

MYSTERIÖSER WOHLTÄTER

Irgendwie ist der SC in imperiale oder Hutt-Geschäfte verwickelt worden, und Zekra Fol oder Kaltho der Hutt kontaktieren ihn an einem beliebigen Zeitpunkt während des Abenteuers. Sie verlangen vielleicht nähere Informationen über Marus Grayson oder Elaiza und drohen dem SC Vergeltung an, oder sie versuchen ihn mit Hilfe für die Gruppe zu locken (beispielsweise mit Hilfe bei ihrer Flucht). Der Spieler wird sich entscheiden müssen, ob er seinen Kameraden die Situation offenbart oder im Geheimen gegen die Interessen der Gruppe arbeitet.

SICH BEWEISEN

Für diesen SC geht es im Abenteuer mindestens genauso sehr um die Herausforderung, wie um die Belohnung am Ende. Ein Pilot oder Mechaniker ist vielleicht versessen darauf, den Großen Preis der Wolkenstadt zu gewinnen, und ein Dieb oder Hacker nimmt den Job vielleicht an, um hinterher sagen zu können, dass er das Unmögliche geschafft hat. Ein Charakter mit Verpflichtung: Sucht fühlt sich vielleicht angehalten, alles auf das Rennen oder ein paar Runden Sabacc zu setzen. Ein SC mit Verpflichtung: Verrat hat möglicherweise eine persönliche Rivalität oder sogar Rachegefühle gegen einen der anderen Piloten im Rennen und geht entweder bis zum Äußersten, um das Rennen zu gewinnen oder sieht sich sogar gezwungen, absichtlich zu verlieren.

HEHRE ZIELE

Der SC ist eventuell Mitglied der Rebellenallianz oder einer anderen Organisation, die dringend finanzielle Mittel benötigt. Alternativ kann er auch verarmte Familienmitglieder oder andere edle Ziele haben, die es wert sind, unterstützt zu werden. In jedem Fall würde der Gewinn der Auktion und des Juwelenraubs eine große Hilfe für jemanden sein, der sie bitter nötig hat, was eine zusätzliche Dimension von „die Reichen bestehlen, um es den Armen zu geben“ zur Mission hinzufügen würde.

WIE PECH UND SCHWEFEL

Ein Mitglied aus dem Sicherheitsdienst von Marus Grayson oder einer von Vorse Tabariths Halunken hat bereits mit einem der Spielercharaktere zu tun gehabt, auf welche Weise auch immer. Dies eröffnet dem SC die Möglichkeit, sich mit einem früheren Verbündeten, Familienmitglied oder Freund zu treffen und ihn dazu zu überreden, die Seiten zu wechseln, auszuheilen, oder seine Pflichten in der Nacht des Diebstahls absichtlich zu vernachlässigen. Alternativ bekommt der Wächter Wind von der Ankunft des SC in der Wolkenstadt und versetzt sein Team wegen der Anwesenheit eines bekannten Kriminellen in höchste Alarmbereitschaft. Wenn der Kontakt aus den Reihen des Kasino-Moguls kommt, kann er versuchen, die SCs dazu zu überreden oder zu überzeugen, diesem Bericht über die Machenschaften von Aris und Arend zu erstatten, da Vorse den Verdacht hat, dass diese sich hinter seinem Rücken verschwören.

TABELLE 0-1: NEBENHANDLUNGEN

Nebenhandlung	Vorgeschlagene Verpflichtungen und Motivationen
Das vierte Rad	Verpflichtung: Verrat, Erpressung, Schulden, Gefallen Motivation: Freund aus Kindertagen, Großfamilie/Clan, Freundschaft, Liebe, Heimatort
Sich beweisen	Verpflichtung: Abhängigkeit, Verrat, Obsession Motivation: Kompetenz, Gier, Ruhm, Status, Wanderlust/Neugier
Mysteriöser Wohltäter	Verpflichtung: Erpressung, Kopfgeld, Krimineller, Schulden, Gefallen Motivation: Freiheit, Gier, Lokalpolitik, Macht
Hehre Ziele	Verpflichtung: Pflicht und Ehre, Familie, Gefallen, Eid, Verantwortung Motivation: Wohltätigkeit, Liebe, Sturz des Imperiums, Unterstützung des Imperiums
Wie Pech und Schwefel	Verpflichtung: Abhängigkeit, Krimineller, Schulden, Familie Motivation: Kameraden, Kriminalität, Ehemaliger Feind, Freundschaft

DIE STADT IN DEN WOLKEN ERKUNDEN

Während dieses Abenteuers haben die SCs mehr als genug Gelegenheit, die Wolkenstadt auf Bepin (siehe Seite 356 im **AM RANDE DES IMPERIUMS** Grundregelwerk) zu erkunden. Trotz ihrer riskanten Lage in schwebender Position über einem Gasgiganten ist die Wolkenstadt ein kulturelles, kommerzielles und industrielles Zentrum. Die folgende Beschreibung erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit; der SL sollte nicht zögern, zusätzliche Orte je nach Notwendigkeit zu improvisieren. Alles, was nachvollziehbarerweise in einer größeren Stadt gefunden werden kann, wird auch in der Wolkenstadt vorkommen.

DIE GESCHICHTE DER WOLKENSTADT

Die Wolkenstadt wurde vor vielen Jahren von dem exzentrischen corellianischen Lord Ecclessis Figg gegründet und aus Materialien vom Planeten Miser gebaut, der sich ebenfalls im Bepin-System befindet. Lord Figgs Ziel war der (damals illegale) Abbau von Tibanna-Gas, während er seine schwebende Stadt als Urlaubs- und Erholungsort propagierte.



Figg nahm einen alderaanischen Architekten namens Nyrconnel unter Vertrag, um die oberen Ebenen des Schwebenden Heims zu gestalten – der Kern der Wolkenstadt. Die weißen Türme und dezenten Fassaden erinnern bis heute an die Epoche der Alderaanischen Klassik und sind bei reichen Touristen von den Kernwelten beliebt. Figg selbst hegte allerdings allem Anschein nach keine besonders großen Hoffnungen, die Wolkenstadt als Ferienziel zu etablieren. Es ist durchaus möglich, dass er nur deshalb einen alderaanischen Architekten beschäftigte, um seine alderaanische Frau glücklich zu machen und nicht aus irgendeinem Wunsch heraus, die klassische Architektur dieser eleganten Welt zu imitieren.

Für Figg existierte die Schwebendes-Heim-Minenkolonie ausschließlich für den illegalen Abbau und die Weiterverarbeitung von schleuderversiegeltem Tibanna-Gas. Das Gas wird hauptsächlich in militärischen Blastern und anderen Waffen verwendet, hat aber auch eine zivile Anwendung als Maschinenkühlmittel. Sein lukrativster Anwendungsbereich sind allerdings schwere Waffen, da aktiviertes Tibanna-Gas etwa viermal so viel Energie freisetzt wie seine üblichen Mitbewerber. Während der Ära der Republik waren Abbau und Verarbeitung von Tibanna-Gas streng durch die Minengilde und andere Behörden reguliert. Die Republik versuchte aktiv, den Aufbau von Armeen und Flotten durch ihre Mitgliedswelten zu verhindern, und die Regulierung des Gases war eines der Mittel hierfür. Lediglich die recht geringe Größe und abgeschiedene Lage von Figgs Operation auf Bepin erlaubte es, dem Blick der Republik – und der Minengilde – zu entkommen.

DER TIBANNA-BOOM

Während der Separatistenkrise und der darauffolgenden Klonkriege stieg der Bedarf an Tibanna-Gas rapide an. Bepin erlebte einen ungeahnten Aufschwung, und alle Vorsicht und Geheimhaltung wurde in einem tollwütigen Rangeln um Profit über Bord geworfen. Überall auf dem Planeten schossen neue Minenplattformen aus dem Boden, und eine Masse an Goldsuchern, Minenarbeitern, Unternehmern und reicher Spekulanten strömte in die Wolkenstadt. Neue Betriebe wie Tibannopolis und die merkwürdige, von Ugnaghts betriebene Plattform mit Namen Ugnaght-Oberfläche boten zwar Konkurrenz, wenn es um den Abbau und die Weiterverarbeitung von Tibanna-Gas ging, aber keine andere Minenoperation verfügte über einen integrierten Luxus- und Freizeitbereich.

Im Verlauf der nächsten Jahre definierte eine Lutrillianerin namens Ulumahal die Rolle, welche zukünftige Ba-

ron-Administratoren einnehmen sollten, und leitete den Übergang der Wolkenstadt von einer illegalen Fassade zu einem kulturellen Zentrum. Als der Tibanna-Boom begann, bot sie Unternehmern, die Kasinos, Restaurants und andere Touristenattraktionen in der Wolkenstadt eröffnen wollten, besonders günstige Bedingungen an und kümmerte sich auf administrativer Ebene um den Ausbau der Stadt. Ulumahals Amtszeit als Baron-Administratorin dauerte zwar nur wenige Jahre an, aber sie formte die Gesetze und Verwaltung der Wolkenstadt ebenso nachhaltig, wie Figg deren physisches Erscheinungsbild gestaltet hatte.

Als die Klonkriege offen ausbrachen, trat Ulumahal in aller Stille von ihrem Posten zurück, ließ sich eine bescheidene Pension zahlen und kehrte auf ihre Heimatwelt Lutrillia zurück, da ihr bisheriger Rang für ihren Geschmack wesentlich zu gefährlich geworden war.

IMPERIALES DURCHGREIFEN

Nach den Tumulten der Klonkriege befand sich die Wolkenstadt in Gefahr. Der Tibanna-Boom war vorbei und die Führungsebene der Stadt geschwächt, viele kleinere Minenplattformen schrumpften oder wurden ganz aufgegeben. Erneut wurde Bepin unbedeutend genug, um der Aufmerksamkeit der Obrigkeit zu entgehen. Das Parlament der Gilden benannte bald eine neue Baron-Administratorin: Ellisa Shallenge. Auch nach Ende des Tibanna-Booms war sie überzeugt, dass die reduzierte Konkurrenz durch andere Plattformen und die immer noch funktionierende „Fassade“ als Tourismusziel die Wolkenstadt am Leben halten würde. Zuerst musste sie allerdings die technischen Schwierigkeiten der Schwebendes-Heim-Minenkolonie lösen.

Shallenge beschloss, eine neue Position zu schaffen, um die verschiedenen Systeme der Schwebendes-Heim-Minenkolonie miteinander zu vernetzen und die technischen Bedürfnisse der Wolkenstadt zu koordinieren: den „Computer-Verbindungs-offizier“. Allerdings brauchte diese Aufgabe jemanden, der gewillt war, sich umfangreicher kybernetischer Modifikationen zu unterziehen und sein Gehirn mit der notwendigen Technologie zu verschmelzen, um mit den verschiedenen Computersystemen des Schwebenden Heims kommunizieren zu können. In dem jungen Dieb Lobot, der im Gefängnis der Wolkenstadt dahinvegetierte, fand sie einen bereitwilligen Kandidaten. Er willigte ein, sich der Operation zu unterziehen und anstelle seiner vorgesehenen Bestrafung als Computer-Verbindungs-offizier der Wolkenstadt zu dienen. Der Plan funktionierte, die technischen Probleme wurden gelöst und Lobot dient loyal bis heute.

TIBANNA-GAS UND SEINE SCHLEUDERUNG

Tibanna-Gas ist eine wichtige Komponente in schweren militärischen Blastern und Turbolasern. In seiner schleuderversiegelten Form ist es hochgradig energiereich und verstärkt eine Waffe um ein Vielfaches. Für Handfeuerwaffen ist schleuderversiegeltes Tibanna-Gas leider zu energetisch; sie überstehen selten mehr als ein paar Probeschüsse. Das hält natürlich den ein oder anderen Söldner nicht davon ab, es trotzdem zu versuchen.

In seinem ungeschleuderten oder natürlichen Zustand ist Tibanna-Gas ein nützliches Maschinenkühlmittel. Ungeschleudertes Tibanna kann über industrielle Pro-

zesse schleuderversiegelt werden, dies ist jedoch aufwändig und teuer. Offiziell handelt die Wolkenstadt mit ungeschleudertem Tibanna-Gas, was legal ist und keiner Regulierung unterliegt. Es unterliegt offiziell der Besteuerung und der Verwaltung der Minengilde, aber Bepin ist eine sehr kleine Operation und wird daher von den meisten imperialen und Gildenbüros übersehen.

Bepin zeichnet sich durch eine hohe Konzentration von natürlich schleuderversiegeltem Tibanna-Gas in der Atmosphäre aus. Der Hauptexport der Wolkenstadt ist schleuderversiegeltes Tibanna, für das auf dem Schwarzmarkt astronomische Preise gezahlt werden.