendes Foyer mit einer großen Theke, an der zwei menschliche Angestellte arbeiten. Weiter kann man in das Gebäude nicht eindringen, die Türen sind verschlossen und Alarmgesichert.

Die Überraschung:

- Die Spieler werden sich sicherlich vorstellen und ein verwundertes Stirnrunzeln ernten. Sie werden gebeten zu warten und man kontaktiert den Chef Saff Nobim über Interkom.
- Saff Nobim wird darauf auf dem Bildschirm erscheinen und sehr verwundert reagieren. Er bittet um Geduld und kommt selbst hinunter um sich die Sache anzusehen.
- Saff Nobim scheint erstaunt zu sein. Die Huttin Ittak wurde doch bereits vor 30-40 Minuten hier abgeholt. Eine Truppe kam vorbei und hat die Huttin, mitgenommen. Sie wollten noch zu einem Lagergebäude um die Shelak Rochen abzuholen. Sie hatten sogar eine Bestätigung von Ittak dabei (gefälscht).
- Saff Nobim ist natürlich bestürzt und beunruhigt. Allerdings weiß er nicht ob er den Spielern trauen kann. Auch ihre Geschichte kann gelogen sein. Deswegen wird er kaum Informationen herauslassen. Er wird schnell die Lagerhalle kontaktieren, doch als einer der Wachen dort an sein Komlink geht, gibt es einen Knall und die Verbindung bricht ab. Daraufhin ist Saff Nobim kooperativer.
- Die Spieler können hier den Ort der Lagerhalle erfahren, wo die Shelak Rochen gelagert werden. Saff Nobim wird die Spieler natürlich begleiten, er will wissen was hier gespielt wird.

Lagerhalle der Helicos Seafood Group:

Das große, flache Gebäude befindet sich an einer der drei größeren Industriepattformen, ist von hohen Mauern geschützt und hat ein großes Tor. In den Hallen wird der zu exportierende Fisch gekühlt und gelagert. Da hier alles auf Eis gelegt ist, hält sich der Gestank in Grenzen. Eine Wachmannschaft von 3 Personen und 10 Arbeiter sind hier vor Ort.

- Der Weg zur Lagerhalle ist vollgestopft mit Verkehr und Passanten. Wollen die Spieler so schnell es geht das Ziel erreichen, so müssen sie selber fahren. Dies bedeutet eine mittelschwere Probe auf Pilot-Planetar, um durch den Verkehr zu kommen. Dazu müssen sie natürlich selber fahren.
- Als die Spieler die Lagerhallen erreichen, können sie aus einiger Entfernung bereits Rauch aufsteigen sehen. Die Spieler kommen zu spät. Als der Funkspruch von Saff Nobim die Wachleute erreichte, eröffneten die Entführer sofort das Feuer und nahmen sich die Shelak Rochen mit Gewalt. Die Leibwächter von Ittak haben sie dabei ebenfalls getötet. Da sie dabei das Überraschungsmoment auf ihrer Seite hatten, erlitten sie keinerlei Verluste.
- Nach kurzer Zeit tauchen Sicherheitskräfte auf Landspeeder auf, da Großalarm ausgelöst wurde. Sie werden sicherlich unangenehme Fragen an die Spieler stellen. Es wäre wirklich von Vorteil, wenn Saff Nobim in dem Moment bei den Spielern wäre.

- Die Spieler können die Verfolgung aufnehmen. Entweder über Saff Nobims Kontakte oder durch die Sicherheitskräfte können sie Informationen über das Ziel der Entführer bekommen. Scheinbar sind sie auf dem Weg zur Landeplattform B-3, wo auch die Spieler ihr Schiff gelandet haben. Welches Schiff die Entführer genau im Visier haben, ist schwer zu sagen, man hat sie noch nicht genau identifiziert.
- Egal was geschehen wird, das Fahrzeug der Entführer sollte ihr Schiff erreichen. Notfalls werden sie sich brutal mit ihren Waffen einen Weg bahnen. Die Sicherheitskräfte hier auf Shelak III sind auf so einen massiven Schlag nicht vorbereitet. Das Schiff läuft bereits warm und so schaffen sie es ganz knapp die Ladung und die Huttin zu verstauen, bevor die Spieler eintreffen.
- Auch hier sollten Proben auf Pilot-Planetar gewürfelt werden, wenn sich die Spieler einen Weg durch den dichten Verkehr bahnen wollen. Sie können aber auch einen Unterstützungswürfel bekommen, wenn die Sicherheitskräfte ihnen helfen sollten und voraus fahren.

Landeplattform B-3:

Das Schiff der Entführer, ein YT-2400-Frachter ist bereits warm gelaufen, und als die Spieler die Landebucht erreichen, steigen gerade die letzten zwei Insassen über die Ladeluke ein. Diese sehen die Spieler anrücken, ziehen ihre Blaster und feuern. Es kann also zu einem kleinen Feuergefecht kommen, wobei die Besatzung die zwei eher zurücklässt, als sich hier auf mehr einzulassen. Das Schiff wird die nächsten Minuten abheben. Die Spieler sollten das Gefühl haben, es vielleicht noch verhindern zu können, aber dann sehen sie, wie es mit donnernden Triebwerken in den Himmel schießt. (*Werte der zwei Entführer, siehe Crew von Quekol*).

Da es hier zu einem Feuergefecht gekommen und das Schiff ohne Starterlaubnis gestartet ist, kann man sehen, wie einige Laserschüsse aus am Boden stationierten Geschützen dem Schiff hinterhergefeuert werden und einer auch trifft.

In meiner Testrunde des Rollenspielvereins Kurpfalz, hat einer der Spieler sich ins eigene Schiff begeben und auf das flüchtende Schiff gefeuert. Auch dies ist möglich und verzögert die Flucht der Entführer.

Szene 3: Die Verfolgungsjagd

Die Dauntless (YT-2400-Frachter) (Seite 265 ARdI) *leicht beschädigt*

Grundwerte: Silhouette 4 Geschw 3 Wendigkeit +0

Deflektoren: Bug 1 Backbord 0 Steuerbord 0 Heck 0 (*ausgefallen*)

Hüllenschadenlimit: 25, 22

Systemüberlastungslimit: 18

Bewaffnung:

Ein nach oben und nach unten gerichteter Zwillingsgeschützturm:

Schaden 6 Krit 3 Reichweite kürzeste Gekoppelt 1

Eine Detaillierte Zeichnung eines YT-2400 Frachters findest du sicherlich im Internet. Dort gibt es einige Deckpläne die man auch für die Enterung des Schiffes benutzen kann.

Die Crew:

Quekol (Bith)

ST 3 GE 3 INT 2 LI 3 WI 2 CH 2

Absorption 5

Verteidigung 0/0

Wundenlimit 15

Fertigkeiten: Einschüchterung, Handgemenge, Körperbeherrschung, Leichte Fernkampfaffen, Überleben 2, Wachsamkeit 1

Talente:

Antagonist: Die Schwierigkeit aller Kampfproben gegen Quekol wird einmal aufgewertet.

Todesstoß 1: (+10 auf alle kritische Verletzungen)

Schwere Blasterpistole:   , Schaden 7 Krit 3 Reichweite mittel Betäubungsmodus

Nomad (Mensch), Josh (Rodianer)

ST 2 GE 2 INT 2 LI 3 WI 2 CH 2

Absorption 3

Verteidigung 0/0

Wundenlimit Nomad: 9

Wundenlimit Joch:9

Fertigkeiten: Handgemenge, Leichte Fernkampfaffen, Überleben 1, Wachsamkeit 1

Schwere Blasterpistole:  , Schaden 7 Krit 3 Reichweite mittel Betäubungsmodus

Artillerie:  , Siehe Bordwaffen (Schaden 6 Krit 3 Reichw. Kürzeste Gekoppelt 1

Sikk (Sullustaner Pilot)

ST 1 GE 2 INT 3 LI 3 WI 2 CH 2



Absorption: 2

Verteidigung 0/0

Wundenlimit: 11

Fertigkeiten: Artillerie 2, Astronavigation 4, Coolness 1, Leichte Fernkampfaffen 1, Pilot (Planetar) 3,

Pilot (Weltraum) 2, Überleben 1, Wahrnehmung 3

Blasterpistole:  , Schaden 6 Krit 3 Reichweite mittel Betäubungsmodus

Artillerie:  , Bordkanone siehe Schiff

Was wird weiter geschehen:

Die Spieler sollten so schnell es geht zu ihrem Schiff. Um den Spielern das Gefühl zu geben, sie können das Schiff immer noch vor dem Hyperraumsprung erreichen, sehen sie plötzlich zwei kleinere Mantel-Jäger der Raumhafenbehörde aufsteigen, welche die Dauntless verfolgen und das Feuer eröffnen. Allerdings wird eines der Schiffe in der höheren Atmosphäre von den Laserkanonen der Dauntless getroffen und stürzt mit brennendem Antrieb ins Meer, nicht weit weg von der Stadt.

Der Alarmstart:

Sind die Spieler auf ihrem Schiff haben sie kaum Zeit mit der Behörde des Raumhafens zu diskutieren oder die Triebwerke hochzufahren. Allerdings Belastet so ein Start das Schiff stark und da die Geschwindigkeit von 0 auf 3 erhöht wird und auch die Triebwerke noch nicht wirklich warm gelaufen sind. Das ganze kostet 6 Systembelastung und wird das Schiff gut durchschütteln. Auch auf dem Landedeck wird solch ein Start einiges an Verwüstung hinterlassen.

Der Raumkampf:

- Die Spieler können das Schiff rechtzeitig erreichen, bevor es die Kursberechnungen für den Hyperraumsprung durchgeführt hat. Es wurde durch einen der Jäger weiterhin aufgehalten, der allerdings gerade explodiert, als das Schiff der SC's angerast kommt.
- Es kommt nun zu einem Raumkampf, bei dem die Spieler hoffentlich die Oberhand gewinnen. Die Schwierigkeit besteht darin, das Schiff nicht komplett zu zerstören, denn sie haben ja noch die Huttin, samt Ladung an Bord.
- Jeder der Spieler sollte eine Aufgabe haben. Der Pilot steuert das Schiff, der Kopilot kann unterstützen. Zwei Mann gehen an die Kanonen und wenn jemand in Technik gut ist, kann er versuchen mehr aus dem Schiff zu holen oder es zu reparieren.
- Sinkt der Hüllenschaden oder die Systembelastung der Dauntless auf 0, so treibt es schwer beschädigt im All und kann geentert werden.
- Schaffen es die Spieler allerdings nicht, so wird die Dauntless in den Hyperraum springen und kann nur schwer verfolgt werden. Man kann anhand der Kursberechnungen das Schiff verfolgen mit einer schweren Astronavigations-Probe. Schaffen sie es und springen sofort weiter, so können sie den beschädigten Frachter Orten, der gerade eine weitere Kursänderung durchführen will. Schlussendlich sollten sie es schaffen das Schiff zu kapern, denn ohne die Huttin und der Ladung sollten sie nicht zurück nach Nar Shaddaa kommen.
- Das Ziel des Frachters ist ein Mond auf Nexus Ortei, wo die Piraten eine kleine Basis haben.

Szene 4: Das Entermanöver

Die Spieler können nun an das Schiff mit einer schweren Piloten-Probe andocken, da das Schiff wahrscheinlich im All trudeln wird. Dies geschieht Kopfüber über die oberen Luken. Die Crew von Quekol hat sich bereits bereit gemacht um die Spieler zu empfangen. Es wird zu einem Feuergefecht kommen (Werte siehe oben).

Es kann allerdings auch sein, das die Spieler den Gegner über Funk ansprechen und ihre Aufgabe erzwingen wollen. Quekol steht mit Rücken an der Wand. Wenn Bikta erfährt, was er hier abgezogen hat, ist er sowieso tot. Er wird also nur verhandeln, wenn die Spieler versprechen sie gehen zu lassen und bei Bikta erzählen, dass sie tot sind. Quekol wird den Spielern für den Deal auch gerne Informationen anbieten (Das Tero Kilev ihr Auftraggeber ist). Diese Information dürfte einige Credits Wert sein.

Lösung der Situation sollten die Spieler das Schiff entern.

- Was genau geschehen wird ist schwer vorherzusagen. Die Huttin hat man in den Gang in Richtung Cockpit gebracht. Quekol ist in ihrer Nähe. Zur Not wird er sie bedrohen, um mit dem Leben davonzukommen. Er wird sich auf alles einlassen, wenn er die Lage als aussichtslos erkennt. Allerdings ist er hochgradig nervös und dadurch sehr gefährlich. Sieht er gar keinen Ausweg, wird er völlig durchdrehen und notfalls auch das Schiff sprengen.
- Der Rest der Mannschaft kämpft bis sie tot oder bewusstlos sind. Sie wollen auf gar keinen Fall in die Hände eines rachsüchtigen Hutten gelangen.
- Es liegt an den Spielern wie sie die Situation lösen. Optimal wäre es, wenn sie die Huttin befreien und die Ladung nicht vergessen mitzunehmen und zudem die Information über Kilev aus dem Schiffcomputer oder von Quekol bekommen.

Was die Spieler noch entdecken können:

Haben die Spieler die Entführer im Griff und die Situation geklärt, gibt es einen kleinen Bonus, wenn die Spieler clever sind. Der Schiffcomputer der Dauntless ist immer noch in Ordnung. Schaut sich ein Spieler die Daten auf dem Computer an, so wird er eine kleine Überraschung finden. Es gibt Aufzeichnungen zwischen Quekol und Tero Kilev. Es lässt sich ein kleines Holo-Video abspielen, das Quekol zu seinem Schutz gespeichert hat. Alternativ können sie die Aufzeichnung auch finden, wenn sie Quekol durchsuchen.

Hier ein wichtiger Auszug:

Kilev: „Quekol, ist alles bereit? Jetzt ist die perfekte Gelegenheit. Bikta hat auf mich gehört und einige unbedeutende Dumpfbacken engagiert, die Ittak holen sollen. Beeile dich und sei vor ihnen auf Shelak III. Gib dich für die Eskorte aus und Ittak und ihre Leibwächter werden dir keine Probleme machen!“

Quekol: „Mir ist nicht ganz wohl bei der Sache. Wenn was schief geht, einen Hutten zu erpressen ist keine Kleinigkeit.“

Kilev: „Hey, krieg mal keine kalten Füße. Ich bin vor Ort hier und habe alles unter Kontrolle. Bikta vertraut mir und wird dann schon machen was ich sage, und wenn er Pläne bei der Geldübergabe habt, sag ich euch schon bescheid. Die Leibwächter macht ihr kalt, bevor ihr da abhaut, die vertrauen euch ja wenn ihr als Eskorte auftaucht. Keine Angst, bald werden wir einen Riesenhaufen Credits machen.“

Quekol: „Na wenn du das sagst ... trotzdem ist mir nicht ganz wohl bei der Sache ... Quekol Ende!“

Und was jetzt ...?

Während meiner Testrunde kam es zu einigen Diskussionen, nachdem der Kampf gewonnen war. Quekol war noch am Leben und hatte die Information über Tero Kilev weitergegeben. Auch dachten die Spieler, das Bikta ihnen nicht glauben würde, das Tero ein Verräter ist. So wollten sie die Übergabe der Tochter fingieren, um Tero bei frischer Tat zu ertappen. Allerdings würde Tero nie bei der Übergabe dabei sein, aber auch das kann Quekol den Spielern sagen.

Es kam auch die Idee, das Geld für die Entführung selber einzustreichen, oder die Ladung selbst zu verkaufen. Die 3 Kisten Shelak-Rochen sind gut und gerne 20.000 Credits wert. Allerdings würden sie in dem Fall den Zorn des Hutten zu spüren bekommen, der eine hohe Belohnung auf ihren Kopf aussetzen würde, was aber sicherlich zu einem nachfolgenden Abenteuer führen würde.

Schlussendlich entschieden sie sich, zu Bikta zurückzukehren und das Geschäft sauber abzuschließen. Tero Kilev wusste noch nichts von der schiefgegangenen Entführung, und so haben sie ihn geschickt an Bikta verraten, was ihnen die Gunst des Hutten und eine Menge Credits einbrachte.

Das Ende

- Wenn die Spieler es schaffen Ittak zu befreien und mit der geliebten Ladung zum Hutten zurückzukehren, wird dieser überglücklich sein. Sicherlich wird er mehr als das geplante Geld bezahlen und wird den Spielern bis zu 15.000 Credits überreichen.
- Haben die Spieler die Aufzeichnung gehört, wird es ein böses Erwachen für Kilev, den Bikta sofort festnehmen lässt. Er wird sein Leben wohl in der Arena aushauchen.
- Als weitere Belohnung, bekommen die Spieler 8 EP für die Befreiung Ittuks, 2 EP wenn sie die Ladung mitnehmen und 5 EP wenn sie Kilevs Verrat aufgedeckt haben.

Info zu externen Links:

Dieses Dokument enthält Verknüpfungen zu Websites Dritter ("externe Links"). Diese Websites unterliegen der Haftung der jeweiligen Betreiber. Der Anbieter hat bei der erstmaligen Verknüpfung der externen Links die fremden Inhalte daraufhin überprüft, ob etwaige Rechtsverstöße bestehen. Zu dem Zeitpunkt waren keine Rechtsverstöße ersichtlich. Der Anbieter hat keinerlei Einfluss auf die aktuelle und zukünftige Gestaltung und auf die Inhalte der verknüpften Seiten. Das Setzen von externen Links bedeutet nicht, dass sich der Anbieter die hinter dem Verweis oder Link liegenden Inhalte zu Eigen macht. Eine ständige Kontrolle der externen Links ist für den Anbieter ohne konkrete Hinweise auf Rechtsverstöße nicht zumutbar. Bei Kenntnis von Rechtsverstößen werden jedoch derartige externe Links unverzüglich gelöscht.