

STAR WARS

AM RANDE DES

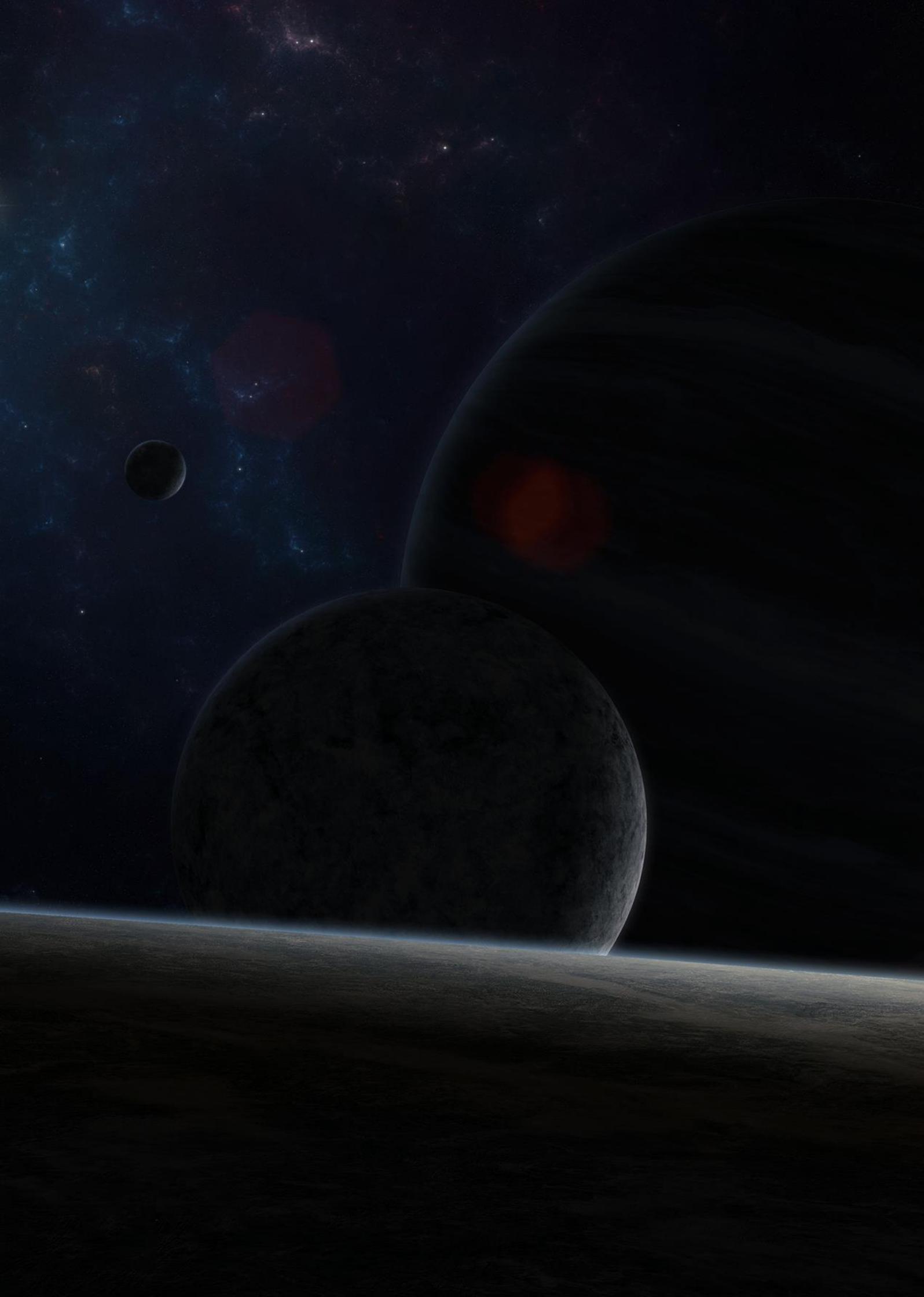
IMPERIUMS

AUFSTIEG DER SCHWARZEN SONNE



ABENTEUER SKRIPT

**STAR
WARS**
ROLEPLAYING





STAR WARS
**AM RANDE DES
IMPERIUMS**

ROLLENSPIEL



ABENTEUERBUCH

INHALTSVERZEICHNIS

Einleitung	1	Die Ausrüstung erhalten	10
Abenteuerzusammenfassung	1	Die Suche beginnt	11
Der Auftrag	2	Die Suche beginnt: Das Gebäude finden	12
Optionale Begegnung: Ein anderer Anfang	3	Diatek Sicherheit	15
Optionale Begegnung: Vorbereitungen	5	Der Einbruch	18
Coruscant	8	XP	21

CREDITS

Geschrieben von Dave "RebelDave" Brown
Zusätzlicher Bearbeitung und Entwicklung von Lan "GM Hooly" Houlihan
und der Unterstützung des wunderbaren Forum Goers im FFG Forum
Übersetzung von Norcon
Design und Ergänzung von Norcon
<http://turamarth.de/starwars/forum/>
Version: 1.0

Alle Rechte liegen bei Fantasy Flight Games, Ulisses und Disney.
Dies ist ein Fanmade-Projekt, mit dem kein kommerzieller Profit verfolgt wird.

AUFSTIEG DER SCHWARZEN SONNE

ABENTEUERZUSAMMENFASSUNG

Der Aufstieg der Schwarzen Sonne ist ein Abenteuer für das Rollenspiel **STAR WARS: AM RANDE DES IMPERIUMS**. Es ist als Auftakt und Setup für das Abenteuer **Unter der Schwarzen Sonne** und deckt eine Reihe möglicher Aktivitäten ab, die die Spieler zu Beginn des oben genannten Abenteuers letztendlich in der Einrichtung der Schwarzen Sonne landen können.

WOOKIEEPEDIA IST DES SPIELLEITERS BESTER FREUND

Wenn es darum geht mehr Informationen über Charaktere und Orte in diesem Abenteuer herauszufinden, ist es für den Spielleiter eine gute Idee sich auf der Webseite www.starwars.wikia.com (oder auf Deutsch www.jedipedia.de) umzusehen. Neben Artikeln über viele der hier erwähnten Planeten, Städte und Individuen, gibt es dort auch Schiffspläne, Karten für Landbuchten und vieles mehr.

HANDOUTS UND WEITERE MATERIALIEN

Ich habe neben den Handouts noch Internetseiten erstellt, welche über gewisse Planeten und Handelsstraße einen Überblick geben. Der Charakter konnte die Datenbank des Schiffscoputer durchsuchen und musste dazu eine Computer-Probe ablegen. (Ich wollte es ein wenig spielerischer gestalten und nicht einfach rausrücken). Da die Seiten aufwändig, umfangreich und die Verlinkungen zu Internetseiten mit der Zeit veraltet sind, habe ich davon abgesehen, sie hier im Abenteuerbuch hinein zu schreiben. Jedoch jeder, der daran interessiert ist, kann mich anschreiben. Kommt dazu einfach in unser Forum und schreibt mir.

Link: <http://www.turamarth.de/starwars/forum/index.php>

KARTENMATERIALIEN

Ich erhebe auf die Richtigkeit keinen Anspruch. Die von mir erstellten Karten basieren auf meinem Verständnis oder dem, was ich an Informationen finden konnte. Es ist daher schon sehr wahrscheinlich und zutreffend, dass die Genauigkeit, an der einen oder anderen Stelle, nicht optimal ist. Daher seht es mir bitte nach.

DAS PYKE SYNDICATE

Das Pyke-Syndikat ist eine kriminelle Vereinigung von Gewürzhändlern, die in ihrer Heimatwelt Oba Diah ansässig ist, einem System, das sich etwas außerhalb des Kessel-Runs befindet. Ihre Reichweite bei der Verteilung von Gewürzen dehnte sich auf die gesamte Galaxis aus. Das Pyke-Syndikat wurde von Lom Pyke geführt und bestand ausschließlich aus Mitgliedern der Pyke-Spezies. Die Organisation hatte eine Allianz mit dem Schatten Kollektiv geschlossen, einem kriminellen Syndikat, das während der Klonkriege von Darth Maul und Savage Opress gegründet worden war.

Kürzlich floh ein Nikto-Kopfgeldjäger, der eine Ladung Gewürz transportieren sollte, mit der Lieferung, was den Pykes viel Geld und einen gewissen Ruf kostete. Während die Pykes ein Beispiel für diesen Kopfgeldjäger statuieren wollten, stellte sich bald heraus, dass er einen Alias verwendete. Es wurde auch entdeckt, dass der Kopfgeldjäger Verbindungen zur kriminellen Organisation der Schwarzen Sonne hatte.

Die Pykes haben die SCs beauftragt, zur galaktische Hauptstadt Coruscant zu reisen, den Weg in eine Einrichtung der Schwarzen Sonne zu finden, die Daten zu stehlen, die die wahre Identität des Kopfgeldjägers enthüllen, und sie an ihren Kontakt auf dem Planeten, einen Besalisk Hacker, mit dem Namen "Chopper" zu übergeben. Sobald die Daten analysiert und der Name des Kopfgeldjägers ermittelt wurde, müssen die SCs den Kopfgeldjäger aufspüren und sich um ihm kümmern ...



DER AUFTRAG

„Coruscant, der ganze Planet ist eine einzige große Stadt. Es gibt die obere Ebene und es gibt die untere Ebene. Und je tiefer du kommst, desto gefährlicher wird es. Selbst für einen Jedi!“

- Ric Olié zu Anakin Skywalker

EPISODE I: DER AUFTRAG

OPTIMALE BEGEGNUNG: EIN ANDERER ANFANG

Der Start dieses Abenteuer kann der Auftakt zu in einer bestehenden Kampagne sein oder auch für sich alleinstehend gespielt werden. Dieser Abschnitt knüpft an das Abenteuer **Rendezvous auf Ord Mantell** an. Bargos (oder alternativ ein anderer Auftraggeber) gab den Abenteurern den Auftrag, einen Wissenschaftler abzuholen. Doch dort angekommen, mussten sie feststellen, dass ein reicher und mächtiger Konzernmagnat den Professor zu seinem Anwesen eingeladen hatte. Neben einer unerwarteten Begegnung mit einer Rebelenpilotin, Kopfgeldjägern und Sicherheitskräften des Planeten und des Imperiums, drangen sie in das Anwesen des Magnaten ein und befreiten den Wissenschaftler. Mit viel Geschick und auch Glück, entkamen sie den Verfolgern und sprangen in den Hyperraum, bevor die Wachtschiffe des Imperiums sie erfassen konnten.

Nach einigen Sprüngen durch verschiedene Systeme, warten sie ab und verfolgen die Kommunikation auf den offenen Kanälen. Zwischenzeitlich wendet sich der Wissenschaftler wieder seiner Arbeit zu und stößt dabei überraschend auf ein Problem, das er nicht lösen kann. Denn das Gerät, welches antiker Herkunft ist, benötigt einen Code für die Freischaltung des Interface. Mit vielen Fragen ausgestattet, sendeten sie eine Nachricht an ihren Auftraggeber Bargos der Hutte. Dieser antwortet und gibt ihnen die Weisung, mit dem Wissenschaftler nach Oba Diah zu fliegen. Dort sollen die Abenteurer sich mit einem Vertreter des Pyke-Syndikats treffen. Denn dieser hat die Möglichkeit, den Kontakt zu einem bestimmten Hacker herzustellen, der sich mit antiker Verschlüsselung auskennt. Als Gegenleistung für diesen Kontakt verlangt der Vertreter die Erledigung eines eigenen Auftrags. Eine Bezahlung wird als Bonus in Aussicht gestellt.

Lese bei Erhalt der Nachricht den Text vor oder beschreibe die Situation mit eigenen Worten:

Ihr sitzt zusammen in der Longe eures Schiffes, als die Nachricht eures Gönners Bargos der Hutte über Hyperraumkommunikation eintrifft. Mit einer Bestätigung am Komterminal summt der Holoprojektor auf und eine wuchtige Gestalt erscheint in blasser Transparenz. Der tiefe Klang seiner Stimme ist zu hören und mit einer Verzögerung von wenigen Sekunden setzt der Übersetzer ein.

„Ich freue mich über eure erfolgreiche Arbeit auf Ord Mantell! Die Daten, die ihr gesendet habt sind jedoch nicht so erfreulich. Ohne eine Entschlüsselung sind die restlichen Daten wenig wert. Doch ich habe eine Lösung gefunden, wie das Problem zu lösen ist.

Ihr trefft euch mit einem Vertreter des Pyke-Syndikat, der euch eure Aufgabe erklären wird. Wenn ihr den Auftrag erfolgreich erledigt, bekommt ihr einen Lohn dafür und ich die Problemlösung.

Fliegt also nach Oba Diah und lasst den Professor dort, bis ihr den Auftrag erledigt habt. Hört genau zu, was er euch zu sagen hat. Ich höre von euch, wenn ihr erfolgreich wart.“

Das Licht erlischt und das Summen des Projektors endet.



DIE SCS KOMMEN INS SPIEL

Um die SCS in das Abenteuer einzubeziehen, gibt es je nach Gruppe verschiedene Möglichkeiten. Die Verpflichtung kann dabei eine große Rolle spielen; vielleicht schuldet die Gruppe den Pykes oder einem ihrer Mitarbeiter einen Gefallen, vielleicht werden sie erpresst, um zu helfen, oder sie könnten einfach für die Aufgabe angeheuert werden. Der SL (Spielleiter) sollte die Situation auf die jeweilige Gruppe zuschneiden und dabei die Motive und früheren Aktionen, den Ruf, die Verpflichtungen und den Spielstil berücksichtigen.

Sobald die Spieler zugestimmt haben oder gezwungen wurden, den Job anzunehmen, können sie den Pyke-Vertreter oder einen ihrer Agenten oder Mitarbeiter an einem Ort treffen, der für die Spieler-Gruppe günstig ist. Lese bei der Ankunft am angegebenen Ort den Text (rechte Seite, rotes Feld mit goldener Schrift) für die Spieler vor.

Nach dieser Einführung haben die Spieler die Möglichkeit, Fragen zu stellen. Dies ist eine Gelegenheit, den Spielern Hinweise zu geben, die sie möglicherweise benötigen, und weitere Informationen zu sammeln, die sie möglicherweise benötigen, um ihre Arbeit zu erleichtern. Wenn die Spieler irgendwelche Fragen haben, kann der Pyke-Vertreter helfen. Folgend findest du einige Beispielfragen und Antworten.

Wer ist dieser Kopfgeldjäger?

"Wir wissen nur, dass er ein Nikto und ziemlich gefährlich ist. Er gab seinen Namen als Kree'aso Nakrea an, aber wir wissen, dass dieser Name falsch ist."

Wo ist das Gebäude mit den Daten?

"Wir wissen das nicht genau, was wir aber wissen ist, dass es sich um ein kleines Geschäftsviertel im Quadrant 715 handelt. Es sollte nicht allzu schwer sein, herauszufinden, um welches Gebäude es sich handelt. Wahrscheinlich ist es gut bewacht und gesichert."

Wie erhalten wir die Informationen?

"Nun, das ist wirklich eure Aufgabe. Schließlich seid ihr dafür hier, nicht wahr? Wir wissen, dass ihr euch auf jeden Fall einschleichen müsst. Ein Datenunterbrecher zum Erfassen und Speichern der Informationen wäre ein Muss, da ihr sie vom Standort entfernt, und ich nehme an, dass ein Computerhacker, der entwickelt wurde, um die Sicherheit des Systems anzugreifen, nicht schaden würde. Aber ihr müsst zuerst wissen, wie die Sicherheitsprotokolle lauten."

Was machen wir, wenn wir die Daten haben?

"Bringt diese zu unserem Kontakt auf Coruscant. Sein Name ist Chopper. Er sollte es entschlüsseln und euch sagen können, wer der Kopfgeldjäger wirklich ist ... dann müsst ihr ihn finden und ihn idealerweise zu uns bringen ... oder erledigt ihn, wenn nötig."

Wie viel bekommen wir bezahlt?

"Nun, das hängt davon ab, wie gut ihr wirklich abschneidet. Aber wenn die Situation zu unserer Zufriedenheit gelöst ist, können wir euch unseren Dank für die Summe von ... sagen wir mal ... 5000 Credits aussprechen."

Zunächst möchte ich Sie in unserem Haus begrüßen. Wir danken Ihnen, dass Sie kurzfristig kommen konnten. Nun, da wir auf die Höflichkeiten verzichtet haben, wollen wir uns dem Geschäft zuwenden, das uns bevorsteht.

Sie wurden hier gefragt, weil wir glauben, dass Sie die Fähigkeiten haben, die wir benötigen, und sie wurden sehr empfohlen.

Ihre Aufgabe besteht aus zwei Teilen. Zunächst reisen Sie nach Coruscant, erlangen dort Zutritt zu einem Gebäude der Schwarzen Sonne, greifen auf deren Systeme zu und rufen so viele Daten wie möglich über den derzeit gesuchten Kopfgeldjäger ab. Es ist wahrscheinlich, dass die Daten stark verschlüsselt sind. Dies sollte Sie nicht interessieren, da wir einen sehr kompetenten Ansprechpartner für Coruscant haben, der in der Lage sein sollte, die Daten unverzüglich für uns zu entschlüsseln, sobald sie in unserem Besitz sind. Ihre Aufgabe ist es, einfach die Daten zu erfassen und an ihn zu liefern. Sobald er sie entschlüsselt hat und die Identität des Kopfgeldjägers festgestellt wurde, sollten Sie ihn, wenn möglich, fangen. Gibt es Fragen?

OPTIMALE BEGEGNUNG: VORBEREITUNGEN

Wenn die Spieler ein Schiff benutzen, sollte beachtet werden, dass das Anfliegen auf der Imperialen Hauptwelt mit einem Schiff, dessen Dokumente nicht mit der Besatzung oder den Aufzeichnungen von BoSS übereinstimmen, eine gefährliche Angelegenheit sein kann, da die Behörden auf Coruscant möglicherweise gründlicher vorgehen als ihre äußeren Randgegenstände. Infolgedessen möchten die SCs möglicherweise Anstrengungen unternehmen, um diesen Umstand für alle Fälle zu beheben.

Für den Fall, dass die Spieler in einem weniger als legal erworbenen Schiff operieren, kann diese Diskrepanz auf verschiedene Weise behoben werden, wie in *Fly Casual* beschrieben wird. Beispielsweise durch Verwendung gefälschter Dokumente, indem der Transponder des Schiffes geändert und direkt in die BoSS-Aufzeichnungen gehackt wird, um die Schiffskennung zu ändern.

FALSCHES PAPIER

Möglicherweise möchten die Charaktere einen Kaufvertrag fälschen, in dem das Schiff und der Name der oder des Spielercharakters eingetragen ist. Dies ist wahrscheinlich die billigste, einfachste und leiseste Methode; es hat jedoch seine eigenen Probleme.

Bei der Vorlage der gefälschten Papiere können die Dokumente offensichtlich Verdacht erregen, es sei denn, die SCs haben sich bemüht, die Aufzeichnungen von BoSS mit denen der gefälschten Dokumente abzustimmen. Jedes BoSS-Personal, das die Dokumente zu genau betrachtet, kann leicht seine Rechtswidrigkeit feststellen.

Lass die Inspektoren eine Wahrnehmungs-Probe gegen die Infiltrations-Probe der Person durchführen, die die gefälschten Dokumente erstellt hat, sei es der SC selbst oder ein Dritter. Möglicherweise möchte der SL (Spielleiter) diesen Prozess umkehren und die SCs eine Infiltrations-Probe durchführen lassen, der die Wahrnehmung des Inspektors widerspiegelt. Wenn dies der Fall ist, kehre die folgenden Ergebnisse um.

✦ kann dazu führen, dass die Spielercharaktere überführt wurden, und die Behörden werden alle Anstrengungen unternehmen, um sie zu verhaften. Wohlgermerkt aus Sicht der Inspektoren. Jede ✨ würde jedoch dazu führen, dass die Inspektoren verlangen, dass die Spieler die BoSS-Aufzeichnungen sofort aktualisieren, anstatt sie zu verhaften. Zu diesem Zeitpunkt ist der Trick möglicherweise am Ende, da die Spieler nicht nachweisen können, dass sie rechtmäßige Eigentümer sind. Dies würde die einzige Möglichkeit sein, ihre sozialen Fähigkeiten einzusetzen, um an den Beamten vorbeizukommen, bevor diese verlangen, dass die Spielercharaktere ihre Angaben hier und jetzt aktualisieren. ▼ führt offensichtlich dazu, dass die Inspektoren die Geschichte des Spielercharakters akzeptieren, während ♣ dazu führen kann, dass die Inspektoren anbieten, die BoSS-Aufzeichnungen für sie zu aktualisieren.



TRANSPONDER

Der Charakter möchte möglicherweise versuchen, Transpondercodes zu ändern, zu maskieren oder hinzuzufügen, die in den Sublicht-Triebwerken des Schiffes enthalten sind. Die Spieler-Charaktere können sich auch darauf verlassen, dass einer ihrer Ansprechpartner diese Arbeit für sie ausführt. Dies funktioniert wie in *Fly Casual* beschrieben.

Das Hinzufügen oder Ändern des Transpondercodes (vorausgesetzt, die Spieler haben einen geeigneten Code, um ihn zu ändern) ist eine **schwierige** (◆◆◆) **Mechanik-Probe**, um auf das Transpondersystem zuzugreifen, gefolgt von einer **sehr schwierigen** (◆◆◆◆) **Computertechnik-Probe**, um den neuen Code anzupassen oder in das System hinzuzufügen.

Alternativ ist das Maskieren eines Transpondercodes eine **mittelschwere** (◆◆) **Computertechnik-Probe**, die jedoch mehr unerwünschte Aufmerksamkeit auf sich ziehen kann, da das Schiff anscheinend überhaupt nicht mehr legal ist!

Wenn die Spieler diese Änderungen nicht selbst vornehmen möchten, müssen sie jemanden finden, der dies für sie tut. Ein **mittelschwere** (◆◆) **Straßenwissen-Probe** an jedem lokalen Weltraumhafen mit entsprechend zweifelhafter Herkunft und Größe führt zu einer Reihe von Hinweisen auf Personen, die möglicherweise helfen können. Diese Art von Service ist jedoch nicht besonders günstig, und je teurer der Hacker ist, der den Job ausführt, desto besser ist der Job. Wenn die Spieler versuchen, jemanden zu finden, der die Aufgabe für sie erledigt, lassen Sie die Spieler die oben genannte Straßenwissen-Probe durchführen. Wenn sie bestehen, lese Folgendes ihnen vor oder beschreibe es in eigenen Worten:

Ein Ingenieur schlägt Jobel vor, nachdem er sich in den anderen Teilen des Weltraumhafens umgesehen hat. "Er ist ein zappeliger Bothaner, aber wirklich gut in dem, was er tut. Nicht übermäßig teuer, das nicht, je nachdem, was Sie haben wollen. Er ist jedoch paranoid. Sie müssen sich bei ihm lieb Kind machen, bevor er sich öffnet. Er ist zur der Bühne. Er denkt, BoSS ist an jeder Ecke und beobachtet jede seiner Bewegungen."

Datapad



EIN JOB FÜR JOBEL

Jobel ist in einer der Kantinen des Weltraumhafens zu finden, und man muss nicht lange suchen, um ihn einsam in einer dunklen Ecke zu finden und einen Drink mit feinem Corellian Whiskey zu sich zu nehmen. Er beobachtet verstohlen den Raum und bleibt für sich.

Jobel ist ein Schiffsenthusiast; Es ist ein bisschen eine Obsession für ihn. Sein besonderes Interesse gilt den von Corellianern hergestellten Schiffen aller Schiffsbauer des Corellianischen Sektors. Er hat festgestellt, dass er sehr geschickt darin ist, die Transponder auf Schiffen zu optimieren, und hat diese Fähigkeit genutzt, um seinen Lebensunterhalt zu bezahlen. Er ist sich jedoch auch sehr bewusst, dass seine Handlungen höchst illegal sind.

Jobel dazu zu bringen, den Job anzunehmen, ist eine Aufgabe für sich. Er ist paranoid und nervös und hilft nur ungern jedem, der sich ihm nähert, bis zu dem Punkt, dass bei direkter Annäherung seine Paranoia in Fahrt kommt und er aus der Situation fliehen wird, um in den kleinen umliegenden Straßen des Weltraumhafens zu verschwinden. Wenn er flieht, kennt Jobel das Gebiet wie seine Westentasche, und seine Suche nach ihm ist ein Wahrnehmungs- oder Überlebens-Probe, dem Jobels Heimlichkeit plus ■ ■ für seine Kenntnis des Gebiets widerspiegelt. Sobald er gefunden wurde, werden alle nachfolgenden Proben aktualisiert, um sein Vertrauen zu gewinnen.

Die Grundschwierigkeit, um Jobels Vertrauen zu gewinnen, ist **schwierig** (◆◆◆). Es gibt eine Reihe von Ansätzen, die die Spieler verfolgen können, und es wird empfohlen, diese über einen Vermittler durchzuführen. Mit dem Aufwand von ☹☹ kann bei der ersten Straßenwissen-Probe ein Vermittler gefunden werden, der einen Ansprechpartner findet, der die erforderlichen Änderungen vornehmen kann.

Die Spielercharaktere können versuchen, ihn zum Entspannen zu bewegen, indem sie ihm ein paar Getränke kaufen. Der Bothaner trinkt gern, und für jede Stunde, die er mit Corellian Whiskey "geschmiert" wird, wird ein für die Überprüfung der sozialen Fähigkeiten hinzugeführt, um sein Vertrauen zu gewinnen.

Die Spielercharaktere möchten ihn möglicherweise auch entspannter machen, indem sie auf seine Liebe zu Schiffen ansprechen. Wenn er ein Gespräch über sein Lieblingsthema aufnimmt, kann er sich entspannen und die Spieler für ihn begeistern. Dies führt auch zu einem für alle sozialen Fähigkeitsproben, um das Vertrauen von Jobel zu gewinnen. Jobel zu bedrohen mag funktionieren, aber die Spielercharaktere müssen ein Auge auf ihn haben, da er sonst ausbüchsen und mit Leichtigkeit in den Seitengassen verschwinden wird. Wenn die Spielercharaktere es schaffen, dass Jobel ihnen hilft, berechnet er 2500 Credits für die Arbeit und 500 Credits, wenn die Spieler ein BoSS-Daten-Pad benötigen, falls sie keines haben. Er kann bis zu 2000 bzw. 250 hinunter gehandelt werden, weigert sich jedoch, Kaufverträge zu fälschen, da diese Art von Arbeit nicht sein Kompetenzbereich ist und diese Methode eine Beleidigung seiner Fähigkeiten darstellt. Wenn es vorgeschlagen wird, wird er beleidigt und sein Preis wird verdoppelt.

JOBEL - BOTHAN HACKER [RIVALE]



Werte:

Rasse: Bothaner (m)

Fertigkeiten: Computertechnik (●●●●●), Coolness (●◆),

Mechanik (●◆◆◆), Infiltration (●◆◆ - ■),

Heimlichkeit (●◆) Straßenwissen (●◆◆◆).

Talente: Bypass-Sicherheit (Entfernt ■ von allen Computer- oder Infiltrations-Proben, um die Sicherheit zu umgehen; gewährt auch für seine Arbeit an Transpondern).

Fähigkeiten: keine

Ausrüstung: Hackerausrüstung

Waffe: Betäubungs-Blaster (◆◆) (Leichte Fernkampfaffen; Schaden 6; Kritisch -; Reichweite: Kurze; Betäubungsschaden)



JOBEL
RIVALE

2	2	4	3	2	1
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION		WUNDEN		VERTEIDIGUNG	
2		12		- -	

Fertigkeiten:
 Computertechnik (●●●●●), Coolness (●◆),
 Mechanik (●◆◆◆), Infiltration (●◆◆ - ■),
 Heimlichkeit (●◆), Straßenwissen (●◆◆◆).

Talente: Bypass-Sicherheit (Entfernt ■ von allen Computer- oder Infiltrations-Proben, um die Sicherheit zu umgehen.)
 Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Hackerausrüstung
 Waffen: Betäubungs-Blaster (◆◆)
 (Fernkampfaffen [Leicht]; Schaden 6, Kritisch -; Reichweite [Kurz]; Betäubungsschaden)



CORUSCANT

Astronavigationsdaten: Coruscant-System,

Coruscant-Sektor, Kernwelten

Umlaufzeit: 368 Tage pro Jahr/24 Stunden pro Tag

Regierung: Galaktisches Imperium

Bevölkerung: 1 Billion (68 % Menschen, 32 % Sonstige)

Amtssprache: Basic

Gelände: Stadtplanet

Wichtige Städte: Imperiale Hauptstadt

Sehenswürdigkeiten/ bekannte Orte: Senatsdistrikt, Imperialer Palast, Ruinen des Jedi-Tempels, Unterwelt, Manarai-Berge, Unsichtbarer Sektor

Wichtige Exportprodukte: Kulturgüter, Luxusgüter, Hyperantriebstechnologie, Regierung und Verwaltung

Wichtige Importprodukte: Nahrungsmittel, Rohstoffe, Trinkwasser

Handelsrouten: Martial-Kreuz, Shawken-Spur, Koros-Frachtroute, Metellos-Handelsstraße, Perlemianische Handelsstraße, Corellianische Schnellstraße

Besonderheiten: Die meisten Gebäude sind künstlich klimatisiert. Aufgrund des instabilen Klimas wird die Stadt regelmäßig von Wirbelstürmen heimgesucht.

Hintergrund:

Wenn das Universum ein helles Zentrum hat, dann ist es Coruscant – ein uralter, reicher und mächtiger Kernweltenplanet, der seit den Morgenstunden der Republik als Hauptstadt der Galaxis gilt und diesen Titel seit tausenden von Generationen verteidigt. Unter der Herrschaft des Imperiums wurde Coruscant in „Imperial Center“ umbenannt und entwickelte sich als Stützpunkt der unzähligen Streitkräfte im Dienste Imperator Palpatines zu einem noch größeren Machtzentrum.

Jahrzehntausendlang hat die Zivilisation das Bild des Planeten geprägt. Von seiner ursprünglichen Biosphäre ist so gut wie nichts mehr übrig. Selbst die Ozeane sind verschwunden, ausgetrocknet, verschmutzt oder umgeleitet in ein Labyrinth aus Zisternen, Rohren, Leitungen und Wasserreservoirs. Wo sie einst waren, umspannt nun eine Metropole von monumentalen Ausmaßen den Globus von Pol zu Pol. Was von der einheimischen Fauna noch übrig ist – Falkenflügler, Kabelwürmer, Duracretschnecken und andere Kreaturen –, hat sich vollständig seiner künstlichen Umwelt angepasst.

Coruscants „Planetenstadt“ bedeckt fast jeden Quadratmeter der Oberfläche. Wolkenkratzer ragen kilometerweit empor, während sich zahllose Ebenen und Unterebenen bis in das Herz des Planeten bohren. Eine Billion intelligente Lebensformen (nach offiziellen Schätzungen) nennen



Coruscant ihre Heimat, inoffizielle Zahlen sind jedoch weitaus höher. Man vermutet, dass Coruscant in grauer Vorzeit die Heimatwelt der ersten Menschen war, und auch heute machen Menschen, unterstützt von Palpatines Anti-Alien-Politik und dem weitverbreiteten Rassismus, den größten Teil der Bevölkerung des Hauptstadtplaneten aus. Der Rest setzt sich aus zahllosen verschiedenen Spezies aus allen Winkeln der Galaxis zusammen.

Obwohl Coruscants Polkappen noch immer gefrorenes Wasser enthalten, müssen unzählige Megatonnen an Nahrung und Trinkwasser importiert werden, um die hungrige Bevölkerung tagtäglich zu ernähren. Im Gegenzug exportiert Coruscant Soldaten, Bürokraten und eine überwältigende Menge an Kulturgütern, die galaxisweit das gesellschaftliche Leben prägen.

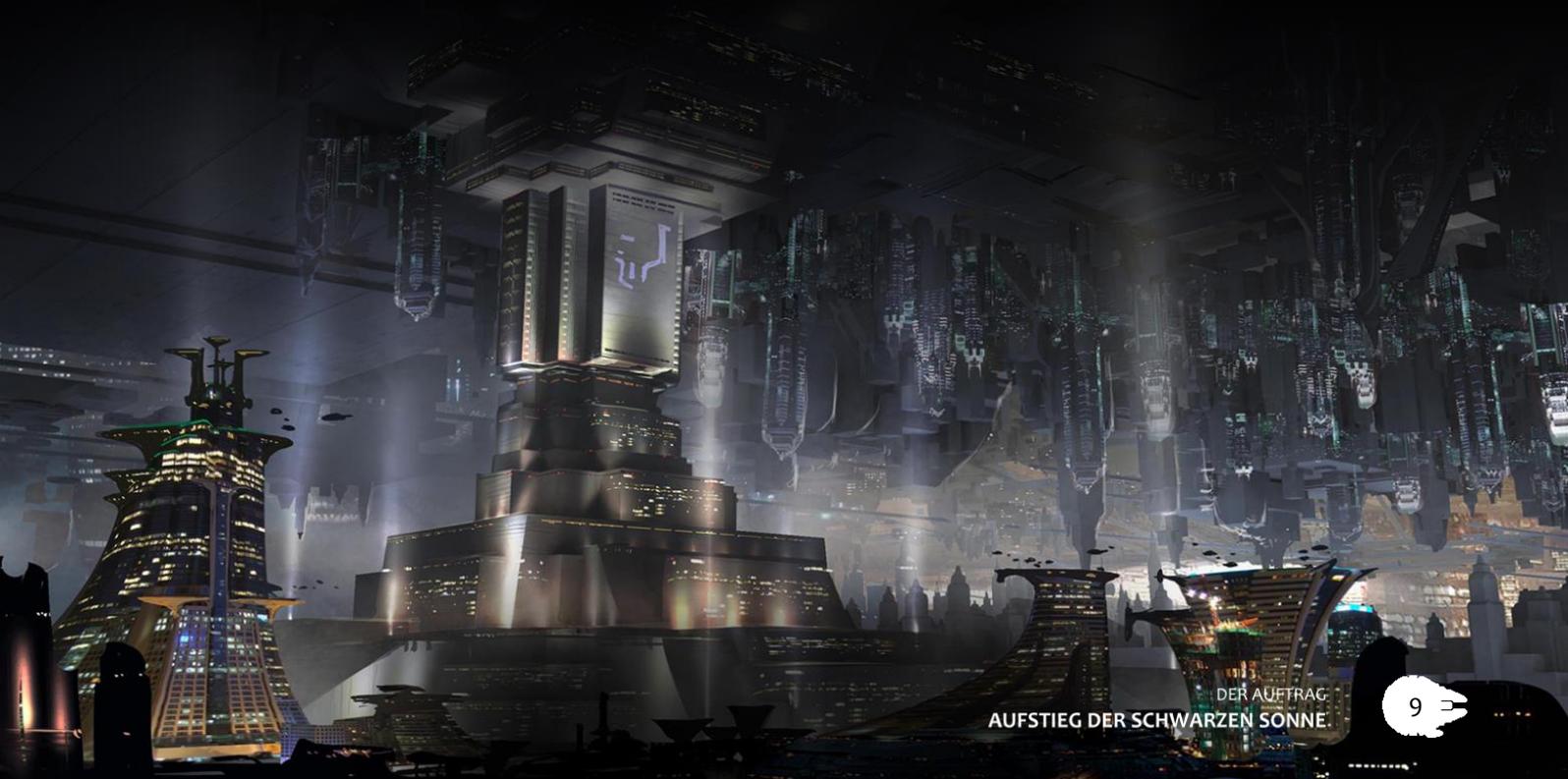
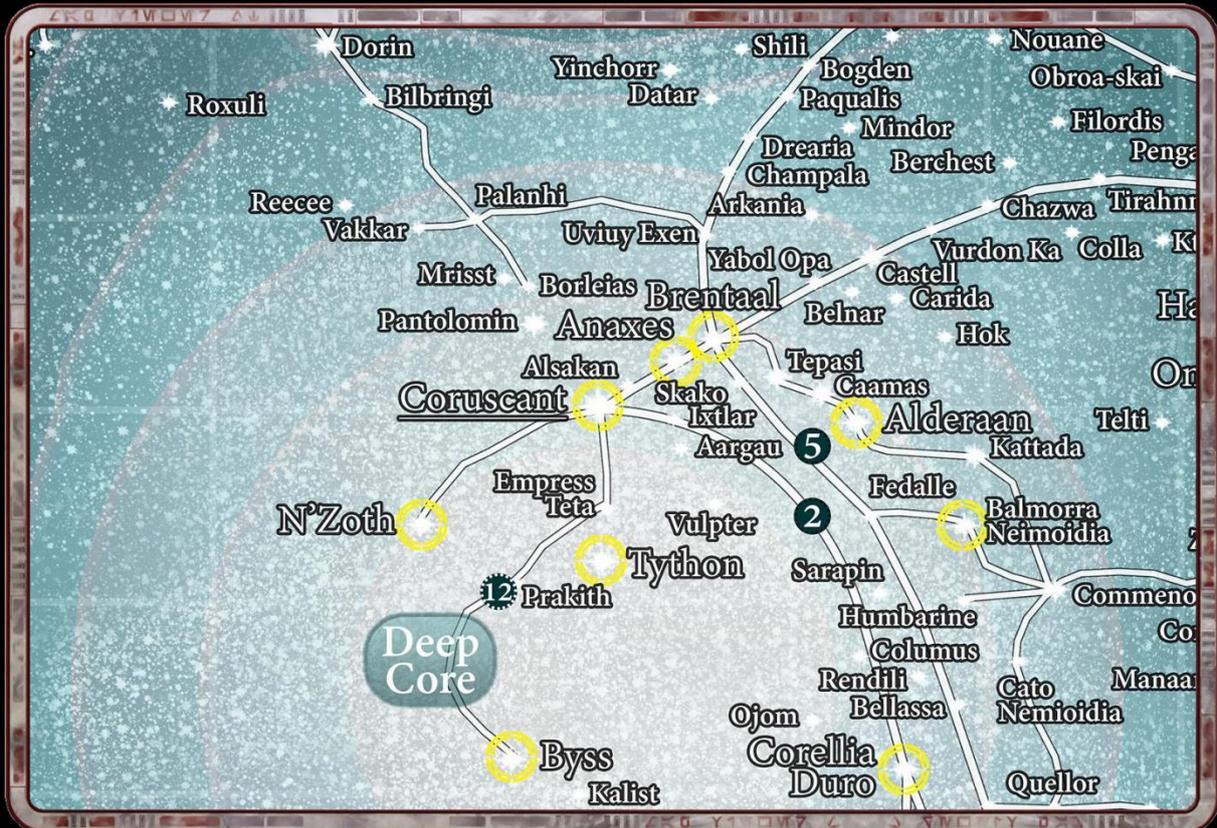
Mit dem Aufstieg des Imperiums wurde Coruscant mehr und mehr zu einer Militärbasis. Verteidigungsplattformen, Schwärme von Kriegsschiffen und ein nahezu undurchdringlicher Planetenschild umringen den Globus.

Auch unter imperialem Regime ist Coruscants Unterwelt legendär. Vom einfachen Verbrecher, der wie ein wildes Tier auf den untersten Ebenen haust, reicht sie bis hin zu den mächtigen Bossen galaxisumspannender Verbrechersyndikate.

IM ZENTRUM DER GALAXIS?

Das galaktische Kartographiesystem weist jedem Stern die Koordinaten X, Y und Z zu. Diese beziehen sich auf die „Ost-West“-Achse, die „Nord-Süd“-Achse sowie die Höhe auf der galaktischen Scheibe. Coruscant hat die Koordinaten 0,0,0 und ist damit Mittelpunkt der galaktischen Kartographie. Dennoch ist es mehr als 10.000 Lichtjahre vom tatsächlichen Gravitationszentrum der Galaxis entfernt, sehr zum Missfallen vieler Kartographen (vor allem derer aus dem Äußeren Rand). Allerdings sind Veränderungen bei einem so fest verankerten System höchst unwahrscheinlich.

CORUSCANT



DIE AUSRÜSTUNG ERHALTEN

Jeder SC mit einem Hauch von Computerkenntnissen weiß, dass das Hacken in ein sicheres System und das Erfassen von Daten einige Spezialwerkzeuge erfordert. Während die Hacker-Ausrüstung das bloße Minimum ist, können einige andere Werkzeuge die Aufgabe viel einfacher machen.

Ein Codeknacker (**AM RANDE DES IMPERIUMS** Hauptbandbuch, Seite 186) würde eine viel schnellere Methode zum Herunterladen der Daten ermöglichen, ganz zu schweigen von der Frage, welche Daten zu übernehmen sind, eine Aufgabe, die eine "Vor-Ort-Entschlüsselung" und Zeit erfordert, welche die Spieler nicht haben. Das Gerät kann dem Hacker auch helfen, indem es den Protokollen auf dem Codeknacker einfach ermöglicht, die Daten in ihrer verschlüsselten Form zur späteren Entschlüsselung zu verwenden. Eine **mittelschwere** (◆◆) **Straßenwissens-Probe** ermöglicht es den Spielern, jemanden zu finden, der bereit ist, ihnen einen dieser illegalen Gegenstände zu verkaufen.

Ein weiteres Stück Technologie, die von Nutzen sein kann, ist der Computer-Spike (siehe rechts, **Der Computer Spike**-Eintrag). Es ist zu beachten, dass die Effektivität eines Computer-Spikes ohne eine ordnungsgemäße Auswahl der im Zielsystem enthaltenen Sicherheitsprotokolle eingeschränkt sein kann. Der Versuch, einen Computer-Spike ohne die Sicherheitsprotokolle zu verwenden, führt zu einem vollständigen Upgrade der Schwierigkeitsüberprüfung sowie zu weiteren Anpassungen der Schwierigkeit der endgültigen **Computerproben**, die durch die Erstellung generiert wird.

Die Tatsache, dass diese beiden Gegenstände illegal sind, könnte es für die Spieler sinnvoller sein, sie zu beschaffen, sobald sie sich auf Corsucant befinden, was in der Unterwelt des imperialen Zentrums keine schwierige Aufgabe sein sollte. Ein Beispiel für die von der Schwarzen Sonne verwendeten Sicherheitsprotokolle zu erhalten, ist jedoch eine andere Angelegenheit. Vorausgesetzt, die Spieler haben es geschafft, diese Ausrüstung zu erhalten, sollte die tatsächliche Hacker-Probe am Ende des Abenteuers wie folgt geändert werden:

- SCs haben einen Codeknacker: ■
- SCs haben einen Computer-Spike: ■
- SCs haben die benötigten Protokolle: ■.

Wenn sie nicht über die Fähigkeiten verfügen, den Computer-Spike selbst zu erstellen, sollte es nicht schwierig sein, jemanden zu finden, der einen für sie zu einem Preis von 300-500 Credits herstellt.

DER COMPUTER-SPIKE

Eines der wichtigsten Werkzeuge eines vorbereiteten Hackers ist ein guter Computer-Spike. Diese Einweggeräte führen automatisierte Funktionen aus, z.B. das Überfluten eines Netzwerks mit Abfalldaten, um die Bewegungen des Hackers zu maskieren, und sind auf ein Ausbrennen ausgelegt, um zu verhindern, dass der Angriff von den Netzwerkadministratoren zurückverfolgt wird. Computer-Spikes werden für eine bestimmte Aufgabe erstellt und in der Regel sorgfältig auf ein bestimmtes Netzwerk kalibriert. Hacker passen ihre Spikes an Variablen wie das elektromagnetische Feld eines bestimmten Planeten oder lokale Kommunikationsverkehrsmuster an, die selbst die geringste Signalmodulation verursachen können.

Um einen eigenen Computer-Spike vorzubereiten, benötigen die SCs Zeit zum Arbeiten sowie die entsprechenden Materialien, um ihn nach ihren Vorgaben zu konstruieren und zu programmieren. Die Materialien sind einfach genug zu erwerben; Sie können von Datenpads und anderen elektronischen Geräten wieder verwendet werden. Der Kauf von genügend Geräten, um den Spike auf diese Weise zu bauen, kostet ungefähr 300 Credits. Die Materialien können bei einigen Fachhändlern für die Hälfte dieser Kosten erworben werden, vorausgesetzt, die SCs sind bereit, sich die Zeit zu nehmen, einen zu finden.

Die Arbeit zur Herstellung des Spikes dauert mindestens zehn Stunden, kann jedoch bei Bedarf auf wenige Stunden fiebriger Arbeit beschleunigt werden. Wenn Sie dies tun, wird die Computerprobe um ■ erweitert, um den Spike zu erstellen. Nachdem diese Überlegungen abgehandelt wurden, muss eine **schwierige** (◆◆◆) **Computertechnik-Probe** durchgeführt werden, um den Spike zu erstellen. Der Schöpfer des Spikes sollte dann die Ergebnisse der Prüfung mit der folgenden Tabelle vergleichen, um festzustellen, welchen Bonus der Spike während der Hacker-Arbeit gewährt.

Kosten	Ergebnis
★	Jeder ★ auf der Computerprobe addiert einen ■ zu einem durch den Computer-Spike unterstützten Hacken-Versuch.
🔄 oder 🔍	Entferne einen ■ aus der Computerprobe. Diese Option kann mehrfach ausgewählt werden, wobei für jede nachfolgende Auswahl eine weitere Option 🔄 erforderlich ist.
🔧	Ein subtiler Defekt in der Herstellung des Spikes kann zu Komplikationen bei seiner Verwendung führen. Mit dem Spike wird ■ zur Computerprobe hinzugefügt. Diese Option darf nur einmal ausgewählt werden.
🛠️	Ein schwerwiegender Fehler in der Konstruktion des Geräts führt bei einer Computerprobe dazu, dass bei der Benutzung des Computer-Spike ein einzelnes Upgrade einer Überprüfung durchgeführt wird. Diese Option darf nur einmal ausgewählt werden.



DIE SUCHE BEGINNT

„Ich wüsste nicht, was ich da unten soll. Da war ich schon und ich garantiere dir, du vergisst das Tageslicht und auch jedweddes Gefühl für eine Uhrzeit!“

- Han Solo, Captain des Rasenden Falken



EPISODE II: DIE SUCHE BEGINNT

DAS GEBÄUDE FINDEN

Die Pykes haben den SCs eine ungefähre Vorstellung davon gegeben, wo sich das Gebäude befindet, insbesondere in Quadrant 715 auf einer der unteren Ebenen von Coruscant. Sobald die SCs den Weg in das Gebiet gefunden haben, müssen sie das Gebäude finden, in das sie eindringen sollen.

DIE SUCHE NACH DEM GEBÄUDE

Es gibt eine Reihe von Gebäuden, die möglicherweise das Ziel der SC-Mission sein könnten. Dieses Abenteuer handelt von 4 solchen Gebäuden, nämlich einem dicht gedrängten Einkaufszentrum, einem Bürogebäude, einer Wohnanlage und natürlich dem Gebäude der Schwarzen Sonne. Die Basiszeit, um den Aufenthaltsort des Gebäudes zu ermitteln, beträgt 5 Tage.

Es gibt eine Reihe von Fähigkeiten, auf die die SCs zurückgreifen können, um ihre Suche einzugrenzen, wie z. B. **Computertechnik**, **Wahrnehmung**, **Straßenwissen** oder **Unterwelt**, die alle die Grundschwierigkeit **schwierig** (◆◆◆) haben. Andere Fertigkeiten können verwendet werden, erhöhen jedoch den Schwierigkeitsgrad um (◆). Der SL (Spielleiter) sollte ■ hinzufügen, wenn er der Meinung ist, dass die von den Spielern vorgeschlagenen Fähigkeiten die Aufmerksamkeit auf die SCs lenken und damit möglicherweise die Zeit erhöhen, die benötigt wird, um sein Ziel zu finden, oder □, wenn der SL (Spielleiter) die Charaktere für besonders erfinderisch mit ihren Fähigkeiten hält. Wenn die SCs das Gebäude mindestens einen Tag lang überwachen, bevor sie Überprüfungen durchführen, gib ihnen □ für jeden Tag nach dem ersten für alle durchgeführten Überprüfungen.

Reduziere für jeden ☆ die Zeit, die benötigt wird, um das Gebäude zu finden, um einen Tag auf mindestens 2 Tage. Der SL (Spielleiter) schlägt möglicherweise Ausgaben vor ☹☹, um weitere Hinweise zu sammeln (siehe folgend). Mit ⚙ kann der Standort des Gebäudes in 2 Tagen ermittelt werden. Mit einem ⚙ erhöht sich die Zeit, um das Gebäude zu finden, um einen Tag, und ☹ zeigt an, dass die Schwarze Sonne weiß, dass die SCs nach ihnen gefragt haben, und dass die Schwarze Sonne möglicherweise mehrere Kopfgeldjäger aussendet, um sie von den Gebäuden fern zu halten oder sie verbessern lediglich das Sicherheitsniveau des Gebäudes.

HINWEIS #1: WACHEN, WACHEN, WACHEN

Die SCs bemerken, dass einige Gebäude Gruppen von leicht bewaffneten Personen haben, normalerweise in Dreiergruppen, die die Gebäude in regelmäßigen Abständen umrunden, obwohl ihre Patrouillenwege etwas zufällig sind. Die Gebäude scheinen auch niemanden zu haben, der die diese durch die Eingangstüren betritt. Wenn die SCs mit diesen Informationen ausgestattet sind und die Gebäude mindestens einen Tag lang überwachen, werden die Patrouillmuster der Wachen durch eine Reihe sich überlappender Routen ermittelt, die sich über einen Zeitraum von 8 Stunden unterscheiden. Die Wachen scheinen das Gebäude auch nie über die Eingangstür zu betreten. Es ist nicht ersichtlich, dass sie das fragliche Gebäude bewachen, es sei denn, die SCs beobachten die Patrouillen, die durch die Hintertür eintreten.

HINWEIS #2: FLUGZONE

Eine Anzahl der Gebäude haben spät in der Nacht Airspeeder-Verkehr. Speeder haben Zugang zu den Landeplätzen auf dem Dach, die sich auf jedem Gebäude befinden, obwohl einige geschäftiger zu sein scheinen als andere. Einige Nachbarn in der Gegend behaupten, sie hätten sich bitter über den nächtlichen und frühmorgendlichen Verkehrslärm beschwert, doch ihre Beschwerden an die örtlichen Führer stießen seit Monaten auf taube Ohren. Die Frustration der Einheimischen hat jetzt Höchsttemperatur erreicht.

HINWEIS #3: ORTSKENNTNISSE

Ein örtlicher Straßenbengel gibt an, dass einige der Gebäude reguläre Patrouillen haben, die anscheinend von derselben Sicherheitsfirma stammen. Sie zeigen auch, dass die meisten Menschen die Hintertür benutzen, um Zutritt zu diesen Gebäuden zu erhalten, mehr als sie die Vordertür benutzen.

HINWEIS #4: ÜBERWACHUNGSSYSTEME

Einige der Gebäude scheinen draußen über Überwachungsausrüstung zu verfügen. Obwohl dies nicht allzu ungewöhnlich ist, scheinen einige der Gebäude für diesen Stadtteil eine hochwertige Ausstattung zu haben. Es kursieren Gerüchte über illegale Unternehmen, die illegale Überwachung betreiben, und mehrere Störungen mit lokal vernetzten Computersystemen führen zu Fehlfunktionen.

GEBÄUDE DER SCHWARZEN SONNE

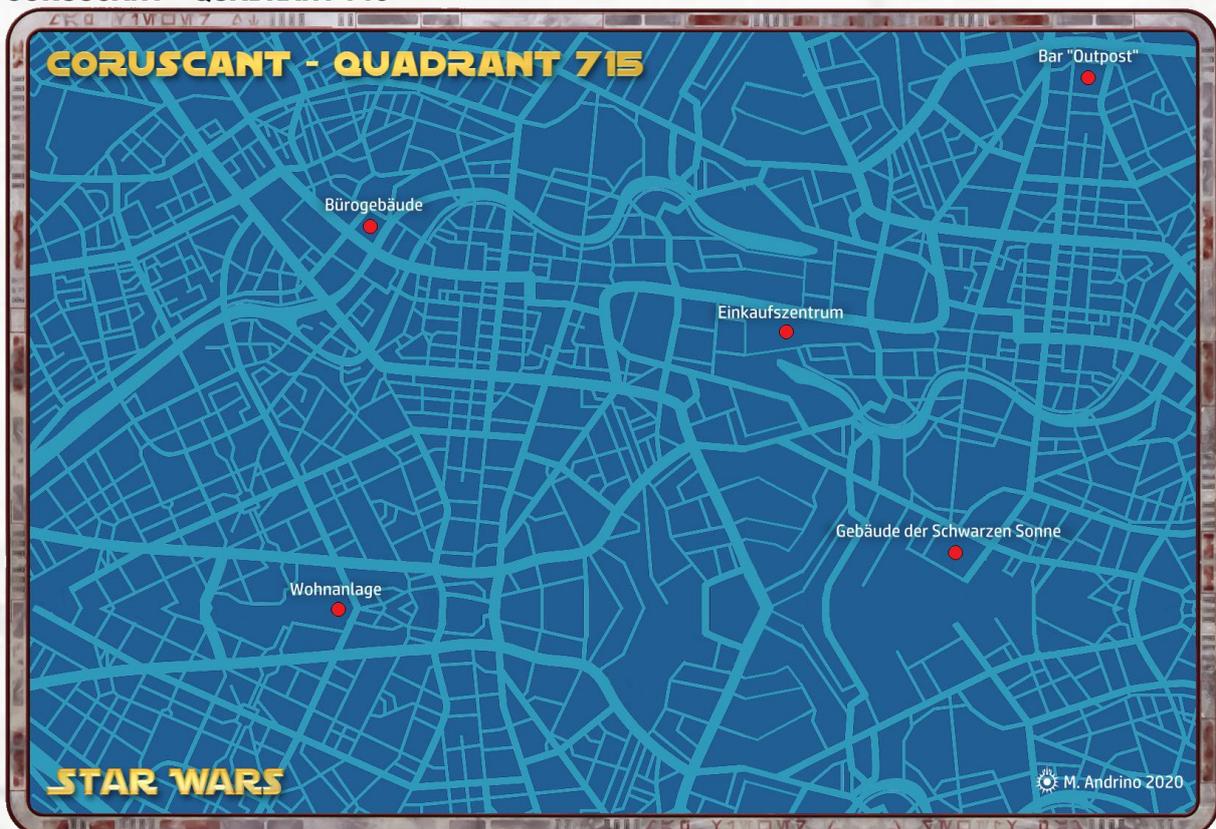
Das Gebäude scheint ein Standard-Bürogebäude in einem gehobenen Bereich des Quadranten zu sein. Das Gebäude hat keinen Namen und kein äußeres Erscheinungsbild eines Geschäfts, von dem ohne weiteres bekannt ist, dass es nicht ungewöhnlich ist.

Das Äußere ist mit scheinbar unauffälligen Überwachungsgeräten und Sensoren ausgestattet. Tatsächlich wurde das Gebäude mit einem gut versteckten, hochmodernen Überwachungssystem ausgestattet, das mit einem hoch entwickelten Droidenhirn ausgestattet ist, das eine Vielzahl von Holo-Cam-Feeds und Auslösesensoren analysieren soll. Jede ungewöhnliche Aktivität wird protokolliert, und wenn sie von besonderer Bedeutung ist oder als Bedrohung empfunden wird, sendet der Droide eine Nachricht an den Administrator des Gebäudes, um ihn auf die Situation aufmerksam zu machen.

Das Gebäude wird regelmäßig von einer kleinen Gruppe leicht bewaffneter Wachen überwacht. Diese Wachen patrouillieren auch in den beiden benachbarten Gebäuden in einem scheinbar zufälligen Muster. Die Eingangstür führt zu einer Lobby, in der sich kaum mehr als ein paar bescheidene Skulpturen befinden, und zu einer großen Rezeption, die von einem einzelnen, elegant gekleideten Wachmann besetzt ist, der anscheinend aus derselben Firma stammt wie die Patrouillenwachen.

Das Dach hat einen kleinen Landeplatz, welches die Heimat einiger Speeders ist. Die Aktivität der Speeder konzentriert sich spät in der Nacht und früh am Morgen, wobei tagsüber wenig Aktivität auftritt. Es gibt keine Ladestation, aber die Hintertür ist sowohl mit einem digitalen als auch einem physischen Schloss gesichert.

CORUSCANT – QUADRANT 715



EINKAUFSZENTRUM

Das Gebäude ist gut besucht, nur einige Wachen patrouillieren durch das Gebiet. Ein kleiner Airspeeder-Service wird vom Dach aus betrieben, sodass sich die Speeder zu jeder Tageszeit bewegen, wenn die Kunden dies wünschen. Fahrer in Uniformen kommen und gehen zu jeder Tageszeit zu ihren Schichten. Dieses Gebäude hat einige grundlegende Überwachungssysteme, aber nichts von großartigem Kaliber.

BÜROGEBÄUDE

Das Gebäude ist ein gepflegtes Bürogebäude, in dem verschiedene Unternehmen untergebracht sind. Wenn die SCs das Gebäude in allen Einzelheiten erkunden, stellen sie fest, dass jedes Unternehmen nur eine Fassade für eine größere illegale Organisation ist, der das Gebäude gehört.

Diese Organisation befasst sich mit Betrug im Bereich der kleinen Zeitabrechnung und Verwaltung in geringem Umfang, Fälschung von Arbeitsverträgen und ähnlichen Straftaten. Diese Firma hat keine Verbindungen zur Schwarzen Sonne und ist für die SCs von geringem Interesse. Dieses Gebäude verfügt über ein Überwachungssystem und zahlreiche Wachmänner.

WOHNANLAGE

Das Gebäude ist eine Wohnanlage mit etwa 60 Wohnhäusern und beherbergt auch einen gut betuchten Bürokraten und seine Großfamilie, die in den obersten drei Ebenen des Gebäudes wohnen. Auf dem Dach befindet sich ein Airspeeder-Landepad und draußen patrouillieren mehrere Wachen. Die Wachen betreten das Gebäude nicht über die Vordertür, sondern nur über eine private Wachstation im hinteren Teil des Komplexes. Diese Wachen wurden von den Bewohnern aufgrund einer Reihe von Angriffen lokaler Bandenmitglieder zu ihrer eigenen Beruhigung eingesetzt. Das Gebäude scheint über sehr einfache Überwachungsgeräte zu verfügen, die die Eingänge abdecken, aber nichts, was man in einem ansässigen Hardware-Outlet finden könnte.

Der SL (Spielleiter) sollte sich frei fühlen, mehr falsche Wege zu erstellen, wenn er dies für notwendig hält.  erzeugt weitere Möglichkeiten, wenn nach dem Gebäude der Schwarze Sonne gesucht wird.

PROTOKOLLIERUNG

Wie bereits erwähnt, bei ihrem Versuch die Informationen zu stehlen, werden die Spieler davon profitieren eine Probe der Schwarzen Sonne Sicherheits-Protokolle für den Computer-Spike zu haben. Es ist jedoch sehr schwierig, eine Kopie davon zu erhalten.

SICHERHEITSSERVER

Die erforderlichen Sicherheitsprotokolle befinden sich im Gebäude selbst auf ihren lokalen Servern. Der Erhalt der Protokolle auf diese Weise kann später zu Problemen führen, wenn die SCs versuchen, die Daten wieder zu stehlen. Sollte ihr Eintrag entdeckt werden, würde es zweifellos Upgrades und Änderungen am System geben. Irgendwelche Manipulationen an dem Gebäude führen automatisch zu   Computer- oder elektronischen Sicherheitsüberprüfungen, die durchgeführt werden, um in das Gebäude einzubrechen. Abhängig von den Ergebnissen, die die SCs bei ihrer ersten Eingabe generiert haben, können weitere Änderungen vorgenommen werden.



DIATEK-SICHERHEIT

Diese spezielle Einrichtung hat ihre Sicherheit von einer lokalen Sicherheitsfirma namens Diatek Sicherheit gekauft. Wenn die SCs feststellen können, dass Diatek die Protokolle bereitgestellt und gewartet hat, können sie möglicherweise eine Probe von der Quelle und nicht vom System selbst abrufen. Dies könnte auf verschiedene Arten erreicht werden.

Wenn die SCs an externen Sicherheitspunkten manipulieren, z. B. an einem der Sicherheitsüberwachungsgeräte an der Außenseite des Gebäudes, rufen die Mitarbeiter des Gebäudes die Sicherheitsfirma an, um das Gerät zu reparieren oder auszutauschen. Bei SCs, die zuschauen, wird innerhalb von 24 Stunden ein kleiner Speeder eintreffen, dessen Eintreffen denjenigen mitteilt wird, die das System bereitstellen.

SCs möchten möglicherweise auch in die Einkaufssysteme verschiedener Sicherheitsfirmen auf der ganzen Welt einhacken, um herauszufinden, wer den Vertrag für das Gebäude hat. Die Ausführung dieser Aufgabe kann jedoch im besten Fall mehrere Tage dauern.

Das Unternehmen, das mit der Bereitstellung der Sicherheitssysteme für das Schwarze Sonne-Büro beauftragt wurde, in das die SCs eindringen müssen, ist Diatek Sicherheit. Wenn die SCs dies wissen, ist nur ein lokales Datenterminal erforderlich, um ihre Büros aufzuspüren.

Der Hauptsitz des Unternehmens ist nur eine kurze Flugreise entfernt. Das Unternehmen ist klein, aber ein angesehenes Familienunternehmen, das Sicherheits- und Überwachungssysteme für kleine Unternehmen und Privatpersonen auf ganz Corsucant anbietet. Eine **sehr schwierige (◆◆◆◆) Wissen (Unterwelt) - Probe** plus ■ ■, wenn der Charakter, der die Probe ausführt, keine Verbindung zur Schwarzen Sonne hat, enthüllt ein gut gehütetes Geheimnis, dass die Schwarze Sonne dieses Unternehmen regelmäßig in der Sicherheit vieler seiner Bestände verwendet.

Wenn die SCs die Büros betreten, werden sie von einem freundlichen, gut gekleideten Twi'lek-Mann mit einem Namensschild der Diatek Company begrüßt. Die SCs können sich als jeder ausgeben, einschließlich neuer Kunden, die ein hochmodernes Sicherheitssystem erwerben möchten, oder aus einem anderen Grund, den die SCs haben.

Um eine Probe der Protokolle zu erhalten, müssen die SCs einige Minuten lang ihre Hackerausrüstung anschließen. Der Twi'lek zögert, den SCs zu erlauben, dies ohne einen sehr guten Grund zu tun, was bedeutet, dass sie ihn entweder ablenken müssen oder einen anderen sehr guten Grund finden, dies zuzulassen.

Das Ablenken des Assistenten kann mit einer einfachen Charme-Probe von einem geeigneten SC oder mit einem Plausch über die kleinen Details des Systems mit einer einfachen Täuschungs-Probe getätigt werden. Auf diese Weise wird eine Ablenkung erzeugt, damit der Hacker Zeit hat, sich anzuschließen, um die Daten zu stehlen. Oder optional, damit ein SC das benutzerdefinierte Service-Datapad von der Rezeption stehlen kann. Schnelle sprechende SCs könnten auch über den Weg verhandeln, um eine Probe des Protokolls zu erhalten.

Es besteht auch die Möglichkeit, ihn zu bedrohen. Sobald die SCs das Unternehmen verlassen, benachrichtigt er seine Vorgesetzten, was bedeuten könnte, dass alle Kunden eine umfassende Aktualisierung ihrer Protokolle erhalten, was dazu führt, dass die Datenprobe unwirksam wird. Zusätzliche Sicherheitsprotokolle würden ebenfalls in Kraft treten, wodurch alle Überprüfungen von Computer auf Infiltrations-Proben dahingehend aktualisiert würden, in das System einzudringen.



DIATEK MITARBEITER [RIVALE]



Werte:

Rasse: verschiedene Spezies (m/w)

Fertigkeiten: Täuschung (●●◆), Wahrnehmung (●●◆).

Talente: keine

Fähigkeiten: keine

Ausrüstung: Datapad

Die Mitarbeiter der Diatek-Sicherheit sind in der Regel gepflegt und werden mit einer Unternehmens-Uniform ausgestattet. Diese ist in überwiegend grauen und schwarzen Farbtönen gehalten. Ihre Verarbeitung ist gut und kann auch unter einer Sicherheitsrüstung getragen werden. Eine solche Uniform zu tragen, bedeutet jedoch noch lange nicht, dass man dadurch uneingeschränkten Zugang innerhalb eines vom Unternehmen geschützten Gebäudes hat. Sollten die Spieler-Charaktere sich eine oder mehrere Uniformen beschaffen, wird ihnen dies positiv gereichen und erhalten bei allen Täuschung- oder Infiltrationsproben einen hinzu. Zu finden wären solche Uniformen bei einer hiesigen Reinigungsfirma, die z.B. im entwendeten Datenpad des Unternehmens zu finden ist. Gründe für eine solche Notiz könnten darin liegen, dass die Uniform nur mit einem ID-Code oder Passwort erhältlich ist oder eine Prüfung des Reinigungsunternehmens durchgeführt wurde. Es liegt wie immer am Spielleiter, wie er den Spielern einen Raum lassen oder es ihnen eher erschweren möchte.



GEBÄUDE DER SCHWARZEN SONNE [ERDGESCHOSS]



Der oben abgebildete Plan ist nur ein Musterplan des Gebäudes und kann entsprechend erweitert werden. Es gibt keine Fenster in den unteren Ebenen. Holoprojektoren im inneren projizieren Bilder auf die Wände.

DIATEK SICHERHEITSSOLDATEN [HANDLANGER]

Das Sicherheitspersonal besteht aus erfahrenen und teils ehemalige Soldaten oder Söldnern. Nach einigen medizinischen Untersuchungen werden sie bei entsprechender Eignung zu den Sicherungseinheiten von Diatek zugeordnet. Ihre Ausrüstung ist für ein Privatunternehmen hochwertig, kann jedoch gegen imperiale Sturmtruppen-Einheiten kaum mithalten. Sie aber in einem Feuergefecht zu unterschätzen wäre fatal. Anhand der Auswahl der Frauen und Männer kann man erkennen, welche Absichten Diatek hegt, auch wenn es ein Familienunternehmen ist. Die Schwarze Sonne lässt sich diesen Schutz einige Credits kosten, was jedoch bis jetzt sich ausgezahlt hat. Denn allein ihr militärisches Auftreten hält viele Neugierige fern.



Werte:

Rasse: verschiedene Spezies (m/w)

Fertigkeiten (je ein Rang pro Gruppenmitglied):

Disziplin (◆◆), Wahrnehmung (◆◆),

Leichte Fernkampfaffen (◆◆◆),

Schwere Fernkampfaffen (◆◆◆).

Talente: keine

Fähigkeiten: keine

Ausrüstung: Datapad

Waffen: SKZ-Sporting Blastergewehr (◆◆) (Schwere Fernkampfaffen; Schaden 8; Kritisch    ); Reichweite: Große; Betäubungsmodus)

Die Ausrüstung kann natürlich nach Bedarf erweitert werden. Ob nun durch das Arsenal der Waffenkammer im Gebäude der Schwarzen Sonne oder das Verändern der grundsätzlichen Standartbewaffnung.



DIATEK SICHERHEITSSOLDATEN

HANDLANGER



2	3	2	2	2	2
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION 4		WUNDEN 4		VERTEIDIGUNG - -	

Fertigkeiten: (je ein Rang pro Gruppenmitglied): Disziplin (◆◆), Wahrnehmung (◆◆), Leichte Fernkampfaffen (◆◆◆), Schwere Fernkampfaffen (◆◆◆).
Talente: Keine
Sonderfähigkeiten: Keine

Ausrüstung: Gepanzerte Rüstung (Absorption +2), Handkomlink
Waffen: SKZ Sporting Blaster-Gewehr (◆◆◆) (Fernkampfaffe [Schwer]; Schaden 8; Kritisch   ); Reichweite [Grosse]; Betäubungsmodus)



DER EINBRUCH

„ ...die Schwarze Sonne? Sie sind ein Verbrechenskonsortium, kaum eine Kraft, mit der man sich messen sollte.“

- Pre Vizsla, Anführer der Death Watch

EPISODE III: DER EINBRUCH

DER EINBRUCH

Inzwischen sollten die SCs über alle Werkzeuge verfügen, die sie benötigen (oder glauben zu benötigen), und sie haben hoffentlich ein paar Tage lang das Gebäude der Schwarzen Sonne beobachtet. Sie sollten sich der verschiedenen Ein- und Ausgänge bewusst sein, eine gute Vorstellung von den vorhandenen Sicherheitspatrouillen und Überwachungssystemen haben, aber nicht genau wissen, wo sich in dem Gebäude das System befindet, nach dem sie suchen.

Dies mag die Gruppe nicht allzu sehr beunruhigen, da sie einfach den gesamten Ort durchsuchen können, sobald sie sich in der Nähe befinden. Ein derart tollkühner Ansatz ist jedoch möglicherweise nicht in ihrem besten Interesse.

Sie haben keine Ahnung von der inneren Struktur des Gebäudes, geschweige denn von den Wachen im Inneren. Natürlich wird es nicht einfach sein, diese Informationen zu erhalten. Es ist nahezu unmöglich, von außen in das Sicherheitssystem einzudringen, und an diesem Punkt würde jeder Fehler einen Alarm auslösen und den Zugang erschweren.

Ein weitaus vernünftigerer Ansatz wäre es, zu versuchen, die Informationen von einem der Wachen, die dort arbeiten, zu besorgen. Eine erfolgreiche Infiltration- oder Heimlichkeits-Probe, gegen die Wahrnehmung des Wächters, ermöglicht es den SCs, einem der Wächter nach Schichtende zu folgen. Die meisten Wachen gehen entweder nach Hause oder gehen in eine lokale Bar, die vielen örtlichen Polizei- und Sicherheitskräften bekannt ist.

Die SCs können versuchen, sich mit dem Wachmann zu unterhalten, indem sie soziale Fähigkeits-Proben durchführen, die sie für angemessen halten. Lass die SCs bei diesem Vorhaben kreativ sein. Am Ende, wenn es passt und dem Spiel dienlich ist, sollte dies keine Hürde sein.

Wenn der SC den Wächter zur falschen Zeit zu sehr auf die Beschaffung der Informationen drängt, wird er misstrauisch. Er wird jede Gelegenheit nutzen, um den Ort zu verlassen und nach Hause zu gehen. Wenn sich während der Begegnung genügend  oder  angesammelt haben, kann der Wachmann zum Gebäude zurückkehren, um seine Mitwächter zu warnen, dass verdächtige Fragen gestellt werden. Dies hängt davon ab, wie viel er den SCs preisgegeben hat, bevor er sie verlassen hat. Wie der Wächter reagiert, hängt vom SL (Spielleiter) ab und ob sich weitere Komplikationen während des Abenteuers ergeben sollen. Möglicherweise lässt der SL den Wachmann einfach nur nach Hause zurückkehren, um nicht in eine solche Sicherheitsverletzung verwickelt zu werden.

Der Wachmann hat seine Zugangskarte bei sich, und der Diebstahl dieser Karte könnte den SCs einen einfachen Zugang zum Gebäude ermöglichen. Diese Aktion lässt jedoch keinen Zweifel in der Meinung der Agenten der Schwarzen Sonne an der Duplizität der Wache in dieser Angelegenheit. Infolgedessen könnten die Agenten der Schwarzen Sonne ein Beispiel für ihn abgeben, was für seine Familie und Freunde fatal wäre.

EINMAL IM INNEREN

Sobald sie sich im Gebäude befinden, können die SCs die Methode verwenden, die sie für angemessen halten, da ihre Hauptaufgabe darin besteht, zum Rechenzentrum im Gebäude zu gelangen und das Computerterminal mit den Informationen zu finden, die sie von den Pykes erhalten haben.

Der Grundriss des Gebäudes wird ihnen nie klar aufgeführt, es sei denn, sie haben es geschafft, es wie zuvor beschrieben von einem Wachmann zu stehlen. Es ist jedoch nichts Außergewöhnliches und ist einfach ein mehrstöckiges Gebäude mit Büros auf jeder Etage.

Zwei 3-köpfige Wachmannschaften patrouillieren zyklisch durch das Gebäude, gehen meist nur durch die Hallen, suchen aber gelegentlich in Büros nach Aktivitäten.

Die SCs müssen sich möglicherweise an Patrouillen vorbeischieben, um ihr Ziel zu erreichen. Die Büros überprüfen, wenn sie nicht wissen, nach welchem Raum sie suchen.

WAS ROLO WEISS

Rolo arbeitet seit 5 Jahren für Diatek. Er mag Ryll-Bier sehr gern, und jeder Versuch, ihn in Kombination mit diesem Getränk zu befragen, verleiht den sozialen Fähigkeits-Proben ein ■. Rolo ist einigermaßen professionell und versucht, seinen Alkoholkonsum zu begrenzen. Er wird seine Anstellung bei der Schwarzen Sonne nicht preisgeben und widersetzt sich jeglichen Versuchen, diese Informationen unter Druck heraus zu geben. Dies bedeutet ■ ■ zu den Proben.

Rolo weiß, dass es insgesamt 30 Sicherheitskräfte gibt, und ist sich der Schichtarbeit der Wachen voll bewusst. Er weiß, dass zu jeder Zeit zwei Teams das Äußere des Gebäude überprüfen, wobei ein weiterer Wachmann an der Rezeption ist und zwei Teams den unteren Bereich durchstreifen.

Rolo ist sich der Schwachstellen des Gebäudes, wie dem Touchpad an der Dachtür und dem Hintereingang, bewusst, da diese am seltensten verwendet werden.

Rolo kennt die Positionen der Holo-Cams, die die Flure des Gebäudes, die Hauptlobby und das Äußere auf der Straßenebene abdecken. Er kennt die Sicherheitscodes der Türen, wird dies aber nur mit einem ⊕ preisgeben.

ROLO PRESAT [RIVALE]



Werte:

Rasse: Mensch (m)

Fertigkeiten: Coolness (●◆), Disziplin (●◆),
Wahrnehmung (●◆), Leichte Fernkampfaffen (●◆).

Talente: keine

Fähigkeiten: keine

Ausrüstung: Zugangskarte

Waffen: Blaster-Pistole (●◆) (Leichte Fernkampfaffen;
Schaden 6; Kritisch ⊕⊕⊕; Reichweite: Mittel; Betäubungs-
modus)

ROLO
RIVALE

2	2	2	2	2	2
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION		WUNDEN		VERTEIDIGUNG	
4		4		-	

Fertigkeiten:
Coolness (●◆), Disziplin (●◆),
Wahrnehmung (●◆),
Leichte Fernkampfaffen (●◆).
Talente: Keine
Sonderfähigkeiten: Keine

Ausrüstung: Keine
Waffen: Blaster-Pistole (●◆)
(Fernkampfaffe [Leicht];
Schaden 6; Kritisch: ⊕⊕⊕;
Reichweite [Mittlere]; Betäubungs-
modus)

Der Zweck dieses Bürogebäudes wurde den SCs nie klar gemacht, und sein eigentlicher Zweck ist der einer Fassade für das Schwarze Sonne-Geschäft, nämlich spezifische Datensammlung auf höchstem Niveau, das sich bei Bedarf als legitimes Geschäft herausstellt. Die Büros enthalten Schreibtische und Konferenzräume, Aktenschränke und dergleichen sowie Hauswirtschaftsräume mit Reinigungsmitteln.

Das System, nach dem die SCs suchen, befindet sich in der zweiten bis obersten Etage, sodass die Flucht zur Landeplattform eine klare Option ist.

Sobald sie da sind, müssen sie nur noch die Geräte anschließen, die sie für den Job mitgebracht haben, sich hineinhacken und die Dateien herunterladen. Diese Aktion löst den unvorhergesehenen Alarm aus, der zu Beginn des Abenteuers **Unter der Schwarzen Sonne** von Fantasy Flight Games zu lesen ist.

Es ist wichtig zu beachten, dass die SCs erfolgreich das angezielte Computersystem erreichen und die Daten vom Schwarzen-Sonne-Mainframe stehlen sollten. Ziel ist es, Spannung und eine glaubwürdige Kette von Ereignissen zu erzeugen, die sie an diesen Punkt führen. Wenn mehrere  oder  aufgekommen sind, die während dieses Abenteuers verursacht wurden, muss der SL den Start von **Unter der Schwarzen Sonne** möglicherweise nach Bedarf ändern.

XP

Da dieses Abenteuer als Auftakt für **Unter der Schwarzen Sonne** gedacht ist, sollten 10-15 XP vergeben werden, bevor mit dem nächsten Abenteuer begonnen wird. SLs (Spielleiter) können zusätzliche EP für besonders erfinderische SCs und gutes Rollenspiel vergeben.

STAR WARS AM RANDE DES IMPERIUMS

ROLLENSPIEL

Es war einmal vor langer Zeit in einer
weit, weit entfernten Galaxis

Coruscant ist eine einzige große Stadt und das Herz des Imperiums. Neben der vielen Behörden und Unternehmen, die hier ihren Hauptsitz haben, gibt es aber auch andere, die hier zu finden sind. Über viele Ebenen ist die Stadt gebaut und je tiefer man gerät, desto gefährlicher wird es. Denn dort unten, in den tieferen Ebenen, haben andere das Sagen und das ist nicht das Imperium.

Das Pyke-Syndikat wurde bestohlen und sinnt nach Rache. Jetzt sucht es nach fähigen Frauen und Männern, die zur imperialen Hauptwelt reisen und sich Zugang zu einem Gebäude verschaffen. Dort sollen sie Daten von einem Computer herunter laden, die eine Spur zum Dieb ergeben könnte. Die Belohnung ist stattlich, doch niemand zahlt so viel, wenn es einfach nur um eine Datenbeschaffung gehen würde ...

Das Abenteuer geht weiter ...

Design by Turamarth