ÄRGER AUF IOTERA

EIN STAR WARS – ZEITALTER DER REBELLION SZENARIO

Geschrieben von Mirko Krech
für die Mannheim Spielt 2017

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, welches ich für die Mannheim Spielt 2017 geschrieben habe. Wir waren als Rollenspielverein Kurpfalz dort das erste Mal vertreten und haben dort Spielrunden angeboten. Da ich davon ausgehen konnte, dass ich durchaus absolute Neulinge als Spieler bekommen würde und die Spielzeit auch begrenzt war, ist dieses Szenario sehr einfach gehalten und auch sehr linear. Für einen One-Shot dürfte es aber allemal reichen. Viel Spaß damit.

HANDLUNGSABLAUF

Die Spieler spielen einen Rebellentrupp, der einen wichtigen Auftrag bekommt. Die Spieler sind frisch ausgebildete Rebellen welche man auf Vortex stationiert hat, einer Welt in der Expansionsregion auf der die Rebellen einen kleinen Stützpunkt errichtet haben. Dort kommt ein Notruf herein und dem Kommandierenden Captain Torill Redd bleibt nichts anderes übrig, als die neuen Soldaten in einen gefährlichen Einsatz zu schicken.
Ein Rebellenspion namens Tyrus Cash wurde enttarnt, als er auf dem Weg zur Basis war, um wichtige Informationen über Strategische Pläne des Imperiums zu überbringen. Dieser wird nun auf der Iotera Bergbaustation vom ISB gefangen gehalten und soll in kürzerer Zeit dem imperialen Kommando übergeben werden. Da der Spion auch von einigen Stützpunkten der Rebellen weiß, drängt die Zeit und man muss ihn so schnell es geht von dort befreien. Hat man den Spion erst einmal von der Bergbaustation weggebracht, wird es kaum möglich sein ihn zu befreien. Zweifelsohne wird er auch sicher im Moment verhört und keiner weiß wie lange Tyrus Cash dem Verhör standhalten kann. Die Zeit drängt also.
Die Spieler werden also zwei Y-Flügler vom Typ BTL-S3 erhalten um zur Iotera Station zu fliegen. Dort angekommen sollen sie einen gewissen Zre Navv treffen, welcher die Information an die Rebellen weitergegeben hat. Allerdings weiß niemand genau, wo auf der Iotera Station der Spion gefangen gehalten wird, denn Zre Navv will 20.000 Credits für die Information. Die Spieler sollen also das Geld überbringen und die Information beschaffen und dann versuchen Tyrus Cash zu befreien.

WICHTIGE CHARAKTERE

Tyrus Cash (Ryon Vernor) – Mensch

Tyrus Cash, der unter dem Namen Ryon Vernor bei den Imperialen spioniert hasst das Imperium von ganzem Herzen. Seine Familie wurde bei einem imperialen Angriff ermordet und kurze Zeit später schloss er sich den Rebellen an. Sein Talent für Infiltration und Spionage haben ihn schnell im Rang austeigen lassen und immer wieder gelingt es ihm sich bei den Imperialen einzuschleichen um an wichtige Informationen zu kommen. Tyrus ist ein hochgewachsener Mensch von 30 Jahren mit schwarzem kurzem Haar und hagerem Gesicht. Seine hellwachen Augen erspähen alles um ihn herum und sein selbstbewusstes Auftreten hat schon so manchen Imperialen getäuscht.

Captain Torill Redd – Kel Dorianer

Captain Torill dient schon seit einigen Jahren der Rebellen-Allianz. Seine Freiheitsliebe hat ihn zu den Rebellen getrieben und er kämpft mit Leidenschaft gegen das Imperium. Seit seiner Beförderung zum Captain hat man ihm hier das erste Kommando übertragen. Er ist beliebt bei seinen Männern und gilt als besonnener, fähiger Mann.

Zre Navv - Sullustaner

Zre Navv lebt auf der Iotera Station, wo er einen kleinen Laden betreibt und Lebensmittel an die

Bergbauarbeiter verkauft. Das Geschäft läuft gar nicht so schlecht, wenn da nicht seine Spielsucht wäre. In der örtlichen Cantina, die sich hochtrabend das Plaza nennt, hat er in letzter Zeit ziemlich viele Credits verloren. Durch puren Zufall wurde er Augenzeuge der Gefangennahme des Rebellenspions Tyrus Cash durch den ISB. Er konnte das kurze Gespräch belauschen, welches geführt wurde und folgte dem ISB zu ihrem geheimen Versteck.
Daraufhin ließ er seine Kontakte spielen und konnte die Allianz in Kenntnis setzen, welche Informationen er hat und das er diese gegen Bezahlung preisgeben würde. Er weiß dass er ein gefährliches Spiel treibt, aber er braucht dringend die Credits.

ISB-014 – Mensch

ISB-014 ist noch nicht sehr lange beim ISB, aber extrem ehrgeizig und pflichtbewusst. Der kräftige aber agile Mensch, mit Halbglatze und rauem Gesicht will es noch weit bringen im imperialen Militär und scheut auch nicht davor, eigene Leute dabei von der Klippe springen zu lassen.
Er ist Tyrus Cash, der für ihn Ryon Vernor heißt, schon lange auf der Spur. Auf Iotera III konnte er ihn endlich zu fassen kriegen und hält den Rebellen-Spion nun in einem geheimen Lager auf der Station gefangen, bis er ihn dem imperialen Kommando aushändigen kann, welches schon auf dem Weg ist.

Nun Sisso – Toydarianer

Nun Sisso ist der Stationsverwalter auf der Bergbaustation und direkt der Offworld-Mining Corporation unterstellt. Der kleine Toydarianer flattert unablässig umher um für Ruhe und Ordnung auf der Station zu sorgen und die Gewinne der Firma zu mehren. Er kann dabei auf eigenes Wachpersonal zurückgreifen, denn es geht oft rau unter den Bergleuten zu. Nun Sisso duldet keine Unruhestifter, die er sofort in den Zellenblock inhaftieren lässt, oder am besten gleich zur Luftschleuse hinausbefördert.

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.

WICHTIGE ORTE

Vortex Stützpunkt

Vortex ist ein blau grauer Planet, auf dem es durch die starke Schrägstellung des Planeten oft zu starken Stürmen und häufigen Jahreswechsel kommt. Auf dem Planeten leben die Vors, reptilienartige Vogelwesen die in Höhlen leben, welche man als lilafarbene Flecken aus der Umlaufbahn erkennen kann.
Die Rebellion hat hier einen kleinen, geheimen Stützpunkt angelegt, als Operationsbasis um kleine Kommandounternehmen gegen das Imperium durchzuführen. Die Basis wurde in eine verlassene Höhle der Vors gebaut und ist von den anderen Höhlen der Vors kaum zu unterscheiden. Es gibt eine getarnte Öffnung in Richtung Oberfläche, von der aus Schiffe in den Raum starten können. Da die Rebellen sich friedlich verhalten, kam es bisher zu keinen Problemen, aber auch keinem Kontakt mit den Vors.
In der Höhle, die von der Allianz erweitert wurde gibt es eine Zentrale, Unterkünfte, einen Energiegenerator und einen Hangar, von wo aus man mit einem Fahrstuhl die Schiffe an die Oberfläche bringt. Der Hangar ist nicht sehr groß, denn hier sind nur Jäger und planetare Gleiter stationiert. Außer X-Flügler gibt es noch einige Y-Flügler, sowie zwei alte Z95-Jäger.

Es sind hier ein gutes Dutzend Bodenpersonal stationiert, sowie 10 Rebellenpiloten.

Iotera Station:

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.

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.

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.

Laden von Zre Navv

Auf dem Handelsmarkt hat auch **Zre Navv** seinen kleinen Laden, der als Treffpunkt dienen soll. Einige Kunden mehr oder weniger werden in dem Laden nicht auffallen, denn der Sullustaner hat natürlich Angst mit der Rebellion in Verbindung gebracht zu werden. In seinem Laden arbeitet noch eine Angestellte, eine Twi'Lek mit namens **Vuttasi**, welche den Laden führt, wenn **Zre Navv** nicht im Laden ist, was in letzter Zeit öfter der Fall ist, denn er verbringt viel Zeit im Cantina an den Spieltischen.

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 Waschgelegenheit 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.

Geheime ISB Basis

Der ISB hat einen kleinen Stützpunkt auf der Station, vorranging um die Offworld Mining Corporation auszuspionieren. Die Bergbaugesellschaft steht im Verdacht nicht nur mit gewöhnlichen Kunden Geschäfte zu machen, sondern auch mit den Rebellen.

Allerdings besteht die Basis nur aus einem kleinen unauffälligen Lager. Die vorderen Räume bestehen nur aus einer kleinen Lagerhalle und einem Büro. In den hinteren Räumen ist die eigentliche Basis.

SZENE I – DER AUFTRAG

Die Besprechung

Die Spieler sind erst auf der Station angekommen und haben sich eingerichtet, als sie auch schon gegen Abend von Captain Torill Redd zu sich gerufen werden. Der Captain sieht selbst für einen Kel Dorianer besorgt aus, als er die Spieler im Besprechungsraum empfängt und er hat keine guten Neuigkeiten. Nachdem sich alle vorgestellt haben, beginnt er zu sprechen:

Bitte setzen sie sich doch, wir haben ein Problem und der Republik sei Dank, dass ihr bereits hier eingetroffen seid. Ich brauche ein Team von Spezialisten um eine sehr bedrohliche Situation abzuwenden.
Einer unserer Agenten wurde enttarnt. Soeben habe ich einen verschlüsselten Funkspruch aus dem Hauptquartier erhalten, dass nicht weit von hier, auf der Iotera Bergbaustation der Agent Tyrus Cash, Deckname Ryan Vernor, festgehalten wird. Er hat wichtige Informationen zu strategischen Plänen des Imperiums für uns. Er war gerade auf dem Weg, um sie uns zu bringen, da hat man ihn scheinbar erwischt. Nun wird er dort festgehalten und in Kürze soll ihn ein Imperiales Kommando abholen. Wenn dies geschieht, werden wir kaum noch Zugriff auf den Agenten haben, und da er unsere Position, sowie die Position weiterer Stützpunkte kennt, sind diese allesamt gefährdet. Auch wissen wir nicht, wie lange er dem bereits sicherlich begonnen Verhör standhalten wird.
Haben sie bis hierher fragen?

Der Captain wartet kurz Fragen ab, beantwortet diese so gut es geht und fährt dann fort:

Ihre Aufgabe wird es sein, unseren Agenten von der Iotera Station zu befreien. Der Informant, welcher uns diese Dinge erzählt hat, ist ein Händler auf der Station, und er will 20.000 Credits für die Information, wo der Agent genau festgehalten wird. Uns ist sein genauer Ort der Gefangenschaft nicht bekannt. Die Iotera Station ist eine Bergbaustation, welche nicht vom Imperium, sondern von der Offworld Mining Corporation geführt wird. Allerdings vermuten wir dort einen geheimen Stützpunkt des ISB, des Imperialen Sicherheit Büros.
Sie werden von uns die Summe an Credits bekommen, um den Informant auszubezahlen und werden dann versuchen des Agenten aus der Gefangenschaft zu befreien.

Weitere Informationen gibt der Captain nach nachfragen preis:

- Der Treffpunkt mit Zre Navv, einem Sullustaner, wird sein Laden im Handelsbezirk der Station sein. Er erwartet sie dort.
- Die Spieler werden, drei Y-Flügler bekommen, da sie ja auf dem Weg zurück noch jemanden mitnehmen müssen. Es sind S3 Modelle, die einen Pilotensitz und einen Sitz für den Heckschützen/Sensoroffizier haben. Der Captain geht davon aus, dass die Schiffe auf der Station kaum auffallen werden. Erstens gibt es dort sehr viel Flugverkehr und zweitens fliegen nicht nur Rebellen diese Schiffsklasse.
- Damit die Spieler nicht schon beim Landen auffallen, wenn sie die Iotera Station mit Jägern ansteuern, hat der Torill Redd ihnen so gut es ging schnell eine Tarnung besorgt. Einer der Erzfrachterkapitäne ist ein Sympathisant der Rebellion und wird gegen eine Bezahlung die Jäger als Begleitschutz annehmen. Der Pilot heißt **Ronis Kale** und der Frachter ist die **Big Star**.
- Die Spieler werden den Frachter kurz vor dem Iotera System treffen und ihn dann begleiten. Sie können dann unter dem Vorwand Energie zu tanken problemlos auf der Station landen.
- Sollte es nicht gelingen, Tyrus Cash lebend zu befreien, müssen sie ihn notfalls eliminieren. Leider hat der Agent zu viele Informationen, als das er dem Imperium lebendig in die Hände fallen darf.

- Sollte den Spielern noch etwas an Ausrüstung fehlen, können sie sich natürlich in der Waffenkammer bedienen. Allerdings ist dies nur ein kleiner Stützpunkt, und so hat man hier sicherlich nicht alles vorrätig. Der Spielleiter sollte entscheiden, was er den Spielern zugesteht und was nicht.
- Ist die Mission beendet, sollen sie sofort hierher zurückkehren und Bericht erstatten. Dass sie keine Verfolger mitbringen sollen, versteht sich von selbst.

Die Spieler bekommen drei Y-Flügler für die Mission bereit gestellt. Der Treffpunkt mit dem Frachter nahe dem Iotera System ist bereits in den Navigationscomputer eingegeben. Jeder der Y-Flügler hat eine R2 Einheit an Bord um neue Berechnungen durchzuführen. Vom Treffpunkt aus, bekommen sie dann die Sprungdaten des Frachterpiloten.

Y-Flügler BTL S3
Silhouette:3 Geschw:4 Wendigkeit:+0
Verteidigung: 1-0-0-1
Panzerung:3
Hüllenschaden:12
Systembelastung:10

Bewaffnung:
Leichter Zwillings-Ionengeschützturm:
Feuerbereich Bug; Schaden 5; Kritisch 4; Reichweite kürzeste
Gekoppelt 1; Ionenschaden

Mittelschwere Laserkanone vorne:
Feuerbereich Bug; Schaden 6; Kritisch 3; Reichweite kürzeste
Gekoppelt 1

Protonentorpedowerfer vorne
Feuerbereich Bug; Schaden 8; Kritisch 2; Reichweite kurz
Begrenzte Munition 8; Explosiv 6; Gekoppelt 1; Gelenkt 2; Geringe Feuerrate 1; Panzerbrechend 6

Treffen mit der Big Star

Die Spieler sollten so schnell es geht starten. Sobald sie im Raum sind, können sie auch schon den Sprung durchführen. Der Treffpunkt ist im Dorin System, den die Spieler innerhalb von 8 Stunden erreichen können. Dort angekommen, müssen sie noch eine gute Stunde auf den schweren Frachter warten, der dann aber unvermittelt aus dem Hyperraum kommt. Der Erzfrachter ist gegenüber den Y-Flügler verdammt groß und schwerfällig. Allerdings hat er im Moment keinerlei Ladung, so dass er recht schnell auf Sprunggeschwindigkeit kommen kann.

Ronis Kale – Frachterpilot Mensch

Ronis Kale ist ein alter Haudegen, der schon zu Zeiten der alten Republik auf Lastkähnen unterwegs war. Er hat auf jeder Station die er anfliegt mindestens eine Frau und etliche Saufkumpanen. Entsprechend angetrunken wird er sich bei den Spielern auch am Funk melden. Er macht die ganze Zeit über Witze und scheint die Sache nicht sehr ernst zu nehmen. Hauptsache er bekommt seine Credits und kann dem Imperium eins auswischen.

Die Spieler müssen nun eine ***Astronavigations-Probe auf mittelschwer*** schaffen, damit sie dem Frachter in Formation in das Iotera System folgen können. Schaffen sie es nicht, so tituliert Ronis die Spieler als Anfänger und macht noch mehr Witze auf ihre Kosten. Außerdem wird dann der Verband etwas chaotisch aus dem Hyperraum auf Iotera ankommen.

SZENE II – DIE IOTERA STATION

Die Ankunft

Im Iotera-System angekommen, fliegt der Verband mit den Spielern recht schnell nach Iotera III und dem Mond, der den Planeten umkreist. In einer Umlaufbahn um den Mond sehen sie eine Station, die in zwei Asteroiden verbaut wurde, welche man miteinander verbunden hat. An einer Seite gibt es eine große Öffnung für die Erzfrachter, auf der anderen eine Plattform auf der normale Schiffe landen können.

Die Spieler werden angefunkt, was ihr Reiseziel und ihr Auftrag ist. Sie können sich als Geleitschutz für den Frachter Big Star ausgeben und bekommen Landeplatz 13 zugewiesen.

Eine ***Piloten-Probe auf mittelschwer*** wird zeigen, wie gut die Piloten die Maschine runterbringen können.

Danach haben sie erst einmal freie Hand.

Die Suche nach Zre Navv

Sicherlich werden die Spieler gleich den Sullustaner aufsuchen wollen. Allerdings finden sie ihn in seinem Laden nicht vor. Seine Angestellte Vuttasi ist sichtlich genervt, da sie den Laden alleine schmeißen muss und nun auch noch Leute nach ihrem Chef fragen. Schlussendlich wird sie die Spieler auf die Cantina verweisen, doch sie sollte sich etwas zickig geben. In der Cantina angekommen, wird es nicht schwer werden, den Sullustaner zu finden. Allerdings ist er beim Eintreffen der Spieler nicht an einem Spieltisch sondern steckt in massiven Schwierigkeiten.

Der rasende Wookie

Ein verdammt großer Wookie hält ihn gerade an die Wand gedrückt und brüllt den Sullustaner ohrenbetäubend an. Ein etwas verschrammter Protokolldroide an seiner Seite übersetzt dabei in Seelenruhe. Scheinbar fordert der Wookie Credits, die Zer ihm schuldet, sonst würde er ihn hier auf der Stelle zerquetschen. Über eine Einmischung von außerhalb ist der Wookie gar nicht erfreut. Selbst einige Wachleute, die gerade aufgetaucht sind, trauen sich an das fast 2,30 Meter große Wesen nicht richtig ran.

Die Spieler sollten die Situation schnellstens klären:

- Sie könnten natürlich Gewalt anwenden. Solange es bei einer Schlägerei bleibt, ist das kein Problem. Werden Blaster gezogen, schreiten die Wachen sofort ein, allerdings ist die Tarnung der Spieler damit sehr gefährdet, oder die landen gar im Zellentrakt.
- Zre schuldet dem Wookie 15.000 Credits und der Wookie will Zinsen. Unter 18.000 Credits wird er sich nicht beruhigen lassen. Zre Navv ist darüber nicht erfreut, 3000 Credits extra zu bezahlen. Er wird die Spieler darauf hinweisen, dass es nichts mit dem Deal wird, wenn er 18.000 bezahlen muss. Sie sollen den Wookie davon überzeugen, dass es keine Zinsen gibt, sonst gibt es keine Infos.
- Der **Protokolldroide BT-3PO** übersetzt dabei das wütende Gebrüll des Wookie in aller Seelenruhe. Das Gespann ist schon lange zusammen und der Droide ist dessen Ausbrüche gewohnt. Er wird die Verhandlungen also mit den Spielern führen.
- Schlussendlich müssen die Spieler den Wookie beruhigen, oder unschädlich machen und Zre Navv aus der Situation befreien.

Wookie-Schläger (Rivale)

ST 4 GE 3 IN 2 LI 2 WI 2 CH 1
Absorption: 4
Wundenlimit: 16
Verteidigung: 0/0

Fertigkeiten: Athletik 2; Handgemenge 3; Nahkampfwaffen 3; Schwere Fernkampfwaffe 1
Vibroaxt: ⬢⬢⬢◆ Nahkampf; Schaden 7; Krit 2; Reichweite Nahkampf; Durchbohrend 2; Tödlich 3; Zertrümmern

Raserei: Wenn der Wookie eine Wunde erhält, so macht er einen Schaden mehr, erhält er eine kritische Verletzung sind es zwei Schaden mehr.

Für den Protokolldroiden BT-3PO brauchen wir keine Werte. Er wird sich aus allen Konflikten heraushalten.

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

Zre Navv, der windige Informant

Zre Navv wird, wenn die Spieler ihn aus dieser Lage befreit haben, mit Ihnen in seinen Laden gehen und ihn schließen, Seine Angestellte schickt er nach Hause und kommt dann auf den Punkt.
Seine „Lebensumstände“, also seine Schulden, haben sich gerade heute wieder erhöht und nun verlangt er auf einmal 30.000 Credits, statt der geforderten 20.000. Vor allem wenn er dem Wookie die geforderten 18.000 geben musste, verlangt er die 30.000 vehement.

Da die Spieler ja nur das geforderte Geld bei sich haben, werden sie ihm kaum 30.000 geben können. Sie könnten ihm höchstens weitere 10.000 für später besprechen.
Allerdings sollte an diesem Punkt eigentlich für die Rebellen Schluss sein. Wenn sie etwas unsanfter mit Zre Navv umgehen wird er sicherlich schnell einlenken.
Er gibt ihnen den Standort des Lagers preis, in dem der ISB den Agenten der Rebellion gefangen hält und versucht die Spieler so schnell wie es geht aus seinem Laden zu bekommen.

Zre Navv‘s falsches Spiel

Der Sullustaner treibt ein doppeltes Spiel mit der Rebellion und dem Imperium. Seine Spielsucht hat ihn dazu getrieben, dem Imperium von der Ankunft der Rebellen zu erzählen und hat nochmals 20.000 Credits eingestrichen. Dies können die Spieler nur herausfinden, wenn sie Zre Navv extrem unter Druck setzen und ihn auch wegen einem möglichen Verrat befragen. Die Spieler werden also nicht einen unvorbereiteten ISB antreffen, sondern man wird sie erwarten. Den Agenten hat man mittlerweile zum Raumhafen gebracht.

SZENE III – DER ISB STÜTZPUNKT

Auf der Station gibt es in der Nähe der Frachter Beladung mehrere Lagerhallen. Die getarnte ISB Basis befindet sich dort in einem abgelegenen Bereich, wo nur selten Wachleute hinkommen.
Der Eingang ist unbewacht und die große Schiebetür lässt sich leicht öffnen.

Raumbeschreibungen (Siehe Karte Handout)

1 Dies ist der **Lagerbereich.** Es finden sich hier nur einige Kisten und Behälter, die sich als allesamt leer herausstellen. Sie wurden nur zur Tarnung aufgebaut. An der östlichen Seite befindet sich eine gesicherte, schwere Stahltür. Eine Konsole ist auf der Seite angebracht. Diese kann man mit einer gelungenen ***Computer- oder Infiltrations-Probe auf mittelschwer*** hacken und die Tür öffnen.
Südlich ist noch eine Tür, die einfach per Knopfdruck geöffnet werden kann.

2 Dies ist ein **Arbeitsbüro** mit Schreibtisch, Computer und Terminals an der Wand. Es ist keine Person hier anzutreffen und auch die Terminals sind nur Fassade. Auf ihnen ist nichts Relevantes gespeichert und auch die Frachtpapiere dort sind uralt und für nichts zu gebrauchen.

3 Der **Gang** macht einen Knick und hat Wände aus Stahl. Er wirkt sehr aufgeräumt und steril und einige kalte Lampen erhellen ihn.
Sobald die Spieler alle in dem Gang sind, knallt die Stahltür hinten ihnen zu und verriegelt sich erneut (Natürlich nur, wenn sie nicht mit Gewalt geöffnet wurde). Die Spieler sind in die Falle getappt. Aus einem unsichtbaren Lautsprecher ertönt eine kalte, ruhige Stimme:

Liebe Gäste, würden sie so freundlich sein und ihre Waffen beiseitelegen. Sie sind nun meine

Gefangenen und dürfen sich der Gastfreundschaft des Imperiums erfreuen. Was sind diese Sullustaner doch für eine falsche Rasse, lassen sie sich doch glatt doppelt bezahlen und bringen mir so nicht nur einen Gefangenen, nun habe ich auch noch euch. Legt die Waffen weg, sofort.

Sicherlich werden die Spieler dies nicht tun und es kommt zum Kampf. Auf jeden Fall kommen im Gang den Spielern schon 3 Gegner entgegen.

Es folgen nun erst noch die weiteren Räume und dann die Gegnerprofile für den Kampf

4 Das Zentrum der ISB Basis ist dieser Raum. Er ist angefüllt von Terminals und Bildschirmen und sonstigem Zubehör. Er dient dem ISB als Besprechungsraum. Die Computer sind alle gesichert und nur mit einer ***sehr schweren Computertechnik- oder Infiltrationsprobe*** zu knacken.
In diesem Raum hält sich der Kommandeur ISB 014 auf und zwei weitere Handlanger auf.

5 Die Energiestation des ISB hat einen Reaktor und Maschinen für die Lüftung installiert. Auch stehen hier einige Kisten mit Waffen und anderen Gerätschaften, die der Geheimdienst so braucht. Andere Kisten enthalten Drogen, zum Beispiel Glitzerstim, die der ISB für seine Geschäfte nutzt um an Informationen zu kommen.

6 Der Zellentrakt hat einen Gang und drei Zellen, die mit schweren Stahltüren gesichert sind. Der Kommandeur und einige Wachleute haben hierfür Zugangskarten einstecken. Ansonsten kann eine Konsole an der Tür mit einer ***mittelschweren Computertechnik- oder Infiltrationsprobe*** gehackt werden.

Optional:
Wollen sie das Szenario kürzer gestalten, so kann sich hier in einer Zelle schon der Agent Tyrus Cash aufhalten und die Spieler befreien ihn und treten die Flucht an. Ansonsten sind die Zellen leer und man hat ihn bereits in Richtung Raumhafen gebracht. Dann machen sie bitte direkt bei dem Abschnitt **„Die Flucht“** weiter.

Ablauf des Kampfes:

Die Gegner versuchen sehr aggressiv die Spieler unter Druck zu setzen. Erst greifen die drei Handlanger im Gang an, dann der Kommandeur ISB 014 mit seinen beiden Begleitern, wobei diese sich klüger in der Basis verschanzen. Der Kampf sollte für Anfänger-Rebellen natürlich nicht unmöglich zu schaffen sein. Sollte es allerdings zu leicht erscheinen, so werden einfach noch mehr Gegner auftauchen und die Spieler bekämpfen.

Imperialer Agent ISB 014

ST 3 GE 3 IN 2 LI 2 WI 2 CH 3
Absorption 4
Wundenlimit 15
Verteidigung 0/0

Fertigkeiten: Disziplin 3; Leichte Fernkampfwaffen 2; Wachsamkeit 2; Infiltration 2
Talente: Antagonist 1 (Erhöht einmal die Schwierigkeit aller Kampfproben der Gegner um eins)

Blasterpistole: ⬢⬢◆ Schaden 6; Krit 3; Reichweite mittel; Betäubungsmodus
Offiziersuniform (Absorption +1)

Imperialer Wachsoldat (Handlanger)

ST 2 GE 2 IN 2 LI 2 WI 2 CH 2
Absorption 3
Wundenlimit 5
Verteidigung 0/0

Fertigkeiten (Nur in Gruppe): Disziplin; Leichte Fernkampfwaffen

Blasterpistole Schaden 6; Krit 3; Reichweite mittel; Betäubungsmodus

Sollte ISB 014 merken, dass er unterliegt wird er wie wild in die Computerterminals schießen um alle Daten zu vernichten und dann zu flüchten.

Wo ist Tyrus Cash?

Der Agent ist nicht mehr in der ISB Basis, wie die Spieler feststellen müssen. Wohin sie ihn gebracht haben können sie entweder von einem überlebenden Imperialen erfahren, oder wenn sie im Besprechungsraum der ISB Basis sich die Computer anschauen, wo genauere Anweisungen hinterlegt sind. Man hat Tyrus Cash zum Raumhafen gebracht, wo ihn in kürzester Zeit eine Imperiale Fähre abholen wird. Die Zeit drängt wieder mal. Die Imperialen, welche Dienstuniformen der Wachen der Iotera Station tragen, haben sich vor kurzem erst auf den Weg gemacht. Die Spieler sollten sie noch einholen können, wenn sie sich beeilen.

Kampf in der Tunnelbahn

Geben die Spieler Gas, so erreichen sie recht schnell die Tunnelbahn die zum Raumhafen führt. Sie können beobachten, wie zwei Wachleute einen Mann in Handschellen in die Bahn zerren und darauf warten dass sie losfährt. Es sollte kein Problem sein die Bahn noch rechtzeitig zu erreichen, allerdings sollte man doch eine ***mittelschwere Probe auf Athletik*** würfeln lassen um den Zug noch zu erreichen. Es kann sein das dabei nicht alle den Zug erreichen, allerdings fahren die Tunnelbahnen hier im Minutentakt, und so können zurückgebliebene Spieler die nächste Bahn nehmen.
Gestalten sie eine dramatische Verfolgungsjagd und Schießerei in der Bahn. Allerdings dürften die zwei Wachleute keine richtigen Gegner für die Spieler sein. Geht es allerdings zu leicht, so passen sie einfach das Wundenlimit der Gegner ein wenig an.

Imperialer Wachsoldat verkleidet als Wachmann der Iotera Station (Handlanger)
ST 2 GE 2 IN 2 LI 2 WI 2 CH 2
Absorption 3
Wundenlimit 5
Verteidigung 0/0

Fertigkeiten (Nur in Gruppe): Disziplin; Leichte Fernkampfwaffen

Blasterpistole Schaden 6; Krit 3; Reichweite mittel; Betäubungsmodus

SZENE IV – DIE FLUCHT

Auf und davon

Schlussendlich sollten die Spieler Tyrus Cash befreit haben und mit ihm auf dem Weg zu ihren Y-Flügler sein.
Durch die Schießerei kann es sein, das weitere Stationswachleute sie versuchen aufzuhalten, aber diese sollten ihnen nur noch planlos hinterherschießen. Sie erreichen ihre Schiffe und heben ab. Dabei ist zu beachten, dass die Maschinen noch nicht warm gelaufen sind. Sie erhalten also 4 Systembelastungen durch den Gewaltstart und hinterlassen unter sich einige verbrannte Stahlpatten.
Dabei bekommen die Funkmeldungen der Raumhafenkontrolle, das sie sofort wieder landen sollen um sich den Behörden zu stellen. Es wurde Haftbefehl der Offworld Mining Corporation ausgestellt. Es ist anzunehmen, dass dies die Spieler wenig interessiert. Die Station hat zwar einige eigene Jäger, aber bis diese Startklar gemacht werden, sind die schnellen Jäger der Spieler schon auf und davon. Wenn die Spieler denken, nun ist es geschafft, kommt es zu einer weiteren Komplikation.

Der Imperiale Verband:

Aus dem Hyperraum, direkt vor den Spielern, taucht plötzlich ein Schiff mit Imperialen Zeichen auf. Ein Gozanti Frachter, welcher vom Imperium als Gefangenetransporter gebraucht wird, mit 4 an seiner Unterseite befestigten Tie-Fightern fliegt genau auf die Spieler zu. Schnell erreicht die Imperialen ein Funkspruch der Station und sie wissen wen sie vor sich haben. Die Tie-Fighter klinken sich aus und halten auf die Y-Flügler der Spieler zu. Da die Y-Flügler für den Frachter eine Gefahr darstellen und er mit der Wendigkeit der Jäger nicht mithalten kann bleibt dieser auf Abstand. Es kommt zum Kampf, denn der Astromechdroide errechnet immer noch die Daten für den Sprung.

Werte des Gozanti-Frachters, siehe Zeitalter der Rebellion Grundregelwerk Seite 275.

TIE/LN Sternenjäger

Silhouette:3 Geschw:5 Wendigkeit:+3
Verteidigung: 0-0-0-0
Panzerung:2
Hüllenschaden6
Systembelastung:8

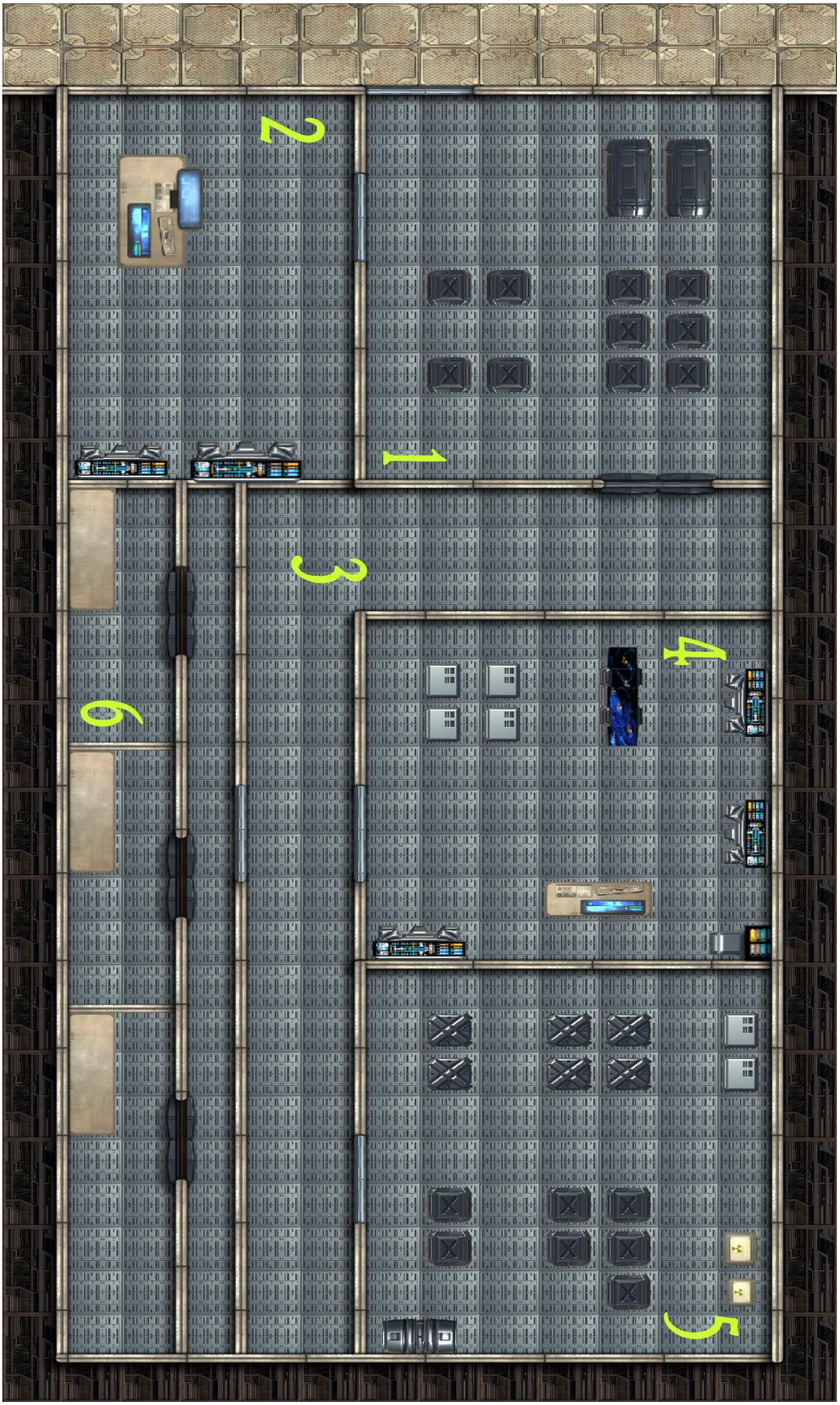
Mittelschwere Laserkanone vorne
Probe Pilot ⬣ ♦♦
Feuerbereich Bug; Schaden 6; Kritisch 3; Reichweite kürzeste; Gekoppelt 1

Ablauf des Kampfes:

Die Spieler können sich natürlich noch mit den Tie Jägern anlegen, aber man sollte ihnen klar machen, dass auch bald Jäger der Raumstation dazukommen werden. Um nichts zu riskieren sollten sie so schnell es geht in den Hyperraum verschwinden. Klug wäre es dabei, wenn sie mehrere Sprünge durchführen, um ihre Spuren zu verwischen. Man sollte es ihnen aber schon gönnen, das sie vielleicht noch ein oder zwei Tie Jäger abschießen, bis sie das ok für den Sprung bekommen. Ist die Flucht gelungen, so können sie erst einmal aufatmen, sie haben ihren Agenten aus den Klauen des Imperiums entrissen.

DAS ENDE

Zurück an ihrem Stützpunkt werden die Spieler natürlich freudig empfangen und erhalten viel Lob und Schulterklopfen. Sie haben ihre Feuertaufe überstanden und vielleicht ist ja auch ein kleiner Orden oder eine Beförderung drin. Auf jeden Fall bekommen sie an weltlichen Lohn 15 Abenteuerpunkte um ihre Charaktere zu verbessern. Diesmal haben sie dem Imperium ein Schnippchen geschlagen … dieses mal.

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.

HANDOUT-KARTE DES ISB VERSTECKS