

Es war einmal vor langer Zeit in einer weit, weit entfernten Galaxis...

STAR WARS

–One Shot Left–

Es herrscht Buergerkrieg im Galaktischen Imperium.

Nach siebzehnjaehriger Friedenszeit flammen in der gesamten Galaxis Unruhen und Aufstaende auf, die die Buerger nur zu gut an das Chaos der Klonkriege erinnern.

Idealisten und Soeldner kaempfen gleichermaßen in diesem Krieg. Manchmal auf der gleichen, manchmal auf der gegnerischen Seite. Mal fuer Ruhm und Prinzipien, mal fuer Geld und Macht.

Dank Wagemut und Wachsamkeit ist es jedoch der Allianz der Rebellen gelungen einen Vorteil im Kampf gegen die Unterdrueckung zu erringen. Eine neue Waffentechnologie ist ihnen auf Byblos in die Haende gefallen und nun gilt es diese in Sicherheit zu bringen und vielleicht mit ihrer Hilfe der Galaxis Frieden und Gerechtigkeit wiederzugeben...

Zusammenfassung

In diesem Abenteuer werden die Charaktere aufgeteilt in zwei Seiten. Es geht darum eine Ladung wichtiger Computerchips and eine Rebellengruppe zu liefern. Diese Chips entstammen dem Projekt *One-Shot* der Firma *Kellinan-Corp*. Diese Chips sind eine verbesserte Zielautomatisierung die hervorragende Testergebnisse bewirken.

Die Rebellen haben durch Zufall von dieser Technik erfahren und in einer Kommandooperation die Ladung Prototypen gestohlen. Jetzt bekommt Charakter A den Auftrag die Chips getarnt als einfache Rechenchips vom Planeten zu bringen und sie nach Dantooine zu transportieren. Dort sollen sie an eine Zelle weitergeben werden, die die Chips untersuchen und gegebenenfalls kopieren wird. Die Chips sind in einer Reihe

von Containern gelagert zwischen Decoys und getarnt duchr ein spezielles Energiefeld.

Aber nicht nur die Rebellen wissen um diese Waffen. Die *Kellinan-Corp* hat erfahren wo sich die Chips befinden und will sie nun wieder in ihren Besitz bringen. Deswegen ist Charakter B eingeschleust worden, um diese bei einer günstigen Gelegenheit zu requirieren und der Firma zurückzubringen.

Gemeinsam heuern sie einen Tramp-Frachter an, der die Ladung nach Dantooine transportieren soll.

Leider sorgt eine Fehlfunktion des Hyperantriebs, verursacht durch das Tarnfeld der Container dafür, dass das Schiff an einem falschen Punkt wieder aus dem Hyperaum fällt und am Rande des Systems der *MFRG Dragoon* begegnet, einer modifizierten Fregatte des Imperiums. Was die C. nicht wissen ist das die *Dragoon* wegen einer Fehlentscheidung des Captains schwer

beschädigt wurde – irreparabel. Daher hat sie nun den Befehl das System zu verlassen und sich nach Carida aufzumachen – um bei der Waffentestanlage als Ziel zu dienen. Um seinen Fehler wieder gut zu machen wird Captain Jerrer, CO der *Dragoon*, versuchen die vermeintlichen Schmuggler aufzubringen, denn er sieht keinen anderen Grund dafür, dass sich so abgelegen ein Schiff befinden sollte.

Er wird das Schiff entern und wegen nichtiger Gründe erst einmal festhalten. Egal ob er etwas findet oder nicht, wird er das Schiff konfiszieren und ebenso die Ladung. Die Charaktere werden entweder wegen fadenscheiniger Beschuldigungen oder tatsächlicher Vergehen festgesetzt.

Ein Entkommen von der Fregatte ist quasi nicht möglich und daher kommen die C. auch tatsächlich auf Carida an, wo sie erst einmal unter Arrest gestellt werden. Glücklicherweise hat der Gouverneur gerade Geburtstag, weswegen ein seichtes Chaos auf Grund der Feierlichkeiten und der angesetzten Parade herrscht. Dieses Durcheinander nutzend können die Charaktere entkommen und geraten mit ihrem Speeder genau in die Parade. Da sie erfahren haben, dass sowohl das Schiff als auch die Ladung noch auf der *Dragoon* sind, müssen sie noch einmal auf das Schiff und daher dem Leibgardisten des Gouverneurs und seinen zwei Assassinendroiden entkommen und ein Schiff stehlen.

Damit machen sie sich auf zur *Dragoon* und müssen die Fregatte nach der Ladung durchstöbern und diese wieder in ihr eigenes Schiff bringen – nur um festzustellen, dass dort der Leibwächter mit den Droiden auf sie wartet – während das Geschützfeuer auf die *Dragoon* beginnt.

Hintergrund

Die Chips bewirken eine schnellere Zielaufnahme und ihre spezielle Struktur ermöglicht es den wahrscheinlichsten Weg des Ziels vorherzusagen und auf diese Weise eine höhere Trefferquote zu erreichen.

One-Shot wurde von den Rebellen gestohlen und soll nun an Spezialisten geliefert werden, allerdings möchte *Kellinan-Corp* die Chips auch wiederbekommen und dringend verhindern, dass dem Imperium die Chips in die Hände fallen. Man befürchtet nämlich schlichtweg, dass das Imperium die Chips behalten und kopieren würde oder sogar der Firma Kollaboration mit den Rebellen

vorwerfen könnte. Also hat man einen Söldner engagiert und es so arrangiert, dass er von den Rebellen unter falschen Tatsachen angeheuert wurde, um eine Ladung wertvoller Chips zu transportieren – worum genau es sich handelt wurde von den Rebellen allerdings nicht verraten. Die Allianz ist verzweifelt bemüht, die Chips in Sicherheit zu bringen, kann aber natürlich nicht ihre wahre Natur preisgeben. Da zahlreiche Agenten von ihr bei der Kommandooperation auf Byblos getötet worden sind, war sie darauf angewiesen einen Söldner für eine Bewachung anzuheuern, den Charakter B, während sie einen ihrer wenigen Agenten selbst mitschickt, Charakter A.

Szene 1: The Tower

Zu Beginn sollte den C. ihre jeweiligen Handouts gegeben werden, damit sie über ihre Mission Bescheid wissen. Fragen sollten im Geheimen geklärt werden, um das Spiel spannend zu halten.

Das Abenteuer startet damit, dass die C. sich in Tower 102 auf Byblos befinden. Der Tower ist ein glänzender Stahlbau, ungefähr in der Form einer Hantel. Im oberen Teil sind große Hangars untergebracht und Lagerhallen, in einer von diesen ist auch die Fracht der Charaktere.

Die C. können sich nun in der Kneipe *Sinner's Inn* nach einem Frachterpiloten suchen, den sie anheuern können, um die Container vom Planeten hinunter zu bringen.

Vorlesen: Die etwas rostige Stahltür schiebt sich langsam zur Seite und ihr betretet die Kneipe *Sinner's Inn*. Qualm schlägt Euch entgegen und die Gerüche von verschiedenen exotischen Getränken dringen in Eure Nasen.

Der runde Raum ist nur wenig beleuchtet und in den Nischen am Rand könnt ihr zahlreiche finstere Gestalten ausmachen, ein Gran knurrt Euch grimmig an, während ein Talz mit seinen vier Augen in Eure Richtung sieht. Die düstere Szenerie wird von einer beinahe schon guten Band mit Musik untermalt, die Euch allerdings schon bald in den Ohren klingt, die übrigen Gäste aber nicht zu stören scheint. Und hier sollt ihr einen Frachterpiloten finden?

Die Szene dient in erster Linie als Einführung und sollte die C. nicht wirklich lange aufhalten. Sie können an der Bar, die von einem grauhaarigen Corellianer geführt

wird, nach Frachterpiloten fragen. Er verweist sie auf Charakter C, Raime Kor Canris – dem dritten im Bunde.

Raime wird prinzipiell neutral gegenüber den C. sein und ihnen erst einmal zuhören, was sie zu bieten haben. Er wird zwar versuchen ein wenig mehr als das Anfangsgebot herauszuschlagen, mit Verweis auf die weite Strecke, aber ansonsten wird er dem Auftrag zustimmen. Er wird mit ihnen ein Treffen in einer Stunde in Docking Bay 45 vereinbaren.

Wie verabredet begeben ihr Euch mit den Frachtschiffen zu Docking Bay 45, wo sich auf einen Knopfdruck auch sofort die Tore öffnen und den Blick auf die glatten Stahlplatten des Hangars freigeben, auf denen ein Frachtschiff corellianischer Bauart ruht. Euer Pilot spricht offensichtlich gerade mit einem der Hafenbeamten, bevor er in Eure Richtung sieht, dem Beamten zunickt und dann näher kommt. „In Ordnung Leute, rein mit dem Zeug und dann können wir verschwinden! In Ordnung?“ Er deutet mit einem Daumen in Richtung Schiff und ihr macht Euch auch gleich an die Arbeit.

Die C. können je ein Quartier beziehen und sich aufmachen, wenn die Fracht verstaut ist. Die C. sollten noch einmal die Containerfelder untersuchen und sichergehen, dass sie funktionieren, um eventuelle Scans abzublocken. Der Start klappt ohne Probleme und die C. können in den Hyperraum springen.

Szene 2: Dantooine

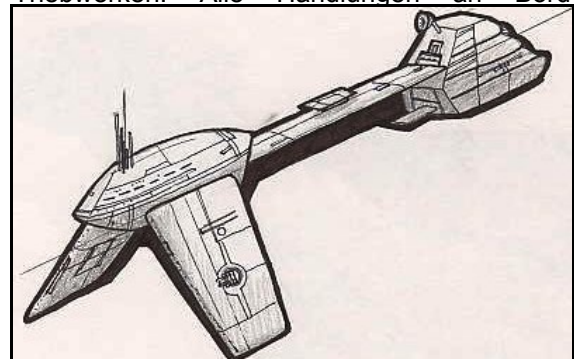
Die Reise nach Dantooine sollte ereignislos verlaufen, die C. können sich vielleicht noch ein wenig vertrauter machen. Dann werden sie sich Dantooine nähern und auffälliger Weise zu früh aus dem Hyperraum fallen. Raime wird das bemerken und eine 12 Astrogationsprobe wird ergeben, dass sie ungefähr zwei Minuten zu früh aus dem Hyperraum gefallen sind. Eine Sensorprobe ergibt schnell, dass sie sich am Rande des Systems befinden und eine Computer reparieren Probe 15 ergibt, dass ein EM-Feld den Navigationscomputer gestört hat und offensichtlich falsche Austrittskordinaten verursacht hat.

Jedenfalls befinden sich die C. am Rande des Dantooine Systems in der Nähe eines Asteroidenfeldes. Wenn die C. so

geistesgegenwertig sind und die Umgebung absuchen, können sie mit einer 12 Sensorprobe in 100 Einheiten Entfernung eine Fregatte ausmachen mit imperialer Kennung, die sich ihnen nähert sobald sie aus dem Hyperraum kommen. Der Kapitän der Fregatte, Captain Jerrer möchte einen Fehler ausbügeln und hofft auf Schmuggler getroffen zu sein. Er wird eine Gruppe von 3 TIE Jägern aussenden, die das Schiff beschäftigen, bzw. einschüchtern sollen. Bei einer Entfernung von 60 Einheiten wird die Fregatte die C. rufen und einen Traktostrahl einsatzbereit machen. Sollten die C. versuchen zu fliehen werden sie zum stoppen aufgefordert und außerdem werden die TIEs gegebenenfalls das Feuer eröffnen, bevor die C. geentert werden.

Ein Knacken geht durch die Lautsprecher bevor ihr eine Stimme mit militärischem Ton hört. „Hier ist die imperiale Fregatte *Dragoon*. Deaktivieren sie ihre Triebwerke und bereiten sie sich darauf vor geentert zu werden. Jegliche Zuwiderhandlung wird mit Gewalt niedergeschlagen werden.“ Etwas verwundert blickt ihr Euch an und erwartet, was die Fregatte als nächstes tun wird.

Bei dem Versuch einen Geschwindigkeitsrekord bei seiner Patrouille zu brechen, hat Captain Jerrer einen Fehler begangen – er ist zu nah an einem Pulsar vorbei geflogen. Die dortige strahlung hat für schwere schäden an der Elektronik der *Dragoon* verursacht und ebenso an den Triebwerken. Alle Handlungen an Bord



unterliegen einem Malus von 1W und außerdem kann sich die Fregatte nur mit halber Geschwindigkeit bewegen. Da eine Reparatur zu aufwendig wäre, hat das Imperium beschlossen das Schiff stattdessen für Zielübungen auf Carida zu verwenden und es auf diese Weise zu verschrotten – mit entsprechenden Folgen für Captain Jerrer.

Daher hat der Captain vor seinen Fehler gut zu machen und nutzt das Auftauchen der C. dazu. Er wird schlichtweg behaupten sie wären Schmuggler oder, wenn sie sich zur Wehr setzen Rebellen.

Sollten die C. versuchen zu fliehen, wird die TIE Gruppe sie angreifen und gegebenenfalls Verstärkung anfordern, es befinden sich insgesamt 12 Jäger an Bord. Sobald die C. den Funkspruch hören, wird ein Shuttle von der Fregatte ablegen und am Schiff der C. andocken. Die Zeit des Fluges können die C. nutzen, um ein paar Vorbereitungen bezüglich des Enterns zu treffen, wenn sie wollen. Dann wird das Shuttle andocken und die imperialen Truppen werden entern.

Ein lautes Klang hallt durch das Schiff, als die Fähre an der Schleuse andockt. Etwas nervös seht ihr zu, wie die Schleuse ihre Arbeit aufnimmt und als sich schließlich die Schotten öffnen, zwei imperiale Offiziere zusammen mit sechs Sturmtrupplern euer Schiff entern. Der offensichtlich Anführer tritt als erster vor, die Schritte seiner polierten Stiefel hallen dabei auf den Deckplatten nach.

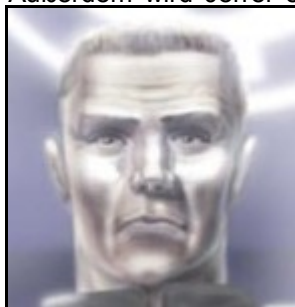
Der Mann ist Mitte fünfzig und hat kurze graue Haare und buschige Augenbrauen, unter denen er Euch grimmig ansieht. Sein kantiges Gesicht wendet sich mal hierhin und dorthin, scheinbar auf der Suche nach etwas.

„Ich bin Captain Jerrer, Kommandant der *Dragoon*. Ich teile ihnen hiermit mit, dass sie vorläufig unter Arrest stehen. Und nun lassen sie mich das Schiff sehen!“ erklärt er mit krächzender Stimme aber befehlsgewohnten Ton.

Jerrer wird die C. erst einmal trennen und sie unabhängig voneinander wie folgt befragen:

1. Wer sind sie?
2. Was machen sie in diesem System?
3. Wieso haben sie das System so weit außerhalb angefliegen?
4. Was ist die Ladung des Schiffes?

Er wird auf Unregelmäßigkeiten in den Antworten der C. achten und diese als Beweise für ihre Verschwörung werten. Außerdem wird Jerrer sowohl die Papiere als



auch das Schiff an sich kontrollieren und natürlich in erster Linie die Fracht. Der zweite Offizier wird mit einem tragbaren Scanner die Container untersuchen (eine einfache Suchenprobe, die um +1W erleichtert

ist, wegen des Scanners). Egal ob er etwas findet oder nicht, wird er die C. dennoch festnehmen lassen – wenn aus keinem anderen Grund, dann wegen einem gefälschten Flugplan (schließlich sind sie am falschen Ort aus dem Hyperraum gefallen).

Während der Enterung befindet sich jeweils ein Sturmtruppler am Cockpit und an der Schleuse, während die übrigen vier die Gruppe begleiten.

Sobald die C. gefangen genommen wurden, wird der zweite Offizier ihr Schiff zur *Dragoon* fliegen, während die C. auf der Fähre transportiert werden. Einmal auf der Fregatte werden sie in Einzelzellen gesperrt, die über eine Pritsche und eine Toilette verfügen, aber keinerlei Fluchtmöglichkeiten bieten.

Die C. werden also definitiv die Reise nach Carida mitmachen. Wenn sie einmal an Bord sind, wird ihnen allerdings keinerlei weitere Beachtung geschenkt – denn es gilt noch Vorbereitungen für das Verlassen des Schiffs zu treffen. Aber mit entsprechenden Wahrnehmungsproben könnte den C. auffallen, dass die Besatzung (die Wachleute) offensichtlich Probleme mit der Computerbenutzung haben.

Die C. werden stets von zwei normalen Gardisten bewacht außerdem befindet sich immer eine Sturmtruppler in der Brig. Im Falle, dass die Wachen denken, dass sie unbeobachtet sind, werden die C. sie belauschen können und dabei folgendes heraushören:

1. Die *Dragoon* ist schwer beschädigt und wird deswegen ausgemustert.
2. Sie wird für eine Zielübung auf Carida eingesetzt werden.
3. Der Captain will die C. als Rebellen vorstellen, um dafür belohnt zu werden.
4. Der Captain sit für die Beschädigung der Fregatte verantwortlich und steckt deswegen in Schwierigkeiten.

Der Flug nach Carida dauert vier Tage in denen die C. zwar versuchen können zu entkommen es aber nicht schaffen sollten.

Szene 3: Carida

Carida ist nach vier Tagen erreicht und sobald die Fregatte im Orbit ist werden die C. zum Hangar gebracht und als eines der ersten Dinge von Bord geschafft. Captain Jerrer möchte sie auf der anstehenden Geburtstagsfeier des Gouverneurs präsentieren und hofft so seine Bestrafung zumindest zu mildern. Die C. werden mit einigen Soldaten der Mannschaft in einem Schutle nach unten gebracht und durch die Stadt zur örtlichen Garnison gebracht. Während des Fluges können sie schon die Vorbereitungen für die Feierlichkeiten sehen. Imperiale Banner werden aufgehängt, ebenso Banner mit Glückwunschkundungen für den Gouverneur. Tribünen für die Parade durch die Stadt werden aufgebaut.

In der Garnison wird auch alles auf die Parade vorbereitet: Ausrüstung gereinigt und poliert, Marschieren geübt, etc. Als Folge sind die Soldaten abgelenkt und unaufmerksam, was die C. hoffentlich ausnutzen. So dreht sich zum Beispiel eine der Wachen nocheinmal zu einem Kameraden herum, nachdem er die Tür geöffnet hat und teilt ihm mit wie toll das Buffet wird. Die Wachen unterhalten sich viel und achten nicht so sehr darauf, was die Gefangenen tun.

Der Gefangenentrakt selbst ist so aufgebaut wie in den Plänen der Garnison angegeben (s. SW Sourcebook) und ähnelt stark dem, wie er auf dem Todesstern zu sehen war.

Szene 4: Flucht

Die C. werden hoffentlich schon darauf brennen zu fliehen. Sie können entweder die Unaufmerksamkeiten der Wachen ausnutzen, um sie zu überwältigen.

Die zweite Möglichkeit ist, dass bei Charakter B, dem Söldner, eine der Bodenplatten wegen Reparaturarbeiten noch nicht wieder geschlossen wurde – sie ist locker und kann herausgehoben werden. Das ermöglicht es ihm seine Zelle über einen Kabelschacht zu verlassen. Verbergen und Schleichen Proben sollten ihm wegen der Wachen abgefordert werden, allerdings nicht zu schwierig, denn sie sind ja abgelenkt.

Die C. finden in einem der Kontrollpunkte ihre Ausrüstung, die ihnen abgenommen worden ist, als sie gefangengenommen wurden.

Wichtig sollte für die C. sein zu entkommen und natürlich ihre Ladung und Schiff wiederzubekommen. Das ist nicht so einfach, denn diese befinden sich immer noch auf der *Dragoon*.

An diese Information zu kommen ist nicht so einfach. Aber es gibt mehrere Wege:

1. Datenbank

Einmal entkommen können die C. versuchen in der Computerdatenbank nach dem Verbleib ihrer Ladung zu suchen. Dazu ist erst einmal eine Computerprobe von 20 nötig, um sich in das System zu hacken. Anschließend muss der entsprechende Teil der Datenbank gefunden werden, wo Gefangenendaten sind, was eine Schwierigkeit von 12 aufweist.

Wenn die C. dann allerdings nach ihrem Schiff oder der Ladung suchen, werden sie nichts finden, egal wie gut sie suchen. Ebenso finden sie auch keine Daten über ihre Gefangenschaft – sie wurden mehr oder weniger vergessen und die Ladung nicht transferiert – sie befindet sich noch immer auf der ausgemusterten *Dragoon*.

Wenn sie lange suchen können sie allerdings herausfinden, dass zum Abschluss der Feierlichkeiten noch ein Waffentest angesetzt ist – bei dem die Fregatte vernichtet werden soll. Sie sollten sich also beeilen.

2. Verhör

Natürlich könnten die C. auch einige der überwältigten Wachen befragen. Von den einfachen Soldaten weiß niemand wovon sie reden. Die Offiziere könnten ihnen zumindest sagen, dass sie wissen, dass kein Schiff und keine Ladung irgendwohin gebracht wurden.

Die Sicherheit

An jeder Kontrollstation befinden sich je drei Trooper und ein Offizier, die alle mit Blasterpistolen bewaffnet sind. Bei Alarm können diese Soldaten innerhalb von 1W6 Runden auf einen Trupp Sturmtruppler von 4 Mann zurückgreifen. Außerdem patrouillieren in den normalen Bereichen, wie Quartiere, etc. je ein zweier Team von Soldaten. In den sensitiven Bereichen, sind es Sturmtruppler.

Schlösser sind grundsätzlich gesichert und müssen mit Codes überwunden oder kurzgeschlossen werden – Computer reparierenproben sind dafür not wendig. Die Schwierigkeit reicht dafür von Mittel bis sehr Schwierig – je nach Art des gesicherten Geländes.

Die Flucht

Den C. sollte relativ schnell klar sein, dass sie ein Schiff brauchen, um die Fregatte zu erreichen und ihre Ladung wiederzubekommen. Also müssen sie zum Raumhafen und dort eines stehlen. Dazu wiederum brauchen sie ein Fahrzeug, denn der Raumhafen ist einige Kilometer entfernt.

An Fahrzeugen stehen in der Garnison einige unbewaffnete Speeder, die auch nur leicht bewacht sind (ein Trooper). Aber die Flucht der C. sollte auf jedenfall entdeckt werden:

Ihr habt gerade die Tore hinter Euch gelassen, als ihr ein lautes Heulen hört, dass eindringlich nach Aufmerksamkeit der Wachen heischt. Der Alarm sorgt für hektische Betriebssamkeit in der Garnison und vereinzelt blitzen auf einmal Blasterschüsse an Euch vorbei.

Sofort werdet ihr schneller und jagt mit halsbrecherischem Tempo durch die verlassenen Straßen der Stadt, als ihr auf einmal zwei Speederbikes hinter Euch entdeckt, die das Feuer eröffnen.

Mit Mühe könnt ihr ausweichen und stattdessen hinterlassen die Blaster nur ihren gewaltigen Gruß an den Betonwänden der Häuser zurück. Aber die Speederbikes holen auf und ihre Schüsse werden genauer...

Es handelt sich um zwei Sturmtruppler auf Speederbikes, die die C. verfolgen. Die Jagd sollte relativ einfach sein – sie hat nur das Ziel die C. zu stören und dafür zu sorgen, dass sie in die Parade hineingeraten. Einige Repulsorliftoperationen und Blasterschüsse sollte die C. aber in Sicherheit bringen, bevor folgendes passiert:

Erleichtert blickt ihr zurück und könnt gerade noch sehen, wie die Trümmer des letzten Speederbikes zu Boden fallen. Langsam reduziert ihr die Fahrt und seht wieder in Fahrtrichtung – wo ihr entsetzt feststellt, dass sich unter dem lauten Gedröhne des imperialen Marschs eine Kolonne von AT-AT Walkern, Infanteristen, Hovortanks und anderem Kriegsarsenal die Hauptstraße der Stadt entlang bewegt. Auf großen Tribunen am Straßenrand stehen jubelnd Menschen und wehen mit Bannern umher, die den Gouverneur zu seinem fünfzigsten Geburtstag gratulieren.

Ihr selbst könnt gerade noch mit einer hastigen Wende verhindern, dass ihr in die nächste Tribüne kracht, was die

Leute dazubringt laut aufzuschreien. Etwas unsicher wohin ihr sollte, könnt ihr auf einmal vor dem Verwaltungsgebäude einen Mann in imperialer Uniform erkennen, der wütend in Eure Richtung deutet. Sofort lösen sich einige Personen von seiner Seite und führen seine Befehle aus – die unzweifelhaft Euch gelten, wie die aufheulenden Motoren hinter Euch bestätigen.

Die C. haben Glück. Um Attentaten zu begegnen sind keine der Waffen geladen, die an der Parade teilnehmen – also droht ihnen nur Gefahr von den Wachen, bzw. vielmehr von dem Leibwächter des Gouverneurs. Der Zabrak-Söldner ist ein exzellenter Kämpfer und bekommt von dem Gouverneur den Befehl die



Charaktere festzunehmen, da sie es gewagt haben die Parade zu stören. Zusammen mit einem Speeder voller Sturmtruppler (die auch bewaffnet sind, denn sie gehören zur Wachmannschaft) wird der die C. auf einem Speederbike verfolgen.

Die C. müssen diese nun besiegen oder entkommen.

Da die meisten Truppen bei der Parade anwesend sind, haben die C. ein Glück nicht mit vielen zu tun. Wenn sie sich dem Raumhafen nähern, können sie das Landefeld schon von relativ weit sehen und auch mehrere Schiffe erkennen – darunter ein Shuttle, dessen Rampe offensteht. Haben sie einmal die Verfolger abgeschüttelt, sollten sie dieses Shuttle nehmen und sich zu *Dragoon* aufmachen.

Szene 5: Dragoon

Die C. können, sobald sie gestartet sind in den Orbit fliegen und kommen auch recht zufällig in der Nähe der *Dragoon* aus.

Allerdings wird ihnen per Funkfeuer mitgeteilt, dass dieser Teil des Raumes gesperrt ist, da in Kürze ein Waffentest beginnt. Um dieser Sache Nachdruck zu verleihen, patrouillieren drei TIEs, denen die C. ausweichen müssen.

Da die *Dragoon* nicht mehr gesteuert wird, ist es schwieriger auf ihr zu Landen, denn sie driftet ja. Eine 20 Probe ist erforderlich, um das Schiff sicher aufzusetzen. Neben sich im Hangar können die C. auch schon ihr eigenes Schiff erkennen.

Die Ladung befindet sich allerdings nicht mehr an Bord. Sollten die C. keine Idee haben, wo sie suchen müssen, können sie im Frachtraum ein Pad finden, mit der Notiz, dass die beschlagnahmte Fracht in Frachtraum 2 untergebracht sind – zwei Decks unter ihnen. Zum Transport der Container finden die C. Frachtschlitten, die ihnen helfen werden. Da das Schiff verlassen ist, können die C. relativ ungestört die Container holen und zu ihrem Schiff bringen – oder zumindest beinahe.

Wenn sie sich wieder dem Hangar nähern, passiert folgendes:

Gerade habt ihr die letzte Biegung erreicht und könnt den Hangar schon beinahe sehen, als ihr aus der Flughalle einen Laut hört. Ein lautes Atemgeräusch dringt zu Euch durch in der Stille des Weltraums und schließlich tritt eine dunkle Gestalt aus dem Tor des Hangars. Die auffällige Maske vor dem Gesicht lässt Euch eindeutig ... den Leibwächter des Gouverneurs wiedererkennen, der mit erhobener Waffe auf Euch zukommt. Zwei Begleiter gesellen sich nun dazu, Kampfdroiden.

Die Kälte in der Stimme des Zabrak lässt Euch erschauern. „Bringen wir es zu Ende!“ Das plötzliche Donnern, das die Hülle überzieht, scheint ihn keineswegs zu stören. Euch hingegen stört die Tatsache, dass der Waffentest offensichtlich begonnen hat erheblich.

Die Droiden werden in erster Linie Thoron beschützen und jeden angreifen, der ihn angreift. Selbstschutz ist zweite Priorität. Da der Weg zu ihrem Schiff blockiert ist und sie ohnehin die Ladung noch einräumen müssen, führt kein Weg daran vorbei Thoron zu überwältigen.

Das Waffenfeuer der Sternenerstörer sollte die C. nicht wirklich gefährden, aber die Sache spannender machen. Bewegungen sind auf Grund des schaukelnden Rumpfes um fünf Punkte schwerer, ebenso das Feuern. Wenn die C. keine Funkgeräte haben kann auch der Sprechkontakt schwierig werden wegen dem Lärm.

In der zweiten Runde des Kampfes, werden die Energiesystem des Schiffes getroffen, was dazu führt, dass das Licht zwei Runden lang flackert (+2 auf alle Schwierigkeiten mit Sichterfordernissen) und danach ganz ausfällt (-2D auf alle Sichtbezogenen Handlungen).

In der sechsten Runde wird der Schwerkraftgenerator getroffen – die künstliche Schwerkraft fällt aus und bewirkt, dass die C. nun durch die Gänge schweben, sie bekommen einen Malus von -1D auf alle Handlungen.

In der zehnten Runde schließlich wird die Hülle zerrissen, was bewirkt, dass langsam die Luft austritt – die C. haben noch weitere 10 Runden, bevor die Atmosphäre vollkommen entwichen ist.

Es sei zu bedenken, dass es sich um einen Test der Zielgenauigkeit handelt und nicht der Feuerkraft, d.h. mal will das Ziel so lange wie möglich erhalten.

Thoron ist eitel und wird sich nicht zurückziehen, egal wie es für ihn steht. Er wird zuerst den vermeintlich stärksten Gegner angreifen, um seine Überlegenheit zu sichern.

Ist Thoron erst einmal besiegt, können die C. die Fracht verstauen (während Trümmerteile um sie herum hinunterfallen) und dann das Schiff verlassen.

Krachend wird ein Stahlträger nur wenige Meter vom Cockpit entfernt durch eine Explosion in den Boden gerammt und immer wieder schwankt das Deck. Schon könnt ihr Flammen sehen, die durch die Hangartore züngeln, während die Triebwerke Eures eigenen Schiffes langsam anlaufen. Wieder bringt eine Explosion des unerbittlichen Feuers der Sternenerstörer das Schiff zum Zittern, bevor er schließlich spürt, dass es abhebt. Langsam gewinnt es an Höhe, bevor ihr Euch dann in Richtung Weltraum bewegt. Doch bevor ihr die Freiheit des Alls erreicht, wird das Shuttle neben Euch von einer Flammenwolke eingehüllt und explodiert. Trümmerschauer prasseln gegen Eure Hülle und die Druckwelle schleudert Euch in Richtung der Hangarwände. Nur um Haaresbreite entgeht ihr der Stahlkonstruktion und seit mit einem Mal in der Schwärze des Alls.

Noch einmal züngeln die Flammen nach Eurem Schiff, bis ihr schließlich in sicherer Entfernung seid und beinahe gleichzeitig explodiert die *Dragoon* und ihr springt in den Hyperraum.

Prinzipiell ist das Abenteuer nun zu Ende. Die C. können nach Dantooine fliegen und dort ihre Kontaktleute treffen – oder aber

ihre eigene Agenda entsprechend zu Ende bringen – je nach Belieben.

Anhang

Charakter A: Rebellen Agent

Der erste Spielercharakter ist ein Agent der Rebellen, der die Mission hat die Chips erfolgreich nach Dantooine zu bringen. Er ist ein SpecOps Offizier, der vor allem auf Geheimoperationen und die damit verbundenen Fähigkeiten spezialisiert ist, d.h. Computermanipulation, etc.

Charakter B: Söldner

Der Söldner ist ein typischer Kämpfer, der mit allen Waffen umgehen kann. Er hat den Auftrag die Chips für die ursprüngliche Firma wieder zu beschaffen, ohne sie an das Imperium oder die Rebellen zu verlieren. Die Firma der Chips hat die meisten anderen Söldner, die für diesen Auftrag in Frage gekommen wären ebenfalls gemietet und ihn dann als einzigen bei den Rebellen eingeschleust.

Charakter C: Der Pilot

Ein draufgängerischer Frachterpilot, der von den übrigen beiden Charakteren angeheuert wird die Container zu transportieren.

Streng Geheim!

Missionsdaten: Dank der Operation *Black Hawk* war es uns möglich an eine Reihe von Computerchips zu gelangen, die dem Projekt *Oneshot* entstammen, durchgeführt von der Firma *Kellinan-Corp*. Diese hervorragenden Computerchips sind in der Lage bessere Zielinformationen für Waffensysteme zu erreichen und steigern den Testdaten nach die Treffergenauigkeit um mehr als fünfzig Prozent.

Da wir hier auf Byblos nicht über die nötigen Laboratorien verfügen, um die Chips zu untersuchen oder gar nachzubauen müssen sie nach Dantooine transportiert werden. Da wir bei der Operation *Black Hawk* einen Großteil unseres Personals verloren haben, wurde ein Söldner angeheuert, der bei dieser Mission unterstützende Funktion hat und vor allem den Schutz der Hardware sicherstellen soll. Er weiß dass es sich um Prototypen handelt, nicht jedoch, dass es Waffentechnologie ist, oder das dies eine Operation der Allianz ist.

Die Chips befinden sich in zehn Containern und sind mit gewöhnlichen Rechnerchips gemischt, um eine Entdeckung zu vermeiden. Außerdem verfügen die Container über ein EM-Feld, dass Sensorgeräte stört. Zur Durchführung der Mission steht ihnen ein Budget von 15.000 Credits zur Verfügung.

Missionsziele:

- Die Container, die die Chips enthalten, nach Dantooine transportieren!
- Eine Entdeckung durch das Imperium vermeiden und die Sicherheit der Chips gewährleisten!
- Geheimhaltung gegenüber jedem (auch anderer Missionsteilnehmer) einhalten!

Streng Geheim!

Missionsleitung: Kellinan-Corp

Missionsdaten: Bei einem brutalen Überfall von Terroristen auf eine unserer Forschungseinrichtungen wurde eine Ladung Computerchip-Prototypen durch die Rebellenallianz entwendet. Diese Computerchips sind wichtige Waffentechnologie, die auf keinen Fall in fremden Händen verbleiben darf. Dank finanzieller Einflussnahme ist es uns gelungen sie in die Rebellenoperation einzuschleusen, die die Sicherung der Chips gewährleisten soll. Für Durchführung der Mission erhalten sie wie abgesprochen 10.000 Credits, zusätzlich zu den 5.000, die ihnen die Rebellen für die Begleitung ihrer Mission zahlen. Es ist den Rebellen nicht bekannt, dass sie wissen, dass diese Mission eine der ihren ist. Sie wurden in Namen einer anderen Firma engagiert, die Prototypen sichern möchte.

Missionsziele:

- Die Container, die die Chips enthalten, wieder in den Besitz von Kellinan-Corp, nach Byblos, zu bringen!
- Eine Inbesitznahme durch das Imperium verhindern, um finanzielle und juristische Folgen für die Firma zu vermeiden!
- Geheimhaltung gegenüber jedem einhalten!

Captain Jerrer

Captain Jerrer ist der Kommandant der *Dragoon*. Er ist ein ehrgeiziger, manchmal übereifriger Offizier, der bereits in der alten Republik Offizier des Militärs gewesen ist. Jerrer ist nicht besonders intelligent, handelt oft unüberlegt.

Er ist Mitte Fünfzig, hat eine hagere Gestalt und ein schmales Gesicht mit buschigen Augenbrauen und grauen Haaren. Seine Uniform sitzt stets tadellos.

Dexterity 2D

Blaster 4D, Dodge 3D+1

Mech 2D+2

Astrogation 4D+1, Capital Ship Gunnery 4D+2, Capital Ship Piloting 5D, Sensors 3D

Perception 3D+1

Command 6D+2, Persuasion 4D, Search 4D+1

Strength 2D+2

Knowledge 3D

Aliens 4D, Bureaucracy 5D, Intimidation 4D+2, Law Enforcement 5D, Planetary Systems 4D+2, Tactics: Capital Ship 3D+2

Tech 2D+2

Capital Ship Repair 3D+2, Security 3D

CP: 5

FP: 1

DSP: 6

Equipment: Uniform, DL-18, Com, Datapad

Goor Thoron

Thoron war in seinem Leben schon vieles. Der Zabrak wuchs als Sohn von Piraten auf und war daher schon von klein auf mit dem rauen Leben in der Unterwelt vertraut. Aber da er schon immer ein Einzelgänger war, hat er sich schon früh alleine aufgemacht die Galaxis unsicher zu machen. Er war Söldner, Kopfgeldjäger, Krimineller und momentan arbeitet er für den Gouverneur von Carida. Er ist sein Leibwächter und seine private Kommandoeinheit zugleich.

Thoron ist kalt und präzise, kennt keine Skrupel und würde für Geld alles tun. Er ist nicht dumm, sondern gerissen und berechnend. Seine hervorragenden Kampffertigkeiten und seine lange Erfahrung haben den Mittdreißiger allerdings arrogant werden lassen – er neigt dazu andere zu unterschätzen. Seine Lieblingswaffe sind zwei Vibroklingen, die er gleichzeitig führt.

Dexterity 4D

Blaster 8D, Brawling Parry 4D+2, Dodge 5D+1, Grenade 4D+2, Melee combat 5D, Melee Combat: Vibroblade 8D, Melee Parry 5D+2, Vehicle Blaster 5D

Mech 2D+1

Astrogation 5D, Sensors 4D, Space Transport 5D+2, Starship Gunnery 6D+2

Perception 3D

Bargain 5D, Command 5D, Hide 4D+2, Investigation 5D, Search 6D

Strength 3D+2

Brawling 6D, Stamina 5D, Swimming 4D

Knowledge 2D+2

Aliens 5D, Intimidation 5D+1, Law Enforcement 5D, Planetary Systems 4D+2, Tactics: Small Unit 4D

Tech 2D+1

Armor Repair 5D, Blaster Repair 4D, Computer Repair 4D+2, Demolition 4D, First Aid 5D, Melee Weapon Repair 4D+2, Security 5D

CP: 10

FP: 2

DSP: 8

Equipment: schwarze Lederkombi, Kampfbrille (+2D in Dunkelheit auf Wahrnehmung, dank IR und LE, Bewegungsverfolgungssystem +1D auf Waffenfertigkeiten gegen bewegte Ziele), Blasterweste (+2 gegen Energie, +1D gegen physische Angriffe), schwarze Lederstiefel, Atemmaske, Waffengurt, Splittergranate, Kom, 2 Vibroklingen (Str + 3D), DL-44 (6D Schaden), 2 K-4 Sicherheitsdroiden, Speederbike