

HAPPY BIRTHDAY

... LIEBER HUTTE

EIN STAR WARS (AM RANDE DES IMPERIUMS) KURZSZENARIO

VON MIRKO KRECH

<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:

Happy Birthday lieber Hutte ist ein kleines Szenario, welches ich zu meinem Geburtstag gespielt habe um es mit meiner Gruppe zu spielen. Ich fand es daher passend, auch einen Geburtstag in das Szenario einzubinden. Das Ganze ist für 3-5 Spieler gedacht, die ruhig noch Anfänger sein können.

Der Hutter, der hier Geburtstag hat, ist Bikta vom Clan der Urbu, der auch schon in meinem Szenario Delikatessen vorkommt und auf Nar Shaddaa lebt. Delikatessen kann, wenn man das möchte, vor diesem Abenteuer gespielt werden, oder auch danach. Man muss nur dann darauf achten, wer der aktuelle Majordomus des Hutten ist, denn es kann sein, das in Delikatessen der Bothaner Tero Kilev enttarnt wird und ein sicherlich unrühmliches Ende finden wird. Deswegen ist in diesem Szenario hier ein anderer der Majordomus des Hutten, den Tero Kilev hat bei mir nach dem Szenario Delikatessen das Zeitliche gesegnet.

Du solltest das Szenario ganz durchlesen, wenn du es leiten willst. Es kann sicherlich sein, das du das Szenario für deine Gruppe etwas umarbeiten musst. Dafür eignen sich die Quellenbücher und das Grundregelwerk von Am Rande des Imperiums, oder du findest unzählige Informationen auf der Seite [Jedipedia](#).

Und nun viel Spaß mit dem Szenario.

Zur Geschichte:

Bikta, ein Hutte vom Clan der Urbu lebt auf Nar Shadaa 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 Shadaa verlässt um in seinem Auftrag wichtigen Geschäften nachzugehen.

In diesem Szenario feiert Bikta Geburtstag und dazu hat er allerlei Gäste geladen. Auch die SC's sind anwesend, sei es nun als geladene Gäste, oder vielleicht arbeiten sie auch für den Hutten im Palast. Die neue Majordomus von Bikta, die Togruta Kala Lash hat sich zum Geburtstag des Hutten etwas ganz Besonderes einfallen lassen. Vor kurzem sind Informationen aufgetaucht, das ein alter Frachter, die Eternal Star, die einst Bikta gehörte und als verschollen galt, wieder aufgetaucht sei. Die Ware an sich war nichts Besonderes, nur einige Kisten Gewürz und Nahrungsmittel, doch hatte sie einen gewissen Wert und es wäre schade, wenn man die Drogen einfach im All rumliegen lassen würde. Auch den Speicherkern des Schiffes hätte Bikta gerne wieder. Er enthielt einige gute Informationen zu Schmugglerouten im Outer Rim.

Kala Lash unterbreitet dem Hutten einen Vorschlag. Es sollen aus den Gästen einige ausgelost werden, die den Auftrag bekommen, die Waren wiederzubeschaffen. Allerdings will sie das als ein Spiel gestalten. Auf die Gäste, die den Auftrag bekommen, soll ebenfalls ein temporäres Kopfgeld ausgesetzt werden um die Sache spannender zu machen. Das Kopfgeld wird auf tote Spieler ausgesetzt. Da die Feier zu Biktas Geburtstag noch einige Tage andauern wird, könne man ja dann auch auf dem Ausgang wetten.

Bikta ist sofort begeistert von der Idee und stimmt zu. Die Gejagten werden ein Schiff erhalten, und er möchte dass dies mit Kameras ausgerüstet wird. Er möchte von dem Schauspiel nichts verpassen. Sollten die Gejagten die Waren nach Nar Shaddaa bringen, wird das Kopfgeld aufgehoben und sie bekommen Geld.

Die SC's müssen sich also auf den Weg machen, ob sie wollen oder nicht, denn innerhalb einer Stunde wird das Kopfgeld aktiv. Den einzigen Hinweis den sie bekommen werden, ist eine Bergbaustation einige Lichtjahre von Nal Hutta entfernt. Dort soll es jemanden geben, der behauptet den Frachter gesehen zu haben. Die Suche nach der Eternal Star wird für die Spieler schwierig werden, denn sie werden ständig aufpassen müssen, ob nicht ein Kopfgeldjäger an ihren Fersen hängt.

SZENE 1: DIE PARTY

Örtlichkeiten:

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.

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.

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.

Personen in Biktas Palast:

Der Hute Bikta Urbu:

Bikta ist gut 3,5 Meter groß, von dunkelgrüner schleimiger Farbe und sein rechtes Auge zierte 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. Bikta liebt gutes Essen und selbst für einen Hutten ist er äußerst fett, was ihn allerdings sehr stolz macht.

Kala Lash (Togruta)

Kala Lash ist Tero Kilevs Nachfolger (siehe Szenario Delikatessen) als Majordomus des Hutten Bikta. Sie ist 1,80 groß, hat die typischen drei Kopfschwänze ihres Volkes in grellroter und weißer Farbe. Sie ist bereits über 60 Jahre alt, was man an einigen Falten im Gesicht erkennen kann. Auf ihr gegenüber wirkt sie sehr sanft und beruhigend, doch in Wirklichkeit ist sie eine eiskalte Taktikerin die sich ihren Platz bei Bikta durch Intrigen und auch Mord erarbeitet hat. Sie ist Bikta absolut Loyal, was der Hutte sehr an ihr schätzt nach dem Verrat von Tero Kilev.

D-3PO

D-3PO ist ein silberfarbener Protokolldroide und dient Bikta als Übersetzer. Er ist nun schon seit 2 Jahren im Einsatz was für Bikta einen Rekord darstellt, geht er doch nicht gerade zimperlich mit dem Droiden um. D-3PO hat sich angewöhnt, nicht immer alles ganz wortgetreu zu übersetzen, um den Hutten nicht zu verärgern. Das ist allerdings nicht immer ganz so einfach, denn schlussendlich muss er Bikta ja die Wahrheit vermitteln. D-3PO hat es mittlerweile zu einer kleinen Kunst erhoben, Bikta zwar alles zu sagen, aber dabei den richtigen Ton zu treffen. Seitdem laufen auch die Geschäfte des Hutten ein wenig besser, auch wenn er diesen Erfolg niemals seinem Protokollroiden zugestehen würde.

Durch seine relativ lange Dienstzeit ist D-3PO sehr gut über die Geschäfte seines Herren informiert.

Die Party

Bikta wird am heutigen Tage 312 Jahre alt. Für einen Menschen mag das ein salomonisches Alter sein, für einen Hutten, der gut und gerne 900 Jahre alt werden kann, ist es nur ein weiteres Jahr in seinem Leben. Allerdings nutzt Bikta seine Geburtstage immer, um sich huldigen und feiern zu lassen, und natürlich auch um gut zu Essen.

Zahlreiche Gäste sind im Palast anwesend, so auch die SC's. Biktas Tochter Ittak sitzt auf einem weiteren Podest neben ihrem Vater und schaufelt wie er sich ständig große Mengen Futter in den Hals. Eine Band spielt flotte Musik, Speisen, Alkohol und auch Drogen werden gereicht und er herrscht allgemein eine ausgelassene Stimmung. Man freut sich auf die kommenden Tage, denn Bikta feiert seinen Geburtstag immer eine Woche lang, wozu auch Gladiatorenkämpfe, Speed Bike-Rennen und Glücksspiele gehören.

Die meisten Gäste sehen wohlhabend aus und kommen aus der besseren Klasse von Nar Shaddaa. Aber auch einige Outlaws aus dem Outer Rim sind hier anzutreffen.

Hinweis: Die Spieler können geladene Gäste sein, oder aber auch jemanden dorthin begleitet haben, wenn sie nicht direkt eingeladen sind. Einige reiche Händler, die mit dem Hutten Geschäfte machen brauchen sicherlich auch gute Piloten, Leibwächter oder Techniker auf ihren Schiffen. Sie werden kurzerhand zur Party mitgenommen, denn wenn man ein wenig Gefolge dabei hat, wertet das den eigenen Auftritt etwas auf. Es sollte also kein Problem sein die Spieler auf die Party zu bringen.

Wichtig: Jeder Gast hat beim Betreten des Palastes einen kleinen Chip bekommen, mit dem er sich identifizieren kann und der ihm die Türen zu den ganzen Vergnügungen im Palast eröffnet. Es wird darum gebeten, den Chip immer bei sich zu tragen, denn es wird auch ein Gewinnspiel geben, das der großzügige Bikta ausrichtet, und der Chip wird zugleich als Los genutzt.

Die SC's können sich nun auf der Party erst einmal ein wenig aufhalten. Vielleicht lernen sie sich ja sogar kennen. Wenn Du merkst, dass etwas Langeweile aufkommt, wird Bikta das Gewinnspiel starten.

Das Gewinnspiel:

Irgendwann gegen Abend, wird ein großer Gong geschlagen und die Gäste werden im Empfangssaal zusammengerufen. Bikta hält eine kurze Rede, dankt den anwesenden für ihr Erscheinen und lobt sich mehrmals selbst, für diese unglaublich gute Feier. Dann bittet er alle Gäste auf ihren Chip zu achten. Ein großer Bildschirm fährt aus einer Wandverkleidung aus der Decke und nacheinander werden dort Namen auftauchen, die der große Bikta zu sich nach vorne bittet.

Es sind natürlich die Namen der Spieler die nach und nach und unter großem Applaus auf dem Bildschirm erscheinen. Alle sind gespannt, was die Spieler denn gewonnen haben. Bikta bittet um Ruhe und beginnt zu sprechen, wenn die Spieler alle vorne erschienen sind. Es bringt im Übrigen nichts, seinen Chip jemand anderem zustecken. Im Endeffekt sind die Namen gespeichert und man findet leicht heraus, wer die Personen auf dem Monitor sind.

Bikta scheint sein breites Froschgrinsen gar nicht mehr aus dem Gesicht zu bekommen, als er euch so vor ihm stehen sieht. Er beginnt zu sprechen und sein Protokolldroide übersetzt sogleich seine Worte:

„Der große und ehrwürdige Bikta freut sich über euren Gewinn. Es hätte keine besseren Gewinner des Spieles geben können, und nun möchte er euch nicht weiter auf die Folter spannen. Ihr habt etwas ganz besonderes gewonnen ... denn ihr werdet das Highlight des diesjährigen Geburtstages des ehrwürdigen Biktas sein.

Ihr bekommt einen exklusiv Auftrag, der euch Ruhm und Anerkennung des großen Biktas bringen wird. Es geht um die Suche nach einem verschollenen Schiff, welches einst dem großen Bikta gehörte und nun wieder aufgetaucht sein soll. Dies sollt ihr finden und ihm von dort etwas bringen.

Aber da ihr so prächtige Abenteurer seid, wäre dies alleine sicherlich keine Herausforderung für euch. So hat Bikta der Große entschlossen, die ganze Angelegenheit etwas spannender zu gestalten. Von jetzt an, in einer Stunde, wird auf euch ein Kopfgeld ausgesetzt werden in Höhe von 20.000 Credits, ausgestellt auf euer Ableben. Solltet ihr lebend und mit den Dingen die Bikta wünscht wieder im Palast erscheinen, so wird das Kopfgeld aufgehoben und ihr könnt die Credits für euch selbst einstreichen.

(ein Raunen geht durch die Menge)

Der große, ehrwürdige Bikta wünscht euch viel Glück bei euren Unternehmungen. Kala Lash wird euch weiter instruieren. Dem Rest der anwesenden Gäste wünscht der große Bikta weiterhin eine schöne Feier ... und ab jetzt werden Wetten angenommen.

Dies dürfte erst mal ein Schock für die SC's sein. Sollten sie auf die Idee kommen, mit Waffengewalt gegen Bikta vorzugehen, so sollte ihnen bewusst sein, dass es hier nur von bewaffneten Wachen nur so wimmelt und sie nie das Gebäude lebendig verlassen werden. Schnell werden sie von Kala Lash in einen Nebenraum geführt wo sie weitere Informationen erhalten. Auch Kala Lash sichert sich durch weitere Wachen im Raum ab.

Informationen:

- Die Spieler erhalten ein Schiff um den Auftrag erledigen zu können. Ein alter YT-1300 Frachter steht am Raumhafen bereit. In dem Schiff wurden Kameras angebracht die auf einem gesicherten Kanal senden. Sollten die Spieler diese Kameras demontieren, so wird das Kopfgeld nicht aufgehoben, sondern noch erhöht.
- Das verschollene Schiff ist die **Eternal Star**, ein Frachter der GX-Klasse älterer Bauart. Das Schiff war auf dem Weg von Nar Shaddaa nach Tatoonie, wo es allerdings nie ankam. Was genau geschehen ist, ist unbekannt.
- Ein Frachter Kapitän der **Offworld Mining Corporation**, namens **Darluc Tangale** soll laut Informanten das Schiff gesichtet haben, als es ihn unplanmäßig aus dem Hyperraum zog.
- **Kapitän Darluc** wurde das letzte Mal auf der **Iotera Station** im **Iotera System** gesehen. Es handelt sich dabei um eine Bergbaustation die um einen Mond des Planeten Iotera III kreist.
- Auf dem Schiff waren einige Kisten **Carsunum**, eine Droge ähnlich dem Glitzerstim. Die Kisten haben eine autarke Energieversorgung und könnten noch intakt sein. Dadurch wäre das Carsunum in Ordnung.
- Auch kann der Hutte den Speicherkern des Schiffes gebrauchen. Er enthielt einige Schmugglerrouen durch den Hyperraum, die immer noch interessant sind.
- In etwa einer Stunde wird das Kopfgeld aktiv. Ungewöhnlicher Weise wurde es auf den Tod der Spieler ausgesetzt. In dem Moment, wenn sie den Palast des Hutten betreten und ihre Mission erfüllt ist, wird das Kopfgeld aufgehoben.

Der Abflug:

Wenn die Helden im Schiff sind und abheben, fällt ihnen auf, dass auch andere Schiffe mit ihnen starten. Scheinbar wollen einige Kopfgeldjäger die ersten sein, welche die Spieler erwischen.

SZENE 2 DIE IOTERA-STATION

Örtlichkeiten auf der Station:

Allgemein

Die Iotera Station kreist um einen Mond des Planeten Iotera III im Iotera System. Die Station selbst hat man in einen Asteroiden gebaut, der in einer Umlaufbahn um den Mond kreist. Auf der Station selbst wird kein Bergbau betrieben, sondern sie dient nur als Unterkunft für die Arbeiter und Handelsposten für das hier geförderte Erz. Betrieben wird die Station von der Offworld Mining Corporation, eine recht skrupellose Bergbau Gesellschaft, die hohe Gewinne macht, aber nur schlecht ihre Arbeiter bezahlt.

Auf dem Mond wird das Erz Thorilide abgebaut, welches dann mit kleineren Frachtschiffen zur Bergbaustation gebracht wird. Dort wird es dann in große Frachter umgeladen.

Die Landeplattformen und Frachterzugänge:

Am äußeren Rand des Asteroiden gibt es Landeplattformen für kleinere Schiffe, von denen man dann durch eine Tunnelbahn in die Station gelangt. Der Betrieb hält sich hier in Grenzen. Meist landen hier nur Schiffe, die Bergbaupersonal oder Dinge des täglichen Bedarfs bringen. Besucher kommen normalerweise nie hierher.

Die großen Frachter fliegen direkt in große Hangars in den Asteroiden hinein. Dort werden sie dann vollautomatisch mit dem Erz beladen.

Das Plaza (Die Cantina)

So hochtrabend der Name auch scheinen mag, so heruntergekommen ist der Laden. Von außen sieht der Laden noch ganz gut aus. Eine halbrunde Tür mit einer leuchtenden Schrift darüber lädt zum Betreten der Cantina ein, doch im Inneren schlägt einem sogleich der Geruch von Schweiß, Rauch und Alkohol entgegen. Die Cantina ist recht groß, kreisrund mit vielen kleinen Separees am Rand. In der Mitte befindet sich eine kreisrunde Bar, an der man seine Drinks bestellen und auch abholen kann. Bedienungen sind hier keine zu sehen. Dafür allerdings einige Türsteher und Wachleute, die aussehen als ob mit ihnen nicht zu spaßen wäre.

In einem separaten Bereich der Cantina gibt es ein kleines Spielcasino, hauptsächlich mit Sabacc Tischen, aber auch einige Tische mit einer Art von Roulette. Hier wird der Kapitän Darluc Tangale anzutreffen sein, wenn die Spieler ihn aufsuchen wollen.

Auch sind hier immer zwei Tänzerinnen zu sehen, meist eine Twi'Lek und eine menschliche Frau. Jel Baro, der Besitzer der Cantina, kann natürlich auch ein Stelldichein mit den Damen organisieren.

Handelsmarkt

In einem äußeren Bereich der Station gibt es einen Handelsmarkt für allerlei Dinge. Die verschiedenen Händler verkaufen hier meist nur was man täglich zum Leben braucht. Es gibt aber auch einen Waffenhändler, dessen Angebot allerdings sehr bescheiden ist. In diesem Bereich werden auch Drogen verkauft, obwohl dies eigentlich verboten ist. Allerdings schert sich hier kaum jemand darum.

Wohnbezirke

Hier wohnen die Bergarbeiter in einzelnen kleinen Wohnungen, die mehrstöckig angeordnet sind. Die Wohneinheiten haben nur eine Tür und meist auch nur einen Raum, mit einem Bett, eine Waschelegenheit mit Klo und einen Schrank, wo sie ihr Hab und Gut unterbringen können. Essen kann man sich in diesen Räumen nicht machen, aber auf dem Handelsmarkt gibt es Garküchen für wenig Credits. Nur wenige können sich bessere Quartiere leisten, die aber nicht hier in diesem Bezirk zu finden sind. Die Türen zu den Einheiten sind mit Zahlencodes versehen.

Wichtige Personen auf der Station:

Nun Sisso (Toydarianer)

Er ist der Stationsverwalter und direkt für die Offworld Mining Corporation tätig. Er ist ein knallharter Geschäftsmann der die Förderung des Erzes für seine Firma hier sehr gewinnbringend betreibt. Er kann auf einige Leute Wachpersonal zurückgreifen, denn es geht hier oft sehr rau unter den Bergleuten zu. Nun Sisso wird Ärger auf der Station nicht dulden und Unruhestifter entweder in den Zellentrakt stecken, oder sie gleich aus der Luftschleuse blasen.

Jel Baro (Twi'Lek)

Jel Baro ist der Besitzer der hiesigen Cantina und dadurch sicherlich einer der reichsten Männer der Station. Er muss zwar Steuern an die Offworld Mining Corporation abführen, aber das Geschäft läuft gut, denn die meisten Bergarbeiter versaufen oder verspielen ihr Geld in seiner Bar.

Jel Baro bekommt sehr viel mit aus der Umgebung, denn auch die Frachterkapitäne gehen in seine Bar um dort zu trinken oder zu spielen.

Schlägereien gibt es oft in seiner Bar, welche aber seine Wachleute zu unterbinden wissen. Notfalls hat er einen Knopf unter der Bar und einen Sender in der Tasche, mit dem er die Stationswachen rufen kann. Gewalt geht der Twi'Lek generell aus dem Weg, weshalb wir für ihn hier auch keine Werte brauchen.

Darluc Tangale

Darluc ist ein Mensch und Frachterkapitän eines Barloz-Class Medium Frachters. Er fliegt kein Erz, sondern bringt Lebensmittel und Arbeiter zur Station hin und wieder zurück. Er ist selbstständig und wohnt auf dem Frachter. Zur Unterstützung hat er noch seinen **Sohn Hikad** und seine **Tochter Sara** mit an Bord.

Darluc ist ca. 1,80 groß, leicht übergewichtig und hat kaum noch Haare auf dem Kopf, was er mit einer uralten Mütze zu verdecken versucht. Seine Hände zeugen von schwerer Arbeit und auch in seinem Gesicht sind die Spuren des Alterns bereits eingegraben. Er ist Spielsüchtig, sehr zum Leidwesen seiner Kinder und wenn er mal ein Geschäft gemacht hat, ist er meist hier auf der Station, wo er das Geld wieder verspielt. Hikad und Sara schaffen es gerade so, das Geld für das Schiff zurückzuhalten, so dass sie wieder an neue Aufträge kommen. Allerdings ist das Schiff nur in bescheidenen Zustand, was auch die Panne mit dem Navigationscomputer erklärt.

Darluc Tangale (Rivale)



St 1 GE 2 IN 2 LI 3 WI 2 CH 1

Wundenlimit: 11

Absorption: 2

Verteidigung: 0/0

Fertigkeiten: Artillerie 1, Astronavigation 3, Leichte Fernkampfaffen 1, Pilot Weltraum 3, Überleben 1, Wahrnehmung 3

Blasterpistole:   Schaden 6, Krit 3, Reichweite mittel, Betäubungsschaden

Stationssicherheit (Handlanger):

ST 2 GE 2 IN 2 LI 2 WI 2 CH 2

Wundenlimit: 4

Absorption: 0

Verteidigung 0/0

Fertigkeiten nur in Gruppen: Leichte Fernkampfaffe, Wahrnehmung

Blasterpistole Schaden 6, Krit 3, Reichweite mittel, Betäubungsschaden

Kopfgeldjäger

Schon wenn die Spieler aus dem Hyperraum kommen, kann es sein, das ein anderes Schiff ihnen gefolgt ist. Allerdings nur, wenn die Spieler getrödelt haben. Die Info mit der Iotera-Station haben die Verfolger nicht. Sie müssen also erst selbst recherchieren, oder versuchen den Kurs den das Schiff der Spieler genommen hat zu berechnen.

Allerdings ist das Kopfgeld nun schon offiziell über das Holonetz gegangen. Die Spieler sollten schauen, dass sich vorsichtig vorgehen.

Geben sie sich bedeckt, so kann es etwas dauern, bis der erste Kopfgeldjäger angreift. Laufen sie so einfach öffentlich herum, so werden die Jäger sehr schnell ihnen auf den Fersen sein und auch auf der Station gibt es sicherlich einige, welche sich die 20.000 Credits einstreichen wollen.

Spätestens in der Cantina sollte es zu einer Begegnung mit den Kopfgeldjägern kommen.

Die Information über die Eternal Star

Darluc ist wie gesagt meist am Spieltisch anzutreffen. Sein Schiff liegt auf der gleichen Plattform wie das Schiff der Spieler. Zur Not können sie auch die Kinder von Darluc fragen, wo sich ihr Vater befindet, allerdings werden diese dann ihren Vater per Komlink warnen.

In der Cantina kann ihnen Nun Sisso sagen wo Darluc ist. Allerdings, sollten sich die Spieler offen zu erkennen geben, so wird er sie aus dem Holonetz erkennen und seine Leute zu sich rufen. Mit denen will er dann versuchen die Spieler festzusetzen, denn auch er ist an dem Kopfgeld interessiert.

Wachleute im Club (Handlanger)

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

Wundenlimit 5

Absorption 4

Verteidigung 0/0

Fertigkeiten (Nur in Gruppe): Leichte Fernkampfwaffe, Nahkampfwaffen

Blasterpistole Schaden 6, Krit 3, Reichweite mittel, Betäubungsschaden

Darluc sitzt angetrunken an einem der Sabacc Tische. Er ist gar nicht erfreut gerade gestört zu werden. Die Spieler können selber entscheiden wie sie hier vorgehen wollen. Entweder mit roher Gewalt, Credits oder anderen Methoden, schlussendlich wird Darluc die Position des verschollenen Frachters preisgeben. Er hat die Koordinaten in seinem Schiffscomputer gespeichert.

Informationen:

- Er hat das Wrack entdeckt, als er mit seinem Frachter einen Hyperraumsprung machte. Allerdings war scheinbar der Astronavigationscomputer defekt und so kam er in einem fremden System nah eines Asteroidenfeldes heraus.
- Das System hatte einen Roten Riesenstern der von einem schwarzen Loch langsam verschluckt wird. Das ganze System ist voll von Asteroiden, es war schwer für ihn unbeschädigt dort wieder herauszukommen.
- Er hatte plötzlich auf seinem Scanner einen alten Frachter, der mitten im Asteroidenfeld schwebte und so gut wie keine Energiesignatur hinterließ. Erst wollte er sich das näher anschauen, aber ihm wurden dann die Asteroiden doch zu gefährlich. Die Kennung des Schiffes konnte er aber auslesen. Es schien ein Schiff namens Eternal Star zu sein.
- Er erzählte davon hier auf der Station, aber keiner glaubte ihm so richtig, oder es interessierte einfach niemanden.
- Darluc ist natürlich Geldgeil und versucht bei der Befragung Credits für sich rauszuholen.

Angriff der Kopfgeldjäger

Wann und wo die Kopfgeldjäger angreifen kommt auf die Situation an. Es sollte möglichst überraschend passieren. Es sind Kopfgeldjäger auf der Station eingetroffen und diese versuchen nun die Spieler abzuspannen. Auf der Station sind, oder tauchen ein Kopfgeldjäger und drei Handlanger auf.

Kopfgeldjäger Zangui Shepa (Cyborg) (Rivale)

ST 3 GE 3 IN 2 LI 3 WI 2 CH 2

Wundenlimit 15

Absorption 4

Verteidigung 0/0

Fertigkeiten: Einschüchterung 1; Handgemenge 1; Körperbeherrschung 1, Leichte Fernkampfwanne 1; Überleben 2, Wachsamkeit 1

Talente: Die Schwierigkeit gegen Zangui wird einmal aufgewertet, Er hat Todesstoß 1

Schwere Blasterpistole: ♦♦♦ Schaden 7, Krit 3, Reichweite mittel, Betäubungsmodus

Kopfgeldjäger Zio, Nunra, Reto (Handlanger)

St 2 GE 3 IN 2 LI 3 WI 2 CH 2

Wundenlimit 6 6 6

Absorption 3

Verteidigung 0/0

Fertigkeiten (Nur in Gruppe): Leichte Fernkampfwanne, Wahrnehmung

Blasterpistole Schaden 6, Krit 3, Reichweite mittel, Betäubungsschaden

Hinweis: Es ist durchaus möglich, dass die Spieler gerade mit dem Wirt und seinem Gefolge zu tun haben und die Kopfgeldjäger dann dazustoßen.

Die Bande hat ein Schiff im Orbit, welches vom Piloten der Bande geflogen wird. Er wird notfalls alleine die Verfolgung der Spieler aufnehmen und versuchen sie abzuschießen. Wenn es überlebende gibt, wartet er bis sie an Bord sind.

Schiff: G9 Rigger Frachter



Pilot Erg Gal

Pilot Weltraum ♦♦

Artillerie: ♦♦♦ Schaden 5, Krit 4, Reichweite kürzeste Feuerwinkel Bug


Spuren verwischen:

Die Spieler sollten sich so schnell es geht ihre Infos holen und dann wieder starten um im Hyperraum verschwinden zu können. Dabei kommt es aber zu einer entscheidenden Frage. **Was machen sie mit Darluc?**

- Nehmen sie ihn nu mit oder töten ihn einfach, so können andere Kopfgeldjäger die Daten aus seinem Frachter holen. Außerdem nehmen sie seine Familie als Geiseln mit.




- Zerstören allerdings die Spieler die Daten und beseitigen auch Darluc (oder nehmen ihn mit), so kann kein anderer Kopfgeldjäger die Route nachvollziehen. Dann sind die Spieler erst einmal in Sicherheit, wenn sie in das besagte System springen wo der Frachter liegen soll.


SZENE 3: DAS SYSTEM LB-1308


Mit den Koordinaten von Darluc und einer gelungenen Astronavigationsprobe  schaffen es die Helden den richtigen Kurs zu setzen und zum System LB-1308 zu fliegen.

Das System ist unbekannt und der Stern hat nur eine astronomische Bezeichnung.

Schaffen sie die Probe nicht, so kommen sie in dem System mitten in einem Asteroidenfeld heraus und der Pilot hat alle Hände voll zu tun, um erst mal aus dem Trümmerfeld hinaus zu navigieren.

Auch hier wird eine Pilotenprobe auf  zu schaffen sein, ansonsten wird das Schiff von Asteroiden getroffen und es bekommt 2 Hüllenschaden + je einen Schaden für ein übriggebliebenes  und  Symbol.

Das System LB-1308 ist ein instabiles System mit einem roten Superriesen, der langsam von einem schwarzen Loch aufgesaugt wird. Der Rest der Planeten, die es mal in diesem System gegeben haben muss ist zerstört und so gibt es hier große Trümmerfelder. Um die Eternal Star zu finden, müssen die Spieler ihre Scanner bemühen. Mit einer gelungenen Computertechnik-Probe auf  schaffen sie es den Frachter ausfindig zu machen.

Dieser treibt mitten in einem Asteroidenfeld und der Pilot muss eine Pilot Weltraum Probe auf  schaffen um ihn zu erreichen. Auch hier kann das Schiff Hüllenschaden abbekommen.

Im Asteroidenfeld

Nähern sich die Spieler dem Schiff, so können sie erkennen, dass es stark beschädigt ist. Die Außenhülle an steuerbord des Schiffes ist aufgerissen und es sind keinerlei Energiesignaturen zu empfangen. Nur bei einer sehr guten Probe kann man erkennen, dass dort drüben noch ganz leicht Energie fließt. Es gibt nun verschiedene Möglichkeiten an das Schiff zu kommen.

- Die Spieler versuchen mitten im Asteroidenfeld anzudocken, was eine schwierige Pilotenprobe zur Folge hat und weitere Schäden am Schiff verursachen kann.
- Die Spieler schaffen sich einige Raumanzüge und gehen auf das fremde Schiff, wobei sie eine Strecke freien Raums überbrücken müssen. Man sollte sich dabei mit einem Seil sichern.

Komplikationen:

Sollte es den Kopfgeldjägern möglich sein, den Spielern in das System zu folgen, so wäre beim Andocken oder übertreten auf die Eternal Star der richtige Zeitpunkt für einen Angriff. Dies dürfte sehr viel Stress für die Spieler bedeuten. Sie könnten frühzeitig schon erkennen, dass ein anderes Schiff in das System gesprungen ist, was die Panik und den Druck erhöht.

Auf der Eternal Star

Das Schiff ist durch ständige Asteroideneinschläge sehr schwer beschädigt. Die Spieler können ohne Probleme durch einen Riss im Rumpf in das Schiff eindringen. Es ist düster in dem alten Wrack und nur mit Handlampen kann man etwas sehen. Jeder Versuch die Energie wieder herzustellen, schlägt fehl. Der Reaktor ist schon seit langer Zeit nicht mehr zu gebrauchen.

Da das All in das Schiff eingedrungen ist, sind hier alle Besatzungsmitglieder, die noch auf irgendwelchen Sitzen festgeschnallt sind am Leben. Diese Szene sollte man ruhig etwas gruselig gestalten. Die Besatzungsmitglieder wurden durch den Weltraum konserviert, mit all ihren grässlichen Wunden.


Die Fracht und der Speicherkern:

Im Laderaum kann man tatsächlich noch zwei Kisten mit den Drogen finden. Die Kisten sind fixiert und dadurch nicht in den Weltraum entschwunden. Die Energieversorgung der Konservierung der Kisten ist fast aufgebraucht, doch sie hält noch und dadurch sind die Drogen sogar noch zu gebrauchen.

Der Speicherkern kann nur im Cockpit geborgen werden. Das Schott dorthin ist allerdings geschlossen. Entweder man schießt es auf, oder muss durch die vorderen Fenster ins Innere klettern. Dort kann am besten ein Mechaniker den Speicherkern des Schiffes hinter einer Verkleidung bergen.

Proben:


Da die Spieler bei der Erkundung des Schiffes in Schwerelosigkeit arbeiten müssen, werden bei der Erkundung Athletik- und Körperbeherrschungs-Proben fällig.






Irgendwann sollten es die Spieler geschafft haben die Fracht der Eternal Star und den Speicherkern auf ihr Schiff zu bringen. Um aus dem Asteroidenfeld hinauszufiegen wird wieder eine Probe auf Pilot Weltraum  fällig.

Noch ein Angriff ?

Sollten es den Verfolgern möglich sein, die Koordinaten des System zu bekommen, wird spätestens beim herausfliegen aus dem System ein weiterer Kopfgeldjäger auftauchen, der die Spieler einfach nur abschießen will. Entweder es ist das Schiff von der Iotera Station, oder zwei weitere Kopfgeldjäger greifen mit zwei R42 Sternenjägern an.

R42-Sternenjäger



Piloten Tuja Lore und Gain Tribe
Pilot Weltraum  
Artillerie:    Schaden 5, Krit 4, Reichweite kürzeste Feuerwinkel Bug

Je nachdem wie es dem Schiff der Spieler geht, sollten sie so schnell es geht im Hyperraum verschwinden.

SZENE 4 NAR SHADDAA

Wenn die Spieler Nar Shaddaa erreichen wird es natürlich turbulent im Finale. Zahlreiche Kopfgeldjäger haben nur auf die Rückkehr der Spieler gewartet und nehmen nun Kurs auf ihr Schiff. Mindestens ein Dutzend Schiffe haben sich in Position um den Planeten gebracht. In der Atmosphäre und in der näheren Umgebung des Planeten ist der Schusswaffengebrauch allerdings verboten. Die Spieler müssen also so schnell es geht in die Nähe des Mondes, damit sie das hier überleben können. Sie sollten sich auf keinem Fall dem Kampf stellen. Tun sie das doch, so kommt es zu einem Kampf den sie kaum gewinnen können. Wenn sie dafür Schiffe brauchen, schauen sie einfach im GRW auf Seite 254 nach.

Auf Nar Shaddaa selbst wird es kaum besser werden. Die Örtliche Sicherheit versucht natürlich eine Riesenschießerei zu verhindern, kann dies aber nur in begrenzten Umfang tun. Auf dem Mond werden die Spieler von einigen schiesswütigen Kopfgeldjägern empfangen. Dies sollten allerdings alles Handlanger sein und immer in Gruppen von 3-4 Mann auftreten.

Kopfgeldjäger (Handlanger)

St 2 GE 3 IN 2 LI 3 WI 2 CH 2

Wundenlimit Gruppe 1: 6 6 6 6

Wundenlimit Gruppe 2: 6 6 6 6

Wundenlimit Gruppe 3: 6 6 6 6

Wundenlimit Gruppe 4: 6 6 6 6

Absorption 3

Verteidigung 0/0

Fertigkeiten (Nur in Gruppe): Leichte Fernkampfaffen, Wahrnehmung

Blasterpistole Schaden 6, Krit 3, Reichweite mittel, Betäubungsschaden

Optionen der Spieler

- Auf normalen Weg zu landen und sich dem Kampf stellen wird sehr hart für die Spieler. Sie sollten irgendwie alternative Möglichkeiten finden.
- Eventuell können sie auch alle Landeprozeduren des Mondes missachten und direkt über Biktas Palast mit ihrem Schiff erscheinen. Der Palast ist noch in den höheren Regionen der Stadt und erreichbar. Allerdings erfordert dies eine Piloten-Probe **◆◆◆** um heil anzukommen. Wenn diese nicht gelingt, rammt man schon mal mit der Seite ein Gebäude oder einige Luftfahrzeuge hängen plötzlich in dem Frachter fest. Auch die hiesige Ordnungsmacht sollte dies auf den Plan rufen.
- Vielleicht schaffen es die Spieler ja auch, nicht direkt auf dem Raumhafen zu landen sondern auf dem Dach eines der zahlreichen Gebäude. Dann könnten sie so schnell es geht, am besten versteckt den Palast Biktas erreichen.
- Schlussendlich liegt es an den Spielern wie sie das Problem lösen. Sobald sie die Schwelle zu Biktas Palast erreichen, ist die Jagd auf jeden Fall vorbei.

Wieder in Biktas Palast:

Die anwesenden Gäste werden die Spieler natürlich überschwänglich empfangen und ihnen laut zujubeln. Es sind auch einige dabei, die gegen die Spieler gewettet haben und nun einen Haufen Credits verloren haben, aber selbst diese Leute jubeln den Spielern zu.

Bikta wird sichtlich beeindruckt sein, wenn es die Spieler geschafft haben und sie für den Rest der Feier zu seinen Ehrengästen machen, wenn die Spieler das überhaupt noch wollen. Es kann natürlich sein, das die Spieler nun voller Hass gegenüber dem Hutten sind, der ihnen so übel mitgespielt hat, Bikta sieht das auf jeden Fall sportlich.

Egal wie es ausgeht, sie werden auf jeden Fall ihre Belohnung bekommen.

Die Belohnung:

Die Spieler bekommen natürlich die **20.000 Credits** und sollten sie kein Schiff haben, das Schiff geschenkt, mit dem sie diesen Auftrag geflogen sind. Allerdings stehen sie dann in der Pflicht von Bikta dem Hutten, für mindestens einen weiteren Auftrag. Natürlich ohne das ein Kopfgeld auf sie ausgesprochen wurde, erklärt ihnen der Hutte mit einem Augenzwinkern.

Weiterhin können sie sich **15 EP** gutschreiben.

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.

