

TRODOX

ARS ARCANIA

Impressum

Der Trodox - Ars Arcana - Mini
RSPzeitschrift, Nr. 52, 32. Jg./2020
Herausgeber/V.i.S.d.P.: TX-Team

Redaktion: Kai Ellermann, Nils Rehm
Layout: Nils Rehm

Autoren: Jonas Friedrich, Nico
Schepmann, Christian Andreas Schulz,
Laurenz Wehrse

Zeichner/Fotos: ArtWars, StarWars

Redaktionsanschrift:
Der Trodox, c/o Nils Rehm, Dielinger
Weg 8, 32361 Preußisch Oldendorf

Internet: www.trodox.de

eMail: Trodox@gmx.de

Copyrights: Kopien sind nur für die Ver-
wendung im Heimrollenspiel und zum
Spielen auf Cons gestattet. Für weiterge-
hende Nutzung ist vorher eine Genehmi-
gung der Redaktion einzuholen. Alle Ur-

heberrechte liegen bei den Autoren der
Artikel, Zeichnern, Fotografen, Firmen
bzw. dem Trodox. Die Nennung und Nut-
zung von Warenzeichen und sonstigen
Produktbezeichnungen stellt keine Verlet-
zung des jeweiligen Urheberrechts dar.
Das Copyright liegt beim jeweiligen Her-
steller/ Inhaber der Rechte.

Vorwort

Dieses kleine StarWars-Abenteuer kann mit einer beliebigen Edition des Regelwerks gespielt werden (deshalb fehlen auch die konkreten Werte). Vier Mustercharaktere werden gestellt, können aber ggf. durch andere ersetzt werden, die insgesamt ähnliche Stärken besitzen. Die Kapitel der Geschichte geben allerdings wieder, was den Charakteren geschehen könnte. Sie erzählen aber nur eine mögliche Version der Geschichte. Der Spielleiter adaptiert hieraus die tatsächlichen Geschehnisse und Spielräume für seine eigene Spielrunde.

Vorgeschichte

Alle Spieler sitzen zusammen in einer lokalen Taverne auf Tatooine. Nach einiger Zeit werden sie von einer fremden Person (Kal Bree - siehe unten) angesprochen, die einen Auftrag für sie hat. Ein Schiff mit unbekannter Ladung soll von Tatooine zu dem geheimen Standort der Rebellen geflogen werden. Als Belohnung avisiert der Auftraggeber den Spielercharakteren (SC) 25.000 Credits. Wird der Auftrag übernommen, gibt es als Anzahlung pro SC 50 Credits.

Kal Bree

Kal Bree ist ein sehr traditionsbewusster mandolorianischer Krieger. Das heißt, dass nur der stärkste Krieger den Planeten regieren soll und diese jederzeit von einem stärkeren ersetzt werden kann. Da die galaktische Republik diese Herrschaftsform nicht duldet, war Mandalor ein unabhängiger Planet. Als sich jedoch die Republik in das erste intergalaktische Imperium verwandelte, zwang dieses Mandalor sich ihm anzuschließen. Seitdem kämpfen die Mandolorianer gegen das Imperium. Aber die gegnerischen Streitkräfte waren schnell zu stark und so verbündete sich ein großer Teil der Mandolorianer mit dem Imperium. Kal Bree akzeptierte das

FREE TRADE

-Ein StarWars-Abenteuer-

von Jonas Friedrich, Nico Schepmann,
Christian Andreas Schulz, Laurenz Wehrse



nicht und flüchtete. Da nun alle Mandolorianer ihre Rüstung weiß färbten, um die Zugehörigkeit zum Imperium auszudrücken, entschloss sich Kal dazu, seine golden einzufärben. Diese Farbe steht bei seinem Volk für die Rebellion. Außerdem wollte Bree so aus der Masse hervorstechen. Von nun an kämpfte er gegen das Imperium, indem er Schiffe zerstörte und kleinere Gruppen von Sturmtruppen angriff.

Auch wenn er vergleichsweise radikal war und ist, überschritten sich doch die meisten seiner Ziele mit denen der Rebellion. Deshalb schloss er sich dieser an. Er war ein sehr guter Krieger, bis er bei einer Auseinandersetzung mit einem imperialen Soldaten am Kopf getroffen wurde. Sein Helm rettete ihm sein Leben, aber zerbrach dabei. Seit diesem Vorfall trägt Kal Bree eine auffällige Narbe über seinem rechten Auge. Weil nach mandolorianischem Brauch das Gesicht nicht jemandem gezeigt werden darf, der nicht Mitglied desselben Clans ist, darf Kal nicht mehr selbst kämpfen. Er trainiert aber seither neue Rekruten und rekrutiert selbst welche. Als er von einer Crew hörte, die es schaffte, erfolgreich einen Auftrag für Jabba

den Hutten zu erledigen, machte er sich sofort auf den Weg nach Tatooine, um diese anzuwerben.

Spielablauf

Die SC müssen zunächst das Schiff, das von Sturmtrupplern des Imperiums bewacht wird, stehlen. Dies ist durch Kämpfen, aber auch durch geschicktes Überreden und beeinflussen möglich. Sollten die SC in den Besitz des Schiffes kommen und losfliegen, besteht die Möglichkeit der Beschädigung durch Schüsse der Flugabwehrkanonen am Boden. Wenn das der Fall sein sollte, müssen die SC auf dem Planeten Florum (nächste Möglichkeit) landen, um passende Ersatzteile zu besorgen. Sollte das Schiff nicht beschädigt worden sein, fliegen die SC in eine Blockade des Imperiums, bei der sie durchsucht und festgehalten werden. Das Imperium lässt sie aber leicht davonkommen, weil es erkannt hat, dass das Schiff auf dem Weg zu den Rebellen ist. Deshalb hat man unbemerkt einen Peilsender am Rumpf montiert. Das Schiff fliegt von der Blockade direkt zum Stützpunkt der Rebellen und wenn die SC den Peilsender nicht erkannt haben, folgt ihnen auch das Imperium bis dahin. So sehen sich die SC mit einem Sternzerstörer des Imperiums konfrontiert. Hier heißt es dann Kampf oder versuchen wieder zu entkommen. Wenn die SC von Florum entkommen, fliegen sie zu den Rebellen, wohin ihnen die imperialen Truppen mit etwas Abstand folgen, sofern der Peilsender noch nicht erkannt worden ist. Dann müssen die SC entweder den Sternzerstörer des Imperiums erledigen oder so fliehen.

Charaktere

Diese Charaktere können für das Spiel gewählt werden, wenn keine passenden eigenen vorhanden sind. Die Werte müssen nach dem jeweils genutzten Regelwerk ergänzt werden, was wegen der Actionlastigkeit des Abenteuers auch wichtig ist.

Flex - Pilot

Rex wurde auf Corossant, der Hauptwelt der Galaktischen Republik geboren. Er war, anders als viele seiner Bekannten, überzeugt von dem neuen Imperium. Er hoffte, dass die enorme Macht der imperialen Streitkräfte für mehr Ordnung in der Galaxis sorgen würden und da er dabei selber helfen wollte, meldete er sich selber als Sturmtruppeler beim Imperium. Prompt wurde er angenommen und es wurde ihm sogar eine Pilotenausbildung angeboten. Rex hatte in seinem früheren Leben schon mehrere Male verschiedene Raumschiffe gesteuert und so nahm er die Ausbildung an. Er lernte schnell und stieg rasch zu einem der besten Piloten der imperialen Flotte auf. Er gewann viele Raumschlachten.

Rex hatte dabei immer das Gefühl, etwas Gutes zu tun. Doch eines Tages erhielt er den Auftrag, einen Kreuzer mit vielen unschuldigen Menschen an Bord zu zerstören. Auf Grund des Pflichtgefühls erledigte er diesen Auftrag auch. Doch von da an hatte er mit heftigen Gewissenbissen zu kämpfen. Darum entschied er sich, aus den Streitkräften des Imperiums zu fliehen und ein neues Leben anzufangen. Seitdem erledigte er verschiedene Aufträge und flog dabei durch die ganze Galaxis. Mit der Zeit eignete er sich ein enormes Wissen über die Galaxis an und verbesserte seine Flugfähigkeiten immer weiter.

Mandalorianer Vronn Cais - Kämpfer

Auf den ersten Blick hinterlässt Vronn Cais einen sehr massigen und auch muskulösen Eindruck; ein Typ, mit dem man sich lieber nicht anlegen möchte. Er trägt eine alte Clonrüstung der 212-Legion, die zu den Zeiten der Clonkriege gewöhnlich von einem ARC-Trooper getragen wurde. Das deutet darauf hin, dass er die Rüstung gefunden oder einem ARC-Trooper abgenommen hat - ein harter Soldat wie aus einem Actionstreifen. Der 36-jährige Vronn stammt von dem Planeten Mandalor. Die Mandalorianer sind ein kriegerisches Volk, das Stärke über alles andere stellt (siehe dazu auch die Ausführungen zu „Kal Bree“, dem Auftraggeber).

Vronns Familie verarmte durch das Glücksspiel und um eigenes Geld verdienen zu können, zog er bald als Handlanger für erste gröbere Aufgaben los. Zuletzt hat er seine Dienste dem Hutten-Klan angeboten und sich dabei auch bereits einen Namen gemacht. Er hat bereits jegliche Art von Aufträgen angenommen. Vom Schmuggeln bis zum Auftragsmord ist

ihm jedes Mittel zum Erfolg recht und er scheut sich auch nicht, seine Hände dabei schmutzig zu machen.

Britt Waldon - Schmuggler

Wenn man Waldon zum ersten Mal sieht, weiß man sofort, dass man sich eher nicht mit ihm anlegen sollte. Er ist der finstere Typ, der eher abseits still an der Bar sitzt. Doch wenn er einmal zum Trinken seine Vermummung abnimmt, sieht man direkt die große Narbe, die sich über sein gesamtes Gesicht zieht. Zudem trägt er immer einen breitrempigen Hut



und einen großen dunklen Mantel, der seine überaus kräftige Statur noch besser zur Geltung bringt. Der 54-jährige Waldon hat eine eher zurückhaltende Persönlichkeit. Er meidet größere Menschenmengen und betrachtet alles aus einer gewissen Distanz. Als er mit 16 Jahren zum ersten Mal etwas geschmuggelt hat, war direkt klar, dass er durch sein bedachtes Vorgehen viel erreichen kann. Sein größter Auftrag war bisher jedoch der Schmuggel wichtiger Pläne des Imperiums. Durch den ständigen Kontakt mit Waffen hat er einen sehr aus-

geprägten Sinn für den richtigen Umgang mit Fernkampf- waffen. Bei all seinen Aufträgen vergisst er jedoch nie, aus welchem Umfeld er eigentlich stammt. Seine Mutter brach bereits früh den Kontakt mit ihm ab und sein Vater verkaufte ihn förmlich für Drogen. Er wurde ständig in diverse Läden geschickt, um Alkohol zu stehlen. Bis heute wird vermutet, dass er hierdurch seine besonderen Fähigkeiten erlernt hat.

L2-F2 - Droide

L2-F2 ist kein gewöhnlicher Droide. Wann und wo er gebaut wurde, weiß niemand, nicht mal er selbst. Zunächst arbeitete er für Jabba den Hutten, doch nach einige Jahren heuerte er bei dem Kopfgeldjäger Andytre Comspre an. Mit ihm reiste er viele Jahre durch die Galaxis, doch mit der Zeit wollte er nicht mehr nur der alte Druide sein, der nur die Drecksaufgaben übernommen musste, sondern auch seinen klugen Geist benutzen. Aus diesem Grund verließ er sein altes Leben als Reparatur-Droide und startete ganz neu. Nun reiste er alleine durch die Galaxis und erledigte diverse Aufgaben, bei denen seine enorme Wachsamkeit und Einschüchterung zur Geltung kam. Zudem ist er berüchtigt dafür jedes Schiff in ein Minuten reparieren zu können, egal wie schwer der Schaden ist. L2-F2 ist offen für jedes Abenteuer und kann jedem helfen, der ihn vernünftig behandelt.

Geschichte

Kapitel 1

Nach einem erledigten Auftrag von Jabba dem Hutten, bei dem das Schiff der Crew schwer beschädigt worden ist, finden sich die SC auf dem Planeten Tattoine wieder. Die Crew besteht aus Rex, dem Piloten, Vronn, einem madaloranischen Krieger, Britt, dem Schmuggler und aus L2-F2, dem Droiden. Alle befinden sich nun in einem kleinen Dorf namens Mos Eisley und suchen einen Platz zum Ausruhen. Da es dort nur so von Schmugglern und Kopfgeldjägern wimmelt, wollen sie später ebenfalls noch einen neuen Auftrag annehmen, um sich die Reparatur ihres Schiffes leisten zu können. Nach kurzer Suche finden im Zentrum des Ortes eine Cantina vor und beschließen, dort eine Rast einzulegen. Beim Betreten ertönt ein lautes Geräusch und ein Sicherheitsmann teilt ihnen mit, dass Droiden keinen Zutritt haben. Somit bleibt L2-F2 draußen

und der Rest bestellt sich schon ein paar Drinks. Britt bemerkt dabei, dass sie von einem Mann aus der Ecke beobachtet werden. Aber Rex und Vronn meinen, es sei nur Einbildung und deshalb schenken alle der Sachen keine Aufmerksamkeit mehr.

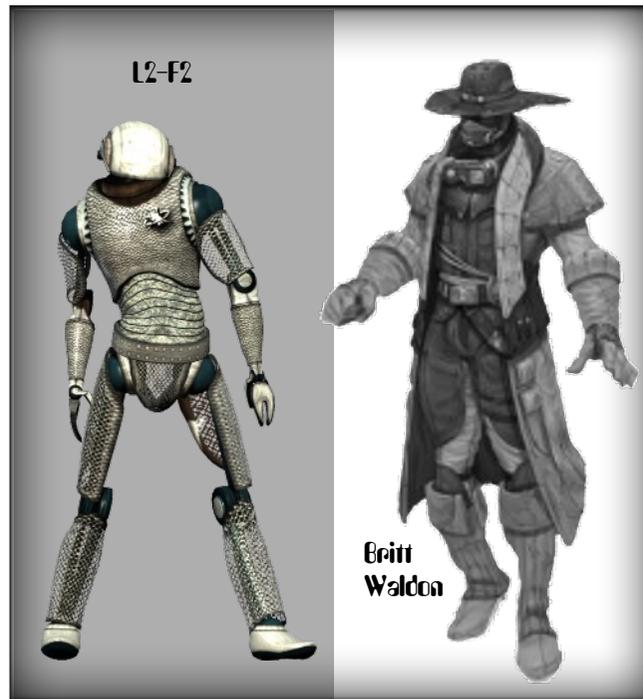
Nach einiger Zeit steht der mysteriöse Mann auf und geht auf die Gruppe zu. Vronn zieht sofort seine Waffe und zielt auf den Mann. Kurz danach ertönt erneut ein Piepen und L2-F2 kommt mit gezogener Waffe in die Bar gestürmt. Auch er zielt nun auf den Mann. Jetzt mischt sich auch das Sicherheitspersonal ein und fordert die Gruppe auf, die Bar zu verlassen. Der mysteriöse Mann sagt daraufhin, dass sie zu ihm gehören und alles gut sei. Sofort verlassen die Wachen den Raum wieder.

Als sich die Situation etwas beruhigt hat, setzen sich alle an einen Tisch und der Mann fängt an, ihnen etwas von einem Auftrag zu erzählen. Er sagt, dass sein Auftraggeber, die Rebellion, die SC schon länger beobachten lässt und dass sie alle Anforderungen für den Job erfüllen. Daraufhin will die Crew natürlich wissen, was der Job ist. Der Mann sagt, sie müssten dringend eine Fracht nach Nabou bringen und diese aufgrund der neuen Blockade am Imperium vorbei schmuggeln. Da die Angelegenheit so schnell wie möglich erledigt werden muss, bietet der Mann dafür sein Schiff an. Bei diesem handelt es sich um einen corrrillanischen XT-Frachter der Hunterklasse und die Fracht ist schon verladen. Als Belohnung würde jeder 10.000 Credits bekommen und wenn der Job gut und schnell ausgeführt wird, dürften sie das Schiff behalten. Nach einer etwas längeren Diskussion entscheiden sich alle dafür, den Job anzunehmen und machen sich zu dem Schiff in Landebucht drei auf.

Kapitel 2

Nachdem die Gruppe den Auftrag von dem mysteriösen Auftraggeber bekommen hat und sich auf den Weg zum Schiff gemacht hat, erspähen sie direkt drei Angehörige der ST24-Truppen, die einfachsten Sturmtruppler der imperialen Streitkräfte. Die Gruppe rund um Vronn, Britt Walden, Rex und L2-F2 entscheidet sich dazu, zunächst großräumig um den beschriebenen Standort des Schiffs herumzugehen und zu beobachten, ob noch weitere Truppenteile erkannt werden. Bei dieser Beobachtung bemerkt die Gruppe neun weitere ST24-Soldaten. Was nun? Einfach zum Schiff gehen, einsteigen

und wegfliegen, ist wohl kaum möglich. Also entscheidet sich die Gruppe dazu, die Sturmtruppler zu bekämpfen. Dabei schlägt Britt vor, dass er auf eines der höheren Häuser gehen kann und von dort aus zwei der zwölf Sturmtruppler mit seinem Scharfschützengewehr aus sicherer Entfernung ausschalten kann. Die anderen stimmen seiner Idee zu und so macht sich Britt auf den Weg. Doch gerade als er auf das Haus klettern möchte, trifft er auf Leute vor dem Haus. Jedoch kann er diese mit seinem Charisma überzeugen, sodass er Zutritt



auf das Dach des Hauses erhält. In der Zwischenzeit hat sich der Rest der Gruppe soweit dem Schiff genähert, dass sie es, unbemerkt hinter einer Hauswand stehend, beobachten können. Britt setzt zum Schuss an und auf Grund seiner langjährigen Erfahrung mit Scharfschützengewehren schafft er es, beide Sturmtruppler auszuschalten, ohne nennenswertes Aufsehen zu erzeugen. Danach setzt der Rest der Gruppe zum Angriff auf die Sturmtruppler direkt am Schiff an. Dabei nutzt L2-F2 das Überraschungsmoment und schafft es, eine weitere feindliche Einheit mit seinem B24-Blaster auszuschalten.

Vronn hat sich in der Zwischenzeit von der anderen Seite den Sturmtrupplern genähert und schafft es, zwei weitere von ihnen auszuschalten. Es bleiben noch sieben weitere Gegner. L2-F2 setzt zum nächsten Angriff an, doch er verfehlt und wird selber am Bein getroffen, sodass er zusammensackt und sich gerade noch so hinter eine Hauswand ziehen kann. Doch der Sturmtruppler, der L2-F2 abgeschossen hat, ist aus seiner Deckung hervorgekommen, sodass der in der Zwischenzeit dazugestoßene Britt ihn mit einem gezielten Schuss mit dem B25-Blaster ausschalten kann. Von den Schüssen werden auch die anderen Sturmtruppler aufmerksam und bewegen sich sofort zum Schiff. Doch Rex hat damit gerechnet und so schafft er es, zwei weitere Soldaten mit seiner PX96-Pistole zu eliminieren. Um die restlichen Feinde kümmert sich die Gruppe gemeinsam: Vronn kann zwei weitere Gegner im Nahkampf ausschalten und Britt die letzten beiden mit zwei gezielten Schüssen. So kommt es, dass die Gruppe nun mit dem Schiff losfliegen können. Doch sie müssen sich beeilen, weil das Gefecht nicht ganz unbemerkt geblieben ist. Als das Schiff gerade abgehoben hat und Kurs setzt, bemerkt die Gruppe, wie sich auf dem Boden eine große Laserkanone regt. Jetzt liegt es am Piloten Rex, den Schüssen auszuweichen. Dank seiner langjährigen Erfahrung kann die Gruppe ohne Schäden zu erleiden von Tatooine zu entkommen und in das All fliegen.

Kapitel 3

Im Feuer ist es schwierig, die Orientierung zu halten. Als sich die SC immer weiter ins All bewegen, das Feuer aber nicht abreißt, wird bald klar, dass keine bodengestützten Batterien mehr sein können. Als die SC sich genauer orientieren, wird ihnen schnell klar, dass es sich um einen Sternzerstörer des Imperiums handelt. Leider zu spät - sie werden jetzt von dem Traktorstrahl eingezogen. Jetzt geht es darum, die Fracht schnell und zu verstecken. Rex und Walden wollen die Aufgabe übernehmen. Doch wohin mit den ganzen Teilen? Am Ende fallen ihm nur noch die Lüftungsschächte des Schiffs ein, die außergewöhnlich viel Raum bieten. Zum Glück kann ihnen L2-F2 helfen, geeignete Zugängen zum Luftschachtsystem zu finden. In Windeseile packt die Gruppe die wichtigsten Teile der Fracht in die Lüftungsschächte. Jedoch reicht ihnen die Zeit und der Platz leider nicht aus, um alles zu verstecken.

Schließlich landen sie im Hangar des Sternzerstörer. Als die SC aussteigen, werden sie direkt von den Sturmtrupplern befragt. Doch was sollen sie sagen? Schließlich schmuggeln sie wertvolle Waffen und noch wichtigere Dokumente des Imperiums. Die Fragen der Sturmtruppler werden immer schwieriger und schwieriger. Die Gruppe gerät immer weiter in Erklärungsnot. Schließlich werden sie etwas von ihrem Schiff separiert. Alle fragen sich, was nun los ist. Wurde ihre Fracht gefunden? Hat sie wer verraten? Oder ist es doch nur ein Trick des Imperiums? Alle werden immer nervöser und nervöser. In einer ruhigen Minute wird ihnen schnell klar, dass ihr Schiff gerade durchsucht wird. Was sie jedoch nicht bemerken ist, dass die Sturmtruppen einen Peilsender an ihrem Schiff angebracht haben. Plötzlich tritt ein Offizier ins Verhörzimmer ein und befragt die Gruppe, was es mit den Waffen in ihrem Schiff auf sich hat. Der Gruppe wird damit schnell klar, dass nur die Fracht gefunden worden ist, die sie nicht mehr verstecken konnten. Mit ein paar Lügen und etwas Überzeugungskraft erlaubt man ihnen nach dem Verhör sogar, wieder zu gehen. Doch kann das sein? Das alles wirkt doch verdächtig leicht.

Die Gruppe ist weiterhin angespannt. Alle Mitglieder gehen vorsichtig wieder zurück zu ihrem Schiff, alle versuchen sich so unauffällig wie nur irgendmöglich zu verhalten. Es klappt tatsächlich, sie sind in ihrem Schiff. Alle sind sichtlich erleichtert. Als sie gerade losfliegen wollen, passiert es. Sie geraten unter Beschuss. Die Gruppe ist sichtlich verwundert und versucht, so schnell es geht, zu fliehen. Was sie jedoch vergessen haben ist, dass sie immer noch von dem Traktorstrahl gehalten werden. Doch sie haben erneut Glück. Ihnen gelingt es, den Strahl zu zerstören und endlich aus den Sternzerstörer zu entkommen. Doch als Rex hinter sich schaut, entdeckt er zwei Jäger, die ihre Fährte aufgenommen haben. Sie geraten nun doch noch in einen schweren Kampf mit ihren Verfolgern. Ihr Schiff wird schwer beschädigt. Doch die Triebwerke halten. Rex bemüht sich mit allen Kräften, die Jäger abzuhängen. Nach langer Zeit gelingt ihm dies wie durch ein Wunder sogar. Aber was nun? Das Schiff schafft es so unmöglich, das Ziel zu erreichen. Die Gruppe unter Hochdruck nach einem geeigneten Planeten, um Ersatzteile für das Schiff zu besorgen und einen Hangar, um es zu reparieren. Auf einmal gibt Walden ihnen ganz gelassen aus dem hinteren Bereich des Schiffes den entscheidenden Tipp: der einsame

wüsten Planet Florum. Die Gruppe erkennt, dass es ihre einzige Option ist, dorthin zu fliegen.

Kapitel 4

Die Gruppe legt eine Notlandung auf dem Planeten Florum hin, in der Hoffnung, ihren Hyperraumantrieb wieder zum Laufen zu bekommen. Sie lokalisieren ein größeres Dorf und entschließen sich dort als erstes nach Ersatzteilen und eventuell einer Werkstatt zu erkundigen. Um kein Aufsehen zu erregen, landen sie etwas außerhalb des Dorfes.

Dann schwärmen alle im Dorf aus, um schneller zum Ziel zu kommen. Sie finden auch einen Händler, der sogar genau das passende Ersatzstück anbietet. Leider verlangt er satte 300.000 imperiale Credits. Da der Händler nicht sehr gefährlich aussieht, setzt Vronn seine beeindruckende Gestalt mit Erfolg ein und handelt den Preis so auf 150.000 runter.

Der Marktplatz

Der Marktplatz auf dem Planeten Florum kennzeichnet sich durch einen eher negativen Ruf in der örtlichen Bevölkerung aus. Auf ihm gibt es Ungeziefer fast jeglicher Art und auch die Läden der Händler bieten einen nicht sonderlich schönen Anblick. Doch der Markt kennzeichnet sich auch durch ein außergewöhnlich vielfältiges Angebote. Hier bekommt man alles von Hyperraumantrieben über Blaster bis hin zu Androiden. Die Händler des Marktes kennen keine Grenzen. Kaum ein Händler steht nicht unter der Beobachtung des Imperiums. Dies liegt vor allem daran, dass viele Händler ihre Ware vor allem über Hehler aus Diebstählen und Erpressungen bekommen. Dabei gehen sie oft recht dreist vor. Sie scheuen nichtmal davor zurück, ganze Antriebe aus Fahrzeugen auszubauen und zu ihren Gunsten zu verkaufen. Durch die Dunklen, verwinkelten Gassen und den überall verteilten roten Sand ist der Markt generell sehr unübersichtlich, wodurch es schwierig wird, etwas gezielt zu suchen. Dennoch ist der Markt gut besucht, wodurch schnell viele Waren gehandelt werden. Geld spielt hier meist keine Rolle. Viele der Käufer kommen aus einem zwielichtigen Milieu. Händler und Käufer, die sich gegenseitig bedrohen und betrügen, sind üblich. Vergleicht man den einst schönen und berühmten Markt mit heute, so ist dieser kaum wieder zu erkennen. Der Markt ist auch zehnmal größer als das Dorf, an dem er liegt.

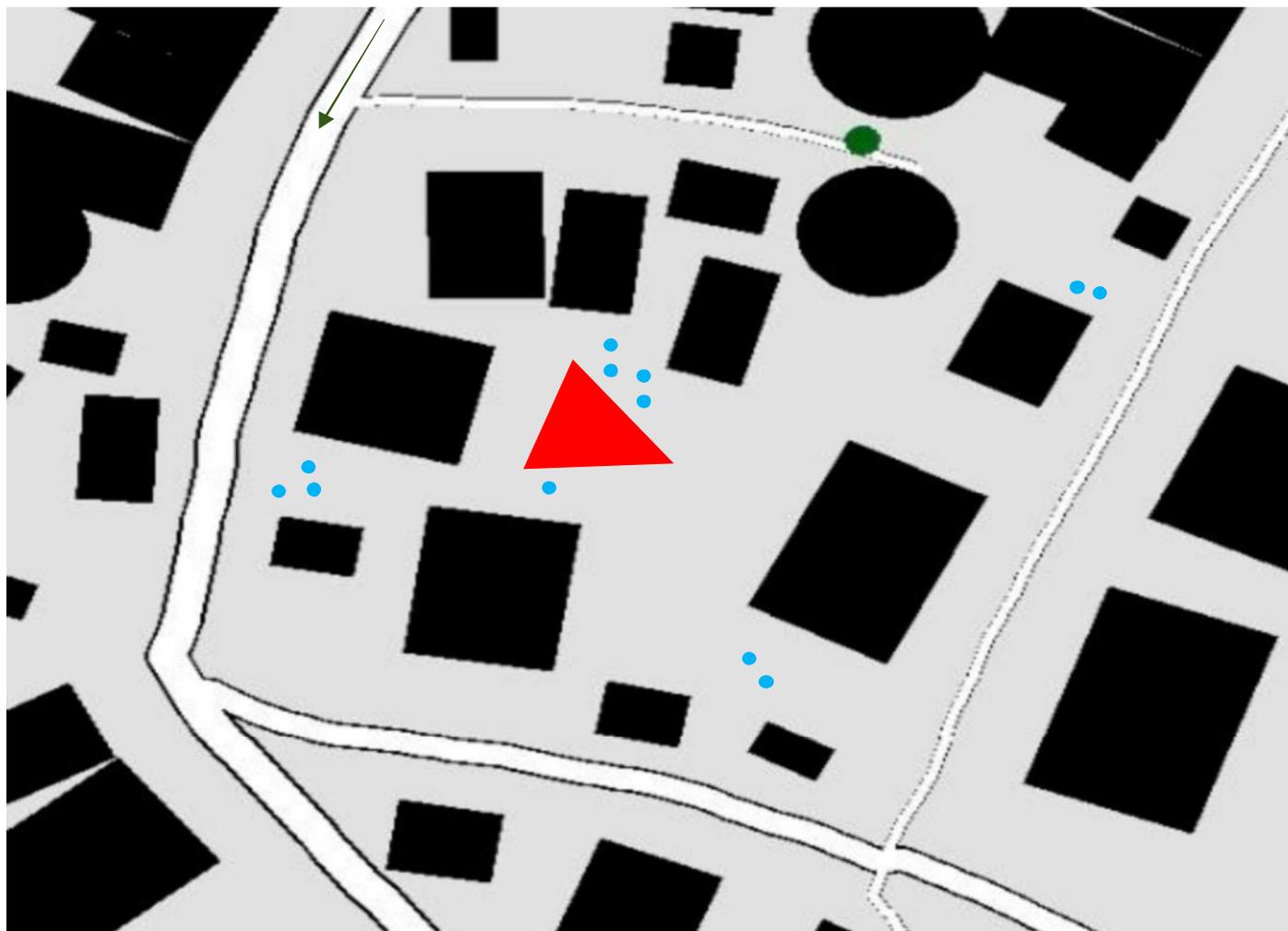


Als die Gruppe gehen gerade will, treffen lokale Piraten ein. Die Crew zieht sich zunächst zurück und einigt sich dann darauf, die Geschehnisse einen Zeit zu beobachten. Die Piraten treiben gerade Schutzgelder ein, die der Dorfvorstand einem Piraten übergibt. Da die Gruppe jedoch einen Auftrag zu erfüllen hat, verzichtet sie darauf einzugreifen und geht stattdessen zum Raumschiff zurück und fliegt los.

Während des Flugs baut L2 – F2 das Ersatzteil ein. Nachdem der Hyperraumantrieb wieder einsatzfähig ist, reisen die SC mit Lichtgeschwindigkeit nach Naboo, dem Abgabeort ihrer Transportgüter. Der vereinbarte Ort auf Naboo entpuppt sich als ein versteckter Hangar, in dem eine kleine Mannschaft die SC in Empfang nimmt. Die Ware wird übergeben und im Gegenzug erhalten die SC ihre Bezahlung.

Kurz darauf wird der Anführer jener Mannschaft angefunkelt. Schnell macht sich bei ihm hektische Nervosität breit. Er und seine Leute zücken ihre Blaster und richten sie auf die SC. Ein Angriff der Imperialen ist gerade gemeldet worden, der von einem Sternenzerstörer ausgeht.

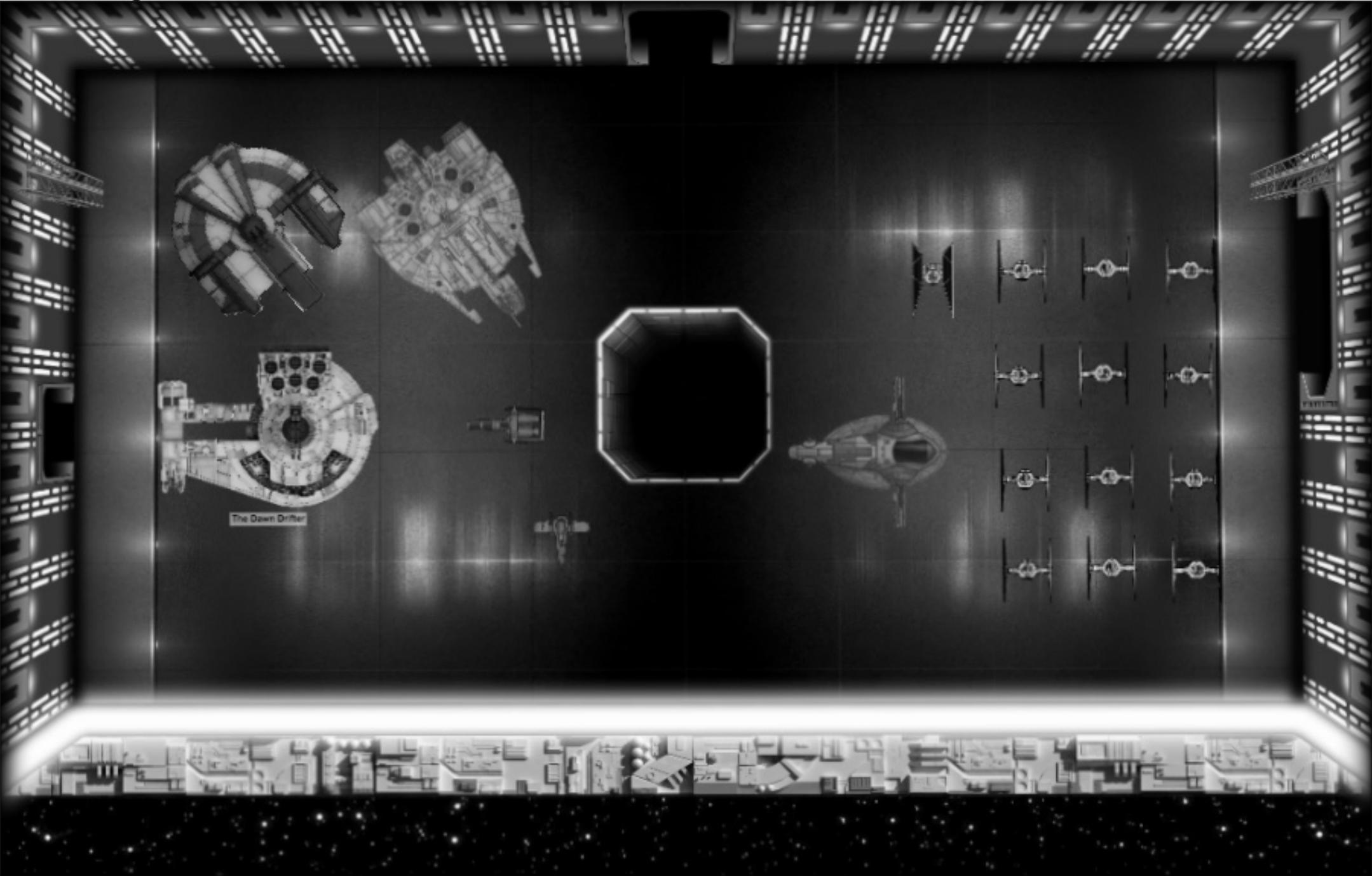
Die Gruppe überzeugt die Mannschaft und Rebellen aber, dass sie keine Verräter sind und darf daraufhin mit ihrem Frachter flüchten, um nicht in den Kampf zu geraten. Der Peilsender befindet sich aber immer noch an ihrem Schiff und kann ihnen in Zukunft noch so manches Tänzchen bescheren...



Stadtplan für den Beginn des Abenteuers

	STANDORT RAUMSCHIFF
	FEINDLICHE TRUPPEN
	STARTRICHTUNG

der Hangar



The Dawn Drifter