

FAMILIENBANDE

Prolog:

Vorspann und Vorlesetext. Dann direkt der Kampf gegen die Schläger. Danach erklärt ihnen Dajo, das er auf Nar Shaddaa noch etwas zu erledigen hat.

Episode I:

Auf Nar Shaddaa müssen die Charaktere zunächst einen Kontaktmann von Dajo nach dem Verbleib von Dajos Partner ausfragen. Der Twilek mit dem Namen Brell ist verschwunden. Dajo erwähnt, das dieser ihn bestohlen hat.

Ob sie das mit Bestechung oder durch gutes Überreden machen bleibt ihnen überlassen. Trask ist ein Bothaner, den Dajo einst betrogen hat. Demzufolge ist er auf diesen auch nicht gut zu sprechen. Die Charaktere bekommen einen Malus, wenn sie dessen Namen erwähnen.

Bei einem Erfolg bekommen sie eine Datendisk mit ein paar verschlüsselten Hyperraumkoordinaten. Diese führen die Charaktere zu Episode II.

Episode II:

Die Charaktere springen aus dem Hyperraum und finden sich unvermittelt in einem Schlachtenfriedhof aus alter Zeit wieder. Doch bevor sie diesen bewundern können erkennen sie mit Schrecken, dass sie in ein Minenfeld gesprungen sind. Diese aktivieren sich und fliegen auf das Schiff der Charaktere zu. Mit einer sehr guten Pilotenprobe können sie der totalen Vernichtung entgehen und werden nur beschädigt. Leider ist dies ihr Hyperraumantrieb. Das Backup hat einen kurzen bekommen und kann binnen einer Stunde wieder hochgefahren werden.

Die Charaktere sehen dass auf dem Schlachtfeld auch zwei moderne Raumschiffe sind. Es ist eine kleine Corvette, die beträchtliche Schäden erlitten hat und ein mittlerer Transporter, der zunächst von einem Wrack eines Zerstörers versteckt wurde. Dieser mittlere Transporter hört auf den Namen „Endless Spirit“. Dajo erwähnt, das dies Brells Schiff sei.

An Bord finden die Charaktere nur endlose Zerstörung vor. Mehrere Leichen sind an Bord. Die Endless Spirit wurde geentert. Auch die Leiche von Brell, der in seinem Todeskampf die Luft ausströmen lassen hat, ist unter ihnen.

Die Charaktere erkennen, dass eine Rettungskapsel fehlt. Eine Holonachricht erklärt, das Brell noch kurz vor seinem Ableben Dajo verflucht und das dieser ihn bestohlen hat. Sie hätten zusammen einen Coup auf Muunlist vorgehabt. Sie wollen sich in eine der Banken begeben und ein dortiges Schließfach stehlen. Er hätte sowohl den Code als auch eine Blutprobe, die für die Biometrischen Scanner nötig wären besorgt. Aber die Probe wurde ihm gestohlen. Am Ende der Nachricht erklärt Brell, das er den Code in der Kapsel versteckt hat.

Die Spur der Kapsel ist schnell aufgenommen und der Mond, auf die diese gestürzt ist gefunden. Tatsächlich, der Code ist in der Kapsel. Grade als die Charaktere wieder davon fliegen wollen, springt ein Schiff in den Normalraum. Piraten.

Nach einem Kampf können die Charaktere zu Episode III springen.

Episode III:

Muunlist. Planet des Bankenclans, der trotz seiner Beteiligung an den Clonkriegen auf Seiten der Separatisten und damit den Krieg verloren hat, immer noch die Finanzen vieler Wesen regelt. Die Charaktere kommen an der Bank an und können mit einigen Betrügen Würfen Dajo in die Bank bringen. Nach einigen endlos erscheinenden Minuten erscheint er breit lächelnd wieder bei ihnen. Alles hat funktioniert und er hat einen Sicherheitsbehälter bei sich, den man wieder nur mit einem Passwort öffnen kann. Zusammen machen sie sich auf den Rückweg. Kaum, das sie das Gebiet der Bank verlassen, kommt ihnen ein verummter Mann entgegen. Dieser entpuppt sich sehr schnell als Kopfgeldjäger, der aber nicht hinter Dajo, sondern hinter den Charakteren her ist. Dajo „opfert“ sich für die Charaktere auf und gibt ihnen in seinem letzten Atemzug noch mit, das sie das Paket zu Berol bringen sollen. Er wisse wie man dies öffnet.

Auf dem Weg zum Raumschiff sollte den Charakteren auffallen, dass irgendetwas nicht stimmt. Dajo hat all seine Freunde und verwandten stets betrogen. Sollten die Charaktere den Behälter näher untersuchen stellen sie fest, das man ihn mit ein paar Tricks auch so öffnen kann. In dem Behälter ist ein Datenpad, auf dem Dajo erklärt, das es ihm leid tut, er aber noch ein paar Schulden zu begleichen hat und deswegen auf alle Kredite angewiesen ist.

Die Charaktere haben entweder die Möglichkeit Dajo noch zu schnappen, oder sie erfahren davon erst auf Llanic und das Abendteuer endet.

Für dieses AB sollten die Charaktere 20 Erfahrungspunkte erhalten.

Epilog:

Sollte Dajo entkommen sein, wird er den Helden eine Aufwandsentschädigung von 500 Krediten pro Person zukommen lassen. Wenn sie ihn gestellt haben finden sie 15000 Kredite bei ihm. Ausserdem ist ihnen Berol wieder einmal zu tiefem Dank verpflichtet.

Dajo:

Der knapp 45 jährige Betrüger hat es sich in seiner Karriere mit so ziemlich jedem Verscherzt. Auch vor den Helden macht er nicht halt und erzählt ihnen von einem alten Schatz, dessen Koordinaten er fast besitzt. Dass er seinen Partner bestohlen hat und das er es war, der sich bei Trask unbeliebt gemacht hat, sagt er den Charakteren nicht.