

Teil 1:

Euer netter Auftraggeber Toshimo hat euch an die Jack Jones Corp. vermittelt und euch einen netten Auftrag besorgt. Ihr seid mit einem HI-TEC-Forschungsraumschiff in unerforschtem Gebiet unterwegs und sollt das Verschwinden unzähliger Raumschiffe untersuchen. Dabei habt Ihr euch vor Abflug mit den Besonderheiten des Schiffes der Black Shadow vertraut gemacht. Eure Erste Aufgabe war es Scansonden (Drohen) zu steuern und das Gebiet nach Signaturen zu untersuchen. Ihr wart sehr erfolgreich und habt unzählige Signaturen entdeckt. Dabei habt ihr Bodenschätze, eine archäologische Stätte, eine Energiesignatur, eine Technologiesignatur, und zum Schluss eine schwache Lebenssignatur mit Notsignal entdeckt. Ihr solltet nun diese Signaturen genauer untersuchen, vor allem den Hilferuf!
Fortsetzung folgt!

Teil2:

Beim letzten Abenteuer habt Ihr am Ende ein Notsignal empfangen. Ehrenhaft und professionell wie ihr seid, seid Ihr sofort dem Hilferuf gefolgt und habt eine beschädigte Fluchtkapsel eines Handelsschiffes entdeckt. Da die Black Shadow über keinen Traktorstrahl verfügt habt Ihr die Kapsel in einem klassischen Raumausflug, mit Hilfe einer Winde mit Stahlseil und eurer Steurdüsen am Anzug, bergen müssen. Zuerst positionierte sich YLISS mit dem Raumschiff perfekt an der Bergestelle. Danach bediente SLASH die Winde und gab an die Astronauten CHEWIE, SALLY, KRONK, YLISS) Befehle damit sie die Kapsel zielgenau in die Ladeschleuse navigieren konnten. Wie sich nachher herausstellte hätte eine Kollision mit dem Schleusentor den sicheren Tod der Pilotin bedeutet. Nachdem Ihr die maderianische Pilotin aus der Cryostase erweckt habt, könnt Ihr herausfinden, dass ihr Name Elena Shanara ist und vor fünf Jahren mit Ihrem Handelsschiff von Kawak nach Fraz unterwegs war elektronische Bauteile zu verkaufen. Sie kam mit ihrem Raumschiff in eine riesige Energiesphäre die ihrem Schiff die Energie entzog. Sie konnte sich in letzter Sekunde mit der Fluchtkapsel aus dem Sphärenbereich schleudern, musste allerdings die Cryostase starten da ihre Kapsel zu wenig Energie für einen Weiterflug hatte. Ihr Vater, Milan Shanara, ist ein Händler auf Remiti 2

der einen Finderlohn von 100.000 Credits für das Auffinden seiner Tochter ausgeschrieben hat. Die Archäologen an Bord der Black Shadow waren schon sehr nervös und konnten den Abschluss der Rettungsmission kaum erwarten. Kaum die Rettungsmission abgeschlossen wurde die archäologische Signatur angefliegen. Ihr entdeckt einen kleinen Planeten auf dem Sandstürme toben, die für euren Piloten beim Anflug und Landung mit dem Shuttle eine echte Herausforderung an sein Können abverlangten. Ihr habt ein monolithisches Gebäude gefunden, dass mit unbekanntem Schriften und Abbildungen, die in Stein gearbeitet wurden, entdeckt. SALLY konnte sich als Sprengmeisterin beweisen und gewaltsam einen Durchgang in das Innere des Gebäudes schaffen. KRONK blieb darin zwar fast stecken aber mit einem zärtlichen Stups von CHEWIE kam er in das Innere der Anlage und bildete die Vorhut der Truppe. Das innere der Anlage erwies sich als ein Irrgarten mit sehr vielen Abbildungen und Schriften in Stein eigearbeitet. Als ihr tiefer in den Irrgarten eingedrungen seid konnte KRONK einige tödliche Fallen (Raum mit Bolzenwerfer, Raum mit Feuerfalle und Raum Säuredusche) entschärfen. Eines ist klar, die Erbauer wollten nicht dass jemand in die Anlage eindringt und ihr seid die ersten die es versuchen.
Fortsetzung folgt!

Teil 3:

Ihr seid weit in den Irrgarten vorgedrungen und habt schon erfolgreich einige Fallen entschärft, jedoch der Raum vor euch stellt euch vor neue Rätsel. Er hat typische Merkmale eines Fallenraumes und auch MSU bestätigt dies. Ihr könnt aber nicht die Art dieser Falle erkennen. CHEWIE und KRONK versuchten die Falle mit einem riesigen Stein auszulösen, aber das funktionierte nicht. CHEWIE warf SLASH in Richtung des Steins und der hüpfte auf diesen, untersuchte die Situation von der Nähe und hüpfte danach mit einem akrobatischen Sprung in den nächsten Raum. KRONK dachte sich er kann das auch und wollte es nachmachen. Er verfehlte den Stein und rutschte auf dem glatten mit Staub bedeckten Boden weiter in den Raum. Der Boden kippte nach unten und KRONK verschwand in der Finsternis. CHEWIE erkannte die Situation und stemmte sich unter den, auf seiner Seite nach oben gekipptem Boden. Mit großer Kraftanstrengung konnte er verhindern, dass sich der Boden wieder schloss. KRONK der sich nach seinem Sturz wieder hochrichtete startete sein Gyrosystem und schwebte nach oben in den Raum wo SLASH schon auf ihn wartete. Die Gruppe beschwerte die eine Seite

Bodens mit weiteren Steinen damit man problemlos über die Falle gehen konnte. Die Gruppe kam in die letzte Vorkammer der Anlage die mit vielen prächtigen Säulen und Steingravuren verziert war. Der Weg wurde von einem mächtigen Portal versperrt. Dabei entdeckt Ihr einen grausigen Fund. Ein riesiger Körper (ca. 4m groß) wurde von dem geschlossenen Portal in zwei Teile getrennt. SALLY konnte wieder ihre Fähigkeiten als Sprengmeisterin beweisen und einen Durchgang in die innerste Kammer der Anlage schaffen. Diesmal bildete CHEWIE die Vorhut und KRONK folgte ihm ins Innere. Bei genauer Untersuchung des Raumes konnten die Reste der zerteilten Person gefunden werden. In dem riesigen zylindrischen Raum der von oben von einer Kuppel abgeschlossen ist befinden sich sechs Sarkophage, von denen einer nicht belegt ist. Die Wesen darin sind konserviert aber tot. IGOR findet eine Steinplatte die sich schwenken lässt. Dahinter ist ein Generator verborgen der jedoch nicht in Betrieb ist. KRONK kann nach einigen Versuchen den Generator starten und die Anlage mit Energie versorgen. Auch die Konsole in der Mitte des Raumes wird nun mit Energie versorgt. SALLY öffnet die Sarkophage und nimmt Proben der bläulich fluoreszierenden Flüssigkeit darin. Analysen ergeben das es sich hierbei um einen unbekanntes Stoff handelt der aber optimale konservierende Eigenschaften aufweist. SALLY nimmt auch Proben von einem Leichnam. Als einer der 360 anderen Knöpfe gedrückt wurden öffnet sich einer der 1 x 1 m großen Steinplatten und darin befinden sich 1000 Glasampullen mit fluoreszierender Flüssigkeit. Bei der Analyse von 6 Ampullen kann herausgefunden werden, dass sich darin Genstränge von verschiedenen unbekanntes Lebewesen befinden. SALLY behält sich diese sechs Ampullen. Die drei Archäologen betreten ungeduldig den Raum und stehen am Eingang. Bei weiteren Untersuchungen werden an den Wänden hinter den Sarkophagen Konsolen mit nicht vollendeter Symbolik entdeckt. Als es allen gelingt die Codierung zu knacken hebt sich die Konsole in der Mitte des Raumes und ein bläulich leuchtender Datenkristall wird sichtbar. Zur gleichen Zeit kommt Bewegung in die am Boden liegende Staubschicht und 12 Objekte bewegen sich unter der Staubschicht und verteilen sich im Raum. Alle verharren und warten was passiert aber es geschieht nichts. KRONK wirft eine nicht gezündete Granate in die Mitte des Raumes und solange sich diese bewegt bewegen sich auch die Objekte in diese Richtung. Als die Granate zum Stillstand kommt verharren auch die Objekte. Alle stehen still und einige Zeit vergeht. Dr. Leo, der Spezialist für alte Sprachen und Schriften, der am nächsten an der Tür steht verliert die Nerven und versucht zu fliehen, er läuft aus dem Raum und wird sofort von drei der Objekte aus dem Raum verfolgt. Nach wenigen Sekunden hört man drei rasch aneinander

folgende Explosionen und es verstummt. KRONK springt von einem der Sarkophage auf den nächsten, landet vor der Tür am Boden und wird von sieben der Objekte verfolgt. Er flüchtet in den Raum mit den Säulen, aktiviert im letzten Moment das Gyrosystem und schwebt rasch an die Decke. Es folgen drei Explosionen. Von der Decke aus eröffnet er das Feuer auf die verbleibenden 4 Objekte die bei einem Treffer sofort explodieren. Im Raum befinden sich noch zwei der Objekte. IGOR erzeugt eine Energiekugel um diese Objekte und die Gruppe verlässt rasch den Raum. Die Objekte in der Kugel beginnen sich rasch in dieser zu bewegen könne das Energiefeld aber nicht verlassen. KRONK nähert sich mit seinem Schild der Kugel bis diese explodieren. Der Druck der Explosion wird in der Kugel eingesperrt. KRONK und IGOR entfernen sich von diesem Raum und nach einigen Sekunden läuft eine Druckwelle durch die Räume. Der Datenkristall blieb unbeschädigt da er durch eine Art Panzerglas geschützt wurde. Einige versuchen erfolglos das Panzerglas einzuschlagen. KRONK geht hin hebt den Glaszylinder an und nimmt den Datenkristall aus seiner Verankerung. Der Kristall muss in einem abgeschirmten Behälter aufbewahrt werden da er Gammastrahlung abgibt (Spezialfrachtraum). Die Technologie ist unbekannt und muss erst erforscht werden. Ihr versiegelt den Fundort wieder und begeben euch auf die Black Shadow. Die genaue Erforschung erfolgt durch ein eigene Archäologen- gruppe. Ihr erhalt euch von euren Strapazen bringt eure Ausrüstung auf Stand und fliegt nun zur Technologischen Signatur. Als Ihr euch euren Ziel annähert befindet ihr euch in einem Asteroidengürtel.

Fortsetzung folgt!

Teil 4:

Ihr seid auf der Suche nach der technologischen Signatur und durchfliegt einen Asteroidenfeld. SALLY gibt den Befehl den Tarnmodus zu aktivieren. Ihr befindet euch ca. 150 km von der Signatur entfernt. Der Scan mit den Schiffssensoren kann nur wenig erkennen und die Signaturen sind nicht ausreichend stark um detaillierte Ergebnisse zu liefern. Mit den Scansonden könnt Ihr feststellen, dass der Asteroid den ihr untersucht im Inneren hohl ist und die Höhlen und Löcher die sich auf seiner Oberfläche befinden mit zum Teil mit aktivierten Waffensystemen ausgerüstet sind. Ihr nähert euch dem Asteroiden mit der Black Shadow im Tarnmodus und beachtet dabei, dass ihr euch in einem toten Winkel zu den Waffensystemen befindet. YLISS nähert sich soweit er kann dem Asteroiden und die Landungstruppe bestehend aus SALLY, IGOR, KRONK, CHEWIE und YLISS verlassen über die Mannschleusen das Schiff und beginnen den Bodeneinsatz. SALLY versucht mit der MSU einen Eingang zu scannen und nach einiger Zeit gelingt ihr das auch. Ihr findet eine Schleuse mit 6 m x 6

m die geschlossen und gesperrt ist. Ihr könnt mittels Sicherheitstechnik in die Schleuse eindringen sie wieder schließen und einen Druckausgleich herstellen. Als ihr in den nächsten Raum vordringt könnt ihr bald erkennen, dass es sich um ein Piratenversteck handelt. Ihr seid in einem Laderaum mit Hehlerware. Der Raum ist dunkel und nur der Lichtschein eines Nebenraumes erhellt den Laderaum. Als ihr euch anschleicht könnt ihr im Nebenraum durch eine Sichtscheibe einen Wachdroiden des Typs EL-SE 117 . Dieser Droide ist sichtlich modifiziert und zusätzlich mit aufgeschweißter Panzerung verstärkt. Er trägt in beiden Armpaaren ein schweres Maschinengewehr das für den Nahkampf mit einem Bajonett ausgerüstet ist. Der Droide ist wild lackiert und verleiht ihm dadurch ein noch bedrohlicheres Aussehen. Da Ihr in einem dunklen Raum seid und die Glasscheibe spiegelt kann euch der Droide nicht sehen. Als ihr die nächste Schleuse öffnet könnt ihr an der Decke schräg über euch eine automatische Schussanlage erkennen. IGOR zaubert ein Kraftfeld um das Geschütz und erst danach betretet ihr den Raum. Der Geschützturm beginnt zu feuern bis der Lauf nach einiger Zeit heiß läuft und berstet. Durch die Aktivierung des Geschützes wurde der Alarm in der Anlage ausgelöst. Es öffnet sich die Tür zum Kommandoraum, und es rollt eine HE-Granate in eure Richtung. Die meisten befinden sich noch im Laderaum KRONK schafft es sich durch seine Reaktionsfähigkeit mit einem schnellen Sprung zurück in den Laderaum in Sicherheit zu bringen. Erneut geht die Schleuse zum Kontrollraum auf und mächtige Droide betritt den Gang. CHEWIE ballert auf den Droiden was das Zeug hält doch das Ungetüm steht immer noch. KRONK stürmt vor und verwickelt die Kampfmaschine in einen Nahkampf und gibt der Maschine den Rest. Ein zweiter nicht weniger starker Droide öffnet die Schleuse und versperrt KRONK den Weg in das Innere der Kommandozentrale. Es kommt wieder zu einem Nahkampf der im Türstock der Schleuse stattfindet. Er endet jedoch nach einigen Schlagaustauschen abrupt in dem KRONK die Maschine mit seiner Axt in zwei Hälften spaltet. Das Team dringt in die Kommandozentrale vor hackt das Sicherheitssystem. SALLY ruft die Pläne der Anlage ab und allem Anschein nach sind die Sicherheitsvorrichtungen und Automatikgeschütze deaktiviert. Beim weiteren Dursuchen der Anlage kann eine große Halle mit Containern entdeckt werden. Es wird ein Hangar mit drei modifizierten leichten Jägern gefunden (GRÖ 15). Diese Jäger wurden aus verschiedenen anderen Jägern zusammengebaut. Ihr nähert euch vorsichtig den Quartieren der Station. Als in den Gang zum Kapitänsquartier einbiegen wollt werdet ihr von einem automatischem Geschützturm beschossen könnt aber wieder in den Nebengang zurückweichen. IGOR zaubert sein altbewährtes Energiefeld und der Geschützturm verschießt seine Munition vergebens. SALLY knackt mit

Sicherheitstechnik das Kapitänsquartier. Es stellt sich heraus, dass es sich beim Kapitän um Frau handelt. Es befinden sich in diesem Raum keine wertvollen Gegenstände. Ihr findet einen gepanzerten Raum mit Sicherheitsschloss und elektronischer Verriegelung. Ihr schafft es auch diesen Raum zu knacken und entdeckt, dass es sich hier um den Tresorraum der Kapitänin handelt. Ihr findet Creditsticks in verschiedener Währung, Aktienpapiere, eine Kiste mit Edelsteinen, und einige Waffen in kostspieliger Ausführung. CHEWIE schüttet sich die Edelsteine in seinen Raumanzug. Wenn er herumgeht klumpert es. Die Station ist noch nicht ganz erforscht und es wird spannend was euch noch erwartet. Fortsetzung folgt!

Teil 5:

Nachdem Ihr die Station der Piraten gesichert und zum Teil geplündert habt ist einige Zeit vergangen. Ihr befindet euch gerade im Haupthangar als euch Charly Brown am Kommunikator kontaktiert und euch „INCOMING“ durchgibt. Es nähert sich eine Panzerkorvette und die wahrscheinliche Ankunftszeit wird in 10 min sein. Die Gruppe berät sich kurz über Rückzug oder Hinterhalt und entscheidet sich für einen Hinterhalt. SALLY vermint die Schleusen und begibt sich danach mit IGOR in die Stationszentrale und stellt die Funktionen des Steuercomputers auf manuell um. CHEWIE versteckt sich in einem der Jäger und ist bereit die Waffenfunktionen zu aktivieren. KRONK, YLISS und SLASH gehen im Gang vor der Zentrale in Stellung. Die Black Shadow wartet im getarnten Zustand und verhält sich ruhig. SALLY stellt die Beleuchtung der Station auf Standbybetrieb alle Lichter bis auf die Zentrale gehen aus. Die Piraten nähern sich mit ihrer Korvette der Station umkreisen sie ein Paar Mal und nähern sich der Schleuse. Das ankommende Schiff ruft die von SALLY manipulierten LOG- Files der Station ab. Die Schleuse des Hangars öffnet sich und man kann nun das Kraftfeld erkennen, dass die Atmosphäre in der Station aufrecht hält. Das Schiff fliegt langsam in den Hangar und landet auf den dafür vorgesehenen Platz. Die Gruppe verhält sich ruhig um nicht entdeckt zu werden. Langsam öffnet sich die hintere Ladeluke der Korvette und vorsichtig die Waffen im Anschlag betreten zwei Landorianer gefolgt von einem Morunk die Station. Sie wollen durch die Schleuse ins Zentrallager, SALLY öffnet ihnen das erste Schott sie gehen hinein und wollen das zweite Schott öffnen. SALLY schließt jedoch der Schott hinter Ihnen und zündet den Fernauslöser (BOOOM!). Das Schott hält zwar der Explosion stand ist aber nun leicht deformiert und nicht mehr verwendbar. Die drei mächtigen Krieger darin sind Geschichte. Aus der Korvette stürmen nun fünf weitere Angreifer die versuchen die Jäger zu erreichen doch CHEWIE feuert mit dem Granatwerfer des leichten Jägers auf sie und zwingt einige zu Boden. Er wird sofort

Mission Black Shadow - Bericht

aus dem Inneren der Korvette unter Beschuss genommen doch die Panzerung des leichten Jägers hält einiges aus. KRONK, SLASH und YLISS beziehen Stellung bei der Schleuse und nehmen die Angreifer bei den Jägern unter Beschuss. Es fliegen einige Granaten hin und her und Projektile durchschneiden die Luft des Hangars. Es gelingt der Gruppe die Angreifer bei den Jägern auszuschalten, ein Landorianer der versucht in den Jäger zu gelangen wird von YLISS mit seinem Scharfschützengewehr eliminiert. Die anderen Angreifer sind in der Korvette verschanzt und leisten harten Widerstand. Als SLASH einen kritischen Treffer bekommt rastet KRONK aus und stürmt mit seiner Axt in die Korvette. CHEWIE der nun von einem Raketenwerfer beschossen wird verlässt den Jäger wirft sich auf den Boden und sucht sich ein Ziel. IGOR kümmert sich um die Erstversorgung von SLASH. SALLY, CHEWIE und YLISS schießen auf die Mündungsfeuer die im Inneren des Schiffes zu erkennen sind. KRONK wird klar das es nicht leicht werden wird die Anzahl der Gegner rasch zu eliminieren da er mittlerweile erkannt hat, dass sich noch sieben gut ausgerüstete und kampferprobte Gegner im Schiff befinden. Er wirft sich in eine Gruppe und lässt seine Axt kreisen schafft es aber nur einen davon auszuschalten. Im hinteren Bereich hat einer der Piraten ein Problem mit seiner Gatling, Ladehemmung! Dies nützt YLISS schamlos aus und löst das Problem in dem er den Gatlingschützen ausschaltet. Die Gegner von KRONK sind nun ebenfalls in den Nahkampf übergegangen und bringen ihn durch die zahlenmäßige Überlegenheit in Bedrängnis. Es gelingt ihm noch zwei der sechs verbliebenen Gegner auszuschalten als er durch einen kritischen Kopftreffer zu Boden geht. Der Gruppe wird klar, dass sie um KRONK zu retten können nun schnell agieren müssen. SALLY schafft es noch einen Gegner auszuschalten. CHEWIE erinnert sich dass es sich bei dem Piratenkapitän um eine Frau handeln musste. Es sind nur noch eine Menschenfrau und zwei Morunks in der Korvette auf den Beinen. CHEWIE nimmt die Piratin unter Beschuss und macht ihr ein Ende. Als die zwei verbliebenen Morunks das sehen wollen sie sich ergeben, aber eure Emotionen und die Gedanken an eure schwer verletzten Gefährten verhindern Toleranz oder Barmherzigkeit gegenüber dem Feind und es werden heute keine Gefangenen gemacht. Das Schiff wird von CHEWIE gesichert und KRONK und SLASH werden sofort auf die Krankenstation der Black Shadow gebracht wo sofort mit den Operationen begonnen werden. Die Gruppe ist niedergeschlagen das ihren Freunden so schwer verletzt wurden. Aber der Schiffsarzt und Charly Brown sind hervorragende Chirurgen wobei anzumerken wäre, dass Charly Brown schon immer gerne mal einen Morunk am Kopf operieren wollte J. Die Operationen verlaufen ohne größere Komplikationen und KRONK und SLASH müssen sich trotz hervorragender

Behandlung und Medikamente mindestens eine Woche schonen bis wieder einsatzbereit ist. Das gibt der restlichen Gruppe Zeit die Piratenstation und die gelagerten Waren genauer zu erforschen. Im Zentrallager befinden sich 11 Stk. Container mit je 18 LE/Cont. 2 Cont. mit Elektronik, 2 Cont. mit Munition, 2 Cont. mit Ersatzteilen, 1 Kühlcontainer mit Nahrung, 1 Kühlcontainer mit Medikamenten, 1 Container mit Unterhaltungsmedien, 1 Container mit Spirituosen, 1 Container mit Textilien. In der Panzerkorvette findet ihr nur Munition sonst nichts. Die Piraten dürfte nach auslösen des Alarms kehrt gemacht haben um nachzusehen was in der Station los ist.
Fortsetzung folgt!

Teil 6:

Nachdem heftigen Kampf auf der Piratenstation müssen sich KRONK und SLASH von den schweren Verletzungen erholen, das gibt der restlichen Gruppe Zeit die Piratenstation genauer unter die Lupe zu nehmen. Nach einer Woche Aufenthalt auf der Piratenstation brecht ihr zur Energiesignatur auf. Ihr nähert euch diesem Ort langsam und im getarnten Modus. Als Ihr näher kommt seht ihr eine gewaltige Energiesphäre mit sicher 100 km Durchmesser. Darin könnt ihr Raumschiffwracks verschiedenen Alters, Bautyps und Herkunft erkennen. Ihr bleibt mit eurem Schiff außerhalb der Sphäre. Als Ihr die Schiffe mit den Scansonden untersucht könnt Ihr feststellen, dass alle Schiffe keine Energie haben. Von der Besatzung der Schiffe ist kein Lebenszeichen zu erkennen. Ihr bemerkt die Sonden verlieren 0,02% Energie als sie sich im inneren der Sphäre bewegen. Wenn Ihr die Sphäre erkundet stellt Ihr fest, dass sich im Zentrum eine Raumstation mit 10 km im Durchmesser befindet. Die Oberfläche spiegelt als würde sie aus poliertem Chrom bestehen und die Öffnungen sind mit Krafffeldern versperrt. An den Polen befinden sich riesige Kristalle die gewaltige Energiestrahlen zur äußeren Sphäre schicken. An scheinend wird die Sphäre von diesen Kristallen versorgt. Als Ihr versucht die Sonde zurückzuholen habt ihr den Eindruck, dass sich beim durchdringen des Krafffelds der Sonde ein Widerstand entgegenstellt. Ihr Diskutiert die weitere Vorgangsweise und schickt eine weiter Sonde los um die Station genauer zu erforschen. Als sich die Sonde auf 15 km der Station genähert hat wird sie von verschiedenen Strahlen beschossen und zerberstet nach einiger Zeit. Ihr überlegt euch inzwischen wie ihr weiter vorgehen sollt und fordert Verstärkung von der Piratenbasis an. SALLY, IGOR und CHARLY BROWN die auf der Piratenstation noch logistische Aufgaben erledigt haben kommen mit der Piratenkorvette so schnell sie können. Während ihr wartet seht Ihr wie sich am Radar drei Punkte in Formation den

Mission Black Shadow - Bericht

Raumschiffswracks nähern. Beim Näherkommen könnt ihr erkennen, dass es sich um drei Jäger unbekannter Bauweise handelt. Es sieht aus als bestünden sie aus reiner Energie, blauleuchtend gleiten sie bei den Wracks vorbei und kehren zurück zur Station. Sie konnten Euch wegen eurer Tarnung nicht erkennen. Nach Beratschlagung mit den Wissenschaftlern könnt Ihr in Erfahrung bringen, dass es sich hier um eine Cyrolatenkolonie handeln könnte. Cyrolaten leben im Kollektiv unter der Führung einer Königin sind telepathisch miteinander verbunden. Sie leben von Absorption von Energie. Beim Kontakt mit anderen Völkern kommt es meist zum Kampf. Als die Angriffskorvette eintrifft beschließt Ihr die Kristalle von eurer Position, außerhalb der Sphäre, unter Beschuss zu nehmen. Ihr feuert aus allen Rohren aber ihr könnt schnell erkennen, dass die Sphäre als Schutzschild den größten Schaden verhindert. Inzwischen nähern sich wieder drei Jäger aus der Station. Ihr beschließt mit der Black Shadow, nun ungetarnt, einzudringen und mit dem Beschuss der Kristalle weiterzumachen. Die Angriffskorvette verharrt auf ihrer Position. Innerhalb der Sphäre bemerkt ihr, dass sich die Wirkung eurer Waffen enorm erhöht hat und noch bevor euch die Jäger erreichen können schafft ihr es den oberen Kristall zu vernichten. Das Energiefeld der Sphäre bricht zusammen. Nun lösen sich sechs weitere Jäger aus der Station. Der erste Schwarm trifft auf euch und es kommt zum Raumkampf. KRONK, CHEWIE, SLASH, YLISS und die restliche Crew der Black Shadow feuern aus allen Geschützen auf die Jäger. Es ist ein harter Kampf und auch die Black Shadow bekommt einige schwere Treffer ab. Nach einiger Zeit zeichnet sich aber die Überlegenheit eures Schiffes ab und ein Jäger nach dem anderen wird eliminiert. Aus der Station kommen immer mehr Jäger und in einiger Entfernung tauchen drei Cyrolatenkreuzer aus dem Warpsprung auf und beginnen sich auf euch auszurichten. Einige Augenblicke später tauchen noch fünf Panzerkreuzer der Jack Jones Corporation aus dem Warpsprung auf und beginnen mit dem Beschuss der Cyrolatenkreuzer. Es kommt zu einer Raumschlacht. Der Kommandeur der Kreuzer gibt euch Rückzugskoordinaten durch und empfiehlt einen raschen Abzug. Ihr nehmt dieses Angebot angesichts der Waffenstärke der Gegner dankend an und zieht euch zum Sammelpunkt zurück. An den Koordinaten angekommen traut ihr euren Augen nicht. Eine Flotte bestehend aus sechs Bergbaushippen, sechs Transportschiffen, einem archäologischem Kreuzer und geschützt von vier weiteren Panzerkreuzern steht hier auf Warteposition. Nach einiger Zeit kommt die Entwarnung „Bereiche gesichert“ und in der Nähe tauchen die vier Panzerkreuzer auf die sich mit den Cyrolaten ein heftiges Gefecht geliefert hatten. Einige Schiffe sind leicht beschädigt eines davon schwerer aber die Gewinner

schreiben Geschichte und in diesem Fall eindeutig diese hier. Nach der Entwarnung richten sich die Schiffe in verschiedene Sprungrichtungen aus und verschwinden in die Weiten des Alls. Ihr bekommt von der Jack Jones Corp. den Rückzugsbefehl und das Ihr Kurs auf Eltrus II nehmen sollt. Nach vier Tagen Rückflug erreicht Ihr Eltrus II (Ihr könnt in den Vier Tagen noch einige Reparaturen im Schiff durchführen).

Die Schlussrechnung von Jack Jones Corp.:

Nach Ankunft der Black Shadow ziehen sich Jack Jones sein Berater John Miller und Kapitän Girk mit den Logbüchern zum Tullamoregespräch zurück. Dabei geht darum die Mission zu analysieren und die Abrechnung zu erstellen. Dabei wurde folgendes Ergebnis erarbeitet: Die Black Shadow war 42 Tage auf Mission das entspricht 6 Mannwochen der Sold beträgt 900 Credits x 6 MW.

Jedes Teammitglied bekommt 5400 Credits für die Mission!

Die Erfolgsprämie würde 1.000.000 Credits ohne Schaden von Besatzung und Schiff ausmachen.

Abzüglich

Verlust eines Wissenschaftlers – 20.000 Credits

Schiffsbeschädigungen nach Ankunft – 150.000 Credits (schon Kulanzlösung)

Ergibt eine Erfolgsprämie von 830.000 Credits für eure Corporation

Ihr dürft die Gegenstände die Ihr beim Sichern gefunden (geplündert) habt behalten sofern sie nicht im Zusammenhang mit eurem Auftrag in Verbindung stehen.

Die Angriffskorvette die Ihr sichergestellt habt und den Laderaum mit 344 LE befüllt habt wird nicht von der Jack Jones Corp. in Anspruch genommen und gehört euch.

Ihr findet in den Containern folgende Gegenstände:

- Cont. – Elektronik: Comp. Syst. St. 4 (beschädigt, 25 LE), Sensorphalanx St.4 (beschädigt, 5LE), Cyberlinks, Notpiepser (3 x 5 LE)
- Cont. – Munition: Projektilmunition, div. Waffen, div. Granaten, Sprengstoff
- Cont. – Ersatzteile: Droidenersatzteile (9 LE), Elektronik (9 LE), div. Ersatzteile (18 LE)
- Cont. – Medicont.: div. Medizinische Ausrüstung (Geräte und Werkzeuge), Medikamente (Speedheal, Troom)

Finderlohn für Elena Shanara:

100.000 Credits Finderlohn von Milan Shanara auf Remiti 2.

Piratenkopfgeld:

Es gab auf sechs Piraten Kopfgeld. 3 davon sind leider pulverisiert (ohne Beweis kein Geld).

Mission Black Shadow - Bericht

2 x 25.000 Credits für Piraten
1 x 50.000 Credits für die Anführerin

Angebot von Toshimo:

Toshimo bietet euch für die Angriffskorvette 12,0 Mio.
Credits 25 % in bar und 75% in Gegengeschäften
(Dienstleistungen und Material.