

MISSION 260

1-4 5-8 9-12 13-16 17-20



Konnten die Spieler den Verräter aus Teil 1 nicht entlarven oder er ist sonst irgendwie entkommen, bietet es sich an, dieses kleine Kurzscenario dazwischen zu schieben.

Hintergrund

Die Charaktere befinden sich seit einigen Tagen auf dem felsigen Planeten bzw. Tarnara, falls die N.A.N.C.I.-Trilogie mit der Tarnara-Kampagne von Constantin Hoppe verknüpft wurde.

Dort schnappen sie Gerüchte auf, dass ein weiteres Mitglied des abgestürzten Bergbaus Schiffes aufgetaucht ist. Sie nehmen die Spur auf und können endlich den Verräter stellen, der N.A.N.C.I.s Software sabotiert und Daten ans Imperium weitergeleitet hat.

Der Ablauf des Abenteuers

Die Charaktere schnappen in einer Kneipe das Gerücht auf, dass ein weiterer Überlebender des Absturzes sich in der Stadt aufhalten soll. Alternativ kann Kara Pond die Charaktere auf das Gerücht aufmerksam machen. Durch eine **Umhören-Probe** oder durch Kara selbst wird man auf den Skal'Az Na'Raxas aufmerksam. Der ärmliche Mechaniker soll gegen gutes Geld aus seiner Werkstatt ausgezogen sein und will sich nun absetzen.

Die nächste Anlaufstelle ist daher der hiesige Raumhafen. Frägt man die Angestellte am Schalter nach Na'Raxas, so kann man von ihr mit etwas Überzeugungsarbeit (**Probe auf GEI+AU + Charmant + Schlitzohr**) oder **Bestechung (50 Credits)** erfahren, dass dieser gerade auf Gate 1 auf seinen Flug wartet.

Dort angekommen, findet man den Skal'Az recht schnell, fällt er doch unter den zahlreichen menschlichen Fluggästen sehr auf. Auf seine Werkstatt angesprochen, ist er eher ängstlich, möchte er doch sein altes Leben hinter sich lassen und kurz vor seinen Abflug keinen Ärger mehr haben. Er verrät ohne größere Gegenwehr den Standort seiner alten Wirkungsstätte im Armenviertel. Über den Käufer weiß er so gut wie nichts. Es handelt sich um ei-

nen männlichen Menschen. Offenbar ist dieser vor kurzem zu viel Geld gekommen und hat ihm einen fürstlichen Preis für seine Barracke samt Inventar angeboten.

Nun können die Charaktere die Na'Raxars alte Werkstatt im Armenviertel aufsuchen. Die Tür ist verschlossen. Gelingt eine **GEI+GE + Diebeskunst + Sicherheitstechnik-Probe**, so können sie vorerst unbemerkt in das fensterlose Gebäude eindringen. Jacques wartet gerade seinen E-Razer bei den Flaschenzügen (3). Wird die Bude gewaltsam gestürmt, ist Jacques vorgewarnt und klettert über eine Leiter eine Etage nach oben und hat so für den folgenden Kampf eine bessere Position auf der Empore (4). Von dort aus aktiviert er den E-Razer via Sprachbefehl und greift selbst von oben mit seiner Pistole und seinen psionischen Fähigkeiten an. Wird er überrascht, findet der Kampf komplett im Erdgeschoss statt, wobei

Jacques versucht, so gut es geht, sich hinter seinen E-Razer zu positionieren.

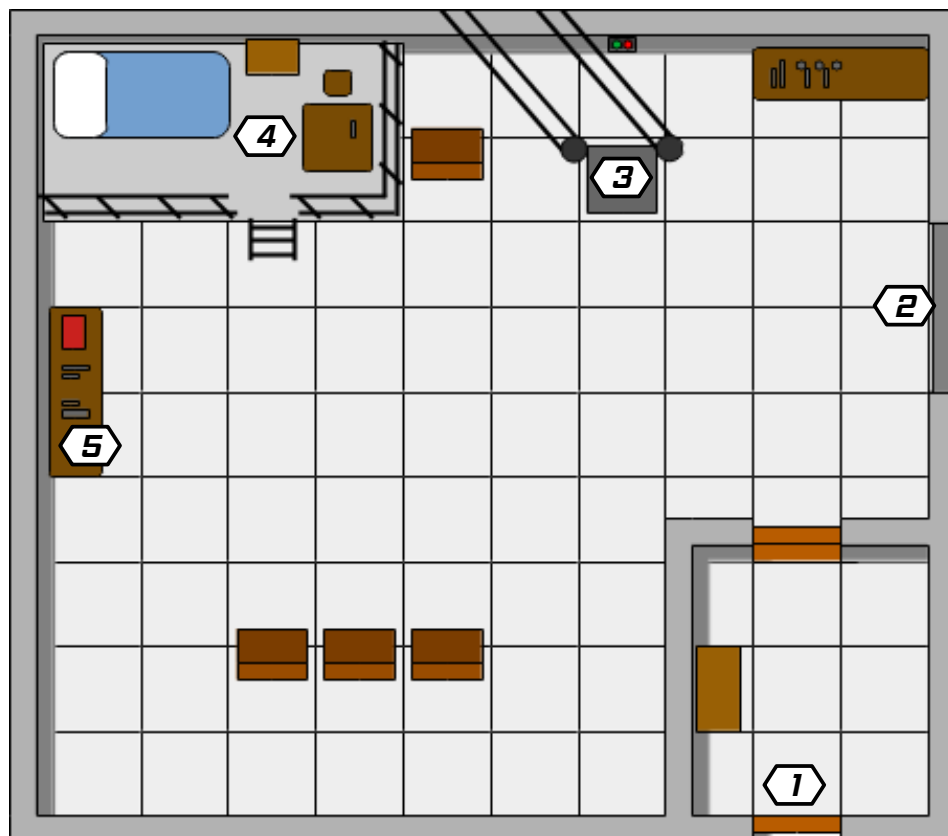
Ist Jacques besiegt, können die Charaktere noch die Werkstatt plündern:

(3) Flaschenzüge: Hier kann ein gepanzerter Schädel (PA +1) und ein Schulterpanzer (PA+1) herabgelassen werden. Mit je einer erfolgreichen **Mechatronik-Probe** können diese Teile an einen Spieler-Roboter montiert werden.

(4) Empore: In den persönlichen Habseeligkeiten von Jacques kann man 2 Dosen S.T.I.L.L. sowie seinen STA (mit Daten über die Bergbaukolonie) finden.

Die Werkstatt

- 1 - Eingang
- 2 - Rolltor
- 3 - Flaschenzüge
- 4 - Empore
- 5 - Werkbank



(5) Werkbank: Hier findet man einen vollständigen Werkzeugkasten (Mechatronik +1, Laufen -0,5m)

Das Ende des Abenteurers

Die Charaktere haben den Verräter gestellt. Sollte Jacques den Kampf überlebt haben, können sie ihn noch befragen:

- Für seinen Verrat hat er von imperialen Vertretern aus der Stadt mehrere tausend Credits bekommen.

- Seine Eltern waren Flüchtlinge aus dem Imperium und haben sich auf dem Planeten Liberty niedergelassen. Leider war die imperiale Ideologie, die ihm von seinen Großeltern mitgegeben wurde, bereits zu tief mit ihm verwachsen.

- Er hatte Commander Cooper lange vor der Mission kennen gelernt und so von dem Plan erfahren, das Imperium aus dem Minengeschäft zu drängen. Das konnte er als Patriot nicht zulassen.

Wie sie anschließend mit den Verräter verfahren, bleibt ihnen überlassen. Auf jedem Fall haben sie sich einige Erfahrungspunkte für ihre Ermittlungen verdient:

Erfahrung
<ul style="list-style-type: none"> · am Abenteurer teilgenommen 2 EP · Verräter entlarvt und gestellt 3 EP

Die Personen

Na'Raxas

Der Skal'Az ist in ärmlichen Verhältnissen auf dem Planeten aufgewachsen. Handwerklich geschickt, betrieb er bis vor kurzem eine kleine Werkstatt im Armenviertel der Stadt. Dort führte er hauptsächlich kleinere Reparaturen durch, um sich über Wasser zuhalten. Nebenbei verdiente er sich als Schrottsammler noch etwas dazu. Sein spektakulärster Fund war eine alte E-Razer-Einheit, die er wieder flott machen wollte. Anschließend wollte er diese an den Meistbietenden verkaufen. Als jedoch der Ingenieur Jacques Lemaire auf ihn zukam und ihm eine große Summe für seinen Werkstatt und allem darin bot, warf er alle Pläne über den Haufen. Er sagte zu und hat sich umgehend auf den Weg gemacht, den Planeten zu verlassen.

Ingenieur Jacques Lemaire

Ursprünglich sollte der erfahrene Ingenieur die Errichtung der Bergbaukolonie koordinieren. Als Überläufer zum Imperium sabotierte er das Schiff und offenbart mit Hilfe des Flottensignalgebers dem Imperium heimlich die wahre Identität des Bergbauschiffes.

Durch seine psionische Begabung konnte er Commander Cedric kurzzeitig kontrollieren und so das Verschleierungsprogramm in N.A.N.C.I.s Code installieren.

Schließlich hatte er sich mit einer Rettungskapsel auf den Planeten abgesetzt und alle Mitinsassen getötet.

Ingenieur Jacques Lemaire					
KÖR: 6	AGI: 6	GEI: 8			
ST: 1	BE: 0	VE: 5			
HÄ: 2	GE: 4	AU: 7			
18	8+3	6	4	7	10
Nahkampfwaffen			GA		Waffeneig.
Waffenlos		+0	+5	-	-
Fernkampfwaffen			GA		Waffeneig.
Pistole		+2	-	-3	+1
Panzerung			TYP		
-		-	-	-	-
Schutzweste		+1	L	-	-
Psideflektor Klasse B		+2	-	-	-
Beute					
Credstick mit 3W20 x 10 Credits					
Talente					
Psi-Training I (Psikraft +1)					
Psionisches Potential (Psienergie +2)					
Abrollen I (1x pro Kampf sich mit einem 2 m weitem Abrollmanöver vor einem Schießen-Angriff retten)					
Psitalente					
Psikraft 16, Psienergie 10					
Geistschlag (Grundtalent, PK 1) Ein Ziel in AU x 2 Metern (direkte)Sichtweite erleidet einen telepathischen Angriff. Vergleichende Probe Psikraft (-1/5 m Entfernung) gegen GEI+AU, bei Erfolg erleidet das Ziel die Differenz als nicht abwehrbaren Schaden.					
Telepathie (Grundtalent, PK 0) Der Charakter kann per Gedankenübertragung einem Lebewesen in Stufe x 10m, das er sieht oder kennt, einen kurzen Satz (circa GEI+VE Silben) pro Runde mitteilen. Ein Wurf auf Psikraft abzüglich (GEI+VE)/2 des Ziels ist nur nötig, wenn Ziele versuchen, die Telepathie zu blocken.					
Gedanken lenken (PK +6) Mit Telepathie (nur direkt sichtbares) Ziel für VE/2 in Runden kontrollieren (greift Verbündete an, aber kein Selbstmord). Benötigt eine Aktion pro neuem Befehl, was nur bei vergleichender Probe GEI+AU gegen GEI+VE gelingt.					
Zwang (PK +2) Abwehr gegen Telepathie wird um 4 erschwert.					

Jacques' E-Razer

Zu seinem Schutz hat Jacques einen alten E-Razer wieder flott gemacht. Dieser steht ihm im Kampf zur Seite.

Jacques' E-Razer					
KÖR: 8	AGI: 7	GEI: 4			
ST: 3	BE: 2	VE: 0			
HÄ: 6	GE: 6	AU: -			
24	14+6	9	5	11	13
Nahkampfwaffen			GA		Waffeneig.
Schwert, ausfahrbar		+2	-	-	-
Fernkampfwaffen			GA		Waffeneig.
Sturmgewehr		+4	-3	-4	-1
Panzerung			TYP		
-		-	-	-	-
Gepanzertes Torso		+2	L	-	-
Schwer gepanzert		+4	-	-	-
Beute					
-					



Dieses Fanwerk basiert auf Starslayers © Christian Kennig und Fabian Mauruschat.

Veröffentlicht unter der Creative Commons Lizenz BY-NC-SA 4.0 Deutschland

(Namensnennung - Keine kommerzielle Nutzung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen)