

Episode III – Die Versteigerung

Die Charaktere erhalten von den Rebellen den Auftrag, nach Malthor zu reisen um dort an einer Auktion imperialer Militärgüter teilzunehmen. Die Rebellen möchten einige der Güter – möglichst günstig – erhalten. Sie haben 100.000 Credits für die Rebellen, und eine umfangreiche Wunschliste.

Die Charaktere müssen sich zunächst eine geeignete Tarnung überlegen, vorzugsweise sollten sie sich als die Gesandten eines abgelegenen Planeten ausgeben, die Waffen etc. für die Zivile Verteidigung (gegen Piraten etc.) ihres Planeten benötigen.

Ferner brauchen sie eine Möglichkeit, die Waren abzutransportieren. Sie könnten einen Großtransporter mieten oder kaufen (wenn sie genug Geld hätten), ein Schiff überfallen und in ihren besitz Bringen (das könnte auffliegen, wenn ihre Beute nicht rechtzeitig am Zielort ankommt oder die Besatzung gefunden wird) oder sich etwas anderes überlegen.

Auf Malthor werden sie von den Imperialen mit allen Bietern zusammen in einem Hotel einquartiert. 40 Imperiale Soldaten beschützen das Gebäude/die Schaustücke. Die tatsächliche Ware befindet sich in einem gesicherten Warenhaus am Stadtrand, bewacht von 30 Soldaten mit Fahrzeugen. Einbruch zwecklos!

Die Bieter

Nago the Hutt:

Leitet ein mittelgroßes Verbrechersyndikat. Er selbst bleibt in seiner Suite und schickt nur Mister P, seinen Majordomus zum Bieten herunter. Er hat mindestens 15 Leibwächter/Killer sowie eine Auswahl seines „Hofstaats“ von 7 Personen (persönlicher Koch, „Masseuse“, Unterhalter etc.)

Kayanaer:

Haben ihr gesamtes Vermögen (ca. 230.000 Credits) bar bei sich/im Zimmer. Sie zahlen nach gewonnener Auktion sofort bar, was sehr auffällig sein sollte!

Minister für Bevölkerungsschutz Baldur Amuuda (auch Pilot), seine Tochter und Raumschifftechnikerin Kyleey Amuuda sowie zwei Militärangehörige in verschlissenen Paradeuniformen.

Karflo Corporation:



Ein Unternehmen, dass vor allem mit Bergbau (dabei Ausbeutung der lokalen, primitiveren Bevölkerungen), Xenobiotechnologie und Maschinen-/Droidenbau ihr Geld verdient. Sie sind ansässig im Konzernsektor und möchten hier einige Waffen kaufen, um ihre neu erschlossenen Planeten zu „sichern“ (oder um sie gegen die Bevölkerung einzusetzen)

Zum Schutz der Gesandten Luissa Jiuni sind vier Cyborg-verstärkte Bodyguards engagiert worden. (dunkle Sonnenbrillen, gute Anzüge, an der Brust schwer ausgepolstert (schuss sichere Westen). Jedem fehlt das rechte Ohr, dass mit einer Vielzahl an Sensoren und Antenne ersetzt wurde.

Sie beschäftigen den Detektiv Booducci, um dunkle Geheimnisse der anderen Bieter zu finden und gegen diese einzusetzen, um ihre Konkurrenz loß zu sein.

Haus Calipsa:



Ein Adelshaus aus dem Tapani Sektor. Dort übt das Imperium eine recht schwache Kontrolle aus, die den Adelshäusern weit reichende Hoheitsrechte belässt. Dieses Haus verdient vor allem mit Bergbau sein Geld und hat noch immer mit einer immensen Erweiterung um mehr als ein halbes Dutzend Plaeten zu kämpfen. Um diese zu sichern rüsten sie kontinuierlich auf.

Geheimnis: Sie kontrollieren einen nahezu unbekanntes Gasriesen namens Coormimbus IV, der Corusca-Steine produziert, sehr wertvolle Edlsteine. Mit solche geschmuggelten Steine wollen sie auf Malthor verkaufen, um das Geld für die Auktion zu erhalten. Sollten die Charaktere dies heraus finden, könnten sie das Haus mit der Information erpressen.

Seine Hoheitliche Gesandtheit, der Noble und Ansehnliche Baron Colobbda S. Sahring von Erzensgürtel zu New Javis des Hauses Calipsa, seines Zeichens Gesandter in Rüstungsfragen Und Ritter Schnord von Erzensgürtel des Hauses Calipsa Beise Sehr auf Ehre und so was Bedacht. Dazu 12 House Guard Trooper, der Ritter ist ihr Offizier.



Typical House Guard Officer

Type: House Guard Officer

DEXTERITY 2D

Blaster 6D+1, brawling parry 4D+2, dodge 5D+1

KNOWLEDGE 2D

Law enforcement: House systems 5D

MECHANICAL 2D

PERCEPTION 3D

Command 5D, investigation: House systems 5D+2, search 4D

STRENGTH 4D

Brawling 7D

TECHNICAL 2D

Security 5D

Character Points: Varies, typically 0-5

Move: 10

Equipment: Battle armor (+2D physical, +1D energy, -1D to *Dexterity* and related skills), blaster rifle (5D+1), blaster pistol (4D)



Typical House Guard Trooper

Type: House Guard Trooper

DEXTERITY 2D

Blaster 4D+1, brawling parry 3D+2, dodge 4D

KNOWLEDGE 2D

MECHANICAL 2D

PERCEPTION 2D

Search 3D

STRENGTH 4D

Brawling 6D

TECHNICAL 2D

Character Points: Varies, typically 0-5

Move: 10

Equipment: Battle armor (+2D physical, +1D energy, -1D to *Dexterity* and related skills), blaster rifle (5D+1), blaster pistol (4D)



Ablauf

Tag 1

- Bis 1600: Ankunft der Bieter
Charaktere erreichen das Hotel, wenn nicht anders geplant, um 1200 Uhr. Sie können für jede als Leibwache bestimmte Person zwei Waffen mitnehmen. Die meisten anderen Gäste treffen ebenfalls gerade ein, die Hutts haben bereits ein Stockwerk bezogen, nur die Gesandten von Kayara verspäten sich aufgrund von Problemen mit ihrem veralteten Shuttle. Die Charaktere erhalten Zimmer neben den Kayanern. Haus Calipsa und der Großkonzern Karflo teilen sich die Etage darüber, in der obersten Etage Residiert Nago der Hutt mit seinem Gefolge.
- 1700: Offizielle Begrüßung durch den Imperialen Lagerverwalter Captain Godlov
Charaktere haben erste Chance, auf den Detektiv aufmerksam zu werden, der hier weit hinten alleine im Saal sitzt und etwas notiert.
- 1800-2000: Umtrunk in der Hotelbar
Kayaner trinken nur ein günstiges Getränk und ziehen sich dann zurück. Später kommt Kyleei nochmals alleine herunter und setzt sich staunend an die Bar. Großkonzern Karflo und Haus Calipsa (nach pompöser Vorstellung durch Hofmarschall) begegnen den Charakteren nach deren Vorstellung arrogant und herablassend und gehen ihnen schließlich aus dem Weg. Ritter Schnord warnt sie zuvor noch, sich in die Geschäfte eines derart mächtigen Adelshauses einzulassen. Der Majordomus des Hutt warnt die Charaktere sehr vorsichtig, sich nicht in ihre wichtigen Transaktionen einzumischen.
- Auf dem Weg in ihre Zimmer begegnen die Charaktere dem Detektiv, der gerade Kyleei's Zimmer verlässt.

Tag 2

Vor ihrem Zimmer liegt der Kopf eines toten, Nagetierartigen Wesens. Er ist etwas ausgetrocknet und war, was bei näherer Untersuchung klar wird, seit einigen Wochen eingefroren. (Von Kyleei, jeder andere Bieter hat einen Bekommen, sie denkt, die anderen damit abschrecken zu können)

Beim Frühstück könnten die Charaktere auf den Detektiv aufmerksam werden, der von Draußen herein kommt und sich zur Bieterin Karflos setzt.

0900-1230: Besichtigung der Versteigerungswaren, Begutachtung und Beratung

1300: Mittag in einer Imperialen Kantine vor Ort
Ekelhaft, was sonst?

1400-1500: Erläuterung der Versteigerungsmodalitäten durch Captain Godlov

Die Charaktere werden vor betreten des Sitzungsraums von einem Hotelangestellten angesprochen. Ein privater Besucher warte auf sie in der Hotelbar. Er sage, es sei dringend. Der Verantwortliche darf aber die Erläuterung nicht verpassen, sonst droht ein Ausschluss von der Auktion.

Die mysteriöse Gestalt ist Ritterin Maanda.Vobelsing von Wirbelstrom des Hauses Cadriaan. Sie bietet den Charakteren Adelstitel ihres Hauses sowie Handelszugänge zu ihren Planeten, vorausgesetzt die Charaktere verhindern, dass Haus Calipsa militärische Güter ersteigert.



| | | |
|-------|--|-------------------|
| 1600: | Erste Versteigerungseinheit: - 500 MSE-6 Droiden | Start: 25.000 |
| | Karflo | 100.000 |
| | Kayaraner | 70.000 |
| | - 15 Atgar 1.4FD P-Tower | Start: 7.500 |
| | Kayaraner | 22.500 |
| | Haus Callipsa | 18.000 |
| | Hutt | 10.000 (als Test) |
| | Rebellen | --- |
| | - 5.000 Geschirr- und Besteck-Sets: Auktion wird kurzfristig zurückgezogen, wegen Eigenbedarfs des Imperiums. (Todesstern) | |

Wenn die Charaktere gegen die Hutts geboten haben erwartet sie abends ein klopfen an der Tür. Zimmerservice obwohl niemand etwas bestellt hat? Das Essen ist vergiftet.

Tag 3

0900-1230: Besichtigungstour durch die Stadt, incl. Besuch des berühmten Malthorer Marktes. Anschließend freies Schlendern und Stöbern

Die Charaktere fühlen sich, wenn sie aufmerksam sind, vom Detektiv verfolgt (Sitzt in Speeder vor Hotel und spricht mit fliegendem Überwachungskamera-Roboter, taucht in der Menge auf dem Markt auf.)

Während der Führung schleicht sich Ritter Schnord davon, nachdem Baron Collobda ihm einige anweisungen ins Ohr geflüstert hat und ihm einen kleinen Beutel in die Hand gedrückt hat. (die Corusca-Steine). Folgt einer der Charaktere dem Ritter, wird er zeuge einer kriminellen Transaktion in einem Schmuckgeschäft (Schild an der Tür wird auf „Geschlossen“ gedreht etc.). Alternativ könnten sie ihn überfallen und sind dann um ca. 400.000 Credits und einen sehr mächtigen Feind reicher.

Auf dem Markt begegnen die Charaktere schließlich Berren Sid Té, einem Händler und Rebellenkontakt. Er sagt, er wüsste von ihrer wahren Identität und unterstütze sie dabei, ein anderer sei ihnen aber auf der Fährte. Er bietet an, ihn verschwinden zu lassen, was aber zu viel Ärger führen könnte. Er will versuchen mehr heraus zu finden.

Auf dem Markt versucht ein Taschendieb etwas von den Charakteren zu klauen. Verfolgungsjagd, vielleicht Hinterhalt von Schlägern, wenn bis jetzt alles zu glatt gelaufen ist.

| | | | |
|-------|-------------------------------|--------------------------------|---------------|
| 1600: | Zweite Versteigerungseinheit: | - 45 ULAV-Bodenfahrzeuge | Start: 80.000 |
| | | Haus Calipsa | 180.000 |
| | | Karflo | 150.000 |
| | | Kayaraner | 120.000 |
| | | Rebellen | --- |
| | | - 20.000 Standart-Rationen | Start: 1.000 |
| | | Resthaltbarkeit mind. 10 Jahre | |
| | | Kayaraner | 7.000 |
| | | Haus Callipsa | 5.000 |
| | | - 9 Golan Arms C/AF.9 | Start: 15.000 |
| | | Hutt | 45.000 |
| | | Haus Calipsa | 40.000 |
| | | Kayaraner | 25.000 |
| | | Rebellen | --- |

Sid („Zimmerservice“) hat herausgefunden, dass es sich um einen Detektiv in Auftrag Karflos handelt. Dieser habe über den Raumhafen eine Anfrage nach der gefälschten UND DER WAHREN Identität der Charaktere gestellt und vor einer halben Stunde eine Antwort bekommen. Sie sind aufgefliegen, er ist nun aber vermutlich erstmal auf dem Weg zu seiner Auftraggeberin. Der Detektiv muss dringend vorher abgefangen werden.

Tag 4

Nachts Angriff durch zwei Profikiller Nago des Hutts („Zimmerservice“). Charaktere müssen so einiges erklären oder Schuldigen finden oder das ganze möglichst vertuschen(dann weiß aber der Hutt bescheid und schickt eine Rechnung – per Kopfgeldjäger).

| | | | |
|-------|--|---------------------------------|---------------|
| 1000: | Dritte und letzte Versteigerungseinheit: | - Rapid Deployment Base Modules | Start: 80.000 |
| | | Karflo | 200.000 |
| | | Haus Calipsa | 160.000 |
| | | - 3 Juggernaut | Start: 30.000 |
| | | Hutt | 75.000 |
| | | Kayaraner | 50.000 |

Ein anonymer Bieter schaltet sich über die Hoteleigene Relaisstation ein. Er scheint bereit zu sein, alles zu bezahlen (es handelt sich um eine Hyperkomm-Übertragung der Imperialen Führung selbst, welche die Auslieferung der TIEs in letzter Minute unauffällig verhindern will. Sendestation ist ein Sternzerstörer am Rand des Systems, dieser leitet die Nachricht jedoch nur weiter)

Ein Charakter muss unauffällig die Kommunikation unterbrechen oder noch besser: umleiten, so dass der Bieter denkt, er würde tatsächlich die Auktion gewinnen, während die Charaktere es schaffen.

| | |
|-------------------------------|----------------|
| - 12 TIE-Fighter versch. Typs | Start: 100.000 |
| Haus Calipsa | 200.000 |
| Hutt | 190.000 |
| Karflo | 155.000 |
| Kayaraner | 130.000 |

anschließend: Verladung der ersteigerten Waren, Zuteilung der Aufsichts- und Einführungs-offiziere und Anflug.

Der Imperiale Offizier Lt. Rodrogas und zwei unterstützende Roboter (ein Lagerverwaltungs-Protokolldroide („Ich kenne alle 43 Billionen, 487 Milliarden 191 Millionen 245 Tausend 377 imperialen Standartnormen für korrekte Verpackung und versand von 2,19835798092263 mal 10 hoch 13 Gütern.“ Und ein nur piepender Lotsendroide, der sich gerne in den Schiffcomputer einloggen würde (und dort prompt die falsche Identität entdeckt))

Wenn alles zu glatt gelaufen ist, erhalten die Charaktere einen Geleitschutz von zwei Skyprey Blastboats.

Skypray Blastboat

Craft: Sienar Fleet Systems GAT-12j Skypray

Source: Imperial Sourcebook (pages 50-51), The Thrawn Trilogy Sourcebook (pages 239-242), Pirates & Privateers (page 86), Starships of the Galaxy (pages 84-85), The Essential Guide to Vehicles and Vessels (pages 142-143)

Type: Defense and patrol blastboat

Scale: Capital

Length: 25 meters

Skill: Starfighter piloting: skypray blastboat

Crew: 2 (1 can coordinate), gunners: 2, skeleton: 1/+5

Crew Skill: Astrogation 4D, capital ship gunnery 5D, starfighter piloting 4D, starship gunnery 5D+1, starship shields 4D+1

Cargo Capacity: 20 metric tons

Consumables: 1 month

Cost: 285,000 (new), 150,000 (used)

Hyperdrive: x2

Nav Computer: Limited to 4 jumps

Maneuverability: 1D+2 (2D+2 in atmosphere)

Space: 8

Atmosphere: 415; 1,200 km/h

Hull: 2D+1

Shields: 2D

Sensors:

Passive: 35/1D

Scan: 60/1D+2

Search: 100/2D

Focus: 3/2D+2

Weapons:

3 Medium Ion Cannons (fire re-linked)

Fire Arc: Front

Crew: 1

Skill: Capital ship gunnery

Fire Control: 3D

Space Range: 1-3/12/25

Atmosphere Range: 100-300/1.2/2.5 km

Damage: 4D

2 Laser Cannons (fire re-linked)

Fire Arc: Turret

Crew: 1

Scale: Starfighter

Skill: Starship gunnery

Fire Control: 1D

Space Range: 1-3/12/25

Atmosphere Range: 100-300/1.2/2.5 km

Damage: 5D

Proton Torpedo Launcher

Fire Arc: Front

Crew: 1 (same gunner as ion cannon)

Scale: Starfighter

Skill: Starship gunnery

Fire Control: 2D

Space Range: 1/3/7

Atmosphere Range: 50-100/300/700 m

Damage: 9D

Concussion Missile Launcher

Fire Arc: Front

Crew: 1 (same gunner as ion cannon)

Scale: Starfighter

Skill: Starship gunnery

Fire Control: 1D

Space range: 1/3/7

Atmosphere Range: 1-50/100/250 m

Damage: 6D

Typical Imperial Army Trooper

Type: Imperial Army Trooper

DEXTERITY 3D

Blaster 4D+1, dodge 4D+1, grenade 3D+2,, vehicle blasters
3D* 2

KNOWLEDGE 1D+1

Survival 2D+1

MECHANICAL 1D+1

Repulsorlift operation 2D+1

PERCEPTION 2D

STRENGTH 3D+1

Brawling 4D+1

TECHNICAL ID

Character Points: Varies, typically 0-3

Move: 10

Equipment: Blaster rifle (5D), field armor and helmet
(+1D physical, +2 energy), grenades (5D), helmet comlink,
survival gear, utility belt with supplies