STARSLAYERS Vanilla

DIE STUNDE NULL

Ein Starslayers-Abenteuer von Constantin Hoppe

Hintergrund

Nachdem die Spielercharaktere die Käfer-Drüse besorgt haben (siehe "Herrin der Käfer"), erkennt die Rebellenanführerin **Kara** ihren potentiellen Wert für den Widerstand auf Tarnara.
Sie bittet die SC zu einer nächtlichen Unterredung in eine Lagerhalle, um sie – so möglich – für ihre Sache zu gewinnen.
Doch durch einen Spion erfährt der Sicherheitsbeauftragte des Konsortiums für Dust Valley – **Sheriff John Coburn** - von dem Treffen und erkennt darin eine gute Gelegenheit, sowohl Kara als auch die SC verschwinden zu lassen.

Kara Pond

Kara lebt schon seit ihrer frühesten Kindheit auf Tarnara und hat sich an die raue Umgebung angepasst. Seit sie vor einigen Jahren ihre Eltern bei einem Minenunglück verlor, hegt sie einen großen Hass gegenüber dem Minenkonsortium und dessen ausbeuterischer Politik. Obwohl körperlich eher unscheinbar, weiß sie sich doch zu verteidigen.

Hinweis:
Kara wird im Verlauf der Kampagne weiterhin als Auftraggeberin fungieren. Sollte ihr aus irgendeinem Grund etwas zustoßen, sollte sie durch einen passenden NSC ausgetauscht werden – oder im späteren Verlauf könnten die SC ihre Position einnehmen.

Das Treffen

Kara bittet die Charaktere zu einem Treffen in einer abgelegenen Lagerhalle in einer alten Raffinerie.
Da nachts die Arbeit hier ruht, sind keine neugierigen Augen zu befürchten. Kara und zwei ihrer Männer warten hier auf die SC. Sie machen sich nicht die Mühe die Charaktere zu durchsuchen, tragen ihre Waffen jedoch offen sichtbar. Kara wird die Charaktere über die Rebellen und ihr Vorhaben aufklären und versuchen, sie für ihre Sache zu gewinnen. Sie weiß, dass das regierende Minenkonsortium nur eine Marionette des Imperiums ist, die schon lange versuchen, die Ressourcen Tarnaras für sich zu gewinnen.

Kara will gegen die Ausbeutung der Menschen auf dem Planeten vorgehen – doch die Sicherheitskräfte des Konsortiums sind den wenigen Rebellen haushoch überlegen. Deshalb sucht sie fähige Kämpfer und Spezialisten, die ihre Sache unterstützen können und genau solche glaubt sie in den SC gefunden zu haben.
Eine geregelte Bezahlung kann sie den Charakteren jedoch nicht anbieten – dafür sind die Mittel der Rebellen (derzeit) noch zu begrenzt – wohl aber reichlich Beute bei den Überfällen auf Zentren des Konsortiums und den Dank der Bevölkerung.

Ihren Plan mit den Raubkäfern (siehe "Herrin der Käfer") wird sie jedoch vorerst verschweigen, da sie sich nicht sicher ist, wie vertrauenswürdig die SC sind.

Der Hinterhalt

Zu einem beliebigen Zeitpunkt während des Treffens, erklingt plötzlich über einen Lautsprecher die Aufforderung an die Rebellen und SC, sich zu ergeben – Coburn tritt in Aktion.
Kara und ihre beiden Männer werden fälschlicherweise vermuten, dass die SC etwas mit dem Hinterhalt zu tun haben könnten. Durch gute Argumente (oder eine gelungene Probe auf GEI + AU, das Talent **Charmant** hilft hierbei) lassen sie sich jedoch schnell von deren Unschuld überzeugen.
Coburn lässt den SC genau zwei Minuten Zeit sich zu ergeben – danach stürmen seine Männer das Gebäude.

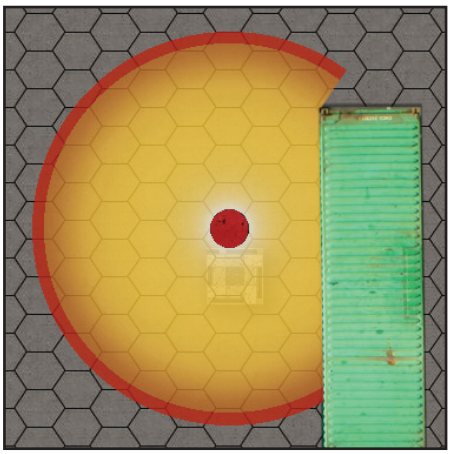
Kara wird es ablehnen sich zu ergeben.

Sobald die Zeit verstrichen ist, werden sechs Konsortiumssöldner den Haupteingang stürmen und dabei vier Wachdrohnen vorrausschicken. Jeweils drei weitere Söldner werden durch die beiden Nebeneingänge in die Lagerhalle vordringen.

Coburn selbst wartet mit zwei weiteren Söldnern vor der Halle auf einem Schwebegleiter.

Die Lagerhalle

1 – Lagerhalle: Hier findet das Treffen zwischen Kara und den SC statt. Zahlreiche Kisten bieten Deckung, man sollte sich jedoch vor den Roten Fässern hüten:
Diese sind mit Talium gefüllt, einem Stoff der hochexplosiv ist – einige wohlgezielte Schüsse können so für eine Detonation sorgen (LK 1, Abwehr 10; Explosion verursacht 3W20 Schaden bei halbierter Abwehr, 5m Radius)



2 - Haupteingang
3 – östlicher Nebeneingang
4 – westlicher Nebeneingang
5 – Kontrollraum: Von den Computern in diesem Raum können die verschiedenen Systeme der Lagerhalle überwacht und gesteuert werden, so man Zugriff auf sie erhält (Firewall 20). Mit vollem Zugriff kann man über Sicherheitskameras die gesamte Halle einsehen, sowie die Ventile der Taliumcontainer kontrollieren (siehe **6**). Desweiteren kann von hier aus der **Frachtkran** (siehe unten) kontrolliert werden.
6 – Taliumcontainer: In diesen gewaltigen Containern wird Talium-Gas gelagert. Über die Systeme der Lagerhalle kann das hochentzündliche Gas aus den Containern entlassen werden (breitet sich dann mit 1m Radius pro Runde aus). Eine Explosion oder Feuer kann das Gas dann einfach entzünden (2 W20 Schaden, halbierte Abwehr).

© 2015 Constantin Hoppe

Der Frachtkran

Über den Kran werden in der Halle schwere Frachtstücke transportiert und gelagert.

Jedoch kann er auch dazu eingesetzt werden, um Personen in der Halle anzugreifen:

Wird er von den Konsolen in **Raum 5** aus gesteuert, kann er mit den unten stehenden Werten eingesetzt werden.

Der Schlagenwert für einen Angriff durch den Kran entspricht GEI+GE+Mechatronik des Steuernden.

Der Kran kann über ein ausgeklügeltes System an der Hallendecke jede Stelle hier erreichen (mit Ausnahme des Kontrollraums und der Toilette).

Das Ende

Sobald Coburn merkt, dass seine Männer unterliegen, wird er die beiden Söldner die bei ihm sind ebenfalls ins Gefecht schicken und dann versuchen zu fliehen - er kann keine Zeugen seines Versagens gebrauchen.

Anschließend wird er seinen Vorgesetzten eine Geschichte präsentieren, die ihn in einem besseren Licht erscheinen lässt.

Sollte Coburn entkommen, wird er die SC als Rebellen abstempeln lassen. Von da an machen werden sie von den Mitgliedern des Minenkonsortiums gejagt (jedoch beschränkt sich dieser Status auf Tarnara).

Coburn kann im Falle einer geglückten Flucht in einer späteren Mission als feindlicher Anführer Verwendung finden.

Nach dem gemeinsamen Kampf ist sich Kara sicher, dass die Spielercharaktere zuverlässig und vertrauenswürdig sind.

Schon bald wird sie wieder einen Auftrag haben, der ihre einzigartigen Talente erfordert.

Fortsetzung folgt

NICHTSPIELER-CHARAKTERE

no 5

Kara Pond

KÖR: 6	AGI: 8	GEI: 6
ST: 0	BE: 1	VE: 1
HÄ: 4	GE: 6	AU: 2

20	10+1	9	5	6	14

Nahkampfwaffen		GA		Waffeneig.
Faust	+0	+5	-	K.O.

Fernkampfwaffen			GA			Waffeneig.
Pistole	+2	-	-3	+1	-	KA

Panzerung		TYP			
Schutzweste	+1	L		-	-

Beute

Credstick (4W20 Credits), **2W20 Bits**, **STA** (FW PW: 20 mit taktischen Daten über die Rebellen auf Tarnara), **Fernglas** (militärisch), **Munitionsgürtel**, **Sensorbrille**

no 1

Rebellen

KÖR: 8	AGI: 7	GEI: 5
ST: 4	BE: 0	VE: 0
HÄ: 3	GE: 3	AU: 0

21	11	7	4,5	12	10

Nahkampfwaffen		GA		Waffeneig.
Schlagstock	+1	-	-	K.O.

Fernkampfwaffen			GA			Waffeneig.
Pistole	+2	-	-3	+1	-	KA

Beute

2W20 Bits

no -

Frachtkrankralle

80	20	4	5	siehe Text	-

Nahkampfwaffen		GA		Waffeneig.
Greifer	+2	-2	-	

Panzerung		TYP			
Stahlverkleidung	+2	-	-	-	-

no 5

Sheriff J. Coburn

KÖR: 7	AGI: 8	GEI: 5
ST: 2	BE: 1	VE: 1
HÄ: 5	GE: 6	AU: 0

25	12+4	9-1	5	9	14

Nahkampfwaffen		GA		Waffeneig.
Jagdmesser	+1	-	-	

Fernkampfwaffen			GA			Waffeneig.
Sturmgewehr	+4	-3	-4	-1	-	KA

Panzerung		TYP			
Helm	+1	L		-1	-
leichter Brustpanzer	+2	L		-	-
Arm- & Beinprotektoren	+1	L		-	-

Beute

Credstick (5W20 Credits), **2W20 Bits**, **STA** (FW PW: 20 mit persönlichen Daten), **2x S.T.I.L.L.**

no 1

Söldner des Minenkonsortiums

KÖR: 7	AGI: 8	GEI: 5
ST: 1	BE: 0	VE: 1
HÄ: 3	GE: 5	AU: 0

20	10+3	8-1	5	8	13

Nahkampfwaffen		GA		Waffeneig.
Jagdmesser	+1	-	-	

Fernkampfwaffen			GA			Waffeneig.
Gewehr	+3	-	-4	-	-	KA

Panzerung		TYP			
Helm	+1	L		-1	-
leichter Brustpanzer	+2	L		-	-

Beute

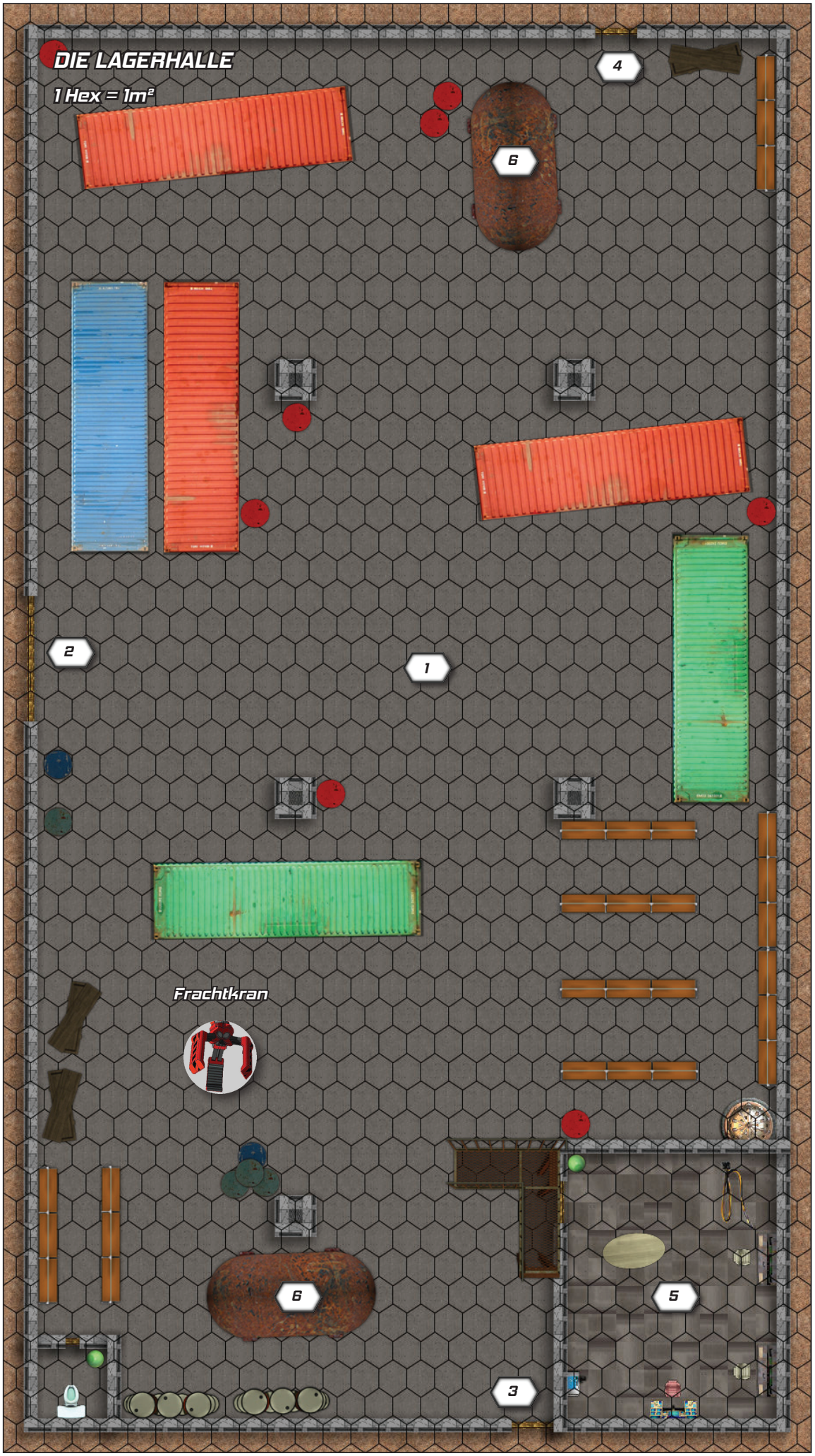
Credstick mit 2W20 Credits

Die Stunde Null

Die Rebellen von Tarnara 2

Idee & Text: Constantin Hoppe
Layout: Christian Kennig

© 2015 Constantin Hoppe



© 2015 Constantin Hoppe