

STAR WARS
AM RANDE DES
IMPERIUMS
DER FEIND MEINES FEINDES



ABENTEUER SKRIPT

**STAR
WARS**
ROLEPLAYING





STAR WARS
**AM RANDE DES
IMPERIUMS**

ROLLENSPIEL



ABENTEUERBUCH

INHALTSVERZEICHNIS

Einleitung	1	Die Ankunft	33
Zusammenfassung	2	Das Gewürz aufspüren	35
Verbrechen in den Wolken	5	Ein Fest für einen Hutten	37
Bespin	6	Die Kontaktaufnahme mit den Sektor-Rangern	44
Verpflichtungsüberprüfung zu Akt 1	8	Die Jagdregistrierung	44
Eine weitere einfache Aufgabe	8	Die Gundark Meisterschaft	45
Flug in bessere Gefilde	12	Ein Rendezvous mit der Gefahr	46
Sich gegenseitig helfen	15	Die Kosten des Verrats	53
Der Mittelsmann	19	Verpflichtungsüberprüfung zu Akt 3	55
Die Bruderschaft belästigen	21	Niemand kennt die Probleme, welche ich sah ...	55
Bordkarten bitte	24	Sich durch die Valiant bewegen	57
Fazit	29	Stims Befreiung	58
Das Fell eines Gundark über die Ohren ziehen	30	Wir gehen ...	61
Reiseroute	31	Das Rennen zur Ziellinie	64
Vanqor	32	Fazit	66
Verpflichtungsüberprüfung zu Akt 2	33	Anhang - Spielercharaktere	67

CREDITS

Geschrieben von Christopher Witt
Übersetzung von Norcon
Design und Ergänzung von Norcon
<http://turamarth.de/starwars/forum/>
Version: 1.3

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



STAR WARS AM RANDE DES IMPERIUMS

DER FEIND MEINES FEINDES

Es ist eine dunkle Zeit für die Galaxis. Zehn Jahre nach dem Ende der großen Republik schließt sich die eiserne Faust des Imperiums langsam enger um die galaktische Freiheit.

Diejenigen auf den geschützten und zivilisierten Kernwelten leben in einem selig unwissenden Zustand der Kontrolle, während Systeme, die weiter entfernt sind, das Ziel regelrechter Aggression und Ausbeutung durch das Imperium sind.

Dazwischen liegt der Rand (Fringe), eine Schattenwelt des Verbrechens und der Täuschung für diejenigen, die auf der Flucht vor dem Imperium sind, sich bemühen, unbemerkt zu bleiben oder einfach nur die Gelegenheit im Schatten suchen.

DER FEIND MEINES FEINDES

Der Feind meines Feindes ist ein eigenständiges Abenteuer für **STAR WARS: AM RANDE DES IMPERIUMS**, Anfänger- und Betaspiel. Entwickelt, um neue Spieler in die Grundregeln einzuführen und erfahrenen Spielern ein unterhaltsames Abenteuer voller Intrigen, Abenteuer und gefährliche Situationen zu bieten. Es kann auch in eine bestehende Kampagne eingefügt werden, um ein einzigartiges Abenteuer und einen Handlungsbogen über einige Spielsitzungen hinweg zu bieten.

Enthalten sind sechs vorgenerierte Spielercharaktere, deren Fähigkeiten für das Abenteuer gut geeignet sind. Wenn die Spieler jedoch mit ihren eigenen Charakteren an den Tisch kommen möchten, können sie ihre eigenen Charaktere erstellen, indem sie die Regeln für die Erstellung von Anfängercharakteren im Grundregelwerk von **STAR WARS: AM RANDE DES IMPERIUMS** befolgen. Das Abenteuer setzt die Verwendung der vorgenerierten Charaktere voraus, sodass von Spielern erstellte Charaktere möglicherweise eine Anpassung der Szenarien in Bezug auf die Verwendung von Verpflichtungen erforderlich machen.

Die vorgenerierten Spielercharaktere sind eine Gruppe von Schmugglern, die gezwungen sind, einen Job zu übernehmen, den sie lieber nicht annehmen möchten. Nachforschungen und Komplikationen führen das Team auf einen dunklen Pfad der Gefahr und des Verrats. Wenn du vorhast, als Spielleiter zu fungieren, lese weiter. Du solltest das gesamte Abenteuer vor Beginn der ersten Sitzung durchlesen. Wenn du vorhast, im Abenteuer einen Helden zu spielen, höre **JETZT AUF ZU LESEN**, um das Abenteuer für dich und deine Gruppe nicht zu verderben. Wende dich stattdessen dem letzten Abschnitt des Abenteuers zu, in dem sich die Biografien und Charakterblätter der Spielercharaktere befinden.

START JEDER SITZUNG

Der Feind meines Feindes ist ein Abenteuer, das aus drei Akten besteht, die in drei Sitzungen ausgeführt werden sollten.

ERFAHRUNGSPUNKTE VERGEBEN

Die vorgenerierten Charaktere werden, wie nach jedem Akt vermerkt, EP (Erfahrungspunkte) erhalten und können so ihre Charakterfähigkeiten zwischen den Akten verbessern. Es gibt drei Versionen jedes vorgefertigten Charakters, wobei der entsprechende Akt im Abschnitt „Verfügbare EP“ auf der Rückseite des Charakterblatts vermerkt ist. Stell den Spielern zu Beginn eines jeden Akts das entsprechende vorgefertigte Charakterblatt zur Verfügung. Wenn deine Gruppe das gesamte Abenteuer in einer Sitzung durchläuft, stell sicher, dass du deinen Spielern an den entsprechenden Punkten des Abenteuers die aktualisierten Charakterblätter für Akt 2 und Akt 3 zur Verfügung stellst.

Wenn die Gruppe einen oder mehrere von Spielern erstellte Charaktere verwendet, solltest du ihnen Zeit geben, um ihre Charaktere mit den verdienten EP vor dem Beginn jedes Akts zu steigern. Alle Charakterentwicklungen sollten den Regeln des **STAR WARS: AM RANDE DES IMPERIUMS** Haupthandbuch folgen.

HEILUNG

Erlaube jedem vor Beginn jeder Sitzung, alle verlorenen Belastungen wiederherzustellen - auch wenn zwischen den Sitzungen nur wenig Zeit im Spiel vergangen ist. Wenn die Gruppe während derselben Sitzung zwischen den Akten wechselt, lass sie alle ihre Belastungen wiederherstellen.

Wenn zwischen den Sitzungen oder zwischen den Akten eine beträchtliche Zeitspanne im Spiel vergangen ist (eine Woche oder länger), lass die Charaktere Wunden heilen und versuchen, kritische Verletzungen zu heilen. Eine Ausnahme bilden die Akte 2 und 3. Die Art der Situation wird eine umfassende medizinische Versorgung verhindern - nur geringfügige erste Hilfe und natürliche Heilung. Lass die Charaktere die Hälfte der Wunden heilen, die sie normalerweise heilen würden.



REKAPITULATION


Nehme dir zu Beginn jeder Sitzung ein paar Minuten Zeit, um die Spieler an die wichtigen Punkte der Geschichte und die Ziele der Gruppe zu erinnern. Stell sicher, dass sich alle an die Details erinnern und wissen, was los ist.

VERPFLICHTUNGEN

Würfle die Ergebnisse der Verpflichtungen für die Gruppe vor jeder Sitzung, wie im **STAR WARS: AM RANDE DES IMPERIUMS** Haupthandbuch auf Seite 38 beschrieben, aus. Die Verpflichtungen-Tabellen werden zu Beginn jedes Akts zur Verfügung gestellt und setzen voraus, dass das Spiel mit einer Gruppe von sechs SCs (Spielcharakteren) läuft. Der Spielleiter sollte jede Tabelle entsprechend der Gruppenzusammenstellung anpassen.

Begleitend zu jeder Verpflichtungstabelle werden Verpflichtungsfolgen für die vorgefertigten Charaktere vorgeschlagen, falls deren Verpflichtung gewürfelt werden sollte.

SCHICKSALSPUNKTE

Erzeuge zu Beginn jeder Sitzung (nicht bei jedem Akt, falls sich die Spieler in derselben Sitzung zwischen den Akten bewegen) einen neuen Schicksalspool, indem du jeden Spieler aufforderst, einen Machtwürfel  zu würfeln.

ABENTEUERZUSAMMENFASSUNG

Der Feind meines Feindes besteht aus einer Gruppe von SCs, die aus einer kleinen Schmuggler-Truppe bestehen, die von ihrem Schiff aus arbeiten, "The Idiot's Array", einem verbeulten YT-1300-Transporter. Das Team, das seit zwei Jahren als enge Crew und erweiterte Familie zusammenarbeitet, erhält eine Mitteilung von einem alten Kontakt und "Mittelsmann" auf Bespin, der einen einfachen Schmugglerjob für sie hat. Aber während der Abholung geht der Auftrag sofort schief, und die SCs sind gezwungen, um ihr Leben zu kämpfen, bevor sie in eine galaktische Untersuchung gefährlicher Gestalten verwickelt werden, die ihr Leben und letztendlich ihre Freiheit bedrohen.

AKT 1 - VERBRECHEN IN DEN WOLKEN

Diese Akt beginnt in *medias res*, die Gruppe ist bereits in Cloud City angekommen, um ihre geschmuggelte Fracht abzuholen, um dann sofort von unbekanntem Schlägern angegriffen zu werden, die ihren Kontakt töten. Auf der Flucht mit der Fracht wird die Gruppe von Cloud Citys Sicherheit gefasst und verhaftet, die entdeckt, dass es sich bei der Fracht um einen großen Vorrat an Gewürzen handelt, und nicht um den illegalen Alkohol, den die Gruppe für geschmuggelt hielt. Sie wird von einem ergrauten Sektor-Ranger (Marek Quay) verhört, der einen Gewürzschmuggelring im gesamten Sektor untersucht, und bietet den SCs ein Angebot an: Sie lassen sich verurteilen und inhaftieren, oder sie arbeiten für ihn, um die Quelle des Drogenrings zu finden, und im Gegenzug für ihn wird er seinen Einfluss nutzen, um einige ihrer Verpflichtungen zu reduzieren.

Die Gruppe beginnt dann eine Untersuchung, um den Grund für den Angriff auf ihren "Mittelsmann" zu ermitteln und festzustellen, wo die Lieferung fallen gelassen werden muss. Sie müssen ihren toten Kontakt sowie die Söldnergruppe untersuchen, die beauftragt wurde, ihn anzugreifen. Bevor sie Bespin verlassen, werden sie von einem erschreckenden Trio chemisch verstärkter Kämpfer behelligt, die weitere Fragen hinterlassen.

AKT 2 - DAS FELL EINES GUNDARKS ÜBER DIE OHREN ZIEHEN

Auf dem Weg zu dem entdeckten Abgabepunkt für ihre Fracht, dem Planeten Vanqor, verfolgt das Team die Ermittlungen der Gewürze eines berühmten Verbrecherlords, Muraga der Hutte, der für Waffenhandel und Biowaffen bekannt ist. Die Männer des Hutten nehmen das Gewürz während einer wilden Jagdveranstaltung auf dem Planeten in Besitz, bei der einmal im Jahr ein Naturschutzgebiet für Gundarks geöffnet wird. Die Gruppe muss gründliche Nachforschungen anstellen, um herauszufinden, dass die Untergebenen des Hutten beabsichtigen, das Gewürz während der Jagd abzugeben, wobei der abgelegene Ort und das geschäftige Ereignis als Tarnung für ihre Geschäfte dienen. Diese Untersuchung wird den größten Teil von Akt 2 umfassen.

Die Gruppe muss auf die Jagd gehen, zusammenlegen oder das hohe Startgeld aushandeln, verfolgen Sie dann die Männer des Hutten zur Übergabe. Außerdem entdecken sie mehr von den chemisch verbesserten "Stim's Soldaten", die ebenfalls mit dem gleichen Ziel wie die Gruppe auf die Jagd gehen. Das Abstecken des Übergabepunkts wird zeigen, dass Muragas Leute einer Gruppe von Sturmtruppen das Gewürz liefern, gerade als Stim's Soldaten eintreffen und ein brutaler Kampf beginnt.

Nach einem erbitterten Kampf, in dem die SCs gezwungen sein könnten, sich für eine Seite zu entscheiden, endet der Konflikt mit dem Erscheinen des Sektor-Ranger Marek Quay, der mit einem Zug von Sturmtruppen ankommt und verrät, dass er ein ISB-Agent ist, der die SCs als Köder verwendet hat um Stim und seine Kohorten ins Freie zu locken. Sie sind entkommene Subjekte eines ISB-Black-Ops-Programms, das mit Gewürzen experimentiert, um verstärkte Kampfkräfte zu erschaffen. Sie haben als Freiheitskämpfer gearbeitet, um ihre inhaftierten Brüder zu befreien. Alle außer Stim, dem Anführer dieser Männer, werden von den Imperialen an Ort und Stelle getötet, und Marek verhaftet dann alle - einschließlich der SCs - und überführt sie zu einer imperialen Fregatte.

AKT 3 - DER PREIS DES VERRATS

In den Haftzellen der Imperialen Fregatte "Valiant", ist die Gruppe so lange hoffnungslos, bis sie in ihren Mahlzeiten unauffällig verborgene Botschaften von niemand anderem als Muraga dem Hutten erhalten. Wütend über den Verrat hat er angeordnet, dass die SCs aus ihren Zellen entlassen werden, und sie mit Schiffsplänen versehen. Muraga will sich rächen, indem er den SCs bei der Flucht hilft, und fordert, dass sie auch Stim helfen auszubrechen.

Unabhängig von ihrer Wahl werden sie die schwierige Aufgabe haben, den Traktorstrahl zu deaktivieren und sich dann an Bord ihres bewachten Schiffes zu schleichen, möglicherweise nachdem sie Stim aus einer medizinischen Zelle gerettet haben. Die Gruppe muss sich jedoch vor der Abreise mit Marek Quay auseinandersetzen und dann gegen eine Staffel der TIE-Fighter kämpfen, die nach ihrer Flucht abgesetzt wurden, während sie verzweifelt versuchen, den Hyperantrieb ihres Schiffes zu reparieren, den die Imperialen deaktiviert haben.

Wenn sie erfolgreich sind, können sie in die Freiheit fliehen - und möglicherweise zu Muraga dem Hutten, um eine große Belohnung zu erhalten.

ABLAUF DES ABENTEUERS

Beim Lesen des Abenteuers *Der Feind meines Feindes* wirst du mehrere farbige Textfelder bemerken, die in den drei Akten eingefügt sind. Diese sollen dem Spielleiter Kontext- und Bereitschaftsinformationen liefern.

VORGELESENER TEXT

Einige Bereiche des Abenteuers enthalten rote Textfelder mit an den Ecken abgeflachte Seiten (siehe unten). Diese stellen optionalen narrativen (erzählenden) Text dar, der den Spielern vorgelesen werden kann, um Stimmung zu schaffen, eine Szene zu erklären oder Ereignisse in Beziehung zu setzen.

In einem solchen Textfeld wird Vorlesetext angezeigt, und du wirst aufgefordert, diesen Text deinen Spielern vorzulesen.

Du kannst ihn jedoch in deiner eigenen narrativen Beschreibung ersetzen, wenn sich diese Bedürfnisse ergeben. Der Vorlesetext soll lediglich eine Hilfe für den Spielleiter sein.

REGELERINNERUNG

Manchmal kann eine Begegnung oder ein Szenario bestimmte Regeln beinhalten, an die du dich nicht so schnell erinnerst. In Anbetracht dessen enthält das Abenteuer manchmal blaue Textfelder (siehe unten), um schnell auf bestimmte Regeln zu verweisen, die wir voraussichtlich anwenden, damit du nicht in einem Buch stöbern musst.

SCHNELLE REGELZUSAMMENFASSUNG

- Anstatt viel Zeit mit dem Durchsuchen deines Buches zu verbringen, findet der Spielleiter eine schnelle Zusammenfassungen der erwarteten Regeln für jede Begegnung.
- Diese Zusammenfassungen sollen jedoch nicht die eigentlichen Regeln ersetzen und den Spielleiter lediglich daran erinnern, wie eine Regel funktioniert.
- Denke im Zweifelsfall daran, Spaß zu haben! DU bist der Spielleiter und deine Entscheidungen sollten das Beste für deine Gruppe sein.

TRIUMPF & VERZWEIFLUNG

In bestimmten Begegnungen und Szenen findest du möglicherweise ein gelbes und ein rotes Textfeld (siehe unten). Dies entspricht den vorgeschlagenen Triumph- und Verzweiflungsergebnissen für die Begegnung. Denke daran: Während du als Spielleiter bestimmst, wie Verzweiflung ausgegeben wird, schlägt der Spieler Triumph-Ergebnisse vor. Die aufgeführten Triumph-Vorschläge sollten lediglich solide Vorschläge darstellen, die du deinem Spieler anbieten kannst, wenn es für ihn schwierig ist, zu entscheiden, was er mit seinem Triumph anfangen soll.

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.



- Hier findest du Triumph-Ergebnisse, die nur in der Begegnungsregion und -szene zu finden sind und als Anregung für deine Spieler dienen.



- Die empfohlenen Verzweiflungs-Ergebnisse, die nur in der Begegnungsregion und -szene zu finden sind, werden hier präsentiert, um den Spielleiter vorab kreative Optionen zu bieten.

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 Schiffscomputer 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.



VERBRECHEN IN DEN WOLKEN

„Bespin, es ist ziemlich weit, aber wir könnten es schaffen.“

- Kapitän Han Solo

BESPIN

Astronavigationsdaten: Bepin-System, Anoat-Sektor, Äußerer Rand
Umlaufzeit: 5110 Tage pro Jahr/12 Stunden pro Tag
Regierung: Gilde
Bevölkerung: 6 Millionen (68 % Menschen, 8 % Ugnaghts, 6% Lutrillianer, 18% Sonstige)
Amtssprache: Basic
Gelände: Gaswolken
Wichtige Städte: Wolkenstadt (Hauptstadt), Tibannopolis (teilweise aufgegeben), Ugnaght-Oberfläche
Sehenswürdigkeiten/ bekannte Orte: Lebenszone
Wichtige Exportprodukte: Tourismus, Tibanna-Gas, Wolkenwagen
Wichtige Importprodukte: Nahrungsmittel, Industriegüter
Handelsrouten: Corellianische Handelsstraße, Corellianische Schnellstraße
Besonderheiten: atembare Typ-1-Atmosphäre nur innerhalb der Lebenszone
Hintergrund:

Die Galaxis ist voll von Raritäten, doch selbst unter diesen ist Bepin ein Exot. Da Gasriesen keine bewohnbare Oberfläche bieten, macht sich normalerweise niemand die Mühe, sie zu besiedeln. Bepin ist jedoch so reich an natürlichen Rohstoffvorkommen, dass sich eine Kolonisierung trotzdem lohnte. Das dort gewonnene Tibanna-Gas wird in der ganzen Galaxis zu verschiedensten Zwecken eingesetzt. Je nach Art der Aufbereitung kann es als Kühlmittel für Hyperantriebe oder zur Herstellung von Blastermunition verwendet werden.

Blaster-Magazine sind mit komprimierten Gasen gefüllt, die ionisiert und in gleißende Energiegeschosse umgewandelt werden. Von allen den verschiedenen Blastergasen auf dem Markt gilt komprimiertes Tibanna-Gas als das leistungsstärkste (und teuerste) Material. Es erhöht den Energieausstoß einer Blasterwaffe um das Vielfache und wird vor allem in schweren Geschützen eingesetzt, gelegentlich aber auch in tragbaren Waffen.

Die reichen Gasvorkommen in Bepins Wolken führten zur Gründung zahlreicher repulsorliftbetriebene Städte in der „Lebenszone“, eine etwa 30 Kilometer hohe Schicht atembarer Atmosphäre. Gleichzeitig leben dort die gigantischen Belonds, die in den Gaswolken phosphoreszierender Algen grasen, sowie ihren natürlichen Feinden, die in Rudeln jagenden Verlkers, und die aasfressenden Rawwk-Fledermäuse.



Bepins Hauptstadt, die Wolkenstadt, wurde von dem Unternehmer Ecclessis Figg errichtet, der seinem illegalen Minenbetrieb einen seriösen Anstrich verpassen wollte. Er machte die Stadt zu einem luxuriösen Urlaubsziel und tarnte seine Munitionsfabriken als Produktionsstätten für Kühlmittel. Jahre später wurde unter der Regierung von Baronadministrator Lando Calrissian die Fassade zur Wirklichkeit. Heute gehört Tourismus zu den wichtigsten Industriezweigen Bepins, was die Wolkenstadt nicht nur reich, sondern auch zur unangefochtenen Hauptstadt des Planeten macht.

Obgleich die Wolkenstadt die größte Siedlung auf Bepin ist, gibt es noch andere Städte, in denen Tibanna-Gas gefördert wird. Die größte von ihnen, Tibannopolis, musste in den letzten Jahrzehnten einen deutlich en Rückgang der Fördermenge hinnehmen und wurde daher größtenteils aufgegeben. Eine weitere bedeutende Siedlung ist die „Ugnaght-Oberfläche“, eine Schwebepattform, auf der das Ökosystem des Heimatplaneten der Ugnaghts nachgebildet wurde.

DIE WOLKENSTADT

Entworfen von alderaanischen Architekten, hüllt die Wolkenstadt ihre industrielle Infrastruktur in eine luftige Eleganz, die sich hervorragend in die umliegende Atmosphäre einfügt. Für viele reiche Touristen gibt es kein romantischeres Urlaubsziel als die Wolkenstadt. Die obersten fünfzig Ebenen sind allein für Luxushotels, Wellness-Einrichtun-

gen, Spielcasinos, Einkaufszentren, Theater, Kirchen, und andere Touristenattraktionen reserviert. In der mittleren Sektion der Stadt befinden sich die Fabriken der Bespín-Motorenwerke und das Hafenviertel, in dem die meisten Einheimischen leben und arbeiten. Von der untersten Ebene, nahe des Haupt-Repulsorliftschachts, starten die von Menschen, Ugnaughts und Lutrillianern bemannten Trawler, die das Tibanna-Gas aus Bespíns Atmosphäre abschöpfen und anschließend für den Export vorbereiten.

Sonstiges:

Abseits des Tourismus und der Tibanna-Gasverarbeitung gibt es nur sehr wenige ansässige Unternehmen auf Bespín. Zu den wenigen gehört Bespín Motors, welches vorher jedoch Teil der Incom Corporation war, welche zuvor beim Bau der Wolkenstadt mithalf. Nachdem Incom vom Imperium verstaatlicht wurde, schafften es die Verantwortlichen von Bespín ihre Abteilung aufzukaufen und die Firma wurde selbstständig. Da Bespín Motors nun eigenständig war, konnte es damit beginnen der führende Anbieter für Atmosphärenfahrzeuge und insbesondere für Wolkenwagen zu werden.

Zudem hatte der Tondra-Clan im Handelsquartier der Wolkenstadt ein Geschäft eröffnet, welches die Algenlandschaft in der Atmosphäre aberntet. Die weiterverarbeiteten Algen wurden galaxisweit verkauft.

Eine weitere einflussreiche Person ist wohl der Chef der Ugnaught-Arbeitergewerkschaft. Jedoch ist bis dato nur sehr wenig von ihm bekannt.

Als weitere entscheidende Größe des Planeten wird der Untergrund gezählt. So gibt es auch aufgrund der Natur der auf Bespín praktizierten Wirtschaft auch ein organisiertes Verbrechen. Port Town ist der mit Abstand schäbigste Bereich, in dem es vor Verbrechen geradezu wimmelt. Er dient als Treffpunkt und Unterschlupf für Schmuggler, Hacker, Kopfgeldjäger und andere Kriminelle in den Ebenen 121 bis 160 der Wolkenstadt. Das Ergaunern von Bankdaten sowie Geldfälschung gehen von dem Sektor aus. Der gesamte illegale Tibanna-Gas-Schmuggel wird in diesen Ebenen betrieben. Zudem befindet sich ein ausgebauter Schwarzmarkt in Port Town und Bestechung ist dort an der Tagesordnung. Eine Besonderheit stellt die Anwesenheit sogenannter Informationsdealer dar, die Dokumente und Pläne von Unternehmen

an ihre Kunden verkaufen. Unter der Leitung Lando Calrissians ist Port Town die Zustimmung gewährt worden, sich eine eigene Luftverteidigung anzuschaffen, die jedoch unter Leitung der gesamten Wing Guard steht.

Machtaufteilung:

Die Regierung der Wolkenstadt teilt sich dabei in den Baron-Administrator, die Exex und die Gildenkammer auf. Jede dieser drei Parteien hat ihre Funktion und vertreten ihre Interessen, doch hat der Administrator bei seinen Regierungsgeschäften nahezu freie Hand. Auf Glückspielgewinne standen 7% Steuern, die Umsatzsteuer lag bei 8% bis 12%, die je nach Größe des Gegenstands variierte, und die Einkommenssteuer lag bei 10% bis 15%, was wiederum an der Größe des Einkommens lag.

Administrator:

Bespín besitzt weder eine direkte zentrale noch dezentrale planetare Regierung. Jede Schwebplattform kann an sich Gesetze für sich selbst machen. Jedoch gehört der Baron-Administrator der Wolkenstadt durchaus zu den mächtigsten Personen des Planeten und seine Entscheidungen haben große Auswirkung auf den Großteil der Bevölkerung und auch der einzelnen Gasproduzenten, die von der Stadt abhängig sind. Seine Aufgaben reichen von Konferenzen unter Gilden, das Abschließen von Geschäften und dem Zuhören der Bewohner und Touristen nach Verbesserungen. Doch die wichtigste Funktion ist die des Richters in bestimmten Anklagefällen. Ein Angeklagter kann, bevor der Fall vor das Tribunal muss, die Entscheidung in die Hände des Administrators legen, dessen Entscheidung über eine Berufung hinausgeht. Baron-Administrator wird man über die untypischsten Wege. So wird dieser Rang gekauft, verspielt, erpresst oder sogar durch Attentate erworben. Der Administrator-Palast ist ein großes, 56-stöckiges Gebäude und beherbergt unter anderem das Parlament der Gildenkammer.



STAR WARS

DER FEIND MEINES FEINDES

Es ist eine dunkle Zeit für die Galaxis. Zehn Jahre nach dem Ende der großen Republik schließt sich die eiserne Faust des Imperiums langsam enger um die galaktische Freiheit.

Diejenigen auf den geschützten und zivilisierten Kernwelten leben in einem selig unwissenden Zustand der Kontrolle, während Systeme, die weiter entfernt sind, das Ziel regelrechter Aggression und Ausbeutung durch das Imperium sind.

Dazwischen liegt der Rand (Fringe), eine Schattenwelt des Verbrechens und der Täuschung für diejenigen, die auf der Flucht vor dem Imperium sind, sich bemühen, unbemerkt zu bleiben oder einfach nur die Gelegenheit im Schatten suchen

EPIISODE I: VERBRECHEN IN DEN WOLKEN

VERPFLICHTUNGS-ÜBERPRÜFUNG

Zu Beginn von Akt 1 haben die SCs einen höheren Verpflichtungswert als normalerweise erwartet. Dies stellt die Situation der Gruppe dar und trägt dazu bei, dass der Sektor-Ranger die illegale Vergangenheit der SCs entdeckt und diese wirksam einsetzt, um später im Akt die Einhaltung der SC-Bestimmungen zu gewährleisten. Würfel vor Beginn von Akt 1 die potenzielle Verpflichtungseffekte auf der nachfolgenden Tabelle.

VERPFLICHTUNGS-TABELLE AKT 1

Wert	Art der Verpflichtung	Betroffener Charakter
1-10	Kopfgeld	Freo
11-20	Familie	Gand
21-30	Sucht	Osla
31-40	Krimineller	Ban
41-50	Krimineller	Race Rilson
51-60	Obsession	Rorwarr


VORGESCHLAGENE VERPFLICHTUNGSEFFEKTE

Befindet sich deine Verpflichtungsüberprüfung an oder unterhalb der Gesamtschwelle der Gruppe, belastet das Gewicht ihrer kollektiven Verpflichtungen sie - was zu viel Stress führt. Jeder Charakter verringert sein Erschöpfungslimit für den Rest von Akt 1 um 1.

Wenn ein bestimmter SC durch die Verpflichtungsüberprüfung angezeigt wird, wird die spezifische Verpflichtung dieses Charakters (in all ihren schmutzigen Details) vom Sektor-Ranger Marek Quay während der Befragung der SCs im weiteren Verlauf des Gesetzes entdeckt und als direkter Hebel eingesetzt (und Drohung) gegen sie, sie davon zu überzeugen, für Marek zu arbeiten.

EINE WEITERE EINFACHE AUFGABE

Dieser Akt beginnt mitten in einem Feuergefecht! Die SCs sind bereits in der Wolkenstadt Bepin eingetroffen, um eine geschmuggelte Ladung seltener Ales und Spirituosen entgegen zu nehmen. Ihr langjähriger Mittelsmann und Ansprechpartner auf Bepin, Kavin Rel, hat sich mit dem Team in einem Frachtlager in den oberen Stockwerken von Cloud City verabredet, wo das Team eingetroffen ist, um die Sendung und ihre Lieferanweisungen abzuholen. Sie haben ihren ramponierten Frachtgleiter durch die Atmosphäre geflogen und auf einer der inneren Ladeplattformen des Lagerhauses gelandet. Während sie ihre Fracht sammeln, ist ihr Raumschiff, "The Idiot's Array" (oder ein anderer Name, den das Schiff der Gruppe hat), an einem öffentlichen Dock in Cloud City stationiert. Lies den Text vor oder beschreibe ihn mit deinen eigenen Worten:



Der Ozongeruch von Blasterfeuer füllt eure Nasenlöcher, während ihr darüber nachdenkt, wie dies passiert ist. Nochmal. Es sollte nur eine einfache Abholung sein - eine Lieferung seltener Ales und Spirituosen, die euer Kontakt auf Bepin von der Welt herunter schmuggeln wollte. Aber wenige Augenblicke nach eurer Ankunft im Lagerhaus erlitt eure Kontaktperson eine tödliche Verletzung, als ein Blaster-Schuss aus den Sparren schoss und ihn tötete. Eine Gruppe von Schlägern stürmte bis an die Zähne bewaffnet in das Lagerhaus und eilte auf euch mit mörderischer Absicht zu!

Die folgende Begegnung ist ein hartes Feuergefecht zwischen zwei Gruppen von Handlanger-Schlägern und einem Handlanger-Anführer. Sie sind bezahlte Söldner (Mitglieder der Bruderschaft Mortalis), die angeheuert wurden, um Kavin Rel und alle mit ihm verbundenen Personen zu töten und dann die Fracht zu stehlen. Aufgrund der Art ihres Vertrages und der Tatsache, dass die Strafe für das Scheitern der Bruderschaft der Tod ist, kämpfen die Söldner bis zum letzten Mann oder bis die SCs entkommen können. Sie werden nicht überredet oder bestochen werden können.

Folgend findest du einige Vorschläge, welche bei einem gewürfelten Symbol eintreffen könnten.



- Gestapelte Frachtkisten werden zu Kollateralschäden und fallen um, wodurch Fernkämpfer behindert werden.
- Durch zerbrochene Leitungen wird Gas freigesetzt, wodurch die SCs verdeckt werden.



- Ein verirrter Schuss zerschmettert einen Sicherheitsmonitor und löst einen kreischenden Alarm aus.
- Der Repulsor-Schlitten ist beschädigt und fällt aus.

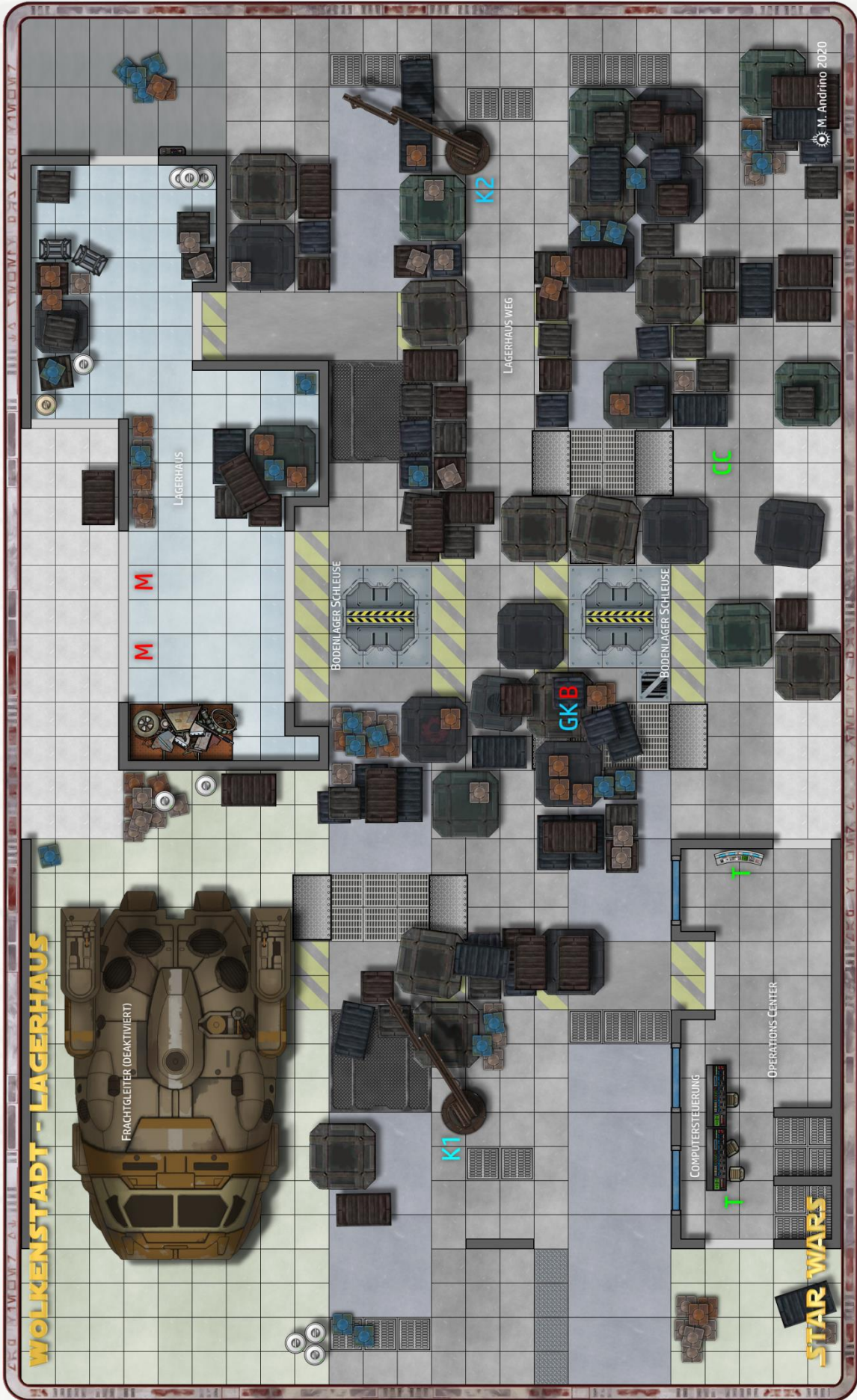
Es liegt an den SCs, ob sie mit der Fracht entkommen wollen oder nicht, aber es sollte betont werden, dass ihre geplante Zahlung für die Lieferung beträchtlich war. Wenn die Gruppe es zu ihrem Transport schafft und abreist, haben die Angreifer nicht die Mittel, um sie zu verfolgen.

SZENEDetails

Das Lager ist ein riesiger Bereich; ein Labyrinth aus Kisten, Rampen und Güterwagen. Das Folgende sind die relevanten Details der Szene:

- Die Decken sind sehr hoch, weit vom Boden entfernt und in Dunkelheit gehüllt.
- Die unteren Bereiche des Lagers werden von der Bodenbeleuchtung und dem Tageslicht, das von der offenen Tür der Ladefläche einfällt, schwach beleuchtet.
- Das Lager ist menschenleer, mit Ausnahme der SCs und ihrer Feinde (Kavin sorgte für einen Abholpunkt und eine Uhrzeit, die frei von neugierigen Blicken wäre.)
- In die mit "T" auf der Karte gekennzeichneten Computerterminals in der Nähe können Sie die Ladekräne steuern (An der Decke hängt an Schienen befestigt, ein Kranarm, an dem eine Kralle befestigt ist) Türen oder Brücken öffnen oder schließen sowie die Beleuchtung und das interne Alarmsystem steuern.
- Die zu schmuggelnde Fracht besteht aus 2 Kisten (jede mit Silhouette 1), die auf der Karte mit "CC" gekennzeichnet sind, auf einem Repulsor-Schlitten, der mit geringem Aufwand mit der gleichen Geschwindigkeit wie ein Charakter bewegt werden kann. In diesem Bereich fangen auch die SCs an. Es befindet sich in extremer Entfernung zum Frachtschiff der SCs, "Die Bantha", in der oberen linken Ecke der Karte.
- Der Barabel Söldner-Hauptmann beginnt die Szene, die sich bereits am größten Ladekran „GK“ der Decke (mittlere Reichweite vom Boden) befindet, als feste Scharfschützenposition, markiert mit "B" auf der Karte. Er ist weit entfernt von den PCs und Kisten.
- Zwei Gruppen von 3 Söldner-Handlanger betreten die Szene vom nördlichen Lagereingang aus, der auf der Karte mit "M" markiert ist.
- Zwei weitere Ladekräne, die sich rechts und links im Lagerhaus befinden, können ebenfalls gesteuert werden. Sie sind auf der Karte mit „K1“ und „K2“ gekennzeichnet.

WOLKENSTADT - LAGERHAUS



SPRINGEN UND KLETTERN

- Charaktere versuchen möglicherweise, offene Lücken in der Bahnspur zu überspringen. Dies erfordert eine **durchschnittliche** (◆◆) **Athletik-Probe**, die mit einem ■ ergänzt wird, falls der Charakter kein Manöver für den Start verwendet.
- Für das Klettern an Kisten mit Silhouette 2 oder größer ist eine **einfache** (◆) **Athletik-Probe** als Manöver erforderlich. Das Besteigen eines der Ladekräne erfordert eine **mittelschwere** (◆◆) **Athletik-Probe**.
- Wenn ein Charakter während einer **Athletik-Probe** aktiv von Feinden angegriffen wird, muss ein ■ zum Würfelpool hinzugefügt werden, um die Lage darzustellen.

FALLEN

- Charaktere, die von einem Kran oder einem anderen erhöhten Bereich ausgeschaltet wurden, erleiden abhängig von der Höhe des Sturzes Sturzschäden:
 - Kurze:** 10 Wunden und 10 Erschöpfung
 - Mittlere:** 30 Wunden und 20 Erschöpfung
 - Große:** Mit einer kritischen Verletzung handlungsunfähig (bei +50 auf den Wurf) und 40 Erschöpfung
- Ein Charakter kann durch eine **mittelschwere** (◆◆) **Athletik-** oder **Körperbeherrschung-Probe** den Fallschaden verringern. Jeder ✨ verringert die erlittenen Wunden um eins und jeder ☺ verringert die erlittene Erschöpfung um eins. Ein ⊕ -Ergebnis kann sogar die Reichweite des Falls verringern, da der Charakter einen Weg findet, seinen Fall zu verlangsamen.

BARABEL SÖLDNER-HAUPTMANN [RIVALE]



Werte:

Rasse: Barabel (m)

Fertigkeiten: Handgemenge (◆◆◆◆), Fernkampfaffen (Schwer) (◆◆◆◆), Wahrnehmung (◆◆◆◆), Überleben (◆◆◆◆), Wachsamkeit (◆◆◆◆)

Talente: Antagonist 1: Pro Talentrang wird die Schwierigkeit aller Kampfproben gegen den Charakter einmal aufgewertet.

Fähigkeiten: keine

Ausrüstung: keine

Waffen; Blastergewehr (◆◆◆◆) Schwere Fernkampfaffen; Schaden: 9; Kritisch: ☹☹☹☹; Reichweite: Große; Betäubungsmodus), Schlagring (◆◆◆◆) (Handgemenge; Schaden: 5; Kritisch: ☹☹☹☹; Reichweite: Nahkampf; Benommenheit 3).



SÖLDNER HAUPTMANN
RIVALE

4	3	3	3	2	1
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION		WUNDEN		VERTEIDIGUNG	
5		15		- -	

Fertigkeiten:
Handgemenge (◆◆◆◆), Fernkampfaffen (Schwer) (◆◆◆◆), Wahrnehmung (◆◆◆◆), Überleben (◆◆◆◆), Wachsamkeit (◆◆◆◆)

Talente: Antagonist 1: Pro Talentrang wird die Schwierigkeit aller Kampfproben gegen den Charakter einmal aufgewertet.
Sonderfähigkeiten: Keine

Ausrüstung: Einfache Kleidung
Waffen: Blastergewehr (◆◆◆◆) (Fernkampfaffe [Schwer]; Schaden 9; Kritisch ☹☹☹☹; Reichweite [Groß]; Betäubungs-Einstellung), Schlagring (◆◆◆◆) (Fertigkeit: Handgemenge; Schaden 5; Kritisch ☹☹☹☹; Desorientierend 3, Durchbohrend 1)

SÖLDNER [HANDLANGER] (3)



Werte:

Rasse: Diverse Spezies (m/w)

Fertigkeiten: (für eine 3er Gruppe; Herabstufung um 1 Rang für jeden toten Handlanger): Coolness (●●), Nahkampfwaffen (●●), Leichte Fernkampfwaffen (●●◆)

Talente: keine

Fähigkeiten: keine

Ausrüstung: keine

Waffen: Blaster-Pistole (●●◆) (Leichte Fernkampfwaffen;

Schaden: 6; Kritisch: ●●●; Reichweite: Mittlere; Betäubungsmodus), Vibromesser (●●) (Nahkampfwaffen; Schaden: 3; Kritisch: ●●; Reichweite: Nahkampf; Durchbohrend 2; Tödlich 1)

SÖLDNER
HANDLANGER

Fertigkeiten:
(je ein Rang pro Gruppenmitglied):
Coolness (◆),
Nahkampfwaffen (◆◆),
Fernkampfwaffen (Leicht) (◆◆◆).
Talente: Keine
Sonderfähigkeiten: Keine

Ausrüstung: normale Kleidung
Waffen: Blaster-Pistole (◆◆◆)
(Fernkampfwaffe (Leicht);
Schaden 6; Kritisch ●●●;
Reichweite (Mittlere);
Betäubungs-Einstellung).
Vibromesser (◆◆) (Fertigkeit:
Nahkampfwaffen; Schaden 1;
Kritisch ●●; Durchbohrend 1)

FLUG IN BESSERE GEFILDE

Nach der Flucht aus dem Lager mit dem Frachtgleiter muss das Helden-Team schnell zu seinem Schiff zurückkehren und sich hastig von Bepin zurückziehen. Das Problem ist, dass das Feuergefecht die Sicherheitskräfte von Cloud City alarmiert hat, die einen Teil der Flügelwache (so werden sie bezeichnet) entsenden werden, um zu versuchen, den Frachtgleiter des Teams abzufangen. Lies den Text vor oder beschreibe ihn mit deinen eigenen Worten:

Aus dem Lager rennend, blendet euch die helle Sonne, die strahlend auf die hohen Wolken von Bepin scheint. Doch bevor ihr euren Abflug feiern könnt, hört ihr in der Ferne das unverkennbare Summen von Gleitermotoren und seht die verräterischen Silhouetten von zwei Bepin-Flügelwachen Wolkenwagen. Plötzlich schießt eine Blasterschuss über euren Bug ... ein Warnschuss, gefolgt von einer rauhen Stimme, die über die Funkverbindung zu senden beginnt. "Warnung ... Unterbrechen Sie Ihren aktuellen Kurs und Ihre Richtung. Sie werden zu einer Sicherheitsplattform geleitet, wo Sie befragt werden und wir ihr Schiff durchsuchen können. Antworten..."

SZENEDetails

Zwei Flügelwachen Wolkenwagen nähern sich dem Gleiter, geben einen Warnschuss ab und senden eine Nachricht, in der die SCs aufgefordert werden, ihrer Eskorte zu einer Sicherheitsplattform für die Landung und sofortige Suche zu folgen. Die SCs haben die Möglichkeit zu kämpfen, aber es sollte klargestellt werden, dass "Die Bantha", ein alter verfallender Frachtgleiter, nicht mit der Geschwindigkeit und Bewaffnung der Wolkenwagen mithalten kann.

Die Piloten könnten getäuscht oder überredet werden, aber dies wird letztendlich nur dazu führen, dass die SCs mehr Zeit haben. Die Flügelwache hat ihre Befehle, und sie werden ihnen nicht ungehorsam sein. Wenn die Helden versuchen, zu fliehen oder sich zu wehren, konzentriert die Flügelwache ihre Angriffe auf die Komponenten des Gleiters, um das Fahrzeug zu deaktivieren - nicht zu zerstören. Wenn der Frachtgleiter deaktiviert ist, schleppt die Flügelwache ihn einfach zur Landeplattform.

STORM IV WOLKENWAFEN

Der Storm IV Doppelkanzel-Wolkenwagen ist ein Atmosphärenfahrzeug, das vom Unternehmen Bepin-Motorenwerke auf dem Planeten Bepin hergestellt wird. Dieser Gleiter ist aufgrund seiner kompakten und widerstandsfähigen Bauweise sowie der schnell zugänglichen Bedienung lange Zeit ein sehr gefragtes Modell, sowohl für militärische Einsätze als auch als ziviles Sicherheitsfahrzeug der Wolkenstadt.



Werte:

Fahrzeugtyp/Modell: Wolkenwagen/Storm IV

Hersteller: Bepin Motorenwerke

Maximale Flughöhe: 100 km

Sensoreichweite: kurz

Besatzung: Ein Pilot, ein Bordschütze

Belastungsgrenze: 8

Passagiere: keine

Aufrüstungspunkte: 2

Bewaffnung: Vorwärts gerichtete leichte Blasterkanonen (Artillerie (●●●●)); Feuerwinkel: Bug; Schaden 4; Kritisch (●●●●●); Reichweite: kürzeste; Gekoppelt 1).



GESCHICHTE

Nachdem die Produktion des Storm-IV-Doppelkanzel-Wolkenwagens abgeschlossen war, entwickelte er sich schon bald zum beliebtesten Produkt aus dem Haus Bepin Motors. Selbst der Baron-Administrator der Wolkenstadt war von dem robusten und vielseitigen Gleiter begeistert, sodass er sogar eine Flotte von Wolkenwägen für seine städtischen Sicherheitskräfte in Auftrag gab.

Während des Galaktischen Bürgerkriegs im Jahr 3 NSY wurden die Rebellen Han Solo und Leia Organa bei ihrem Flug mit dem Millennium Falken von einem Storm-IV-Wolkenwagen entdeckt und angegriffen. Kurz darauf stellte sich jedoch heraus, dass die Rebellen in friedlicher Absicht anreisten und eine Audienz mit dem derzeitigen Baron-Administrator Lando Calrissian wünschten.

36 NSY benutzten die Jedi-Ritter Jaina Solo und Zekk einen Wolkenwagen, um Tibanna-Gas-Diebe aufzuspüren.

BESCHREIBUNG

Die Crew der Storm-IV-Doppelkanzel-Wolkenwagen besteht aus einem Pilot und einem Bordschützen, die jeweils eine der beiden Kanzeln besetzen. Anders als bei konventionellen Fahrzeugen, agiert der Bordschütze nicht hinter dem Piloten sondern direkt neben ihm, da die beiden oval-förmigen Kanzeln durch ein drei Meter langes Verbindungsstück direkt miteinander verbunden sind. Der Pilot hat die Kontrolle über die Navigation, während sein Kollege in der Steuerbordkanzel die beiden Blasterkanonen steuert, von denen sich je eine an jeder Kanzel befindet. Ihren Antrieb erhalten die Maschine von einem Repulsorlift-Triebwerk mit zusätzlichem Ionenantrieb, das sich in der Mitte des Verbindungsstücks befindet, und den Gleiter auf 1.500 km/h beschleunigt. Dank einer raffinierten Computerunterstützung, die auch in anderen Produktionen von Bepin Motors zum Einsatz kommt, ist der Wolkenwagen von seiner Bedienung sehr zugänglich, sodass nahezu jeder Pilot nach einer kurzen Unterweisung in der Lage ist, ein solches Fahrzeug zu steuern.

Der Wolkenwagen ist auch für seine enorme Anpassungsfähigkeit bekannt, da sich das Gefährt leicht nach individuellen Vorlieben umrüsten lässt. So ist es möglich die Konstruktion um eine zusätzliche Panzerung zu ergänzen oder eingebauten Blasterkanonen durch andere Waffen zu ersetzen, die sich dann ebenfalls an die Bordcomputer anbinden und von dort aus steuern lassen. Durch Austauschen der Energiegeneratoren

durch leistungsfähigere Modelle kann der Wolkenwagen sogar schwere Geschütze tragen, was sich insbesondere für militärische Einsätze eignet. Um die Anschaffungskosten für den Wolkenwagen möglichst gering zu halten, importiert Bespin Motors verschiedene Bauteile von anderen Herstellern. So stammt der Energiegenerator TX-2 von der Incom Corporation, während sich für den Ionenbetrieb ein Kyromaster von Quadex verantwortlich zeichnet. Eine größere Version des Triebwerks verwendet auch der B-Flügel Sternjäger der Rebellen-Allianz.

"DIE BANTHA" (FRACHT-LUFTGLEITER)

Ein Frachtgleiter, der für kurze planetare Strecken verwendet wird. Frachtgüter kleinerer Art wie z.B. Kisten, Fässer oder Frachtcontainer, findet auf seiner begrenzten Ladefläche Platz.

Bemerkung

Leider ist über dieses Schiff nichts zu finden. Aus diesem Grund fallen die Informationen zu diesem Luftgleiter sehr dürftig aus und entsprechen eigener Vorstellung und Verständnis. Die Größe des Schiffes muss zumindest in den Frachtraum eines YT-1300 passen, da anhand des Abenteurers, „Die Bantha“ ihren zweiten Einsatz auf Vanqor erhält. Ebenso müssen bis zu sechs Personen auf ihr Platz finden. In meiner Vorstellung kommt sie einer Skiff sehr nahe. Das jedoch ist natürlich eine persönliche Einschätzung. Sollte jemand eine bildliche Vorstellung oder gar Informationen über dieses Gefährt haben, würde ich mich über die Information sehr freuen.



Werte:

Fahrzeugtyp/Modell: Luftgleiter/Frachtgleiter

Hersteller: keine Angaben

Maximale Flughöhe: keine Angaben

Sensoreichweite: keine Angaben

Besatzung: Ein Pilot

Belastungsgrenze: 10

Passagiere: keine Angaben

Aufrüstungspunkte: keine Angaben

Bewaffnung: vorwärts gerichtete Autoblaster (Artillerie; Feuerwinkel: Bug; Schaden: 3;

Kritisch: 🎯🎯🎯🎯🎯; Reichweite: Kürzeste; Autofeuer)

KOMPONENTENTREFFER (KLEINE SCHIFFE)

- Ein Schütze kann wählen, ob er versuchen möchte, die Schiffskomponenten mit seinem Angriff direkt anzugreifen, indem er seiner Kampf-Probe ■■ hinzufügt.
- Wenn der Angriff erfolgreich ist und Schaden zufügt, wählt der Charakter einen Einzelkomponententreffer aus Tabelle 7-10 (**STAR WARS: AM RANDE DES IMPERIUMS** Haupthandbuch, Seite 245) aus, der bis zum Ende der folgenden Runde offline geschaltet und funktionsunfähig gemacht wird. Der Angreifer kann keinen zusätzlichen kritischen Treffer generieren, wenn einer gewürfelt wird.

Der Angreifer kann auch 🎯🎯🎯 ausgeben, um die Komponente bis zur ordnungsgemäßen Reparatur funktionsunfähig zu machen.

DIE FRACHT

Die SCs könnten den Verdacht hegen, dass sie mehr als teuren Alkohol schmuggeln, und versuchen, die Kisten zu öffnen - insbesondere, wenn sie sich durch geschickte Worte etwas Zeit gelassen haben. Beide Kisten sind mit einem teuersten und besten Schloss seiner Art verschlossen, für dessen Knacken eine **schwierige** (◆◆◆) **Computertechnik-** oder **Mechanik-Probe** erforderlich ist. Alternativ kann ein Charakter eine **schwierige** (◆◆◆) **Athletik-Probe** versuchen, um einen der Behälter zu öffnen. Wenn der Charakter ein Hilfsmittel verwendet, z. B. eine Brechstange, füge einen ■ zum Würfelpool hinzu.

Wenn die Gruppe die Kisten aufgebrochen haben, entdeckt sie ihre wahre Ladung: nicht Ales und Spirituosen, sondern Gewürze - Hochwertiges Glitzerstim, verpackt für die Massenverteilung. Eine schnelle Schätzung würde beide Kisten auf über eine halbe Tonne des Materials bringen. (Wenn die SCs die Kisten nicht selbst öffnen, wird die Sicherheit von Cloud City die Ehre für sie übernehmen, sobald sie eine sichere Landezone erreichen und den Gleiter durchsuchen.)

ALTERNATIVE SZENARIEN

In dem unwahrscheinlichen Fall, dass es den SCs gelingt, der Flügelwache zu entkommen oder sie zu bekämpfen und es zu ihrem angedockten Schiff zu schaffen, werden sie feststellen, dass "The Idiots Array" von Cloud Citys Sicherheit beschlagnahmt wurde (im Auftrag des Sektor-Ranger) und an der Anlegestelle eine große Sicherheitsstreitmacht auf sie wartet. Es ist zwar wichtig, dass sich deine Gruppe nicht wie in einer "vorbestimmten" Spielsituation fühlt, sie sollten jedoch wissen, dass der Sektor-Ranger seit der Landung der SCs die Operation leitet. All dies wird letztendlich zur Begegnung mit Marek Quay führen, und der Spielleiter sollte versuchen, die Gruppe auf diesem Weg kreativ zu ermutigen.

Während sich eure Luke mit einem Jammern öffnet, richten über ein Dutzend Sicherheitsbeamte von Cloud City Blaster auf euch und weisen euch vom Gleiter weg. Der Befehlshaber fordert eure Waffen und führt euch zur Seite. Er sagt ruhig:

"Bitte treten Sie zur Seite und legen Sie Ihre Hände auf Ihren Kopf. Unser Sicherheitssystem hat festgestellt, dass Ihr Gleiter den Tatort eines kürzlich begangenen Verbrechens verlassen hat. Wir durchsuchen das Fahrzeug routinemäßig und möchten Ihnen einige Fragen stellen." In der Ferne seht ihr eine grob aussehende Gestalt in der Uniform eines Sektor-Ranger, der euch mit einem zufriedenen Blick nachdenklich beobachtet.

SICH GEGENSEITIG HELFEN

Bei der Landung festgenommen, wird die Gruppe Zeuge der Durchsuchung ihres Gleiters und der Entdeckung der geschmuggelten Gewürzladung. Lies den Text vor oder beschreibe ihn mit deinen eigenen Worten:



Fast sofort wird das Sicherheitspersonal die Ladung der Gewürze ohne große Überraschung entdecken. Versehe die SCs mit einer **schwierigen (◆◆◆) Gruppen-Wahrnehmungs-Probe**, um das Gespräch zwischen den Sicherheitsbeamten und dem Sektor-Ranger mitzuhören. Der Erfolg ermöglicht es der Gruppe, Kommentare zwischen den Offizieren zu belauschen, in denen festgestellt wird, dass sie "das gefunden haben, was sie erwartet haben". 🗨️🗨️ können verwendet werden, um Kommentare von Marek an die Offiziere zu belauschen, wobei Marek mitteilt, dass die SCs möglicherweise kleine Fische in dieser Operation sind, aber er wird bekommen, was er von ihnen will.

GRUPPENFÄHIGKEITSÜBERPRÜFUNG

- Wenn die Gruppe als Ganzes Proben macht, kann der SL eine einzige Probe verlangen, der den höchsten relevanten Fertigungs-Rang und das höchste Merkmal der Gruppe kombiniert.
- Für die Wahrnehmungsproben (wenn die vorgenerierten Spielercharaktere verwendet werden) wäre die Gruppenwahrnehmungsprobe (●●◆) (unter Verwendung von Race Rilsons List von 3 und Freeos Wahrnehmungsrang von 2).

Nach der Entdeckung des Gewürzes werden die SCs formell in Gewahrsam genommen und in Manschetten-Handschellen zu einem nahe gelegenen Sicherheitsbüro geführt.

DAS VERHÖR

In Gewahrsam werden die SCs in Manschetten-Handschellen zusammen in einen Vernehmungsraum geführt. Lies den Text vor oder beschreibe ihn mit deinen eigenen Worten:

Ihr sitzt alle stundenlang in einem engen Verhörraum an einem Durastahl-Tisch und genießt den Blick auf blanke Metallwände, die die Beleuchtung einschüchternd wirken lassen, während ein einsamer, leidenschaftsloser Sicherheitsbeamter vor der Tür Wache steht. Er hat jegliche Kommunikationsversuche entschieden ignoriert, versteift sich aber und grüßt, als die Gestalt in der Sektor-Ranger-Uniform, die ihr zuvor gesehen habt, hereinkommt, den Wachmann nach draußen bewegt und die Tür schließt.

Er holt einen Stuhl heran und stellt einen Stapel Datapads und eine dampfende Tasse mit dunkler Flüssigkeit ab. Er runzelt die Stirn und beginnt kopfschüttelnd die Informationen auf den Pads zu überprüfen.



Marek Quay wird sich als Sektor-Ranger für den Anoaat-Sektor vorstellen. Seine dunklen Augen verbergen keine sehr schroffe und sachliche Persönlichkeit, und er sollte als klassischer Polizeibeamter abschneiden. Mareks Befragungstechnik ist ziemlich unkompliziert. Er wird nicht versuchen, sich auf die SCs zu stützen, um

Informationen zu erhalten, da er bereits genau weiß, was er benötigt. Der wahre Zweck seiner "Befragung" ist es, die Gruppe zu erschrecken und sie davon zu überzeugen, für die Rangers zu arbeiten.

DETAILS ZUR BEFRAGUNG

Marek wird zunächst die SCs direkt nach ihrer Beteiligung am Gewürzschmuggel befragen:

- Wie lange schmuggeln sie schon Gewürze?
- Möchten sie sofort mit der Zusammenarbeit beginnen, indem sie uns über versteckte Bereiche auf ihrem Schiff informieren, in denen mehr Gewürze gefunden werden können?

Wenn die SCs ihre Verwirrung über das Gewürz oder eine Vorabkenntnis davon zum Ausdruck bringen, wird Marek vorgetäuscht ungläubig antworten:

- Er wird mitteilen, dass es sich bei den SCs um bekannte Schmuggler handelt (er wird seine Datapads aufnehmen und überprüfen) und dass ihr Schiff in zahlreiche kriminelle Aktivitäten verwickelt ist.

- Marek wird die SCs mit sofortiger Inhaftierung bedrohen und darauf hinweisen, dass diese Menge an Gewürzen ausreicht, um sie alle für den Rest ihres Lebens ins Gefängnis zu schicken.

Sobald er das Gefühl hat, dass die Gruppe die Schwere ihrer Lage versteht, wird er seinen Trumpf spielen: "Natürlich ... stattdessen ... gibt es eine andere Option."

- Er wird den SCs raten, dass vermutlich nur er an ihre Geschichte glaubt - aber ehrlich gesagt ist es ihm egal. Er gibt an, dass er seit einiger Zeit einen großen Gewürzring in der Szene mit begrenztem Erfolg untersucht. Seine größte Chance und Spur war die Verfolgung einer Lieferung an den inzwischen toten Kavin Rel.
- Dann bietet er den SCs ein Geschäft an. Anstelle der Inhaftierung werden alle Anklagen fallengelassen, sofern die Gruppe sich bereit erklärt, für ihn bei der Suche nach der Quelle des Gewürzrings zu arbeiten. Er möchte, dass sie ihre Sendung wie geplant ausliefern und dann bis zur endgültigen Übergabe verfolgen; wer letztendlich den Besitz ergreift. Er möchte wissen, wer die Fäden zieht.

Wenn der Spielleiter zu Beginn des Akts die Verpflichtung eines bestimmten Charakters während der Verpflichtungs-Probe gewürfelt hat, wirft Marek ein Datapad zu diesen bestimmten SC - ein vollständiges Dossier, in dem die Verpflichtung aufgeführt ist. Er weist darauf hin, dass er die Gruppe, die die Verpflichtung dieses Charakters kontrolliert, unverzüglich benachrichtigt, wenn die Gruppe nicht kooperiert. Darüber hinaus, so rät er, wird mehr Zeit und Forschung zweifellos viel mehr Schmutz auf den Rest der Gruppe werfen, was sie lieber nicht wollen, dass er es weiß.

Wenn sie sich bereit erklären, für ihn zu arbeiten, wird er nicht alle laufenden Anklagen für den Gewürzschmuggel fallen lassen, aber er verspricht seine Verbindungen, Gefälligkeiten und Befugnisse zu nutzen, um die SC-Dateien aus dem Sektor-Ranger-Datennetz zu entfernen und beteiligte Gruppen zu bezahlen. Nimm einen Teil des Drucks heraus, mit der die Charaktere derzeit konfrontiert sind (in Bezug auf das Spiel würde die Verpflichtung jedes SCs um 5 reduziert).

MAREK QUAY, SEKTOR-RANGER [NEMESIS]



Wert:

Rasse: Mensch (m)

Fertigkeiten: Handgemenge (●◆), Einschüchterung (●●●●), Coolness (●●), Täuschung (●●●●), Disziplin (●●◆), Wahrnehmung (●◆◆), Leichte Fernkampfaffen (●◆◆◆), Schwere Fernkampfaffen (●●●◆◆), Straßenwissen (●●●◆◆)

Talente: Antagonist 2: Pro Talentrang wird die Schwierigkeit aller Kampfproben gegen den Charakter einmal aufgewertet.

Fähigkeiten: keine

Ausrüstung: Datapad, Komlink, Abzeichen des Sektor-Ranger, Sektor-Ranger-Uniform (Absorption +1, Verteidigung +1)

Waffen: Blaster-Pistole (●●●◆◆) (Leichte Fernkampfaffen; Schaden: 6; Kritisch: ●●●●; Reichweite: Mittlere; Betäubungsmodus), Blastergewehr (●●●◆◆) (Schwere Fernkampfaffen; Schaden: 9; Kritisch: ●●●●; Reichweite: Große; Betäubungsmodus).

MAREK QUAY
NEMESIS

Stärke 2, Gewandtheit 4, Intelligenz 2, List 3, Willenskraft 3, Charisma 2

Absorption 4, Wunden 14, Erschöpfung 13, Verteidigung 1/1

Fertigkeiten:
Handgemenge (●◆), Einschüchterung (●●●●), Coolness (●●), Täuschung (●●●●), Disziplin (●●◆), Wahrnehmung (●◆◆), Fernkampfaffen (Leicht) (●◆◆◆), Fernkampfaffen (Schwer) (●●●◆◆), Straßenwissen (●●●◆◆)

Ausrüstung: Sektor-Ranger-Uniform, Abzeichen des Sektor-Ranger, Komlink, Datapad
Waffen: Blaster-Pistole (●●◆◆) (Fernkampfaffe [Leicht]; Schaden 6; Kritisch ●●●●; Reichweite [Mittlere]; Betäubungs-Einstellung), Blastergewehr (●●●◆◆) (Fernkampfaffe [Schwer]; Schaden 9; Kritisch ●●●●; Reichweite [Große]; Betäubungs-Einstellung)

Talente: Antagonist 2
Sonderfähigkeiten: Keine

DAS GESCHÄFT

Wenn die SCs zustimmen, erklärt Marek sich damit einverstanden, für die aktuellen Liegegebühren auszukommen, das Schiff aufzutanken und die Wunden oder kritischen Verletzungen, die die Charaktere erlitten haben (in medizinischen Einrichtungen in Cloud City) zu heilen, jedoch nicht mehr. Marek erklärt, dass er einverstanden ist mit ihnen zu handeln, weil sie Teil des Rands (Fringe) sind, so dass sie in die Unterwelt eindringen können, wie es Strafverfolgungsbehörden nicht können. Es würden sich jedoch zu viele Fragen ergeben, wenn das Team mit Sektor-Ranger-Ausrüstung oder -Waffen ausgestattet wäre.

Es gibt jedoch einige Ausnahmen. Marek bietet der Gruppe einige besondere Gegenstände an:

- Ein Mikrotransponder mit Magnetclips in der Größe eines kleinen Datapads, der aktiviert werden kann, um Marek zu warnen, und - wie er es nennt - der "Die Kavallerie ruft", sobald sie den endgültigen Bestimmungsort des Gewürzes gefunden haben. Es hat eine systemweite Reichweite.
- Ein nicht nachvollziehbarer Kredit-Chip, der mit einem Aufwandskonto verknüpft und mit einem Guthaben von 5000 Credits ausgestattet ist. Marek weist darauf hin, dass dies nur für Ermittlungskosten und Notfälle gilt. Er wird die SCs persönlich für alles verantwortlich machen, was leichtfertig ausgegeben wird.
- Der Code für einen privaten HoloNet-Kanal diente dazu, Marek zu kontaktieren, um Missionsaktualisierungen bereitzustellen und seinen Streitkräften zu ermöglichen, sich im System zu bewegen (damit der Transponder nützlich ist).

Die SCs werden schließlich mit zwei Aufgaben in Cloud City freigelassen, bevor sie mit der Fracht abreisen können. Sie müssen zuerst herausfinden, wo sie ihre Ladung abliefern können (Informationen, mit denen ihr Kontakt, Kavin Rel, gestorben ist), sowie die mysteriösen Angreifer untersuchen, die Kavin getötet und versucht haben, die Sendung zu stehlen (Marek kann hierzu weitere Informationen bereitstellen, die im folgenden Abschnitt aufgeführt sind.) Wenn die SCs diese Hinweise untersucht haben und bereit sind, abzureisen, müssen sie Marek benachrichtigen, der die Ladung der Gewürze diskret zu "The Idiot's Array" bringen wird.

VORBEREITUNG DER UNTERSUCHUNG

Beide Untersuchungsaufgaben, die die Gruppe übernehmen muss, können in beliebiger Reihenfolge erfolgen - und die Gruppe kann sogar beschließen, sich zu trennen. Der SL (Spielleiter) sollte die Kreativität und Entscheidungen der Spieler in dieser Hinsicht fördern - aber die Gruppe an ihre beiden Ziele erinnern.



DER MITTELSMANN

Der Mittelsmann der Gruppe, Kavin Rel, starb, bevor er den SCs Informationen über die Abgabe der geschmuggelten Fracht übermittelte: kein Ort, kein Kontakt.

DEN WOHNORT DES MITTELSMANNS FINDEN

Eine Suche im lokalen Informationsnetz kann die Position von Kavins Apartment in Cloud City mit einer **mittelschweren** (◆◆) **Computertechnik-Probe** aufdecken. ✨✨ oder 📶 können verwendet werden, um zusätzliche Informationen zu erhalten, wie z. B. personenbezogene Daten zu Kavin, um den SCs zu helfen, das Passwort für sein Apartment zu ermitteln, oder um die Aufsicht des Apartmentkomplex zu überzeugen, sie durch Täuschung hereinzulassen. (In Bezug auf das Spiel kann dies bei nachfolgenden Überprüfungen einer oder mehreren □ entsprechen.).

Auf Anfrage gibt Marek Quay den SCs lediglich den Standort des Apartments bekannt. Die SCs haben jedoch keine Möglichkeit, zusätzliche Informationen zu erhalten. Im Auftrag des Sektor-Ranger hat die Sicherheit von Cloud City Kavins Wohnung nicht durchsucht, um die Illusion aufrechtzuerhalten, dass sich an der Schmuggelaktion nichts geändert hat.

Lies den Text vor oder beschreibe ihn mit deinen eigenen Worten, wenn die SCs an Kavins Apartment eintreffen: (rechter Vorlesetext)

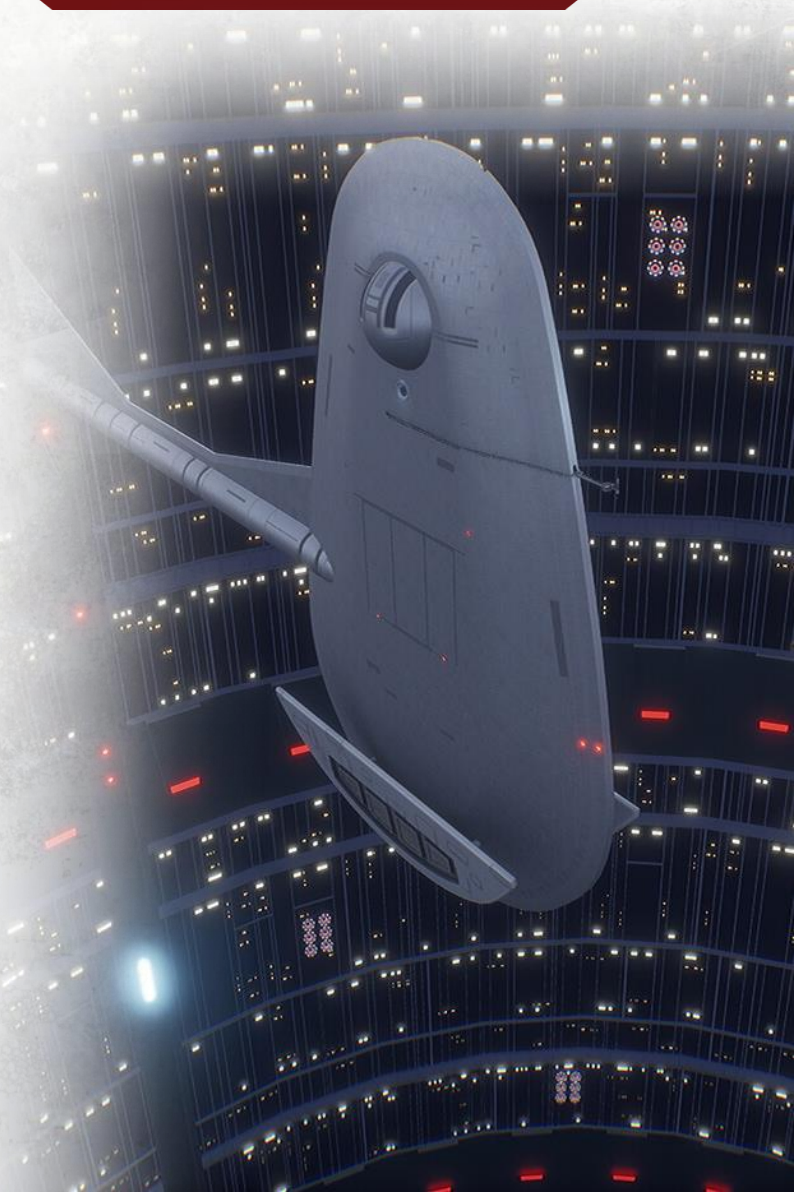
Die SCs haben zwei Möglichkeiten, in Kavins Wohnung zu gelangen: hacken Sie sein Schloss auf oder überreden Sie die Lutrillianer-Aufsicht des Apartmentkomplex, sie einzulassen. Zum Hacken des Schlosses ist eine **schwierige** (◆◆◆) **Computertechnik-Probe** mit einem ■ erforderlich, um Kavins Modifikationen darzustellen. Es ist möglich, die Aufsicht zu überreden, sie durch eine **schwierige** (◆◆◆) **Täuschungs-** oder **Einschüchterungs-Probe** hereinzulassen, oder eine **mittelschwere** (◆◆) **Verhandlungs-Probe**, um ihn zu bestechen (er wird die Aufgabe für 200 Credits ausführen). Ein □ könnte angemessen zutreffend sein, der für die vorherigen Suchanfragen verdient wurde.

DIE SUCHE NACH ANTWORTEN

Sobald die SCs Zugang zu Kavins Apartment haben, können sie nach Informationen über die Abgabe der Gewürze suchen. Das Folgende ist eine optionale Beschreibung von Kavins Apartment. Lies den Text vor oder beschreibe ihn mit deinen eigenen Worten:

Kavins feuchtkalte Wohnung ist nicht das, was ihr als spektakulär bezeichnen würdet. Ein nackter Bettrahmen lehnt an einer mit Öl befleckten Wand, während ein nahe gelegener Schreibtisch mit einem ramponierten Terminal und einer Vielzahl Datapads von Kistenstapeln und leeren Lebensmittelverpackungen überbeschattet werden. Der Ort ist eine völlige Müllkippe ... und ihr fragt euch, wie ihr etwas finden sollt.

Nach einer Stunde Fahrt in einen der düsteren Arbeitssektoren der unteren Ebenen von Cloud City, nachdem ihr unter sprudelnden Rohren und an lauten Gruppen von Ugn-aught-Arbeitern vorbeigekommen seid, erreicht ihr schließlich die rußbefleckte Tür zu Kavin Rels Wohnung. Eine zwielichtige Lutrillianer-Aufsicht des Apartmentkomplex mustert euch, während ihr auf das Schloss zu Kavins Wohnung starrt - deutlich über dem Standard, wahrscheinlich modifiziert durch den Mittelsmann ...





Das Durchsuchen von Kavins Dingen nach relevanten Hinweisen ist eigentlich keine schwierige Aufgabe - aber eine mühsame, die eine Grundzeit von 3 Stunden erfordert. Mit einer **mittelschweren** (◆◆) **Computertechnik-Probe** oder einer **mittelschweren** (◆◆) **Wahrnehmungs-Probe** plus ein □ für den überfüllten Zustand von Kavins Raum.

- Bei einer erfolgreichen Probe wird aufgedeckt, dass Kavin eine Mitteilung von einem Toydarianer namens Weeko Neeks erhalten hat, welcher die Sendung in 7 Tagen auf dem Planeten Vanqor abholt. Weeko hat eine Kommunikationsfrequenz bereitgestellt, um ihn zu kontaktieren, wenn die Sendung eingetroffen ist.

Jeder ✨ der Probe verkürzt die Zeit für die Suche um 30 Minuten, und jeder 🕒 kann verwendet werden, um eine weitere interessante Information aus Kavins Aufzeichnungen zu finden (ein 🕒 kann dazu verwendet werden, alle folgenden Punkte zu erfahren):

- Kavin hat im letzten Monat auch zwei Mitteilungen von anonymen Quellen erhalten, die sein Leben bedrohen, wenn er nicht aufhört, sich mit Weeko Neeks zu befassen.
- Zusätzliche Mitteilungen von Weeko weisen auf die Wichtigkeit der Sendung hin, und "Weekos Boss" wird sich nicht freuen, wenn es zu Verzögerungen kommt.
- Kavin hat anscheinend dafür bezahlt, dass diese anonymen Bedrohungen nachverfolgt werden, und der bezahlte Hacker hat sie auf ein öffentliches Terminal zurückgeführt, bei dem ein Benutzer mit dem Namen "STIM" angemeldet ist.

BEIM SEKTOR-RANGER REINSCHAUEN

Wenn die Gruppe beschließt, das Erfahrene mit Marek Quay zu teilen (eine kluge Wahl), wird er die Sektor-Ranger-Dateien über Weeko Neeks mit ihnen teilen. Der Toadarianer ist ein mutmaßlicher Frontmann für einen Gangster im Outer Rim, Muraga der Hutte. Quay bemerkt, dass Muraga ein Waffenhändler ist, der nicht dafür bekannt ist, mit Gewürzen zu handeln. Vielmehr hat er mit Söldnerverträge und Biowaffen zu tun. Die SCs können diese Verbindung auch selbst ermitteln, indem sie eine erfolgreiche **sehr schwierige** (◆◆◆◆) **Wissen (Unterwelt) -Probe** durchführen.

DIE BRUDERSCHAFT BELÄSTIGEN

Der zweite Anhaltspunkt der Gruppe ist die Untersuchung der Gruppe, die sie angegriffen und Kavin getötet hat. Bevor Marek Quay sie frei lässt, wird er Einzelheiten zu dem Angriff bekannt geben, den er aufdecken konnte. Sie identifizierten die verstorbenen Angreifer als Söldner, von denen bekannt ist, dass sie für die Bruderschaft Mortalis arbeiten, eine expansive Gruppe mit einem Ruf für Gründlichkeit, Loyalität gegenüber dem Vertrag und einem extremen Mangel an Toleranz für Misserfolge. (Wenn es den SCs gelang, aus dem Lagerhaus zu entkommen und einige der Söldner am Leben ließen, wird Quay kommentieren, dass die Leichen von einem oder mehreren von ihnen kürzlich entdeckt und professionell hingerichtet wurden: der Preis für das Scheitern der Bruderschaft Mortalis).

DIE LOKALISIERUNG DER BRUDERSCHAFT AUF BESPIN

Obwohl weder den Sektor-Ranger noch der Sicherheit von Cloud City bekannt ist, dass die Bruderschaft direkt von Bepin aus operiert, ist es möglich, dass die SCs mehr aufdecken. Dies erfordert einen erfolgreichen **schwierige** (◆◆◆) **Straßenwissens-Probe** oder eine **sehr schwierige** (◆◆◆◆) **Wissens-Probe (Unterwelt)**. Der Erfolg zeigt, dass die Bruderschaft Mortalis einen lokalen Händler in Cloud City hat, der in einer heruntergekommenen Bar und einem Sabaac-Haus namens "Der Skifter" arbeitet. Mit 🗺️🗺️ auf die Probe kann der Name des Händlers (ein Nautolaner namens Pit Duall) vermerkt werden. Ein 🗺️ kann sogar dazu verwendet werden, um mit Pit ein besseres Aufeinandertreffen zu erreichen.

DER SKIFTER

Die Skifter-Bar befindet sich in der Nähe des Versandbezirks von Cloud City und ist stark mit Personen des Rands und Kriminellen durchzogen. Die Wahl des Namens könnte auch darauf hindeuten, dass der Einsatz einer besonderen Chipkarte, die beim Betrügen von Sabacc-Spielen verwendet wird, hier üblich ist. Am Ende mag es aber auch nur ein üblicher Humor im Outer Rim sein. Lies das Folgende vor, wenn die Gruppe bei "Der Skifter" eintrifft: (Vorlesetext rechts)

Es wird nicht schwierig sein, die Bruderschaft Mortalis zu finden. Pit Duall hat sich seit einiger Zeit in "The Skifter" niedergelassen und führt hier alle Vertragsverhandlungen. Der Chadra-fan wird die Gruppe gerne in die Richtung von Pit lenken, wenn er nach einem Vertrag für die Bruderschaft fragt. Die wahre Herausforderung ist die soziale Begegnung mit Pit und seinen Handlangern. Pit ist an diesem Ort eine starke Persönlichkeit und wird die Informationen, nach denen die SCs suchen, nicht so leicht preisgeben. Der folgende Text beschreibt die Szene für deine Spieler:

Der Skifter sieht aus wie jede andere Bar- oder Sabaac-Gebäude in der Nähe, von denen es viele gibt. Aber es fällt mit einem Paar schwer bewaffneter Weequay-Wachen an der Tür auf - obwohl sie euch beim Betreten keine Probleme bereiten. Der Ort ist rauchig, schwach beleuchtet und voller Gesindel und anderer Krimineller, die trinken, Sabaac spielen und Schattenhandel in Sichtweite betreiben. Vermutlich eure Art von Ort, den ihr bevorzugt. Als ihr eintretet, zischt ein Chadra-Fan-Barkeeper mit einem Repulsorgürtel auf euch zu, mit einem Lächeln auf seinem fledermausähnlichen Gesicht.

Auf dem Weg zum rauen Nautolaner hinter dem Gemeinschaftsraum passiert ihr ein halbes Dutzend Söldner, die euch stählern anstarren. Der Nautolaner scherzt und lacht mit ungefähr 10 anderen Söldnern und Sykophanten, die anscheinend an jedem seiner Worte hängen, während er einen unanständigen Witz beendet.

Als er euch sieht, wird er ernster und winkt einem tanzenden Mädchen zu seiner Runde. Er deutet euch an, Platz an seinen Tisch zu nehmen und einige Getränke mit ihm zu teilen. Dutzende von Augen beobachten aufmerksam die Szene, mit bereiten Fingern auf ihren Blastern.



SZENEDetails

Pit glaubt, dass die SCs da sind, um die Bruderschaft zu engagieren, und er wird ziemlich überrascht sein, dass sie mutig versucht haben, Vertragsinformationen aus ihm herauszuholen.

- Die Widersacher für diese soziale Begegnung bestehen aus Pit Duall und 2 Gruppen von 3 Söldnern. Die SCs müssen ein Mitglied als Anführer für diesen Austausch auswählen: das sogenannte "Gesicht" der Gruppe.
- Setze mit Coolness-Proben die Initiativreihenfolge für alle Charaktere fest.
- Die SCs können bei ihrem Zug gegen jeden Widersacher Proben durchführen - am besten mit sozialen Fähigkeiten - aber der Spielleiter sollte kreative Fähigkeitsüberprüfungen zulassen (möglicherweise mit einem zusätzlichen ■).
- Für die Überprüfung der sozialen Fähigkeiten durch die SCs gelten je nach Gegner die folgenden Schwierigkeiten:

	Pit Duall	Handlanger
Einschüchterung	●●●	●
Charme	●●●	●●
Täuschung	●●●	●
Führungsqualität	●●●	●
Verhandeln	●●●	●●

- Jede erfolgreiche Überprüfung bringt 1 Erschöpfung gegen das Ziel. Wenn ein Charakter sein Erschöpfungs-Limit erreicht, wird er aus dem Austausch genommen. Alle auf diese Weise erlittenen Erschöpfungen werden sofort nach Ende der Szene wiederhergestellt.
- Wenn Pit sein Erschöpfungs-Limit erreicht, versorgt er die SCs mit dem, was sie wissen müssen. Wenn der SC-Gruppenführer sein Erschöpfungs-Limit erreicht, haben die SCs verloren und erhalten keine Informationen.

VERTEIDIGUNG GEGEN SOZIALE FÄHIGKEITEN

- Wenn die SCs sich gegen eine soziale Fähigkeiten-Probe wehren, wenden sie ihre Disziplin gegen Einschüchterung, Täuschung oder Führungsqualität an; und ihre Coolness gegen Charme oder Verhandlung.
- Verwandle den SC-Würfelpool für die Fertigkeit in den Schwierigkeitsgrad für den Angreifer. So werden ((●●●)) zum Beispiel zu (●●●●●).



- Pit verrät früh eine Information, vor dem Erfolg in der Begegnung.



- Der SC wird in gewisser Weise gedemütigt und erhält einen ■ an allen zukünftigen Proben während der Szene.

PIT DUALL [RIVALE]



Wert:

Rasse: Nautolaner (m)

Fertigkeiten: Einschüchterung (●●◆◆), Coolness (●●◆◆), Disziplin (●●◆◆), Führungsqualität (●●◆◆), Verhandeln (●●●●), Leichte Fernkampfaffen (●●◆◆◆), Wahrnehmung (●●●), Wachsamkeit (●●◆◆◆)

Talente: Antagonist 1: Pro Talenrang wird die Schwierigkeit aller Kampfproben gegen den Charakter einmal aufgewertet.

Fähigkeiten: keine

Ausrüstung: keine

Waffen: Schwere Blaster-Pistole (●●◆◆◆) (Leichte Fernkampfaffen; Schaden: 7; Kritisch: ●●●●; Reichweite: Mittlere; Betäubungsmodus)



PIT DUALL

RIVALE



Fertigkeiten: Einschüchterung (●●◆◆), Coolness (●●◆◆), Disziplin (●●◆◆), Führungsqualität (●●◆◆), Wahrnehmung (●●●), Verhandeln (●●●●), Fernkampfaffen (Leicht) (●●◆◆◆), Wachsamkeit (●●◆◆◆)
 Ausrüstung: normale Kleidung
 Waffen: Schwere Blaster-Pistole (●●◆◆◆) (Fernkampfaffe [Leicht]; Schaden 7; Kritisch ●●●●; Reichweite [Mittlere]; Betäubungs-Einstellung)
 Talente: Antagonist 1
 Sonderfähigkeiten: Keine

SÖLDNER [HANDLANGER] (3)



SÖLDNER

HANDLANGER



Fertigkeiten: (je ein Rang pro Gruppenmitglied): Coolness (●●), Nahkampfaffen (●●◆), Fernkampfaffen (Leicht) (●●◆◆◆)
 Talente: Keine
 Sonderfähigkeiten: Keine
 Ausrüstung: normale Kleidung
 Waffen: Blaster-Pistole (●●◆◆◆) (Fernkampfaffe [Leicht]; Schaden 9; Kritisch ●●●●; Reichweite [Mittlere]; Betäubungs-Einstellung), Vibromesser (●●◆) (Fertigkeit: Nahkampfaffen; Schaden 1; Kritisch ●●; Durchbohend 1)



Werte:

Rasse: Diverse Spezies (m/w)

Fertigkeiten: (für eine 3er Gruppe; Herabstufung um 1 Rang für jeden toten Handlanger): Coolness (●●●), Nahkampfaffen (●●●), Leichte Fernkampfaffen (●●◆◆)

Talente: keine

Fähigkeiten: keine

Ausrüstung: keine

Waffen: Blaster-Pistole (●●◆◆◆) (Leichte Fernkampfaffen; Schaden: 6; Kritisch: ●●●●; Reichweite: Mittlere; Betäubungsmodus), Vibromesser (●●◆) (Nahkampfaffen; Schaden: 3; Kritisch: ●●●; Reichweite: Nahkampf; Durchbohend 2; Tödlich 1)

Wenn die SCs erfolgreich sind, lies den SCs das Folgende vor oder beschreibe es mit deinen eigenen Worten, da Pit den Vertragsabschluss beschreibt:

ALTERNATIVE SZENARIEN

Pit sucht keinen Kampf. Es ist schlecht fürs Geschäft und eine Verschwendung seiner Zeit. Aber er wird keine Dummköpfe dulden und wenn ihn die SCs zu einer physischen Konfrontation drängen, wird er ihnen gerne den Gefallen tun. Ein solcher Kampf wäre für die Gruppe mit Pit und 4 Gruppen von 3 Söldner-Handlanger extrem schwierig - und es sollte der Gruppe betont werden, dass Pit an diesem Ort dutzende von Söldnern in seinem Rücken hat. Falls es jedoch schief geht, wie auch immer, kann die Gruppe möglicherweise entkommen.

BORDKARTEN BITTE

Nachdem die SCs ihre Ermittlungen abgeschlossen und Marek Quay mitgeteilt haben, dass sie abfliegen möchten, werden sie an ihrer Anlegestelle eine böse Überraschung erwartet. Drei von Stim's Soldaten liegen für sie im Hinterhalt. Erschwerend kommt hinzu, dass keine Sicherheitsbeamten anwesend sind, da Marek Quay nicht möchte, dass sie mit den SCs zusammenarbeiten. Lies den SCs das Folgende vor oder beschreibe es mit deinen eigenen Worten: (Vorlesetext unten)

Bis der Sektor-Ranger dafür gesorgt hat, dass eure Fracht mit einer automatisierten Güterbahn in den Ring der Andockbucht gebracht wird, damit ihr nicht zusammen gesehen werdet, lässt das Tageslicht schnell nach. Nach der Landung "Der Bantha" an der Ladefläche sucht ihr die markierten Kisten und ladet sie auf. Plötzlich habt ihr ein sehr schlechtes Gefühl und drei riesige Gestalten tauchen aus den Schatten in der Nähe der Bahn auf.

Menschen - aber größer als alle, die ihr gesehen habt - sind sie in einer Art Kommandorüstung mit einer seltsamen Brustplatte ausgestattet, von der Schläuche zu verschiedenen Teilen ihres Körpers verlaufen. Und sie sind bis an die Zähne bewaffnet. Ohne ein Vorwort passen sie die Bedienelemente auf ihren Brustplatten gemeinsam an, und ihr seht, dass eine beängstigende Veränderung stattfindet, als sie anfangen, ein kehliges Knurren auszustoßen.

Sehnen und Muskeln dehnen sich zu erschreckenden Ausmaßen aus, da sie vor euren Augen sogar noch größer werden, und Speichel fließt aus schäumenden Mündern unter blutunterlaufenen Augen, als sie angreifen!

Der Mann, der den Job beauftragt hat ... ich habe nie seinen richtigen Namen bekommen, sagte, ich solle ihn "Stim" nennen. Riesiger ... größter Mensch, den ich je gesehen habe, mit einem höllischen Temperament. Lange Narbe entlang seiner linken Wange; ein Teil seines Ohrs fehlt. Vermutlich militärisch und hart wie Duracrete (synthetischer Stein für den Bau von Gebäuden). Ich könnte was erzählen. Dieser Mann hat mir eine Gänsehaut eingejagt ... und ich bin nicht so einfach einzuschüchtern. Er hat vor kurzem ein paar Aufträge abgeschlossen und die Stärke der Bruderschaft für Angriffe auf die Besitztümer eines Hutten - Muraga, glaube ich, angeheuert. Vermutlich war es nur ein Hutten-Krieg. Normalerweise nicht schlau, sich darauf einzulassen, aber Kredite sind Kredite, und er hat gut bezahlt. Ich habe nichts von ihm gehört, seit er vor zwei Tagen den Auftrag für diesen Mittelmann erteilt hat.

Die Soldaten von Stim wurden beauftragt, den Job zu erledigen, an dem die Bruderschaft Mortalis gescheitert ist, die SCs zu erledigen und die Fracht zu übernehmen. In ihrem verstärkten Zustand kämpfen sie mit einer animalischen Wut, die sie zwingt, das nächste Ziel anzugreifen und sie in Nahkampf zu verwickeln. Sollten sie in ihren nicht verbesserten Zustand zurückkehren (aufgrund der Zerstörung ihrer Stimulationspumpen, durch einen gezielten Schuss oder ☠ durch einen SC-Angriff), werden sie in intelligentere Taktiken verfallen und Deckung suchen und Fernkampfaffen einsetzen, um ihren Verbündeten zu helfen und gezielt vorzugehen.



STIM'S SOLDATEN (VERBESSERT) [RIVALE]



Wert:

Rasse: Mensch (m/w)

Fertigkeiten: Athletik (●●●●■), Handgemenge (●●●●●), Coolness (●●●), Nahkampfwaffen (●●●●●), Schwere Fernkampfwaffen (●●●●●), Wahrnehmung (●●●●), Widerstandskraft (●●●●■), Wachsamkeit (●●●●■)

Talente: Antagonist 1: Pro Talentrang wird die Schwierigkeit aller Kampfproben gegen den Charakter einmal aufgewertet.

Fähigkeiten: Chemische Erhöhung; Der Charakter wertet jede Kampfprobe, den er macht, auf und erhält ■■ alle Athletik-, Widerstandskraft- und Wachsamkeitsproben. Er erleidet ■■ zu jeder Probe, die Konzentration oder Planung erfordert; der Charakter kann ohne funktionierende Stimulationspumpe nicht verbessert bleiben.

Ausrüstung: Rüstung mit Injektionspumpen (Absorption +1, Verteidigung +1)

Waffen: Blaster-Karabiner (●●●●●) (Schwere Fernkampfwaffen; Schaden: 9; Kritisch: ☹☹☹; Reichweite: Mittlere; Betäubungsmodus), Vibromesser (●●●●●) (Nahkampfwaffen; Schaden: 5; Kritisch: ☹☹; Reichweite: Nahkampf; Durchbohrend 2; Tödlich 1)



STIM'S SOLDAT (AUFGEWERTET)



Fertigkeiten: Athletik (●●●●■), Handgemenge (●●●●●), Coolness (●●●), Nahkampfwaffen (●●●●●), Fernkampfwaffen (Schwer) (●●●●●), Wahrnehmung (●●●●), Widerstandskraft (●●●●■), Wachsamkeit (●●●●■)

Ausrüstung: gepanzerte Rüstung
Waffen: Blaster-Karabiner (●●●●●) (Fernkampfwaffe [Schwer]; Schaden 9; Kritisch ☹☹☹; Reichweite [Mittlere]; Betäubungs-Einstellung), Vibromesser (●●●●●) (Fertigkeit: Nahkampfwaffen; Schaden 5; Kritisch ☹☹; Durchbohrend 1, Tödlich 1)

Talente: Antagonist 1
Sonderfähigkeiten: Keine

STIM'S SOLDATEN (NICHT VERBESSERT) [RIVALE]

STIM'S SOLDAT
RIVALE

Fertigkeiten: Athletik (●●●●■), Handgemenge (●●●●■), Coolness (●●●), Nahkampfwaffen (●●●●■), Fernkampfwaffen (Schwer) (●●●●■), Wahrnehmung (●●●●), Widerstandskraft (●●●●■), Wachsamkeit (●●●●■)

Ausrüstung: gepanzerte Rüstung
Waffen: Blaster-Karabiner (●●●●●) (Fernkampfwaffe [Schwer]; Schaden 9; Kritisch ☹☹☹; Reichweite [Mittlere]; Betäubungs-Einstellung), Vibromesser (●●●●●) (Fertigkeit: Nahkampfwaffen; Schaden 4; Kritisch ☹☹; Durchbohrend 1, Tödlich 1)

Talente: Antagonist 1
Sonderfähigkeiten: Keine



Wert:

Rasse: Mensch (m/w)

Fertigkeiten: Athletik (●●●●■), Handgemenge (●●●●■), Coolness (●●●), Nahkampfwaffen (●●●●■), Schwere Fernkampfwaffen (●●●●■), Wahrnehmung (●●●●), Widerstandskraft (●●●●■), Wachsamkeit (●●●●■)

Talente: Antagonist 1: Pro Talentrang wird die Schwierigkeit aller Kampfproben gegen den Charakter einmal aufgewertet.

Fähigkeiten: Chemischer Entzug; Wenn der erweiterte Zustand endet, erhält er ■ zu allen Proben für die nächste Stunde.

Ausrüstung: Rüstung mit Injektionspumpen (Absorption +1, Verteidigung +1)

Waffen: Blaster-Karabiner (●●●●●) (Schwere Fernkampfwaffen; Schaden: 9; Kritisch: ☹☹☹; Reichweite: Mittlere; Betäubungsmodus),

Vibromesser (●●●●■) (Nahkampfwaffen; Schaden: 4; Kritisch: ☹☹; Reichweite: Nahkampf; Durchbohrend 2; Tödlich 1)



WOLKENSTADT SICHERHEITSKRÄFTE [HANDLANGER]



Werte:

Rasse: Menschen (m/w)

Fertigkeiten: (für eine 3er Gruppe; Heraufstufung um 1 Rang für jeden Handlinger): Handgemenge (◆◆), Disziplin (◆◆), Leichte Fernkampfaffen (◆◆), Schwere Fernkampfaffen (◆◆),

Talente: keine

Fähigkeiten: keine

Ausrüstung: Blasterweste (Absorption +1), Uniform der Wolkenstadt

Waffen: Blasterkarabiner (◆◆) (Schwere Fernkampfaffen; Schaden: 9; Kritisch: ☹☹☹; Reichweite: Mittlere; Betäubungsmodus), 2x Splittergranate (◆◆) (Fernkampfaffen; Schaden: 8; Kritisch: ☹☹☹☹; Reichweite: Kurze; Begrenzte Munition 1)



WOLKENSTADT SICHERHEITSKRÄFTE

HANDLANGER



Fertigkeiten: Handgemenge (◆◆), Disziplin (◆◆), Fernkampfaffen (Leicht) (◆◆), Fernkampfaffen (Schwer) (◆◆),

Sonderfähigkeiten: Keine

Ausrüstung: Blasterweste (Absorption 1), Uniform der Wolkenstadt
Waffen: Blasterkarabiner (◆◆) (Fernkampfaffe [Schwer]; Schaden 9; Kritisch ☹☹☹; Reichweite [Mittlere]; Betäubungseinstellung), Splittergranate (2) (◆◆) (Fernkampfaffen [Leicht]; Schaden 8; Kritisch ☹☹☹☹; Reichweite: Kurze; Explosion 6; Begrenzte Munition 1).

WOLKENSTADT CYBORG ADMINISTRATOR [RIVALE]



WOLKENSTADT CYBORG ADMINISTRATOR

RIVALE



Fertigkeiten: Computertechnik (◆◆◆◆), Wahrnehmung (◆◆),
Talente: Keine
Sonderfähigkeiten: Geschärftes Sinne: Füge automatisch zu jeder Probe auf Wahrnehmung ein ☹ hinzu.

Ausrüstung: Comlink (handheld), Datapad
Waffen: Leichte Blaster-Pistole (◆◆) (Fernkampfaffe [Leicht]; Schaden 5; Kritisch ☹☹☹☹; Reichweite [Mittlere]; Betäubungseinstellung)

Werte:

Rasse: Cyborg

Fertigkeiten: Computertechnik (◆◆◆◆), Wahrnehmung (◆◆),

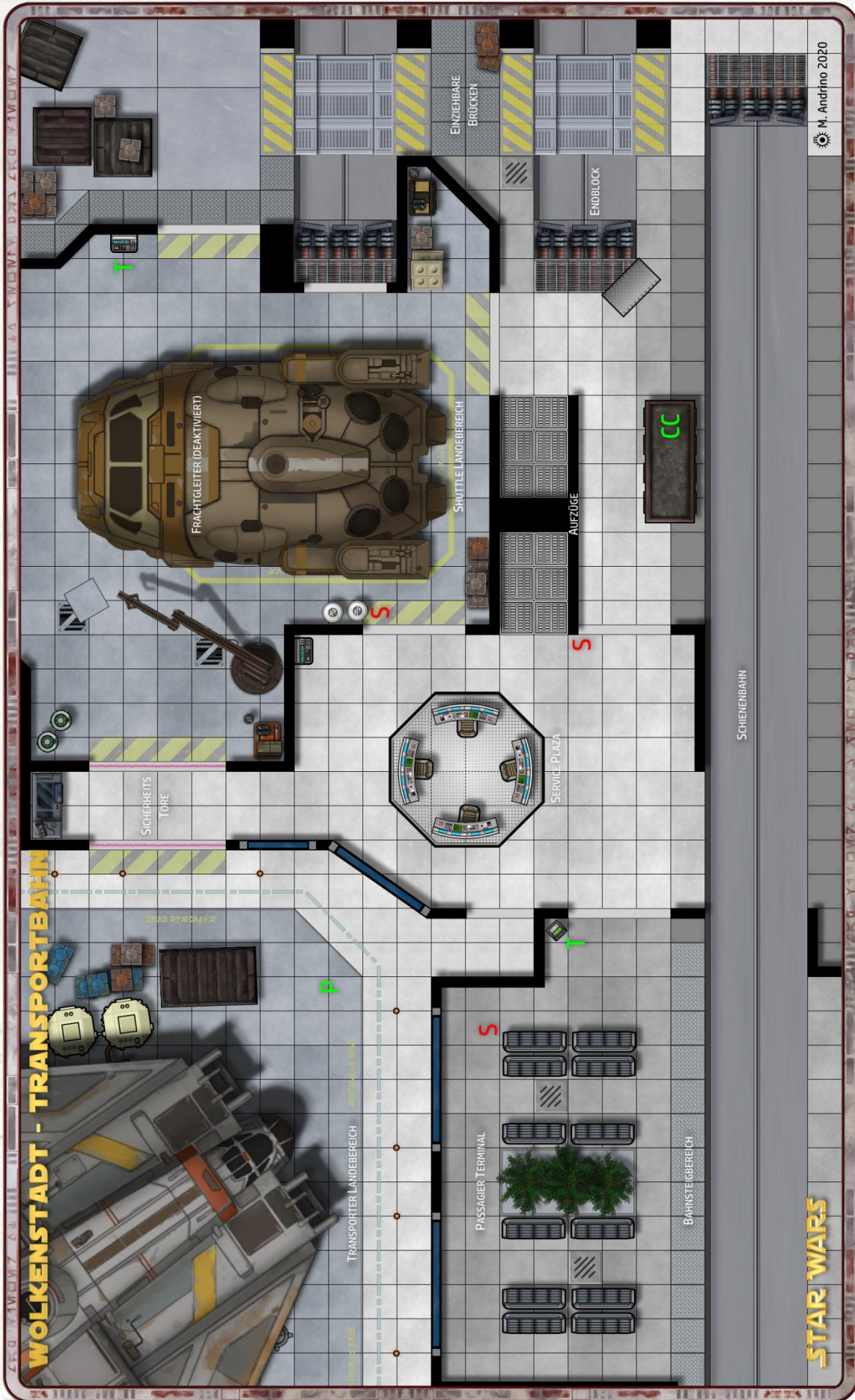
Talente: keine

Fähigkeiten: Geschärftes Sinne: Füge automatisch zu jeder Probe auf Wahrnehmung ein ☹ hinzu.

Ausrüstung: Handkomlink, Datapad

Waffen: Leichte Blaster-Pistole (◆◆) (Leichte Fernkampfaffen; Schaden: 5; Kritisch: ☹☹☹☹; Reichweite: Mittlere; Betäubungsmodus)

WOLKENSTADT - TRANSPORTBAHN-LADEFLÄCHE





- Der Angriff zielt auf die Stimulationspumpe eines Feindes und zerstört diese, wodurch seine Stimulationserhöhung beendet wird.



- Ein wilder Schuss zerstört eine wichtige Türsteuerung.
- Die Waffe des SCs blockiert und muss repariert werden, bevor sie wieder verwendet werden kann.

Es ist durchaus möglich, dass die SCs mit ihrer Ladung sicher auf "Der Bantha" fliehen, ohne die Soldaten von Stim auszuschalten, aber es wird nicht einfach. Die Soldaten greifen instinktiv jeden SC an, der mit dem Gewürzlieferung zu tun hat.

SZENEDetails

Die Ladefläche ist eine sehr große Plattform, die offen zum Abendhimmel ist und über halbgeschlossene Gebäude verfügt. Im Folgenden sind die Details des Begegnungsbereichs aufgeführt:

- Mit Ausnahme der gut beleuchteten Innenräume des Passagierwartebereichs und des Kontrollraums ist die Plattform in der Dämmerung getaucht.
- Einige Computerterminals, die auf der Karte mit "T" gekennzeichnet sind, können Türen, Energietore und Schienenbahnbrücken öffnen oder schließen. Sie steuern die Außenbeleuchtung, Alarm- und Kommunikationssysteme und können die Fernaktivierung und Steuerung der angedockten Personen- und Güterwagen kontrollieren.
- Die zwei Kisten mit Fracht (jede mit Silhouette 1), die auf der Karte mit "CC" markiert sind, befinden sich in einer Güterbahn in großer Entfernung vom Fluggleiter der SCs in der oberen linken Ecke der Karte.
- Die Soldaten von Stim beginnen die Szene in den auf der Karte mit "S" gekennzeichneten Bereichen.
- Die Gruppe beginnt die Szene in dem Bereich, der auf der Karte mit "P" markiert ist.

SPRINGEN

Die Charaktere können versuchen, offene Spalten in der Bahnstrecke zu überspringen. Dies erfordert eine **mittelschwere** (◆◆) **Athletik-Probe**, die mit einem ■ ergänzt wird, falls der Charakter kein Manöver für einen guten Start ausgibt.

- Wenn ein Charakter während einer Athletik-Probe aktiv von Feinden angegriffen wird, muss ein ■ zum Würfelpool hinzugefügt werden, um die Umstände darzustellen.

DIE FOLGEN

Nach dem Kampf tauchen Cloud City Sicherheitskräfte und Marek Quay auf. Marek wird wütend sein, dass der Angriff passiert ist. Wenn ein Soldat von Stim im Kampf getötet wird, halten die SCs es möglicherweise für ratsam, nach Hinweisen zu suchen (die Sicherheitsbeamten werden dies auf jeden Fall tun, Quay und der Gruppe mitteilen, was sie gefunden haben). Die folgenden Anhaltspunkte sind bei einer Untersuchung leicht ersichtlich:

- Die Ausrüstung der Angreifer ist eindeutig benutzerdefiniert und wurde "unkennlich" gemacht, um eine Rückverfolgung nicht mehr möglich zu sein.
- Die ungewöhnlichen Bruststücke sehen aus wie eine Art modifiziertem Bio-Injektionssystem, das entwickelt wurde, um einen gleichmäßigen Fluss von Chemikalien zu verschiedenen Stellen des Körpers gleichzeitig zu leiten.
- Ein Erfolg bei einer **mittelschweren** (◆◆) **Wissen (Allgemeinbildung- oder Unterwelt-)** oder **Medizin-Probe** zeigt den Charakteren, dass die Chemikalie im Injektionssystem den unverwechselbaren Glanz und Geruch von Glitzerstim hat. 🕵️🕵️ können verwendet werden, um zu erkennen, dass die Verbindung, obwohl sie auf Gewürzbasis hergestellt wurde, durch ihre Färbung und andere Eigenschaften als etwas Neues identifiziert wird - möglicherweise ein verbessertes Derivat. Nur Zeit und Laborarbeit können die genaue Zusammensetzung aufschlüsseln.

- Die Angreifer haben keinen Ausweis, obwohl Marek verspricht, sie durch die Sektor-Ranger-Datenbank zu jagen.
- Einer der Männer besitzt ein Datapad, das ein Kommuniqué von "STIM" enthält, in dem der Ort für diesen Hinterhalt vermerkt ist, und eine Anweisung, nach Beendigung des Auftrags zu "dem Rest unserer Brüder" auf Vanqor zurückzukehren.
- Jeder Angreifer hat ähnliche Tätowierungen und Markierungen auf der Haut. Eine erfolgreiche **schwierige (◆◆◆) Wissen (Kernwelten oder Altes Wissen) -Probe** zeigt, dass diese Markierungen bei imperialen Soldaten üblich sind. ☹☹ können für die Probe ausgegeben werden, um festzustellen, dass diese Tätowierungen nur für Soldaten der Imperialen Spezialeinheiten und Black-Ops-Personal gelten.

FAZIT

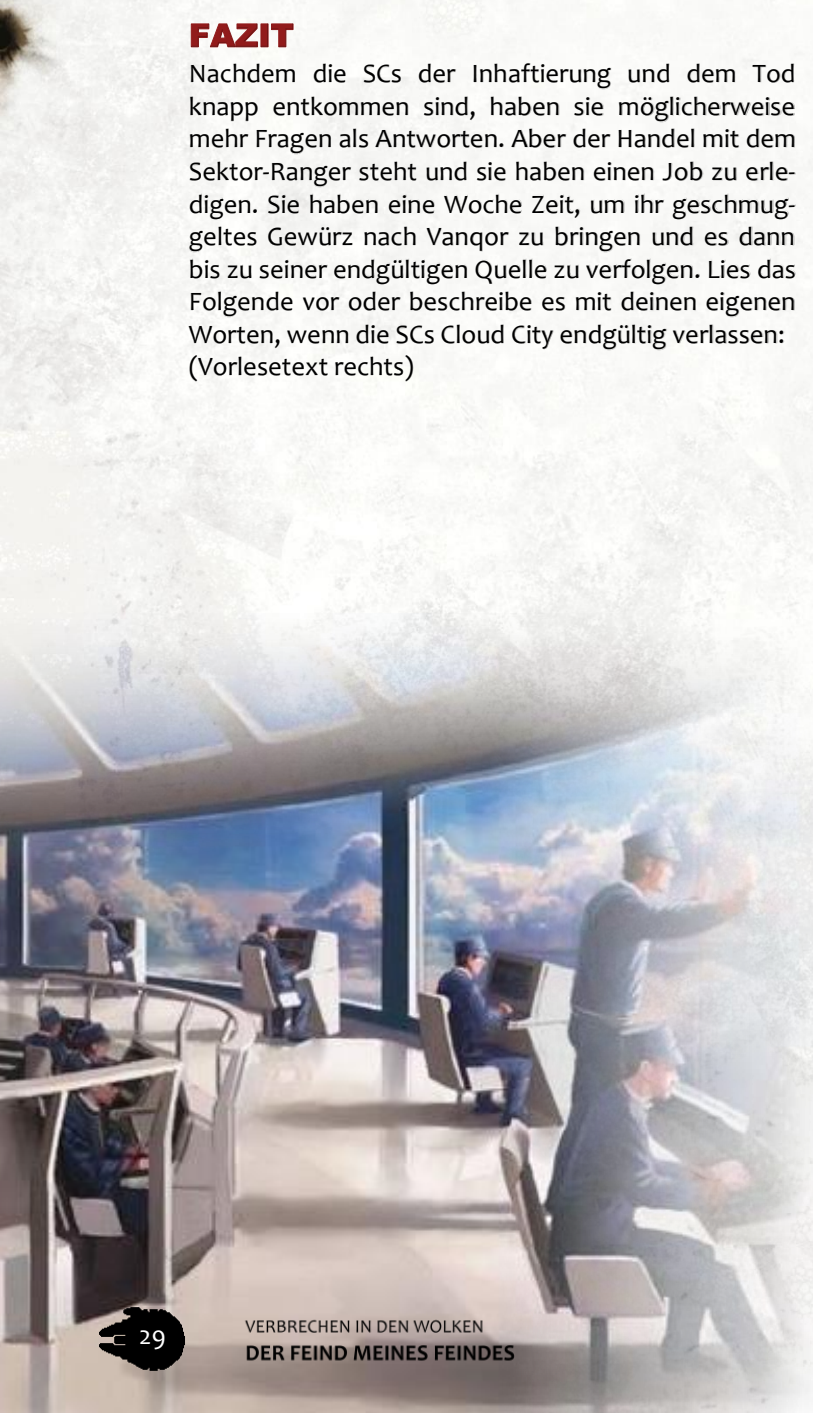
Nachdem die SCs der Inhaftierung und dem Tod knapp entkommen sind, haben sie möglicherweise mehr Fragen als Antworten. Aber der Handel mit dem Sektor-Ranger steht und sie haben einen Job zu erledigen. Sie haben eine Woche Zeit, um ihr geschmuggeltes Gewürz nach Vanqor zu bringen und es dann bis zu seiner endgültigen Quelle zu verfolgen. Lies das Folgende vor oder beschreibe es mit deinen eigenen Worten, wenn die SCs Cloud City endgültig verlassen: (Vorlesetext rechts)

Der Sektor-Ranger, Marek Quay, übergibt die Kisten in eure sicheren Hände und beobachtet Sie mit bedachten Augen. "Denkt daran", sagt er, "macht euren Job und das ganze Durcheinander kann verschwinden. Mein Instinkt ist ziemlich gut und er sagt mir, dass ihr wisst, dass ihr euch nicht mit mir anlegen solltet. Ihr habt die Chance, einmal etwas Gutes in dieser Galaxie zu tun - und vielleicht bedeutet das etwas für euch. Und wenn ihr es richtig macht, werde ich euer Leben viel einfacher machen."

Aber lasst mich das klarstellen: Wenn ihr versucht, mit mir zu spielen, wenn ihr versucht, weg zu rennen, werden die Details eures Schiffes und alle eure persönlichen Geheimnisse schneller auf unserer roten Liste stehen als ein Corellianischer Kitehawk (ein Schiff). Ihr werdet so heiß sein, dass kein Kontakt, Mittelsmann oder kleiner Schläger innerhalb von zehn Sektoren mit euch gesehen werden möchte. Es wird keinen Hafen geben, in dem ihr euch verstecken könnt, und ich werde es zu meiner persönlichen Mission machen, euch alle aufzuspüren und eure traurigen Kadaver zur schlimmsten Gefängniseinrichtung im Quadranten zu bringen.

Macht eure Jobs. Seid vorsichtig und seid schlau. Benachrichtigt mich regelmäßig über Missions-Updates - und vergesst den Transponder nicht. Ich habe keine Ahnung, wer diese Schläger von Drittanbietern sind, aber sie machen mir Angst und es sieht so aus, als ob sie auf Vanqor sein werden. JEDLICHE Informationen, die ihr über sie aufdecken könnt, während ihr dort seid, gebt sie weiter - und wenn ihr etwas Nützliches findet, vergesse ich, dass ich das von euch verwendete Ausgabenkonto verwende. In der Zwischenzeit werde ich sehen, was ich an meinem Ende aufdecken kann. Hier ist etwas faul und ich habe das Gefühl, dass uns allen etwas fehlt. Denkt daran: VERTRAUT NIEMANDEM."

Mit diesen Worten geht der Sektor-Ranger und ihr bereitet euer Schiff für den Start vor und lasst schließlich Bepin hinter euch zurück. Der Navi-Computer meldet, dass die Reise nach Vanqor 5 Tage dauert - und ihr wisst nicht, was ihr vorfinden werden, wenn ihr dort ankommt.



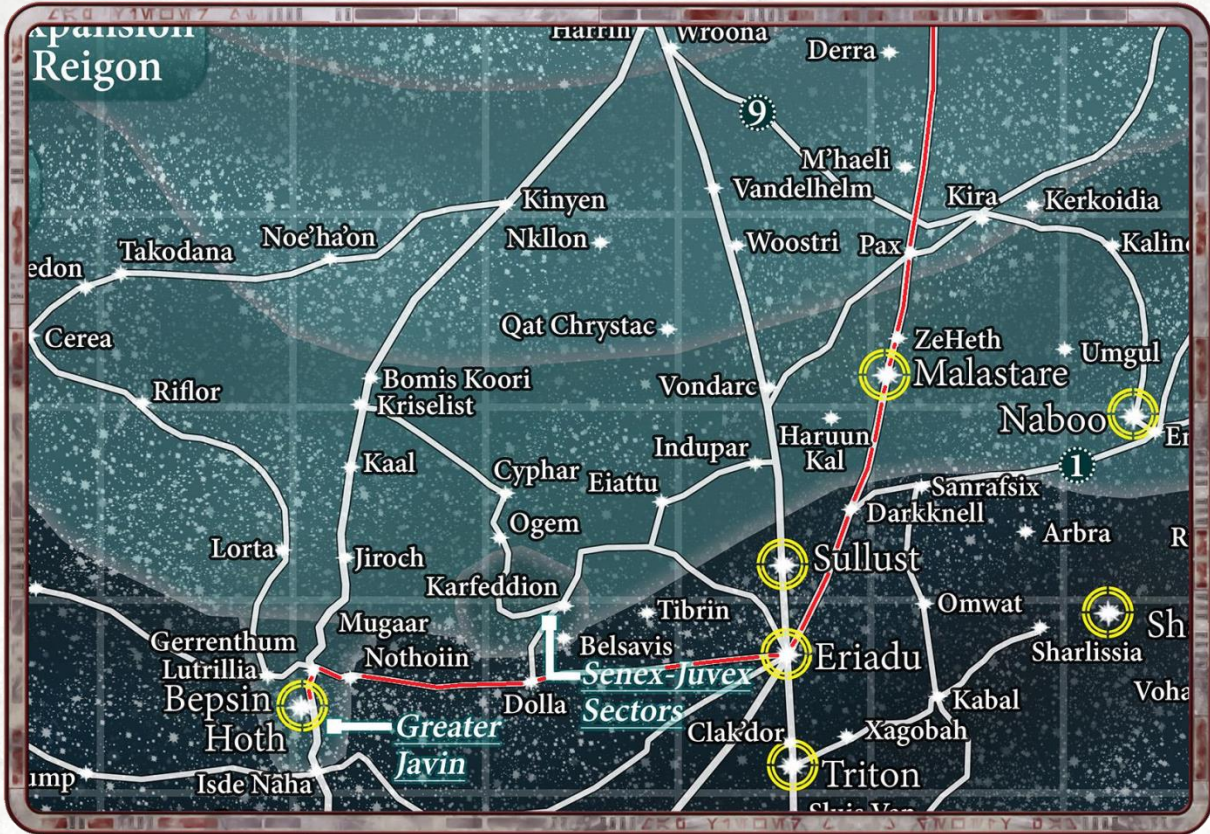


DAS FELL EINES GUNDARKS ÜBER DIE OHREN ZIEHEN

„Ich habe dich das letzte Mal so gesehen, als wir in das Nest der Gundarks gefallen sind.“

- Obi-Wan Kenobi zu Anakin Skywalker

REISEROUTE BESPIN - VENQOR [TEIL1]



REISEROUTE BESPIN - VENQOR [TEIL2]



Ein Teilstück der Flugroute ist nicht auf den Karten zu sehen. Es soll vielmehr eine Übersicht geben, wie weit die Strecke ist. Für eine genaue Zeit- und Kostenberechnung sollte die Galaxiskarte zur Hilfe genommen werden. Verwendet man die angegebenen Regeln, sind es fast mehrere Wochen, was die Flugzeit angeht.

VANQOR

Astronavigationsdaten: Uziel-System, Sertar-Sektor, Äußerer Rand

Umlaufzeit: keine Angaben

Regierung: Galaktisches Imperium

Bevölkerung: Menschen und diverse Spezies

Amtssprache: Basic

Gelände: Wüsten, Schluchten, Gebirge, Hochland

Wichtige Städte: keine Angaben

Sehenswürdigkeiten/ bekannte Orte: Gundark Jagdrevier

Wichtige Exportprodukte: keine Angaben

Wichtige Importprodukte: Nahrungsmittel, Rohstoffe, Trinkwasser

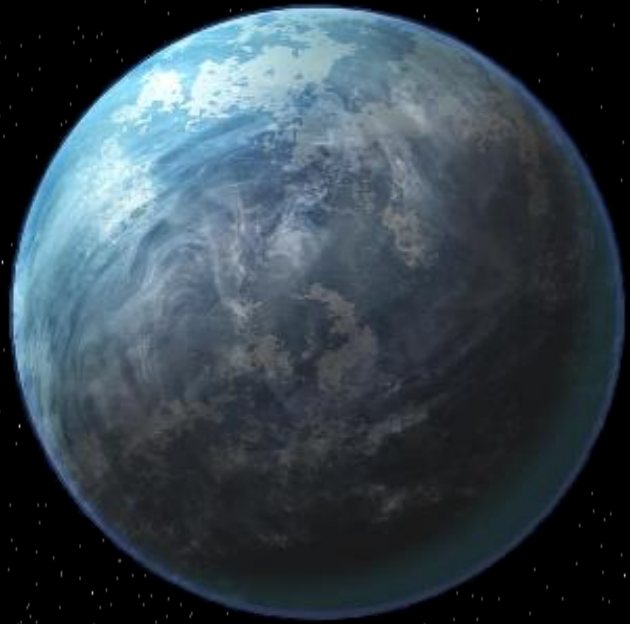
Handelsrouten: keine Angaben

Besonderheiten: Der Planet hat nicht nur eine raue Topographie, sondern auch ein raues und launisches Wetter. Auf dem Planet werden einmal im Jahr, für einen Tag, im größten Wildreservat die Gundark Meisterschaften abgehalten.

Hintergrund:

Vanqor ist der größte Planet des Uziel-Systems und befindet sich somit im Sertar-Sektor im Äußeren Rand der Galaxis. In den Jahren vor Ausbruch der Klonkriege war Van-Ith der Regent von Vanqor. Er führte seine Streitkräfte in einen Eroberungsfeldzug, in dessen Verlauf er sämtliche Welten des Uziel-Systems eroberte, jedoch letztlich am Widerstand Typha-Dors scheiterte.

Obwohl der Planet größtenteils aus Steinwüsten besteht und nur geringe Vorkommen an Rohstoffen aufweist, haben die dort lebenden Menschen eine florierende Industrie aufgebaut. Diese Leistung war vor allem auf die Haltung der Einwohner zurückzuführen, da sie gelernt hatten, das zu verwenden, was die Natur ihnen zur Verfügung stellte. Sie wussten diese Mittel in Perfektion einzusetzen, sodass Vanqor mit der Zeit mehr Reichtum einfahren konnte als die rohstoffreiche Nachbarwelt Typha-Dor. Unter Van-Iths Regentschaft entwickelten die Einwohner von Vanqor jedoch eine Habgier, die dazu führte, dass sie einen Eroberungsfeldzug gegen das eigene Sternsystem unternahmen. Nach und nach eroberte die Vanqor-Flotte sämtliche Planeten des Uziel-Systems. Lediglich Typha-Dor konnte den Widerstand aufrecht erhalten, was nicht zuletzt einem Spähposten auf dem Mond TY44 zu verdanken war, mit dem die Vereinten Streitkräfte von Typha-Dor die Pläne der Vanqor-Flotte noch vor ihrer Ausführung bespitzeln konnte. Mithilfe der Jedi Obi-Wan Kenobi und Anakin Skywalker gelangten die Pläne schließlich zurück nach Typha-



Dor, wo eine Gegenstrategie auf den Invasionsversuch der Vanqor-Flotte erarbeitet werden konnte. Somit scheiterte der Angriff der Aggressoren und Van-Ith musste kapitulieren.

Zur Zeit der Klonkriege kehrten Obi-Wan und Anakin unfreiwillig nach Vanqor zurück, als sie während einer Verfolgungsjagd nach dem Anführer der Konföderation unabhängiger Systeme, Count Dooku, auf der Wüstenwelt notlanden mussten. In der Hoffnung, der Separatistenführer könnte sich in einer nahe gelegenen Höhle versteckt haben, erforschten die beiden Jedi diese, um wenig später in einen Hinterhalt Dookus zu geraten, der die Höhle mit Zuhilfenahme der Macht beinahe zum Einsturz brachte und seine Widersacher unweigerlich darin einschloss. Während die beiden Jedi auf einen Gundark stießen und wenig später von Ahsoka Tano befreit wurden, flog Dooku gemeinsam mit dem Pirat Hondo Ohnaka und dessen Bande nach Florrum weiter, wo er von den Plünderern überwältigt und gefangen genommen wurde.

Später brachte Boba Fett als Klon-Kadett verkleidet einen Jedi-Kreuzer unter Admiral Kilian auf Vanqor zum Absturz und verschüttete durch eine Sprengladung auf der Brücke die Jedi Anakin Skywalker und Mace Windu, während sie nach Commander Ponds und Admiral Kilian suchten. Diese wurden durch R2-D2s Eingreifen vor Schlimmerem bewahrt, indem er Ahsoka Tano und Plo Koon alarmierte, welche sie retteten.

EPISEDE II: DAS FELL EINES GUNDARKS ÜBER DIE OHREN ZIEHEN

VERPFLICHTUNGS-ÜBERPRÜFUNG

Zu Beginn des zweiten Akts wurden die Verpflichtungswerte der SCs (vorübergehend und nur für die Zwecke dieser Überprüfung) um 5 gesenkt, da Marek Quays Versprechen, die Verpflichtung der SCs zu senken, ein erhebliches Gewicht für sie bedeutet. Würfel vor Beginn von Akt 2 potenzielle Verpflichtungseffekte auf die folgende Tabelle.

VERPFLICHTUNGS-TABELLE AKT 2

Wert	Art der Verpflichtung	Betroffener Charakter
1-5	Kopfgeld	Freo
6-10	Familie	Gand
11-15	Sucht	Osla
16-20	Krimineller	Ban
21-25	Krimineller	Race Rilson
26-30	Obsession	Rorwarr

VORGESCHLAGENE VERPFLICHTUNGSEFFEKTE

Befindet sich deine Verpflichtungsüberprüfung an oder unterhalb der Gesamtschwelle der Gruppe, belastet das Gewicht ihrer kollektiven Verpflichtungen sie - was zu viel Stress führt. Jeder Charakter verringert sein Erschöpfungslimit für den Rest von Akt 2 um 1.

Wenn ein bestimmter SC durch die Verpflichtungs-Überprüfung angezeigt wird, wird das Erschöpfungslimit dieses Charakters für den Rest von Akt 2 um zusätzlich 1 (in der Gesamtheit um 2) verringert. Aus der Sicht der Geschichte ist der Charakter äußerst nervös und setzt sich möglicherweise dieser Gefahr einem Hutten Gangsterboss oder seiner Handlanger aus und befürchtet, dass seine Vergangenheit ihn zu einem verlockenden Ziel für einen Hutten machen könnte, der danach sucht, ein Kopfgeld einzukassieren.

DIE ANKUNFT

Akt 2 beginnt mit dem Eintreffen der SCs im Uziel-System in der Umlaufbahn des Planeten Vanqor nach 5 Tagen Hyperraumflug. Lies den SCs folgendes vor, um die Szene dazustellen:

Die verschwommenen Linien des Hyper-raums verschwinden, als ihr die Umlaufbahn des Planeten Vanqor erreicht: eine felsige Welt aus bergigen Wüsten, Canyons und Hochländern, die von zwei blassroten Monden umkreist wird. Es scheint ein ziemlich seltsamer Ort für eine Abgabe zu sein, aber noch seltsamer ist die starke Verkehrsbelastung, die eure Sensoren aus allen Richtungen auf dem Planeten registrieren ...

Die Gruppe hat den Namen ihres Abgabekontakts, Weeko Neeks, ein Toydarianer, von dem die Sektor-Ranger behaupten, er sei ein Stellvertreter des kriminellen Waffenhändlers Muraga der Hutte. Sie haben auch eine private Kommunikationsfrequenz, um Weeko zu kontaktieren.

Es liegt an der Gruppe, ob sie zuerst mit dem Sektor-Ranger Marek Quay kommunizieren möchte - um ihn über ihre Fortschritte auf dem Laufenden zu halten. Wenn Sie mit Marek gesprochen haben, werden Sie aufgefordert, die Lieferung wie geplant fortzusetzen, die Zahlung einzuziehen und dann das endgültige Ziel

und den Empfänger des geschmuggelten Gewürzes zu ermitteln.

TOYDARIANISCHE BEGRÜSSUNG

Wenn die Gruppe Weeko über die private Kommunikationsfrequenz kontaktiert, stößt er auf einen typischen geschäftstüchtigen Toydarianer. Er hat mit der Lieferung gerechnet und kann nicht verbergen, wie begeistert er über die vorzeitige Lieferung ist (2 Tage früher als nötig). Er wird staunen, dass die Gruppe so schnell und ohne großen Verdacht an den Bespinn-Zoll vorbeigekommen ist.

- Einer der SCs benötigt eine erfolgreiche Täuschungsprobe gegen Weekos Disziplin (◆◆), wobei ein ■ für die verdächtigen Umstände zum Würfelpool hinzugefügt wird.

- Der Erfolg wird dazu führen, dass Weeko an ihre Geschichte glaubt und die Gruppe zum Schiff von Muraga dem Hutten leitet, das derzeit auf dem Planeten für die Lieferung ange-dockt ist.
- Ein Scheitern bedeutet nicht, dass Weeko die SCs für Verräter hält, sondern nur, dass sie auf Probleme mit der Strafverfolgung gestoßen sind und diese Probleme ihnen derzeit folgen. In diesem Fall wird Weeko das Gewürz nicht wie ursprünglich geplant in der Nähe von Muragas Schiff in Besitz nehmen (was der Gruppe ziemlich viele Informationen über Muragas Situation gibt), sondern in einem abgelegenen Gebiet, wo jede Spur verloren geht, bevor er das Gewürz zu seinem Meister zurück bringt.
- Ein oder mehrere 🌀 auf die Probe können verwendet werden, um die Schwierigkeit der Aufgabe zu verbessern und sich eine bessere Bezahlung von Weeko zu sichern.
- Eine oder mehrere 🌀 führen dazu, dass Weeko glaubt, die Aufgabe sei einfacher als gedacht, und reduziert die versprochene Bezahlung.
- 🌀 kann verwendet werden, um Weeko mit einer schneidigen Geschichte des glorreichen Schmuggels zu erfreuen - so unterhaltsam, dass der Toydarianer die Gruppe direkt einlädt, Muraga der Hutte mit der Geschichte an diesem Abend zu unterhalten (und der Gruppe eine wertvolle Chance gibt um mehr Informationen zu erhalten).
- 🌀 wird Weekos schlimmsten Verdacht in vollem Umfang erregen und ihn veranlassen, die SCs mit einer bewaffneten Eskorte zu treffen, um die Sendung gewaltsam und ohne Bezahlung zu übernehmen - und eine mögliche Be-seitigung der SCs veranlassen, es sei denn, sie können sich herausreden.

TOYDARIANISCHE GESCHÄFTE

Vorausgesetzt, die Gruppe hat erfolgreich mit Weeko Neeks kommuniziert, erhalten sie Landekoordinaten auf der Oberfläche des Planeten, nahe dem Rand einer großen Caldera (Ein durch Explosion oder Einsturz entstandener kesselartiger Vulkankrater) aus felsigen Canyons (mehrere hundert Quadratkilometer) mit Warnleuchten in der Umgebung, welches das Gebiet als "Keine-Flugzone" deklariert; ein Naturschutzgebiet. Die Koordinaten beziehen sich auf eine Landeplattform, auf der das ausladende Schiff von Muraga der Hutte ange-dockt ist. Lese das Folgende oder beschreibe es mit deinen eigenen Worten:

Wenn euer Schiff in die Atmosphäre eintritt und die Koordinaten ermittelt, seht ihr eine wachsende Struktur, die hundert Meter über dem felsigen Boden am Rand des "Naturschutzgebiets" festgemacht ist: eine riesige Reihe von Landeplattformen und permanenten Gebäuden mit vielen großen und kleinen Schiffen, gelandet und hunderte von Menschen, die aufgereggt herumlungern. Ein automatisiertes Funkfeuer sendet mit fröhlicher Stimme eine Begrüßungsnachricht über euer Kommunikationssystem:

Willkommene Jäger und Zuschauer zu der neunten jährlichen Gundark Meisterschaft! Die wichtigste Veranstaltung des Uziel-Kombinats für den Outer Rim! Wenn Sie gerade anreisen, wenden Sie sich bitte an die Jagdhütten-Kontrolle, für Ihre Landezuweisung und die Zahlung Ihrer Teilnahmegebühren. Denken Sie daran, Jäger, jede offene Gewalt vor dem Beginn der Jagd wird zu Ihrer Disqualifikation führen ...

Als ihr auf der Plattform landen, die Weeko empfohlen hat, befindet ihr euch in der Nähe eines gelandeten Luxusliners, der mit strotzenden Geschützstellungen und Panzerung ausgestattet ist. Ihr verlasst euer Schiff, seht die korpulente Form von Muraga dem Hutten, der auf einem Repulsorbett aus dem Schiff auf eine der größeren Gebäude zu schwebt, umgeben von seinen bewaffneten Wachen und schönen Frauen. Gut angezogene Sykophanten (Ein gewerbsmäßiger Erpresser und Ankläger von betuchten Personen) grüßen den Hutten mit Begeisterung. Währenddessen laden unzählige Arbeiter und Bedienstete Wagenladungen mit Lebensmitteln und Getränken aus dem Liner, und eine Gruppe von Bith-Musikern bemüht sich, eine große rote Kugelorgel über eine Laderampe zu bewegen.

Was auch immer dieses Ereignis ist, es muss groß sein. Bevor ihr jedoch noch mehr ertragen könnt, nähert sich euch ein Flattern von ledrigen Flügeln, die einen Toydarianer in einem feinen Anzug in die Höhe tragen, der einen kleinen Aktenkoffer trägt, begleitet von einem großen Lastenheberdroiden.

Weeko wird die Kisten sofort aus den Händen der SCs nehmen, ohne sie vorher zu überprüfen (er möchte immer noch die Illusion aufrechterhalten, dass die geschmuggelten Waren nur seltene Alkohole sind). Die SCs holen ihre Zahlung dann bei Weeko ab, einem Kreditschip mit 2000 Credits. Dieser Betrag kann angepasst werden, abhängig von der vorherigen Rolle der Gruppe bei der Kommunikation mit Weeko. Er bedankt sich umgehend für ihre Geschäfte und lässt Kavin Rel von Herzen grüßen, während der Lastenhebedroide die Kisten in den Innenraum von Muragas Schiff befördert. Wenn Weeko gefragt wird, was es mit all dem Trubel auf sich hat, wird er die Gruppe mit Sympathie betrachten und ihnen das Ereignis erklären.

DIE GUNDARK MEISTERSCHAFT

Weeko beschreibt gerne ausführlich die Details für die Gruppe. Wenn sie sich jedoch lieber von ihm verabschieden möchten, können die SCs diese Informationen auch durch eine erfolgreiche **einfache** (◆) **Strassenwissen-** oder **Wahrnehmungs-Probe** erhalten:

- Die Gundark Meisterschaft ist ein Jagdwettbewerb, der jährlich vom Uziel-Kombinat (der Kontrollbehörde auf Vanqor) durchgeführt wird.
- Das größte Wildreservat für Gundarks auf dem Planeten ist für einen Tag geöffnet und wird zu einem Wildreservat für Teams, die um die wertvollste Trophäe kämpfen.
- Jedes Team kann nur eine Trophäe abgeben und Punkte sammeln, die auf Größe, Alter, ungewöhnlichen Merkmalen und der Sauberkeit der Tötung basieren (ein lebender Gundark wurde nur einmal zurückgebracht und ist äußerst wertvoll).
- Die Regeln sind sehr streng in Bezug auf die erlaubten Waffen (keine Brandvorrichtungen oder fahrzeugmontierten Waffen), und jedes Team kann das Reservat nur mit einem Luftgleiter der Silhouette 3 oder kleiner betreten.
- Der Preis ist eine einjährige Exklusivlizenz für die Jagd auf Gundarks im Naturschutzgebiet - ein lukrativer Preis für jeden Trophäensammler, Tierhändler oder Safari-Guide. Als solches gibt es eine ziemliche Beteiligung.

DAS GEWÜRZ AUFSPÜREN

Die SCs laufen ernsthaft Gefahr, die Sendung aus den Augen zu verlieren, und haben mehrere Möglichkeiten, die Sendung zu verfolgen und die Pläne von Muraga zu ermitteln. Alle Optionen erfordern viel Finger-spitzengefühl von den SCs.

TOYDARIANISCHE GROSSZÜGIGKEIT

Die SCs könnten sehr wohl die gute Idee haben, Zugang zu Muragas Schiff zu erhalten. Wenn Sie Weeko fragen, werden Sie feststellen, dass Muraga vor Beginn der Gundark Meisterschaft zwei Nächte lang Festessen für seine Freunde und Mitarbeiter veranstaltet hat. Die SCs können versuchen, sich mit einer erfolgreichen sozialen Fertigkeiten-Probe einladen zu lassen. Sie können versuchen zu lügen, zu bestechen oder sich mit Charme hinein zu bringen.

- Ein ⚔ bei einer vorherigen Täuschungsprobe mit Weeko fordert ihn auf, die SCs automatisch einzuladen.
- Weeko wird bei einer erfolgreichen **Täuschungs-Probe** gegen seine **Disziplin** (◆◆) oder einer erfolgreichen **Charme-** oder **Verhandlungs-Probe** gegen seine **Coolness** (◆◆◆) unterliegen (Für die Verhandlung werden Credits benötigt - Weeko wird nicht weniger als 300 akzeptieren, es sei denn, der SC hat mehrfache ☆ oder bei der Probe einen extremen Erfolg erzielt.).
- Für eine erfolgreiche Probe: Jedes ⚔ bewirkt, dass Weeko die Anzahl der eingeladenen Gruppenmitglieder um 1 verringert. 🗨️🗨️ können verwendet werden, um den Toydarianer zu überzeugen, die Gruppe am Hutten-Tisch zu platzieren, und bei einem ⚔ erhalten sie eine persönliche Vorstellung beim mächtigen Verbrecherlord.
- Misserfolg führt zu keiner Aufforderung.

LUXURY-3000-YACHT

Die Luxus Yacht 3000 ist eine bei der oberen Bevölkerungsschicht der Galaxis sehr beliebte Luxusyacht, hergestellt von dem Unternehmen SoroSuub, welches damit hohe Gewinne einfährt. Da die Yacht vor allem als Statussymbol der Reichen dient, kann sie zwar mit kostspieligen Extras, wie etwa luxuriösen Kabinen und einem Beobachtungsdeck aufwarten - eine Bewaffnung sucht man aber meist vergebens. Die komplette Ausstattung, vom Hyperantrieb bis zur Hartholzverkleidung und Edelmetallverzierungen der VIP-Suite wird vom Kunden gewählt und von SoroSuubs exklusiven Lieferanten bereitgestellt. Aus diesem Grund kann die Yacht zu verschiedenen Zwecken eingesetzt werden, von der Präsidentenlimousine über das mobile Geschäftsführerbüro bis hin zum extravaganten Partyschiff.

Eigenschaften

Die Personal Luxury Yacht 3000 ist 50 Meter lang und hat zwei Triebwerkshüllen, die sich vom Haupttrumpf aus erstrecken. In jedem Pod befanden sich ein Unterlicht- und ein Hyperraumantrieb. Es hat auch eine Beobachtungsebene mit einem Außendeck nahe dem Heck des Schiffes, während das Innenabteil einen kleinen Jet-Stream-Meditationspool und mehrere konforme Sofas hat. Das Hauptdeck bietet einen Essbereich, eine große private Suite und fünf Besucherkabinen sowie die Rettungskapseln, die Brücke und die Hauptsteuerungssysteme. Außerdem sind die Sichtfenster an der Seite des Schiffes versenkbar. Über der Brücke befindet sich eine Andockkupplung. Auf der ventralen Seite des Schiffes befindet sich im Notfall auch eine einziehbare Laserkanone. Manchmal wird auch der Ionenantrieb verwendet. Die Stromkupplungen und Sensoranordnungen befinden sich an der Vorderseite des Schiffes und ragen in einigen Fällen heraus.

Geschichte

Die Personal Luxury Yacht 3000 von SoroSuub wurde bereits in den Klonkriegen eingesetzt, einschließlich eines Besuchs des Obersten Kanzlers Palpatine auf Naboo.

Während der Befreiung von Gerrard V durch die Rebellenallianz benutzte der Imperiale Gouverneur des Planeten eine kleine Flotte dieser Yachten, um die unschätzbaren Schätze und militärischen Vorräte des Planeten auf seiner Flucht zu plündern. Dies wurde durch den Einsatz von Ionenkanonen durch Gold Squadron vereitelt.

Dieser Schiffstyp wurde später von Mitgliedern der Neuen Republik benutzt, nämlich Lando Calrissian, Besitzer der Lady Luck, und Mara Jade Skywalker, Besitzerin der Jade's Fire.

4	3	0	VERT. : BUG/BACKS. /STEUERB. /HECK	PANZERUNG
SILHOUETTE	GESCHWINDIG.	WENDIGKEIT	1 - - 1	1
			HÜLLENSCHADEN	SYSTEMBELAST.
			30	12

Werte:

Schiffstyp/Modell: Luxury 3000 Yacht

Hersteller: SoroSuub-Gesellschaft

Hyperraumantrieb: Primär: Klasse 2,
Sekundär: Klasse 14

Navigationscomputer: ja

Sensoreichweite: kurze

Schiffsbesatzung: 1 Pilot und 1 Co-Pilot/Ingenieur

Ladefähigkeit: 100

Passagierkapazität: 10 Passagiere

Vorräte: ein Monat

Preis/Seltenheit: 120.000 Credits (R)/6

Ausrüstungspunkte: 4

Waffen: keine



WEEKO NEEKS



Wert:

Rasse: Toydarianer (m)

Fertigkeiten: Coolness 1 (●◆◆), Täuschung 1 (●◆◆), Disziplin 1 (●◆), Wissen (Unterwelt) 2 (●●), Verhandeln 2 (●●◆◆), Wahrnehmung 1 (●◆◆◆), Straßenwissen 2 (●●◆◆).

Talente: keine

Fähigkeiten: keine

Ausrüstung: keine

Waffen: keine

REINSCHLEICHEN

Bei Einbruch der Dunkelheit einfach auf das Schiff zu schleichen, ist eine überraschend einfache Option, wenn man bedenkt, wie viele Gäste und Bedienstete an den Festen teilnehmen. Der SL sollte sich frei fühlen, die Kreativität seiner Spieler zu fördern, wenn sie sich für diese Route entscheiden, da ihnen viele Optionen zur Verfügung stehen. Es reicht aus, sich als legitimer Gast auszugeben, sich als Diener oder Unterhalter zu tarnen oder einfach nur durch einen externen Einstiegsplatz einzudringen. Die meisten dieser Optionen werden mit Heimlichkeit oder Täuschung (ggf. **Mechanik** oder **Computertechnik**) ausgeführt, und der Grundschwierigkeitsgrad für diese Proben ist **mittelschwer** (◆◆). Achte darauf, gegebenenfalls auch einen hinzuzufügen, wenn die Aufregung der Gäste, den SCs zu einem vorteilhaften Umstand gereicht.

DAS EINRICHTEN EINES ZIELSUCHGERÄTS

Ein kreativer Spieler kann vorschlagen, ein Zielsuchgerät in einer der Kisten zu platzieren. Obwohl die SCs keines zur Hand haben, kann der SL einem Techniker in der Gruppe gestatten, einen auf der Reise nach Vanqor herzustellen. (Ein gut ausgegebener Schicksalspunkt kann ihnen auch einen liefern.) Wenn ein Zielsuchgerät eingerichtet ist, muss der Charakter, der dies tut, eine Computer- oder Mechanikprobe gegen eine Schwierigkeit von Weekos Wahrnehmung (◆◆◆) durchführen, da er später die Kiste suchen wird.

- Bei Erfolg hat das Zielsuchgerät eine Reichweite von 1 Kilometer. Jede auf die Probe erhöht dessen Reichweite um einen zusätzlichen Kilometer.
- Wenn die Probe fehlschlägt, erkennt Weeko das Gerät und zerstört es.

ALTERNATIVE SZENARIEN

Den SCs sollte klar sein, dass es die beste Option ist, in den Privatliner des Hutten einzusteigen, aber sie mögen vielleicht entscheiden, auf diesen Plan zu verzichten, um dort den mit anderen Jägern die Gundark Meisterschaft zu erforschen - vor allem, wenn sie ein Zielsuchgerät in die Kiste eingebaut haben, auf das sie sich verlassen, um die Sendung zu verfolgen. Das eigentliche Problem dabei ist, dass die Gewürzsendung in zwei Tagen in das Reservat gelangt und die Gruppe nicht folgen kann, es sei denn, sie verfügt über fortgeschrittene Kenntnisse über Muragas Plan und registriert sich als Jagdteam. Als solches sollte der SL die SCs auf subtile Weise ermutigen, in Muragas Schiff nachzuforschen, aber auch bereit für anderen Optionen sein.

Wenn die Gruppe einfach keinen Zugang zu Muragas Schiff haben kann oder will, kann der Spielleiter in Betracht ziehen, Stim und seine Soldaten als eine weitere Jagdgesellschaft einzuführen, die sich für den Eintritt in das Reservat vorbereitet (anstatt sich als Muragas Diener zu verkleiden), so dass sie entdeckt und bis zum letzten Treffpunkt verfolgt werden können.

EIN FEST FÜR EINEN HUTTEN

Muraga der Hutte veranstaltet in typischer Weise vor Beginn der Jagd zwei Nächte mit üppigen und rauschenden Festen. Es ist eine Ausrede für Muraga, seine Macht und seinen Reichtum zu demonstrieren, neue Verbindungen aufzubauen, alte zu stärken, Schulden einzutreiben und neue aufzunehmen. Der Hutte ist

WEEKO NEEKS
RIVALE

1	3	2	3	2	3
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION	WUNDEN	GRÜNDUNG	VERTEIDIGUNG		
1	10	-	-		

Fertigkeiten: Coolness (●◆◆), Täuschung (●◆◆), Disziplin (●◆), Wissen (Unterwelt) (●●), Verhandeln (●●◆◆), Wahrnehmung (●◆◆◆), Straßenwissen (●●◆◆).
Talente: keine
Sonderfähigkeiten: keine
Ausrüstung: keine
Waffen: keine

auch stolz darauf, sein Meister-Jagdteam vorzuführen, die Sieger des letzten Jahres. In Wirklichkeit nutzt Muraga den abgelegenen Ort von Vanqors Wildreservat, um seine Gewürzübergabe zu verbergen.

Unabhängig davon, wie die SCs den Einstieg in das Luxusship schaffen, kann der SL folgendes lesen oder es mit seinen eigenen Worten beschreiben, um die Szene darzustellen: (Vorlesetext auf der nächsten Seite)

Die Hauptattraktion von Muragas Luxusliner ist ein unvergesslicher Anblick, ein bunter Schleier aus reichen Seidenstoffen, die von der Decke bis zur Wand reichen. Tisch für Tisch mit teuren Speisen und Getränken gedeckt drängen sich Adlige, Kaufleute und Jäger - allesamt Kriminelle. Rauch weht auf die oberen Decks, während modische, gute Musik gespielt wird und Festgäste tanzen, lachen und Geschäfte abwickeln.

Auf einem erhöhten Podest im hinteren Teil des Geländes, flankiert von vier Gamorreanen mit geschwungenen Vibro-Äxten und einem Twi'lek Majordomo, steht die korpulente Form von Muraga der Hutte und beobachtet den Festakt mit einem zufriedenen Grinsen.

Inmitten des Festes hat die Gruppe mehrere Möglichkeiten, Informationen zu erhalten und den Spuren des Gewürzes zu folgen. Der SL sollte die Gruppe dazu ermutigen, ihren Instinkten zu folgen und alle Optionen zu nutzen - selbst eine Aufteilung, um mehrere Ziele zu erreichen. Sie können versuchen, mehr aus der Menge der Sammler zu lernen, das Schiff (und Muragas Aufzeichnungen) nach Details zu durchforsten und ebenso das Publikum nach dem großen Einen zu suchen. Denn sie haben auch die Möglichkeit, den berühmten Stim und seine Männer zu bemerken (und mit ihnen zu interagieren).

INFORMATIONEN SAMMELN

Die SCs möchten möglicherweise herumlaufen und einfach zuhören oder Fragen stellen. Beim Zuhören können Sie weitere Details zu "Der Gundark Meisterschaft" (sofern nicht alle relevanten Informationen zuvor bereitgestellt wurden) sowie einige weitere "geheime" Details zum Rennen selbst erfahren. Dies kann durch eine

mittelschwere (◆◆) Wahrnehmung- oder Straßenwissen-Probe erreicht werden. Der Erfolg zeigt, dass Muraga ein großer Unterstützer der Veranstaltung ist (was für konkurrierende Jagdteams nicht ungewöhnlich ist). Jeder ✨ auf die Probe enthüllt eine interessante Information (jeder ✨ wird bei späteren Proben auch in einen □ wiedergegeben, um ein Startgeld mit "Der Jagdhütte" auszuhandeln):

- Viele der schweigsameren Jäger äußern sich besorgt über das hohe Startgeld (10.000 Credits). Einige haben ihr gesamtes Leben für die Veranstaltung gespart, in der Hoffnung, dass sie gewinnen werden.
- Einige der Jäger äußern privat verärgerte Gefühle gegenüber Muraga, dessen Jagdteam letztes Jahr die Gundark Meisterschaft gewonnen hat. Das erste Team, das jemals mit einem lebenden Gundark zurückkehrte - einem gesunden Weibchen ohne Verletzungen. In Anbetracht der geringen Anzahl und Ausrüstung, die Muragas Team mit sich nimmt, sind einige der Ansicht, dass Muraga die Jagd manipuliert hat und dies auch in diesem Jahr tun wird.
- Das Uziel-Kombinat hält das Naturschutzgebiet fest im Griff und lässt NIEMALS jemanden herein - außer am Tag der Jagd. Und selbst dann nur registrierte Jäger.
- Viele der Jäger sorgen sich um den persönlichen Schutz, sobald die Jagd beginnt, da einige Teams die Angewohnheit haben, sich gegenseitig aus dem Wettbewerb herauszunehmen. Das Uziel-Kombinat scheint dies nicht zu unterbinden.



Wenn die Probe einen ☹ oder ✨✨ auslöst, lass die SCs (sofort) die unverwechselbare Form von Stim bemerken, die als Essensservierer getarnt ist (siehe Abschnitt "Stim's harter Schlag" weiter unten).

MURAGA DER HUTTE [NEMESIS]



Werte:

Rasse: Hutte (m)

Fertigkeiten: Athletik (●●●●●), Charme (●●●●), Einschüchterung (●●●●●), Coolness (●●●●●), Täuschung (●●●●● - ■■), Wissen (Äußerer Rand) (●●●●●), Wissen (Unterwelt) (●●●●●), Führungsqualität (●●●●), Nahkampfwaffen (●●●●●), Verhandeln (●●●●●), Leichte Fernkampfwaffen (●●●), Widerstandskraft (●●●●●●●●●●)

Talente: Sicheres Auftreten 2, Unverwundlich 3, Nicht auf den Kopf gefallen 3, Entschlossenheit 2

Fähigkeiten: Ungelenk, Schwerfällig

Ausrüstung: keine

Waffen: Großkalibrige Blaster-Pistole (●●●●) (Leichte Fernkampfwaffen; Schaden: 8; Kritisch: ☹☹☹; Reichweite: Mittlere; Betäubungsmodus)

MURAGA DER HUTTE
NEMESIS

Fertigkeiten: Athletik (●●●●●), Charme (●●●●), Einschüchterung (●●●●●), Coolness (●●●●●), Täuschung (●●●●● - ■■), Wissen (Äußerer Rand) (●●●●●), Wissen (Unterwelt) (●●●●●), Führungsqualität (●●●●), Nahkampfwaffen (●●●●●), Verhandeln (●●●●●), Leichte Fernkampfwaffen (●●●), Widerstandskraft (●●●●●●●●●●)
Talente: Sicheres Auftreten 2, Unverwundlich 3, Nicht auf den Kopf gefallen 3, Entschlossenheit 2
Sonderfähigkeiten: Ungelenk, Schwerfällig
Ausrüstung: Keine
Waffen: Large-Bore Blaster-Pistole (●●●●) (Fernkampfwaffe [Leicht]; Schaden 8, Kritisch ☹☹☹; Reichweite [Mittlere]; Betäubungs-Einstellung)

HUTTEN MAJORDOMO [RIVALE]

HUTTEN MAJORDOMO
RIVALE

Fertigkeiten: Charme (●●●●), Einschüchterung (●●●● - ■), Coolness (●●●●), Disziplin (●●●●), Täuschung (●●●● - ■), Wissen (Unterwelt) (●●●●), Führungsqualität (●●●●), Wahrnehmung (●●●●), Verhandeln (●●●●), Straßenwissen (●●●●), Wachsamkeit (●●●●)
Talente: Furchteinflößend 2, Nicht auf den Kopf gefallen 1, Plausible Ausreden 1
Sonderfähigkeiten: keine
Ausrüstung: Feine Robe
Waffen: keine



Werte:

Rasse: Twi'lek (m/w)

Fertigkeiten: Charme (●●●●), Einschüchterung (●●●● - ■), Coolness (●●●●), Disziplin (●●●●), Wissen (Unterwelt) (●●●●), Führungsqualität (●●●●), Wahrnehmung (●●●●), Verhandeln (●●●●), Straßenwissen (●●●●), Wachsamkeit (●●●●)

Talente: Furchteinflößend 2, Nicht auf den Kopf gefallen 1, Plausible Ausreden 1

Fähigkeiten: keine

Ausrüstung: Feine Robe

Waffen: keine

EINE AUDIENZ BEI SEINER ERHABENHEIT

Einem oder mehreren Gruppenmitgliedern wird sofort eine Audienz mit dem großen Hutten geboten, wenn sie in ihren Interaktionen mit Weeko Neeks außergewöhnlich gut abschneiden. Aber selbst wenn ihnen keine Einladung ausgehändigt wurde, werden sie möglicherweise mutig genug, um selbst eine Audienz mit Muraga zu erlangen. Muraga nimmt die Audienz an, aber sein Majordomo hat ihn in einen engen Zeitplan gesetzt und muss daher beeinflusst werden, um den SCs und die spontane Audienz zu gewähren (dies ist nicht notwendig, wenn Weeko in seinem Namen Einfluss nimmt). Lies den Spielern die folgende Beschreibung vor oder beschreibe sie mit deinen eigenen Worten: (rechter Vorlesetext)

Bevor du den Majordomo des Hutten aktivierst, müssen die SCs mit einem Furcht-Effekt zurechtkommen. Muraga ist eine gefährliche Persönlichkeit, die den SCs das Leben schwer machen könnte, ganz zu schweigen von einer kurzen Lebensdauer. Eine **schwierige** (◆◆◆) **Furcht-Probe** muss von allen SCs in Gegenwart von Muraga durchgeführt werden, bevor er mit seinem Majordomo spricht.

Die Wachen des Hutten starren euch entschlossen an, während ihr euch dem Podium des mächtigen Muraga nähert. Der Hutte schafft es eine große Wasserpfeife zu rauchen und gleichzeitig einen exotischen Rodianer zu manövrieren. Er leckt sich aufgeregt die Lippen, als der Tänzer sich schüchtern entfernt und euch mit einer lauten, dröhnenden Stimme begrüßt.

Im Gegensatz zu anderen Hutten scheint Muraga keinen Übersetzungsdroiden oder -diener zu mögen, er spricht zu anderen und genießt dabei deutlich den nervenaufreibenden Effekt, den er dabei erzielt.

FURCHTPROBEN

Bei einer Angstprobe kann der Charakter je nach Ergebnis entscheiden, ob er Coolness oder Disziplin einsetzt, abhängig von den Effekten:

- ▼: Der Charakter addiert einen ■ zu jeder Probe, die er während des bevorstehenden Austauschs macht.
- ☹️: Der Charakter erleidet eine Erschöpfung, die der Anzahl von ▼ entspricht. Falls die Probe eine ☹️☹️☹️ oder mehr erzeugt, kann der Charakter stattdessen für seine erste Handlung entsetzt sein (er kann keine Aktionen ausführen).
- 🤩: Der Charakter ist so verängstigt, dass alle Prüfungen, die er durchführt, um einen Schwierigkeitsgrad für den Austausch (damit ist die Begegnung gemeint) erhöht werden.
- ✨ oder mehrfache ✨: Der Charakter vermeidet alle Angst-Effekte, außer denen, die durch ☹️ ausgelöst werden.
- 🛡️: Die SCs erhalten einen ■ bei ihrem ersten Austausch. Sie können mehrere 🛡️ verwenden, um für die erste Probe eines Charakters zusätzlich einen ■ zu erhalten.
- 🚫: Beendet alle Nachteile aus Angstproben für den Rest des Austauschs - unabhängig von der Quelle.

Genauere Informationen finden sich im **STAR WARS: AM RANDE DES IMPERIUMS** Haupthandbuch, Seite 298.

Der Majordomo wird in der Gegenwart seines Herrn keiner Bestechung (Verhandlung) erliegen, aber er kann von einer befehlenden Persönlichkeit (Frontmann/Frontfrau der Gruppe) verzaubert, belogen oder niedergeschlagen werden. Dies erfordert eine erfolgreiche **Charme-Probe** gegen seine **Coolness** (◆◆◆) oder einer erfolgreichen Einschüchterung, Täuschung oder Führungsqualität gegen seine **Disziplin** (◆◆◆). Wenn die SCs versuchen, den Majordomo mit Einschüchterung zu bedrohen (oder vielleicht mit Führungsqualität, je nachdem, wie der SC dies beschreibt), fügen sie dem Würfelpool zusätzlich ■■ hinzu. Die zahlreichen bewaffneten Wachen und die Position des Majordomos bei der Veranstaltung machen dies zu einer schwierigen Aufgabe (obwohl Muraga es möglicherweise witzig findet, wenn die SCs erfolgreich sind).

Muraga der Hutte will zur Sache kommen und wird keine langen Geschichten oder Erklärungen ertragen (ohne das Eingreifen von Weeko oder seinem Majordomo - der Hutte wird schließlich gern unterhalten). Er wird die SCs als einfache Sykophanten (jene, die ihr Geld damit verdienen, Betagte zu erpressen) behandeln, um ihnen ihren Respekt zu zollen, aber die Gruppe kann einige der zuvor erwähnten Informationen

mit erfolgreichen Proben von Muraga entnehmen. Achte darauf, dass du die Strafen der vorherigen Furchtproben hinzufügst, welche die Proben mit Muraga beeinflussen.

- Muraga's Coolness bietet eine Schwierigkeit von (◆◆◆◆) für alle **Einschüchterung-, Täuschung- oder Führungsqualität-Proben**.
- Muragas **Disziplin** bietet einen Schwierigkeitsgrad von (◆◆◆◆) gegen jeden Charme oder jede Verhandlungs-Probe.
- Ein Fehler führt dazu, dass der Hutte die SCs schnell abwiegelt.
- ☹️ kann dazu führen, dass sie den Hutten verärgern und rausgeschmissen werden.
- ⚙️ oder mehr erregen seinen Verdacht und führen dazu, dass ein Wachmann den SCs während ihrer Zeit an Bord folgt.
- 🕒 kann verwendet werden, um Details zu sammeln (wie im obigen Abschnitt "Sammeln von Informationen" angegeben).
- 🍷 veranlasst Muraga, die Gruppe zu mögen und ihnen möglicherweise eine Tour durch das Schiff durch einen seiner Diener anzubieten.

STIMS SEDATIV

Stim und drei seiner Soldaten sind an Bord des Liners, als Kellner verkleidet. Die Gruppenmitglieder werden zuvor Gelegenheit gehabt haben, zu bemerken, dass sie sich dort herumtreiben. Wenn dem so ist, lies das Folgende vor oder beschreibe es mit deinen eigenen Worten:

Plötzlich fällt euch etwas Ungewöhnliches auf. Ein menschlicher Kellner - möglicherweise der Größte, den ihr jemals gesehen habt - hält vorsichtig ein Tablett mit Canapés in der Hand. Ein massiver Körperbau und große Muskeln scheinen sich aus der Jacke seines Kellneranzugs zu wölben, und als er sich umdreht, gefriert euch das Blut in euren Adern. Dunkel eingesunkene Augen ruhen in einem harten Gesicht, und eine lange Narbe verläuft über die linke Wange und führt zu einem verstümmelten Ohr, von dem ein Großteil fehlt. Es entspricht perfekt der Beschreibung des Söldnerhauptmann "Stim". Er scheint euch nicht bemerkt zu haben und macht sich schnell auf den Weg zum Dieneringang an der Seite des Raumes.

Einer oder mehrere der SCs entscheiden sich möglicherweise mit Bedacht dafür, Stim zu beschatten und zu sehen, was er vorhat. Erlaube jedem Charakter, der eine **Heimlichkeits-Probe** gegen Stim's **Wahrnehmung** (◆◆◆) machen möchte, ihn unbemerkt zu verfolgen. Misserfolg bedeutet, dass Stim merkt, dass er verfolgt wird und entwischt.

Wenn er außer Sichtweite ist, stellt Stim schnell sein Tablett mit Lebensmitteln ab und geht durch mehrere verwinkelte Dienstbotenkorridore zu einem kleinen und abgelegenen Lagerbereich. Erfolgreiche Charaktere haben nun die Möglichkeit, viel über Stim und seine Männer sowie Muragas Pläne zu erfahren. Lies den erfolgreichen Spielern das Folgende vor oder beschreibe es mit deinen eigenen Worten: (auf der nächsten Seite)



Wenn ihr den Korridor entlanggeht und euch den unbewussten Bediensteten entzieht, bleibt ihr außer Sichtweite, während ihr der massiven Gestalt des falschen Kellners folgt, der schließlich in einen nahezu leeren Bereich mit Kisten und schwach beleuchtetem Lagerraum gelangt. Von hinten sieht man leise, wie sich der große Mann drei anderen wie ihm nähert, auch im Kellnergewand, plötzlich zu ihnen eilt und auf dem Boden kniet. Einer der großen Männer ist angeschlagen, fröstelt und zittert heftig, als er leise stöhnt.

Der Mann, den ihr annehmt, ist Stim, der die anderen anbrüllt: "Was ist passiert?" Ein anderer antwortet: "Er braucht den Saft! Hast du es verstanden?"

"Nein ..." antwortet Stim, als der jammernde Mann plötzlich sehr still und ruhig wird. Die drei verbleibenden Männer senken ihren Kopf und ihr seht Tränen in ihren Augen. Stim greift nach seinem Puls, "Er ist ... er ist weg." Ein anderer tritt eine nahe gelegene Kiste und schreit: "VERDAMMT, Stim!"

"GENUG!", Bellt Stim und bringt seine Männer zum Schweigen. "Du weißt, wir müssen alles, was wir haben, retten - wir werden es brauchen." Er packt brüderlich den Nacken des anderen Mannes. "Sei stark, Rix. Sie zahlen für das, was sie uns angetan haben. Wir werden alle unsere Brüder befreien und die anderen dafür bezahlen lassen. Der Saft ist bewacht, ich konnte ihn nicht bekommen. Aber ich sah, wie sie es auf ihr Jagdboot luden und es schafften, die Übergabekoordinaten von dem Terminal dieses Twi'lek Trotzels herunterzuladen. Sie tun es im Reservat, diese listigen Bastarde. Morgen begeben wir uns auf die Jagd. Am nächsten Tag überraschen wir sie. Wir rächen Marcus und holen den Saft, den wir brauchen, um die anderen zu befreien und das endgültig zu beenden! Bleib stark, meine Brüder. FÜR DIE EHRE!", ruft er, und die beiden anderen tun es ihm gleich.

Die drei Männer ziehen dann vorsichtig die Arme des Toten über seine Brust und schließen die Augen, während sie leise ein Trauersingen.

Wenn der oder die Charaktere (die Stim beschattet haben) bei der **Heimlichkeits-Probe** erfolgreich sind, können 🗨️ als Geräusche beim Belauschen des Gesprächs gedeutet werden, sodass Stim und seine Soldaten ihre Konversation unterbrechen. 🗨️ kann bedeuten, dass der oder die Charaktere während des Austauschs von Stim entdeckt werden!

Der offensichtliche Vorteil dieses Austauschs für die SCs sind die Informationen. Sie haben jetzt nicht nur mehr Hinweise zu folgen, sondern sie wissen auch ein wenig mehr über ihre mysteriösen Angreifer - und haben hoffentlich Sympathien für sie und ihre scheinbar ehrenwerten Motive entwickelt. Was jedoch nicht zwangsweise sein muss. Dies ist abhängig von der Natur der Gruppe und vielleicht auch keine Option. Dennoch könnte ein mutiger SC sich an dieser Stelle sogar Stim und seinen Männern nähern und versuchen, die Gruppe durch eine Einflussnahme von einer Zusammenarbeit zu überzeugen. Wie viel sie Stim preisgeben, hängt von den SCs ab - und extreme Konsequenzen für einen schlechten Wurf können sogar zu einem Feuergefecht führen! Der SL sollte auf ein solches Szenario vorbereitet sein, wenn er es ausspielt. Alle Eventualitäten für eine solche Situation im Vorfeld darzustellen ist sehr schwierig, da wie bereits erwähnt, die Natur der Gruppe viele unterschiedliche Optionen offen hält.

DIE SUCHE IM REST DES SCHIFFS

Unabhängig davon, ob Stim durch ein Gespräch mit seinen Männern darauf hingewiesen wurde oder nicht, könnten sich eine oder mehrere Charaktere dazu entscheiden, sich auf der Suche nach Informationen davonzuschleichen, um den Rest des Schiffes zu erkunden. Beim großen Fest hat Muraga die meisten seiner Wachen in der Festkammer stationiert, so dass es keine unmögliche Aufgabe ist, unentdeckt herumzuschleichen. Das Layout des Schiffes ist ziemlich einfach, und ein Pedant eines SL könnte die Spieler zwingen, ein Terminal zu finden und Schaltpläne aufzurufen - oder die Informationen aus Gesprächen mit Mitarbeitern zu entnehmen. Falls deine Spieler solche Aktionen vorschlagen, unterstütze sie auf jeden Fall. Um die Szene aber nicht langweilig zu gestalten, kann der SL den SCs die optionale Beschreibung vorlesen:

Das Schiff hat eine ziemlich übliche Aufteilung und es scheint ein kürzlich umgebauter Luxusliner zu sein, so dass in bestimmten Bereichen noch immer in Gold gearbeitete Aushänge an den Wänden hängen, die euch eine Vorstellung von Lage und Orientierung geben. Für euch und eure Suche stehen mehrere Bereiche im Vordergrund: Das Kommandantenquartier und der Frachtraum.

Wenn Sie sich in eines der beiden Gebiete bewegen, müssen sie eine **mittelschwere** (◆◆) **Heimlichkeits-Probe** durchführen, um zu vermeiden, dass Sie von herumziehenden Wachen entdeckt werden. Die Spieler können auch entscheiden, Wachen oder Personal, an denen sie vorbeigehen, zu bluffen, indem sie sich als Teil des Personals oder des Gefolges von Muraga ausgeben. Dies erfordert eine **schwierige** (◆◆◆) **Täuschungs-Probe**, aber vergib dem Würfelpool unbedingt ein ■, wenn der Charakter angemessen verkleidet ist. Ein Fehlschlag bei einer der beiden Prüfungen bedeutet, dass der Verkehr zu stark ist und der Charakter nur zu einem der beiden Orte reisen kann.

DER FRACHTRAUM

Der Frachtraum ist praktisch eine Sackgasse. Die ankommenden SCs können dutzende von Mitarbeiter sehen, wie sie sich bewegen und Fracht und Vorräte in einen - nicht den Jagdregeln entsprechenden - Luftgleiter (Air Skiff) laden, das offensichtlich für Muragas Jagdgruppe verwendet wird. Dem SCs sollte erklärt werden, dass der Gleiter ungewöhnlich stark bewacht wird, mit 8 Gamorreaner-Söldnern des Hutten und einem dünnen, bösen Rodianer (Muragas Jagdmeister) mit einem schweren Blastergewehr über der Schulter. Sie haben den strengen Befehl vom Hutten selbst, aus irgendeinem Grund niemanden an Bord zu lassen. Jeder Versuch sie zu konfrontieren, wird mit Sicherheit zu einem Kampf führen.

MURAGAS QUARTIER

In den Quartieren des Kommandanten haben Muraga und sein Majordomo die persönlichen Gemächer des Hutten eingerichtet. Im Inneren befinden sich viele Informationen, und während die Tür unbewacht ist, ist sie mit einem hochwertigen Schloss verschlossen, das eine Spracherkennung und einen Codeschlüssel zu erfordern scheint. Für den Einbruch muss das Schloss mit einer **schwierigen** (◆◆◆) **Computertechnik-** oder **Mechanik-Probe** gehackt werden, wobei dem Würfelpool ein ■ hinzugefügt wird, um die Eile der Probe zu berücksichtigen. Erfolg bringt die Charaktere ohne offensichtliche Anzeichen dafür, dass das Schloss manipuliert wurde, hinein aber eine Diagnose würde ergeben, dass die Tür in diesem Zeitraum geöffnet wurde.




- 🛠️ oder mehr wird das Schloss aufbrechen, was es selbst einem zufälligen Betrachter offensichtlich macht.
- 🗑️ können verwendet werden, um Anzeichen dafür zu entfernen, dass das Schloss jemals manipuliert wurde, auch bei einer Diagnose.
- 📄 kann dem Charakter den Download des Stimmenabdrucks und der Codeschlüsseldetails des Majordomos gewähren und ■ zu jeder Probe zum Durchsuchen seines Computers geben.
- 🚨 bei einem Erfolg wird das Schloss aufgebrochen, aber auch ein Sicherheitsalarm ausgelöst, der den Charakteren weniger als eine Minute Zeit gibt, um eine hastige Suche in den Quartieren durchzuführen. 🚨 bei einem Misserfolg werden nicht nur die SCs aus dem Raum gesperrt, sondern der Alarm wird ausgelöst, und Muraga wird anordnen, sein Fest für die Nacht zu beenden und alles räumen zu lassen.

Sobald sie drinnen sind, lies deinen Spielern das Folgende vor oder beschreibe es mit deinen eigenen Worten:

Muragas Gemächer sind noch reicher als der Festsaal, mit kostbaren Kunstgegenständen, mehr Essen und Alkohol sowie Seidenkissen und Sofas ausgestattet. Die Schönheit verbirgt jedoch nicht den Gestank des Ortes oder die vergoldeten Ketten, die in die Wand in der Nähe des Schlafbereichs des Hutten eingelassen sind. In einer Ecke des Raumes befindet sich ein kleiner Tisch und ein Computerterminal, das ordentlich und organisiert gehalten ist.

Das Hacken des Terminals setzt voraus, dass der Computer die Überprüfung anhand der Verteidigungsprotokolle des Twi'lek Majordomo (◆◆◆) erfolgreich abgeschlossen hat, da er selbst ein fähiger Hacker ist. Ein Erfolg offenbart den Zeitplan des Jagdteams (einschließlich der genauen Koordinaten der Übergabe) und verschiedene Mitteilungen von Muragas Übergabekontakt, die darauf hinweisen, dass der Jagdmeister die Gundark Meisterschaft als Tarnung für die Abgabe des Gewürzes in einer abgelegenen Höhle tief in der Erde verwenden wird, und dass "die Zahlung, wie zuvor, vor Ort getätigt wird". Zusätzliche Ergebnisproben können sein:

- 🛠️ oder mehr sperren den Charakter sofort aus dem System, sodass er nur erfährt, dass das Gewürz während der Jagd abgegeben wird, nicht jedoch die genauen Koordinaten.

-  zeigt nicht den tatsächlichen Namen des Übergabekontakts an, sondern, dass die Übertragung eine imperiale Verschlüsselung aufweist.
-  gewährt dem Charakter Zugang zu einigen persönlichen Geldern von Muraga (im Wert von 5.000 Credits), die nach Belieben des Charakters wieder verwendet werden können - möglicherweise, um einen Teil der Gundark Meisterschaft-Teilnahmegebühr abzudecken.
-  wird sofort einen Alarm auslösen und den Majordomo aus der Ferne benachrichtigen - der sofort mit einem Kontingent von Wachen zu Muragas Quartier eilt.

DIE KONTAKTAUFNAHME MIT DEN SEKTOR-RANGERN

An verschiedenen Punkten der Untersuchung und Verfolgung kann die Gruppe beschließen, ihren Auftrag genau zu verfolgen und Marek Quay über ihre Fortschritte auf dem Laufenden zu halten.

Der Sektor-Ranger lobt ihre Bemühungen und rät ihnen, einen Weg zu finden, um die Gundark Meisterschaft zu betreten, um dem Gewürz zu folgen und zu bestimmen, an wen die endgültige Übergabe geht. Er konnte nichts über Stim oder seine Soldaten ausgraben - aber wenn die SCs den Austausch mit Stim und seinen Männern miterleben konnten, nickt Marek ernst und merkt an, dass dies ihm neue Möglichkeiten für seine Nachforschung eröffnet.

DIE JAGDREGISTRIERUNG






An diesem Punkt sollte es für die Gruppe offensichtlich sein, dass sie am Tag der Jagd einen Weg finden muss, um das Gewürz bis zu seiner endgültigen Übergabe zu verfolgen. Der einfachste Weg, dies zu tun, besteht darin, sich als Jagdgesellschaft anzumelden (sie haben einen Fluggleiter, "Die Bantha"). Aber sie müssen einen Weg finden, um ein Startgeld zusammenzubekommen ... oder einen anderen Weg zum Naturschutzgebiet finden.



DIE JAGDHÜTTE

Nach der ersten Nacht von Muragas Fest haben die SCs einen Tag Zeit, um sich als Jagdgesellschaft anzumelden. Die einzige Komplikation hierfür ist die Gebühr von 10.000 Credits. (Dies sollte kein Problem sein, wenn die Gruppe mit einem der Hutten-Creditsticks davongekommen ist und diese mit den Mitteln vom Sektor-Ranger-Aufwandskonto kombiniert hat. Alternativ vom Konto des Hutten auf den Creditstick den Betrag transferiert haben.)



Die Registrierung erfolgt im größten (und einer der wenigen) permanenten Gebäude auf dem Gelände, Die Jagdhütte. Die Registrierung, die von den Bürokraten des Uziel-Kombinats durchgeführt wird, erfordert eine Inspektion des Luftgleiters der Gruppe durch das Aufsichtspersonal, eine Auflistung aller Waffen, die in das Reservat gebracht wurden, sowie eine Überweisung oder Barzahlung in harter Währung des Startgeldes.

Wenn die SCs nicht über das volle Guthaben für das Startgeld verfügen, müssen sie verhandeln oder das Geld ausleihen (möglicherweise beides).

Das Aushandeln mit den Uziel-Bürokraten ist außerordentlich schwierig und erfordert eine **sehr schwierige** (   ) **Verhandeln-Probe**, damit die Diskussion überhaupt stattfinden kann. Die SCs können jedoch einen  zu ihrem Würfelpool hinzufügen, je nachdem, welches Detail im Abschnitt "Informationen sammeln" von "Ein Fest für einen Hutten" aufgedeckt wurde. Das Wissen über die Veranstaltung und die Anliegen anderer Jäger in Beziehung zu setzen, ist eine Leidenschaft für die Gundark Meisterschaft, die die Gruppe als echte Fans präsentiert und die Mitarbeiter von Uziel aufweicht.

- Jeder  bei erfolgreicher Prüfung reduziert das Startgeld um 1500 Credits.
- Jeder  reduziert das Startgeld um 500 Credits.

EINEN KREDIT AUFNEHMEN

Es gibt viele Gruppen auf der Veranstaltung, die bereit sind, der Gruppe Geld zu leihen, um einen Teil ihres Eintrittsgeldes zu decken. Die einfachsten Quellen sind die Buchmacher, die Wetten auf die Jagd abschließen und nicht über einen wenig Kredithai stehen. Sie können durch eine erfolgreiche **mittelschwere** ( ) **Straßenwissen-Probe** aufgefunden werden. Es gibt auch Muraga selbst (der dies gerne tun wird und das fortgeschrittene Ergebnis der Jagd kennt).

Der Charakter, der einen Kredit aushandelt, übernimmt eine Schuldverpflichtung (Wert: 1 pro 1000 Kredite des Kredits), bis der Kredit zurückgezahlt ist.

ALTERNATIVE SZENARIEN

Wenn die Gruppe nicht verhandelt oder keinen Kredit aufnimmt, stehen ihnen andere Optionen zur Verfügung. Die Gruppe sucht möglicherweise Stim und seine Männer auf, um eine Allianz zu bilden, und reist als Teil ihres Jagdteams in das Reservat. Sie können auch versuchen, sich direkt in das Reservat zu schleichen. Dazu müssen Sie sich in dieser Nacht von der Jagdhüttenanlage entfernen und einen Teil des Sensorgitters des Reservats deaktivieren. Der SL sollte mit alternativen Lösungen flexibel sein.

DIE GUNDARK MEISTERSCHAFT

Am Morgen der Jagd sind alle vor Tagesanbruch auf und bereiten sich auf das Ereignis vor. Alle Jagdteams haben ihre Gleiter an den Rand des Geländes gebracht und werden von den Jagdaufsehern des Uziel-Kombinats einer endgültigen Bestandsaufnahme und Waffenüberprüfung unterzogen. Wenn die SCs es geschafft haben, einen Platz als Jagdteam zu sichern, lies ihnen das Folgende vor oder beschreibe es mit deinen eigenen Worten:

Als die ersten Sonnenstrahlen von Vanqors Sonne über dem Horizont zu schimmern beginnen, hat sich bereits eine riesige Menschenmenge auf der Plattform zum Reservat versammelt, die noch von dem Festmahl der vergangenen Nacht berauscht ist. Während euer Gleiter entlang der Vorderkante der Plattform in eine Andockposition manövriert, spioniert ihr fast 60 andere Gleiter aus, die alle einer End- und einer Waffenkontrolle durch die Jagdaufseher unterzogen werden. Schließlich kommen die Jagdaufseher zu eurem Schiff, schauen es sich und eure Ausrüstung an, schütteln den Kopf, machen eine Notiz, gehen weiter und erinnern euch daran, bei Sonnenuntergang zurückzukehren, damit eure "Trophäen" gezählt werden.

Als die Sonne endlich aufzusteigen beginnt, füllt das Licht die Caldera und es wird unheimlich still, als das entfernte Knurren eines älteren Gundarks aus dem Reservat ertönt, gefolgt von beantwortenden Rufen über das Tal hinweg. Damit drehen die Jäger ihre Motoren hoch und heulen mit Vorfreude. Die Jagdaufseher schwenken schnell eine Zeremonialflagge, und die Jäger schießen mit ihren Gleitern sofort in verschiedene Richtungen auf das Reservat zu. Kurz hinter der Grenze sieht ihr ein aqualischanisches Jagdteam, das sich umdreht und den nächstgelegenen Gleiter rammt, der sofort auf die Felsen stößt und abstürzt. Die Menge brüllt in Jubel und Gelächter. Ihr starrt euch mit großen Augen an, während ihr auf das Gaspedal drückt und auf die Jagd geht ...






Das Jagdteam von Muraga entspricht nicht den üblichen Erwartungen. Sein Jagdmeister Muuro (der dünne, ein gefährlich aussehende Rodianer, den die SCs vielleicht früher im Frachtraum gesehen haben) wird von zwei Gamorreanen begleitet, die sich sofort in eine andere Richtung, als die anderen Jäger, in das Herz des Reservats bewegen.







DIE ANREISE ZUM RENDEZVOUS

Die Gruppe kann auf verschiedene Arten zum Treffpunkt für die Gewürzübergabe gelangen. Wenn sie die Koordinaten haben, können sie einfach alleine dorthin fliegen oder Muragas Team verfolgen. Die Komplikation ist, dass Muragas Team (die Gewinner des letzten Jahres) nach Mitspielern Ausschau hält, andere Jäger, die sich entscheiden könnten, ihnen zu folgen, unter dem Vorwand, dass diese die besten Jagdgründe im Revier kennen. Als solche machen sie einen kleinen Umweg zum Übergabepunkt - was bedeutet, dass SCs, die über fortgeschrittene Ortskenntnisse verfügen, Muragas Team dort um fast 30 Minuten schlagen können, so dass sie genügend Zeit für sich selbst und ihr Schiff zum Verstecken haben.

Um unentdeckt zu bleiben, muss der Pilot des Fluggleiters eine **Heimlichkeits-Probe** gegen Muuros Wahrnehmungsfähigkeit (◆◆◆) bestehen, wobei ein ■ oder ein □ entsprechend seinem Würfelpool hinzugefügt werden, basierend auf die Handhabung ihres Luftgleiters (Die Handhabung "Der Bantha" ist -1, was ein ■ zum Würfelpool des SCs bedeutet). Wenn die SCs es geschafft haben, ein noch funktionsfähiges Zielsuchgerät in eine der Kisten zu verstecken, erhalten sie zusätzlich ein □ für jeden Kilometer, den das Signal sendet. Aus den Ergebnisproben können sich folgende Komplikationen und Vorteile ergeben:

- Der Erfolg stellt sicher, dass Muuro die SCs nicht bemerkt. Sie können kurz nach Muragas Team zum Rendezvous kommen.
- ☉ bei erfolgreicher Prüfung kann es den SCs ermöglichen, das endgültige Ziel des Treffens frühzeitig zu erkennen, und zwar wenige Minuten vor Muuro.

- Ein Fehler bei der Prüfung führt dazu, dass die SCs bemerkt werden. Muuro wird nun aktiv versuchen, sie abzuhängen (siehe folgend).
-  können für eine fehlgeschlagene Probe ausgegeben werden, um einen  für nachfolgende Piloten-Proben durch die SCs bereitzustellen, um bei Muuros Gleiter zu bleiben.
-  können für eine fehlgeschlagene Probe ausgegeben werden, um einen  für nachfolgende Piloten-Proben durch die SCs bereitzustellen, um bei Muuros Gleiter zu bleiben.
-  Eine fehlgeschlagene Probe bringt die SCs für Muuros Geschmack viel zu nahe. Er wird sich umdrehen und sofort versuchen, den Gleiter der SCs anzugreifen.

Wenn Muuro die SCs bemerkt und versucht, sie abzuhängen, muss der Pilot "Der Bantha" eine erfolgreiche Pilotenprobe gegen die von Muuros Pilotenfertigkeit (   ) ablegen, mit der gleichen Schiffshandhabung ein  oder ein , wie bereits bei dem Wurf zuvor angewandt.

EIN RENDEZVOUS MIT DER GEFAHR

Die Koordinaten für den Übergabepunkt befinden sich innerhalb dessen, was die Schiffssensoren als einen großen Höhlenkomplex anzeigen, der sich um einen unterirdischen Strom mit mehreren Ein- und Ausgängen dreht. Nachdem die SCs gelandet sind und den Weg in die Höhle gefunden haben, lies ihnen das Folgende vor, um die Szene zu beschreiben:

Der Wind, der durch die Tunnel pfeift, bringt einen üblen Tiergeruch mit sich, als ihr tiefer in die Höhle hineinreist. Ungewöhnliche natürliche Kristallformationen punktieren und erstrahlen in einem sanften Licht, Böden und Wände. Auf dem ausgetretenen Boden passiert ihr uralte und zernagte Tierknochen. Vor euch könnt ihr Stimmen hören, leise schleicht ihr auf sie zu.

Die folgende Begegnung ist langwierig und wird durch mehrere Bedrohungen und optionale Szenarien erschwert. Wenn die SCs nicht entdeckt werden, kommt es dennoch zu einem Kampf, wenn Stim und seine Männer eintreffen, wodurch die SCs höchstwahrscheinlich aufgedeckt werden (Auch wenn die SCs sich mit Stim verbündet haben, in ihrem Entzugs gesteuerten Zustand, werden seine Männer unverzüglich die Stim-Verbesserer nehmen und nach vorne stürmen, sollten sie das Gewürz sehen.). Der SL sollte sich auch die Zeit nehmen, die SCs an ihren Mikrotransponder zu erinnern, und sie ermutigen, ihn zu aktivieren, wenn sie

glauben, dass Marek Quays Verstärkung notwendig wäre. Wenn Stim auftaucht, können die SCs zu diesem Zeitpunkt auch versuchen, an seiner Seite zu kämpfen, um ihn davon zu überzeugen, dass sie alle auf derselben Seite sind.

Wenn die SCs früher eintreffen, sollte der SL ihnen erlauben, sich in guten Versteckpositionen auf der Karte einzurichten, bis Muuro und seine Wachen und die Übergabegruppe (die Imperialen) eintreffen.

Unabhängig davon, ob die SCs entdeckt werden oder wenn die Soldaten von Stim in den Kampf eintreten, betreiben sowohl die Imperialen als auch die Hutten-Männer ein falsches Spiel und fangen an, aufeinander zu schießen. Letztendlich kann es fünf feindliche Gruppen geben, die sich während der Szene gegenseitig angreifen.

Lies den SCs das Folgende vor oder beschreibe es mit eigenen Worten, wenn die Begegnung beginnen kann:

Ihr späht um eine natürliche Säule und erkennt den Rodianer, Muuro und seine Gamorreaner-Wachen. Die Kisten befinden sich in der Nähe auf einem kleinen Repulsor-Schlitten und Muuro wird von einer überraschenden Gruppe begrüßt. Ein kleiner Trupp von Sturmtruppen nimmt die Kisten in Besitz, während andere Truppen in der Nähe der Höhle stationiert sind. In der Nähe ist eindeutig die Bezahlung für das Gewürz: ein lebender Gundark, der in einem Staukäfig gehalten wird. Das größte Exemplar, das ihr je gesehen habt, ist eindeutig ein Ältester, bedeckt mit festem weißem Fell.



Lass jetzt jeden SC eine **Heimlichkeits-Probe** durchführen, dem die beste NSC-Wahrnehmungsfähigkeit (◆◆●) (Muuro) entgegensteht. Wenn sie entdeckt werden, beginnt der Kampf ernsthaft. Wenn sie versteckt bleiben, erscheinen die Soldaten von Stim und greifen wenige Augenblicke später an.

SZENEDetails

Der Höhlenkomplex hat viele Deckungswege und schwieriges Gelände:

- Der Bereich der Höhle ist überraschend gut von den natürlichen Kristallformationen und dem Licht beleuchtet, das von den verschiedenen Eingängen einströmt, aber es gibt immer noch schattige Bereiche, wo man sich verstecken kann.
- Die Höhle hat einen Fluss und Bereiche mit natürlichen Treppen, die als schwieriges Gelände dienen (was ein zusätzliches Manöver kostet, um sich durch die Höhle zu bewegen).
- 2 Trupps von 3 Sturmtruppen-Handlanger beginnen die Begegnung in den auf der Karte mit "T" gekennzeichneten Bereichen in mittlerer Entfernung voneinander.
- 2 Handlanger der Hutten-Garde (die Gamorreaner) beginnen die Begegnung in den auf der Karte mit "H" markierten Bereichen, zusammen mit ihrem Anführer, dem Feind Muuro, der auf der Karte mit "M" markiert ist, in kurzer Entfernung vom Gundark und in großer Entfernung von den SCs.
- Der eingesperrte Älteste startet die Begegnung in dem Bereich, der auf der Karte mit "G" markiert ist. Er kann durch einen Fehlschuss oder ein anderes unglückliches Ereignis ausgelöst werden - und greift jeden an.
- Wenn die SCs die Höhle normal betreten haben, nähern sie sich aus den auf der Karte mit "S" gekennzeichneten Bereichen. Wenn sie früher ankommen, können die Spieler ihre Charaktere in Verstecken ihrer Wahl auf der Karte platzieren.
- Je nachdem, ob die SCs bemerkt werden oder nicht, kann die Begegnung mit dem Eintreffen von Stim und seinen Soldaten beginnen. Wenn nicht, treffen Stim und seine Männer nach der ersten Kampfrunde ein. In beiden Szenarien betreten sie die mit "S" gekennzeichneten Bereiche der Karte, was bedeutet mittlere Reichweite von den SCs und große Reichweite vom Gundark.



- Eine nahe Felswand stürzt ein und macht einen oder mehrere Feinde bewegungsunfähig.
- Kollateralschaden trifft eine der Kristallformationen, die mit natürlicher Energie explodiert und jedem Gegner in unmittelbarer Nähe Schaden bringt.



- Ein wilder Schuss trifft den Energiekäfig des Gundarks, der ihn bricht und freigibt!
- Ein verirrter Schuss schlägt einen Teil der Höhlendecke nieder und blockiert einen der Ausgänge oder Gehwege.

VANQOR - HÖHLENKOMPLEX



MUURO [RIVALE]



Wert:

Rasse: Rodianer (m)

Fertigkeiten: Coolness (●), Körperbeherrschung (●◆◆◆), Nahkampfwaffen (●●◆◆), Wahrnehmung (●◆◆◆), Pilot (Weltraum/Planetar) (●●◆◆◆), Schwere Fernkampfwaffen (●●◆◆◆), Heimlichkeit (●◆◆◆◆), Überleben (●◆◆◆), Wachsamkeit (●◆◆)

Talente: Antagonist 2: Pro Talentrang wird die Schwierigkeit aller Kampfproben gegen den Charakter einmal aufgewertet.

Fähigkeiten: keine

Ausrüstung: Jagdrüstung (Absorption +2, Verteidigung +1)

Waffen; Schweres Blastergewehr (●●●◆◆◆) (Schwere Fernkampfwaffen; Schaden: 10; Kritisch: ☹☹☹; Reichweite: Große; Vollautomatisch), Vibromesser (●●●◆◆◆) (Nahkampfwaffen; Schaden: 4; Kritisch: ☹☹; Reichweite: Nahkampf; Durchbohrend 2; Tödlich 1)



MUURO

NEMESIS



Fertigkeiten: Coolness (●), Körperbeherrschung (●◆◆◆), Nahkampfwaffen (●◆◆), Wahrnehmung (●◆◆), Pilot (Weltraum/Planetar) (●●◆◆◆), Heimlichkeit (●◆◆◆), Überleben (●◆◆◆), Wachsamkeit (●◆◆), Schwere Fernkampfwaffen (●●◆◆◆), Vibromesser (●●◆◆◆)

Ausrüstung: Jagdrüstung (Absorption 2, Verteidigung 1)
Waffen: Schweres Blastergewehr (●●◆◆◆) (Fernkampfwaffen [Schwer]; Schaden 5; Kritisch ☹☹☹; Reichweite [Große]; Vollautomatik), Vibromesser (●●◆◆◆) (Fertigkeit: Nahkampfwaffen; Schaden 4; Kritisch ☹☹; Tödlich 1; Durchbohrend 2)

Talente: Antagonist 2
Sonderfähigkeiten: Keine

GAMORREANISCHE HUTTEN-WACHE



GAMORREANISCHE HUTTEN-WACHE

RIVALE



Fertigkeiten: Handgemenge (●◆◆◆), Nahkampfwaffen (●●◆◆), Talente: Antagonist 1: Pro Talentrang wird die Schwierigkeit aller Kampfproben gegen den Charakter einmal aufgewertet. Sonderfähigkeiten: Keine

Ausrüstung: keine
Waffen: Vibromax (●●◆◆◆) (Fertigkeit: Nahkampfwaffen; Schaden 7; Kritisch ☹☹; Durchbohrend 2; Tödlich 3; Zertrümmern)



Wert:

Rasse: Gamorreaner (m)

Erschöpfung: - (Erleidet stattdessen Wunden)

Fertigkeiten: Handgemenge (●●◆◆◆), Nahkampfwaffen (●●◆◆◆)

Talente: Antagonist 1: Pro Talentrang wird die Schwierigkeit aller Kampfproben gegen den Charakter einmal aufgewertet.

Fähigkeiten: keine

Ausrüstung: keine

Waffen: Vibromax (●●◆◆◆) (Nahkampfwaffen; Schaden: 7; Kritisch: 2; Reichweite: Nahkampf; Durchbohren 2; Tödlich 3; Zertrümmern)

STURMTRUPPEN [HANDLANGER] (3)



Wert:

Rasse: Mensch (m/w)

Fertigkeiten: (für eine 3er Gruppe; Herabstufung um 1 Rang für jeden toten Handlinger): Athletik (●●●), Disziplin (●●●), Nahkampfwaffen (●●●), Schwere Fernkampfwaffen (●●●)

Talente: keine

Fähigkeiten: keine

Ausrüstung: Sturmtruppen-Rüstung, Sturmtruppen-Ausrüstungsgürtel

Waffen: Blastergewehr (●●●●) (Schwere Fernkampfwaffen; Schaden: 9; Kritisch: ●●●●; Reichweite: Große; Betäubungsmodus), Vibromesser (●●●●) (Nahkampfwaffen; Schaden: 4; Kritisch: ●●●●; Reichweite: Nahkampf; Durchbohrend 2; Tödlich 1)



IMPERIALE STURMTRUPPEN



Fertigkeiten: (je ein Rang pro Gruppenmitglied): Athletik (●●●), Disziplin (●●●), Nahkampfwaffen (●●●), Fernkampfwaffen (Schwer) (●●●).
Talente: Keine
Sonderfähigkeiten: Keine
Ausrüstung: Sturmtruppenrüstung, Sturmtruppen-Ausrüstungsgürtel.

Waffen: Blastergewehr (●●●●) (Fernkampfwaffe [Schwer]; Schaden 9; Kritisch ●●●●; Reichweite [Groß]; Betäubungs-Einstellung), Vibromesser (●●●●) (Fertigkeit: Nahkampfwaffen; Schaden 1; Kritisch ●●●●; Durchbohrend 1), Splittergranate (2) (●●●●) (Fernkampfwaffe [Leicht]; Schaden 8; Kritisch ●●●●; Explosion 8), Leichter Repetierblaster (●●●●) (Fernkampfwaffe [Schwer]; Schaden 11; Kritisch ●●●●; Speri-geit 4; Durchbohrend 1).

GUNDARK - ÄLTETER [RIVALE]

GUNDARK ÄLTETER
NEMESIS

Fertigkeiten: Handgemenge (●●●●●), Wahrnehmung (●●●●), Überleben (●●●●), Wachsamkeit (●●●).
Talente: Antagonist 1
Sonderfähigkeiten: Vier Arme: Der Gundark erhält einen ■ bei allen Handgemenge-Proben und kann ●●● für einen erfolgreichen Nahkampfangriff ausgeben, um ein zweites damit verbundenes Ziel zu treffen, das den gleichen Schaden verursacht wie beim ursprünglichen Ziel.

Ausrüstung: Keine
Waffen: Krallen (●●●●●) (Handgemenge; Schaden 5; Kritisch ●●●●; Reichweite Nahkampf; Durchbohren 2; Tödlich 1; kann dual angreifen)



Wert:

Rasse: Kreatur (m/w)

Fertigkeiten: Handgemenge (●●●●●), Wahrnehmung (●●●●), Überleben (●●●●), Wachsamkeit (●●●).

Talente: Antagonist 1: Pro Talentrang wird die Schwierigkeit aller Kampfproben gegen den Charakter einmal aufgewertet.

Fähigkeiten: Vier Arme: Der Gundark erhält einen ■ bei allen Handgemenge-Proben und kann ●●● für einen erfolgreichen Nahkampfangriff ausgeben, um ein zweites damit verbundenes Ziel zu treffen, das den gleichen Schaden verursacht wie beim ursprünglichen Ziel.

Ausrüstung: keine

Waffen: Krallen (●●●●●) (Handgemenge; Schaden: 5; Kritisch: ●●●●; Reichweite: Nahkampf; Durchbohren 2; Tödlich 1; kann dual angreifen)

Anmerkung: Normalerweise kämpft er mit „Massigen Fäusten“.

STIM'S SOLDATEN (VERBESSERT) [RIVALE]



Wert:

Rasse: Mensch (m/w)

Fertigkeiten: Athletik (●◆◆◆■), Handgemenge (●●●◆), Coolness (●◆), Nahkampfwaffen (●●●◆), Schwere Fernkampfwaffen (●●●●), Wahrnehmung (●◆), Widerstandskraft (●●◆◆■), Wachsamkeit (●◆■)

Talente: Antagonist 1: Pro Talentrang wird die Schwierigkeit aller Kampfproben gegen den Charakter einmal aufgewertet.

Fähigkeiten: Chemische Erhöhung; Der Charakter wertet jede Kampfprobe, den er macht, auf und erhält ■■ alle Athletik-, Widerstandskraft- und Wachsamkeitsproben. Er erleidet ■■ zu jeder Probe, die Konzentration oder Planung erfordert; der Charakter kann ohne funktionierende Stimulationspumpe nicht verbessert bleiben.

Ausrüstung: Rüstung mit Injektionspumpen (Absorption +1, Verteidigung +1)

Waffen: Blaster-Karabiner (●●●●) (Schwere Fernkampfwaffen; Schaden: 9; Kritisch: ☹☹☹; Reichweite: Mittlere; Betäubungsmodus), Vibromesser (●●●◆) (Nahkampfwaffen; Schaden: 5; Kritisch: ☹☹; Reichweite: Nahkampf; Durchbohrend 2; Tödlich 1)



STIM'S SOLDAT (AUFGEWERTET)



Fertigkeiten: Athletik (●◆◆■), Handgemenge (●●◆), Coolness (●◆), Nahkampfwaffen (●●●◆), Fernkampfwaffen (Schwer) (●●●●), Wahrnehmung (●◆), Widerstandskraft (●●◆◆■), Wachsamkeit (●◆■), Talente: Antagonist 1
Sonderfähigkeiten: Keine

Ausrüstung: gepanzerte Rüstung
Waffen: Blaster-Karabiner (●●●●) (Fernkampfwaffe [Schwer]; Schaden 9; Kritisch ☹☹☹; Reichweite [Mittlere]; Betäubungs-Einstellung), Vibromesser (●●●◆) (Fertigkeit: Nahkampfwaffen; Schaden 5; Kritisch ☹☹; Durchbohrend 1, Tödlich 1)

STIM'S SOLDATEN (NICHT VERBESSERT) [RIVALE]

STIM'S SOLDAT
RIVALE

Fertigkeiten: Athletik (●◆◆■), Handgemenge (●●◆), Coolness (●◆), Nahkampfwaffen (●●●◆), Fernkampfwaffen (Schwer) (●●●●), Wahrnehmung (●◆), Widerstandskraft (●●◆◆■), Wachsamkeit (●◆■), Talente: Antagonist 1
Sonderfähigkeiten: Keine

Ausrüstung: gepanzerte Rüstung
Waffen: Blaster-Karabiner (●●●●) (Fernkampfwaffe [Schwer]; Schaden 9; Kritisch ☹☹☹; Reichweite [Mittlere]; Betäubungs-Einstellung), Vibromesser (●●●◆) (Fertigkeit: Nahkampfwaffen; Schaden 4; Kritisch ☹☹; Durchbohrend 1, Tödlich 1)



Wert:

Rasse: Mensch (m/w)

Fertigkeiten: Athletik (●◆◆■), Handgemenge (●●◆), Coolness (●◆), Nahkampfwaffen (●●●◆), Schwere Fernkampfwaffen (●●●●), Wahrnehmung (●◆), Widerstandskraft (●●◆◆■), Wachsamkeit (●◆■)

Talente: Antagonist 1: Pro Talentrang wird die Schwierigkeit aller Kampfproben gegen den Charakter einmal aufgewertet.

Fähigkeiten: Chemischer Entzug; Wenn der erweiterte Zustand endet, erhält er ■ zu allen Proben für die nächste Stunde.

Ausrüstung: Rüstung mit Injektionspumpen (Absorption +1, Verteidigung +1)

Waffen: Blaster-Karabiner (●●●●) (Schwere Fernkampfwaffen; Schaden: 9; Kritisch: ☹☹☹; Reichweite: Mittlere; Betäubungsmodus), Vibromesser (●●●◆) (Nahkampfwaffen; Schaden: 4; Kritisch: ☹☹; Reichweite: Nahkampf; Durchbohrend 2; Tödlich 1)

Schaden: 4; Kritisch: ☹☹; Reichweite: Nahkampf; Durchbohrend 2; Tödlich 1)

EINE FRAGE DES VERTRAUENS - FAZIT

Hoffentlich haben die SCs ihren Transponder aktiviert, um die Verstärkung von Marek Quay zu alarmieren, sobald sie die Übergabe der Gewürze an das Imperium entdeckt haben. In diesem Fall erscheinen Marek und seine Truppen nach der 10. Runde der Begegnung. Warten die SCs bis nach dem Aufeinandertreffen, um den Transponder zu aktivieren, kommt Marek zum "Aufräumen".

Unglücklicherweise für die Helden ist Marek ein Doppelagent und ein Spion für die ISB, deren Verstärkung aus einer ganzen Kompanie von Sturmtruppen besteht. Als Marek eintrifft, weist er seine Streitkräfte an, sofort alles zu töten, was sich bewegt, mit Ausnahme der SCs und Stim. Methodisch überprüfen sie jeden gefallenen Gegner und führen den Befehl aus, wenn jemand noch am Leben ist. Wenn die SCs versuchen, einen Kampf auszutragen, sollte der SL darauf hinweisen, dass derzeit alle Ausgänge blockiert sind und das Zahlenverhältnis 120 zu 1 übersteigt.

Das Imperium wird die SCs in Gewahrsam nehmen, bewusstlos oder nicht.

Wenn Marek seinen Zug macht, lies den SCs das Folgende vor:

In der Ferne hört man ein Schiff vor einem der nahe gelegenen Höhleneingänge laut aufsetzen, gefolgt vom Geräusch einer Vielzahl schwerer Schritte, die durch die Tunnel hallen. Nettes Timing, denkt ihr ... bis Marek in Sicht kommt.

Marek Quay, der Sektor-Ranger, trägt eine andere Uniform. Eine imperiale Offiziersuniform mit Kapitänsabzeichen und einem ISB-Emblem am Revers. Hinter ihm scheint sich ein ganzes Bataillon weißer gepanzerter Sturmtruppen zu befinden, die unisono ihre Gewehre auf euch richten. Marek geht zu einem von Stim's Soldaten und überprüft seinen Puls, holt dann eine Pistole heraus und exekutiert ihn.

"Ich kann Ihnen nicht genug für Ihre Hilfe danken, meine lieben Freunde. Sie haben wirklich dazu beigetragen, die Galaxie heute zu einem besseren Ort zu machen. Diese entkommenen Soldaten waren der Stolz des ISB-Projekts für experimentelle Soldaten. Bemerkenswerte Arbeit, die sie mit chemischer Verbesserung geleistet haben. Wirklich bemerkenswert. Einige unserer begeisterten Freiwilligen haben sich leider entschlossen, das Wohl der Galaxis nicht mehr zu unterstützen.

Und ohne Sie hätte ich sie nicht finden können. Sie gingen voran und haben das Gesindel des Hutten beseitigt ... gut gemacht. Die Verräter sind ebenso vorhanden wie unsere Produkt. Das Gewürz ist natürlich sehr wichtig für die Fortsetzung des Projekts. Ich bin ein ziemliches Risiko eingegangen, es an Sie weiterzugeben ... aber ich wusste, dass mein Instinkt richtig war.

Oh, sehen Sie nicht überrascht aus. Ich habe Ihnen gesagt ... niemandem zu vertrauen. Nun ... wenn Sie nicht wie diese Verräter enden möchten, legen Sie am besten Ihre Hände auf Ihre Köpfe. Wachen, nehmen Sie sie in Gewahrsam und stellen Sie sicher, dass der Anführer dieser Verräter nicht ausblutet. Ich möchte, dass er lebt."





DIE KOSTEN DES VERRATS

„Die Hutten wollen selten viel bezahlen, doch wenn sie dazu bereit sind, ist es meist etwas Persönliches!“

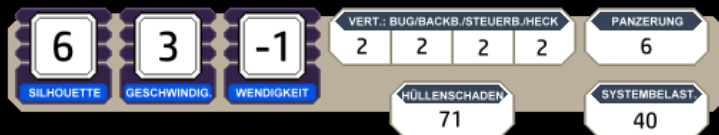
- Dengar, Kopfgeldjäger

VALIANT – EF76 NEBULON-B BEGLEIT-FREGATTE

Die Nebulon-B-Fregatte der Kuat-Triebwerkswerften wurde als Ersatz für die Fregatte der C-Klasse entwickelt und gehörte zu den ersten Großkampfschiffen. Die für die Imperiale Flotte gleichzeitig mit den ersten Sternzerstörer der Sieges- und Imperiums-Klasse in den Einsatz kamen. Von der Imperialen Flotte sind diese Schiffe als Begleit-Fregatte vorgesehen und meist für Aufgaben im Einsatz, die als unter der Würde der teuren Sternzerstörer angesehen werden. Darunter fallen die Begleitung von Konvois, Aufklärung und Wachpositionen. Lang und täuschend zerbrechlich aussehend bestehen diese Schiffe aus einem vorderen Teil mit mehreren Decks, der durch eine lange, dünne Strebe mit der klobigen Triebwerkssektion verbunden ist. Sie werden von einem Anti-Materie-Reaktor des Typs KDY 8.000 mit Energie versorgt, der durch eine Formation von sieben Galaxis-15-Ionen-Triebwerke der Kuat-Triebwerkswerften Schub entwickelt.

Diese Fregatten besitzen für ihre Größe eine erstaunlich starke Bewaffnung, darunter ein dutzend Turbolaser und sogar ein Trio von Traktorstrahlen. Zusammen mit den Energiewaffen können sie auch zwei Staffeln von zwölf TIE/In-Jägern transportieren, die an der zentralen Strebe angedockt werden. Zusammen mit ihrer schweren Panzerung und den widerstandsfähigen Schilden macht dies die Nebulon-B-Fregatte zu eindrucksvollen Gegnern. Sehr zum Ärger der Imperialen Flotte sind einige dieser mächtigen Fregatten der Rebellenallianz in die Hände gefallen, entweder durch Eroberung, die Aufbereitung aufgegebener Schiffe oder des Verrats von Offizieren und Besatzung. Tatsächlich stellen sie die größte einheitliche Anzahl an großen Schiffen in der Flotte der Allianz und viele, wenn nicht sogar die meisten Flotteneinsätze, beinhalten Nebulon-B-Fregatten im Einsatz auf beiden Seiten. Das hat dazu geführt, dass sich mindestens ein imperialer Admiral beklagt hat, er würde gerne mal ein Allianz-Schiff zerstören, das nicht vom Imperium gebaut wurde.

Die Valiant wurde umgerüstet und primär auf den Transport von Gefangenen ausgelegt. Für Transporter und andere kleinere Schiffe wurde ein Teil der Jägerbuchten entfernt. Entgegen der sonstigen Besatzungsgröße befinden sich nur 623 Offiziere und Matrosen an Bord. Die Valiant besitzt zwei Inhaftierungsblocks, die bis zu 100 Gefangene aufnehmen können. Es patrouillieren immer 3 Gruppen á 3 Sturmtruppler durch das Schiff. Weitere drei Gruppen befinden sich nahe des Hangars. Der Rest der Sturmtruppen ist in seinen Quartieren oder in der Schiffsmesse.



Werte:

Rumpftyp/Klasse: Fregatte/Nebulon-B

Hersteller: Kuat-Triebwerkswerften

Hyperantrieb: Primär: Klasse 2; Sekundär: Klasse 12

Navicomputer: ja

Sensorreichweite: groß

Schiffsbesatzung: 920 Offiziere, Piloten und Matrosen

Sternenjägerbesatzung: 12 Sternenjäger und 4 Transporter

Belastungskapazität: 3500

Passagierkapazität: 75 Soldaten

Autonomie: 2 Jahre

Preis/Seltenheit: 8.500.000 Credits [(R)/7]

Ausrüstungsoptionen: 2

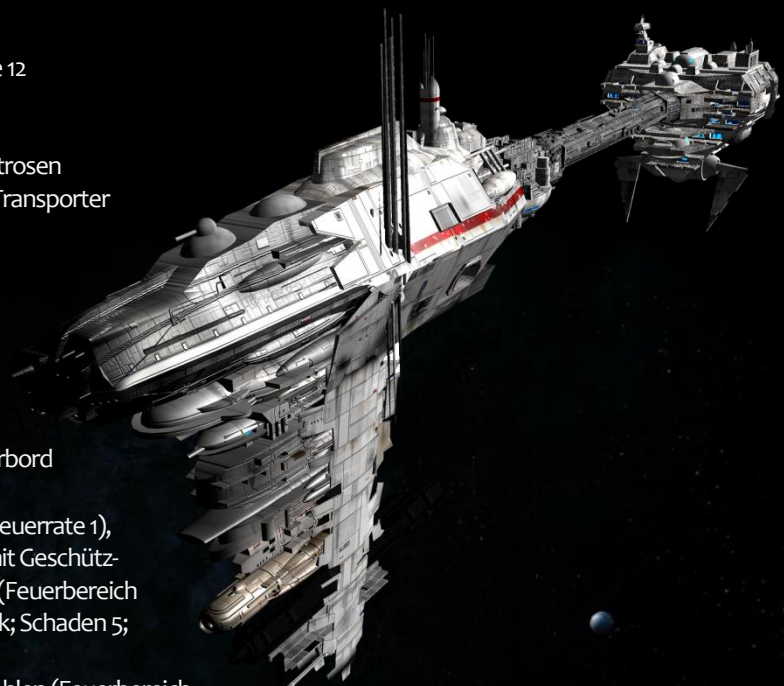
Waffen: Jeweils sechs mittelschwere

Geschützturm-Turbolaser an Steuerbord und Backbord (Feuerbereich: Front, Heck und Steuerbord oder Front, Heck und Backbord; Schaden 10;

Kritisch ; Reichweite: groß, Geringe Feuerrate 1),

Jeweils drei einziehbare leichte Laserkanonen mit Geschützturm an Backbord, Steuerbord, Heck und Front (Feuerbereich Backbord oder Steuerbord oder Front oder Heck; Schaden 5; Kritische ; Reichweite: kurz),

Drei an der Front montierte schwere Traktorstrahlen (Feuerbereich Front; Schaden -; Kritisch -; Reichweite: mittel; Traktorstrahl 6)



EPISEDE III: DIE KOSTEN DES VERRATS

VERPFLICHTUNGS-ÜBERPRÜFUNG

Zu Beginn des dritten Akts wurden die Verpflichtungswerte der SCs auf den Normalwert zurückgesetzt, da Marek Quays Versprechen, sie zu reduzieren, nichts anderes als eine Lüge war. Dies stellt auch die Verpflichtung der Gruppe über einen normalen Standard wieder, was jedoch den Stress darstellt, derzeit in einer Imperialen Fregatte inhaftiert zu sein. Würfel vor Beginn von Akt 3 potenzielle Verpflichtungseffekte auf die folgende Tabelle.

VERPFLICHTUNGS-TABELLE AKT 3

Wert	Art der Verpflichtung	Betroffener Charakter
1-10	Kopfgeld	Freo
11-20	Familie	Gand
21-30	Sucht	Osla
31-40	Krimineller	Ban
41-50	Krimineller	Race Rilson
51-60	Obsession	Rorwarr

VORGESCHLAGENE VERPFLICHTUNGSEFFEKTE

Beindet sich deine Verpflichtungsüberprüfung an oder unterhalb der Gesamtschwelle der Gruppe, belastet das Gewicht ihrer kollektiven Verpflichtungen sie - was zu viel Stress führt. Jeder Charakter verringert sein Erschöpfungslimit für den Rest von Akt 3 um 1.

Wenn ein bestimmter SC durch die Verpflichtungsüberprüfung angezeigt wird, wird das Erschöpfungslimit dieses Charakters für den Rest von Akt 3 um eine zusätzliche 1 (für insgesamt 2) verringert. Aus der Sicht der Geschichte ist der Stress im imperialen Gefängnis nicht so sehr besorgniserregend für sie wie dass das Imperium zur Quelle ihrer Verpflichtung wird - was sie wahrscheinlich tot sehen will.

NIEMAND KENNT DIE PROBLEME, WELCHE ICH SAH ...

Akt 3 beginnt damit, dass die SCs in einer Zelle in einem Inhaftierungsblock der Imperialen Fregatte "Valiant" inhaftiert sind. Unseren Helden wurden kurzerhand ihrer Ausrüstung beraubt und sind seit 3 Tagen im Inhaftierungsblock des Schiffes eingesperrt. Niemand hat sich die Mühe gemacht, mit ihnen zu sprechen, sie zu bedrohen oder irgendeine Art von Kommunikation zu führen, und die Gruppe war mit ihren Gedanken - und ihren Ängsten - allein. Lies den SCs das Folgende vor oder beschreibe es mit deinen eigenen Worten, um die Szene darzustellen:

Es ist die Stille, die anfängt, euch zu erreichen. Ihr könnt das Dröhnen der Triebwerke durch die Metallwände eurer Zelle leise hören und nach dem Beschleunigungsschub und der zeitlichen Koordinierung eurer Mahlzeiten und Licht-ein-und-aus-Muster, seid ihr etwa 3 Tagen im Hyperraum. Allein. Ihr wurdet in getrennte Zellen untergebracht, und abgesehen von dem wortlosen Sturmtruppel, der euch zweimal am Tag Mahlzeiten bringt, hat euch niemand verhört, mit euch gesprochen oder sich um euch gekümmert. Kein Zweifel, euer Schicksal ist bereits entschieden ...

Plötzlich und unerwartet öffnet sich der Essensschlitz in eurer Tür. Und ihr seht das menschliche Gesicht eines Imperialen Offiziers, der eure Abendrationen liefert. Letztendlich - ist jemand hier, um Informationen zu erzwingen? Aber nein ... er lässt nur das Essen fallen und geht. Aber irgendetwas an eurem Tablett ist anders ... ihr seht, wie ein Datenpad unter eurem Essen hervorsteht ...

AUF ERSUCHEN SEINER EXZELLENZ ...

Die SCs erhalten versteckte Datenpads in ihren Mahlzeiten mit einer Nachricht von Muraga dem Hutten. Der Hutte ist wütend über den Verrat und hat angeordnet, dass die SCs aus ihren Zellen entlassen werden, wenn das Schiff den Hyperraum verlässt. Sie werden darüber benachrichtigt, dass ihr Schiff, "The Idiot's Array", von den Imperialen beschlagnahmt wurde und sich an Bord befindet und dass ihre Flucht den Hutten sehr freuen würde.

Aber der Hutte wird das alles nicht umsonst tun. Der Preis für seine Hilfe ist, dass die SCs Stim (der noch an Bord der "Valiant" lebt) suchen und befreien und ihn nach Muraga bringen. Der Hutte wird nicht nur die SCs

reichlich dafür belohnen, sondern den SCs frühere Täuschungen und Vorgehen gegen ihn verzeihen. Lies den SCs das Folgende vor oder beschreibe es mit deinen eigenen Worten, wenn das Datapad eingeschaltet ist:

Seine Exzellenz, der allmächtige Muraga, lässt grüßen. Seine Exzellenz hat seinen enormen Einfluss genutzt, um festzustellen, dass Sie derzeit an Bord der Imperialen Fregatte "Valiant" festgehalten werden. Seine Exzellenz ist unzufrieden mit dem Verrat seines ehemaligen imperialen Partners, und seine Exzellenz nimmt Verrat nicht leicht.

Um Ihren Entführern diese Wahrheit zu zeigen, hat seine Exzellenz veranlasst, dass Sie während der Nachtschicht aus Ihren Zellen entlassen werden. Der Kontakt seiner Exzellenz an Bord hat außerdem festgestellt, dass Ihr Frachtschiff derzeit auch an Bord der "Valiant" in einem sicheren Laderaum ange-dockt ist. Ihre Fähigkeiten sind durch seine allmächtige und allwissende Exzellenz nicht unbemerkt geblieben, und er ist zuversichtlich, dass Sie sich auf Ihrer Flucht durchsetzen werden.

Als Gegenleistung für diesen unschätzbaren Segen, den Seine Exzellenz Ihnen gewährt hat, werden Sie jedoch auch gebeten, den Anführer der Saboteurgruppe zu lokalisieren und freizulassen, den die Imperialen ebenfalls gefangen genommen haben und der die Operationen seiner Exzellenz seit Monaten behindert. Seine Exzellenz hat mit dieser Person viel zu besprechen. Seine Exzellenz wird Sie nicht nur für diese Aufgabe immens belohnen, sondern Ihnen auch seine Empörung dafür verzeihen, dass Sie ihn von Anfang an betrogen haben.

Natürlich können Sie ablehnen und in Imperialer Obhut bleiben. Eure Zellentüren öffnen sich heute Nacht. Seid bereit.

Nachdem ihr die interessante Nachricht gelesen habt, fängt das Datapad an, sich in euren Händen aufzuwärmen. Ihr lasst es instinktiv auf den Boden fallen, während kleine Funken vom Gerät fliegen und der Bildschirm bricht und es unbrauchbar macht.

In dieser Nacht öffnen sich die Zellentüren der SCs nach dem Erlöschen des Lichts auf mysteriöse Weise. Die SCs werden von einem kleinen Mann in einer Junior-Leutnant-Uniform begrüßt, der den SCs mitteilt, dass die Gefängniswärter wegen eines vermuteten Reaktorlecks alle aus diesem Bereich entfernt wurden. Und sie haben ungefähr 30 Minuten Zeit, bevor jemand misstrauisch wird und nachschaut. Leise zeigt er auf einen Lagerschrank, der in den Zellenflur geschleppt wurde. Er wird dann sofort das Gebiet verlassen, aber nicht bevor er die SCs ermahnt, dass er viel riskieren musste, um dies zu tun, und sie Muraga sagen sollen, dass "seine Schuld ihm gegenüber bezahlt ist".

In Kürze werden die SCs im Inhaftierungsblock alleine gelassen. Der Lagerschrank ist mit Waffen und Ausrüstung gefüllt, und die SCs sind jetzt in der Lage, einen Fluchtplan zu entwickeln. Es liegt an der Gruppe, zu entscheiden, ob Stim gerettet werden soll oder nicht. Es ist eine Wahl, ob sie an Bord der "Valiant" den Hals riskieren (noch mehr als sie es bereits tun) oder den Zorn des Hutten riskieren, wenn sie Stim zurück lassen. Hier gibt es auch einen emotionalen Konflikt. An diesem Punkt sollten die SCs erkennen, dass Stim ein Opfer ist, und ihm helfen wollen. Und während er unter imperialer Kontrolle sicherlich in einer schlechten Verfassung ist - wie wird seine Situation mit Muraga sein? Der SL sollte die Gruppe ermutigen, sich mit diesen Fragen auseinanderzusetzen und eine Entscheidung zu treffen - was durchaus sein kann, ihn zu befreien, ihn aber nicht an Muraga zu übergeben.

Wenn die Gruppe sich entscheidet, Stim zurückzulassen, überspringe später den Abschnitt "Stim's Befreiung".

EINEN PLAN ZUSAMMENSTELLEN

Abgesehen davon, dass sie ihre Ausrüstung sammeln, ist der Inhaftierungsblock ein ausgezeichneter Ort, um mehr Daten zu sammeln und ihre Flucht zu planen. Es gibt ein Sicherheitsterminal, das den Zugriff auf das gesamte Computernetzwerk des Schiffes ermöglicht. Mit grundlegendem Erfolg könnte ein guter Hacker die Schiffspläne aufrufen und bei der Entwicklung eines Fluchtwegs behilflich sein, bei dem sowohl das Schiff als auch die Zelle von Stim lokalisiert werden. Mit einem soliden Wurf könnte die Gruppe jedoch massive Ablenkungen hervorrufen oder Truppen umleiten. Wenn Sie später durch die "Valiant" navigieren, müs-

sen sie die Fähigkeitsproben durchführen, um unbemerkt zu bleiben, und die Gruppe hat die Möglichkeit, diese Proben für sich selbst einfacher zu gestalten.

Das Hacken des Terminals erfordert eine **sehr schwierige** (◆◆◆◆) **Computertechnik-Probe**, und es können viele vorteilhafte und schädliche Nebenwirkungen auftreten:

- Nach einer erfolgreichen Probe wird eine schematische Darstellung des Schiffs angezeigt, die auf einem Datapad heruntergeladen wurde und so ein Fluchtweg erstellt werden kann.
- Jeder ✨ bei einer erfolgreichen Probe gibt den direkten Standort von "The Idiot's Array" oder von Stim's Haftzelle an.
- Jeder 🕒 aus der Probe kann verwendet werden, um weitere Details zu Truppenbewegungen und Sicherheitssystemen zu sammeln, wobei ein 🟩 für jeden 🕒 der Gruppe bereit gestellt wird, der bei dem Versuch durch die "Valiant" zu schleichen generiert wird.
- Jede 📡 bei einer erfolgreichen Probe stellt den Zugriff auf alte, veraltete oder falsche Informationen dar und gibt der Gruppe einen 🟩 für jede 📡, die bei Versuchen generiert wird, sich durch die "Valiant" zu schleichen.
- Mit einem 📍 kann die Gruppe sofort alle Daten ✨✨ erfahren, die sie erhalten hätte, und einen verborgenen Pfad (möglicherweise durch Wartungskanäle) zu Stim's Zelle oder ihrem Schiff finden, wo sie keine Proben durchführen und auf keinen Widerstand stoßen werden.
- 🚨 löst sofort einen Einbruchalarm aus und bringt Sicherheit in den Inhaftierungsblock.

SICH DURCH DIE VALIANT BEWEGEN

Während sich die Gruppe durch die Korridore und Turbolifte der Imperialen Fregatte bewegt, besteht die ständige Gefahr, dass sie entdeckt wird. Unabhängig davon, wie sich die SCs entscheiden (Stim befreien, zu ihrem Schiff oder zu ihrem Schiff nach Stim's Rettung), muss die Gruppe eine Probe ihrer Fertigkeiten durchführen, um Entdeckungen zu verhindern. Die offensichtlichen sind Heimlichkeit und Täuschung. Gruppenproben können durchgeführt werden, indem der höchste relevante Fertigungsgrad und das höchste Attribut in der Gruppe in einem einzigen Würfelpool für diese Prüfung kombiniert werden.

- **Heimlichkeit** erfordert eine **schwierige** (◆◆◆) **Probe**.
- **Täuschung** erfordert eine Probe gegen die **Disziplin** der angetroffenen Soldaten (◆◆◆). Achte jedoch darauf, angemessene 🟩 Boni für Umstände wie Verkleidungen hinzuzufügen.
- Eine fehlgeschlagene Probe erzeugt sofort eine Konfliktszene zwischen einer Gruppe von 3 Sturmtruppen-Handlanger und fügt einen 🟩 zu allen zukünftigen Proben hinzu, um sich durch den "Valiant" zu bewegen.

STURMTRUPPEN [HANDLANGER] (3)



Wert:

Rasse: Mensch (m/w)

Fertigkeiten: (für eine 3er Gruppe; Herabstufung um 1 Rang für jeden toten Handlanger): Athletik (◆◆◆), Disziplin (◆◆◆), Nahkampfwaffen (◆◆◆), Schwere Fernkampfwaffen (◆◆◆)

Talente: keine

Fähigkeiten: keine

Ausrüstung: Sturmtruppen-Rüstung, Sturmtruppen-Ausrüstungsgürtel

Waffen: Blastergewehr (◆◆◆) (Schwere Fernkampfwaffen; Schaden: 9; Kritisch: 🕒🕒🕒; Reichweite: Große; Betäubungsmodus), Vibromesser (◆◆◆) (Nahkampfwaffen; Schaden: 4; Kritisch: 🕒🕒; Reichweite: Nahkampf; Durchbohrend 2; Tödlich 1)

IMPERIALE STURMTRUPPEN

HANDLANGER

3	3	2	2	3	1
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
3	8	-	-	-	-
ABSORPTION	WUNDEN	ERSCHÖPFUNG	VERTEIDIGUNG		

Fertigkeiten:
 (je ein Rang pro Gruppenmitglied):
 Athletik (◆◆◆), Disziplin (◆◆◆),
 Nahkampfwaffen (◆◆◆),
 Fernkampfwaffen (Schwer) (◆◆◆),
 Talente: Keine
 Sonderfähigkeiten: Keine
 Ausrüstung: Sturmtruppenrüstung,
 Sturmtruppen-Ausrüstungsgürtel.

Waffen: Blastergewehr (◆◆◆) (Fernkampfwaffe [Schwer]; Schaden 9; Kritisch 🕒🕒🕒; Reichweite [Groß]; Betäubungs-Einstellung); Vibromesser (◆◆◆) (Fertigkeit: Nahkampfwaffen; Schaden 1; Kritisch 🕒); Durchbohrend 1, Splittergranate (2) (◆◆◆) (Fernkampfwaffen [Leicht]); Schaden 8, Kritisch 🕒🕒🕒; Explosion 6, Leichter Repetierblaster (◆◆◆) (Fernkampfwaffe [Schwer]; Schaden 11; Kritisch 🕒🕒; Speri- genität 4, Durchbohrend 1).

STIMS BEFREIUNG

Wenn die Gruppe beschlossen hat, Stim zu retten, müssen sie ihn zuerst lokalisieren. Möglicherweise wurde dies bereits im Terminal des Inhaftierungsblocks durchgeführt. Andernfalls sollte der SL den SCs Zugriff auf ein anderes Terminal für eine Computer-Probe gewähren oder die Möglichkeit bieten, auf der Grundlage von Schiffsplänen geschickte Fähigkeiten einzusetzen und Abzüge vorzunehmen.

Stim wird in einem anderen Inhaftierungsblock auf der gegenüberliegenden Seite des Schiffes neben einer Hangarbuchth gehalten. Er befindet sich in völliger Isolation und ist nicht in der Lage zu kämpfen. Er leidet unter einem extremen Entzug von "Dem Saft". Wenn die SCs vor Ort sind, lies ihnen das Folgende vor oder beschreibe es mit deinen eigenen Worten:

Die SCs können versuchen, sich an die ahnungslosen Soldaten heranzuschleichen, müssen sich aber vor dem zweiten Trupp und dem Sergeant in der nahen Kaserne hüten. Sie kommen angerannt, wenn sie Aufruhr hören.

Bei eurer Ankunft in der Nähe der Hangarbuchth und der Gefängniszelle von Stim, öffnet sich euer Turbolift und zeigt einen Laufsteg über eine Belüftungslücke - auf der anderen Seite befindet sich der Inhaftierungsblock, neben dem sich drei Sturmtruppler unterhalten. Sie scheinen euch noch nicht bemerkt zu haben.



- Jeder Feind in der Nähe des Lüftungsschachts wird ausgeschaltet.
- - Ein zurückgestoßener Feind schlägt gegen eine Türsteuerung und zerstört sie.



- Ein verirrter Schuss öffnet vorzeitig eine Tür oder löst einen Sicherheitsalarm aus.
- - Der Laufsteg ist beschädigt und fällt, wodurch ein Fluchtweg abgeschnitten wird.

SZENEDetails

Diese Begegnung hat viele Möglichkeiten. Die SCs müssen den Laufsteg nicht überqueren, sondern müssen möglicherweise den langen Weg bis zum Inhaftierungsblock zurücklegen. In der Nähe befindliche Computerterminals bieten dem Team möglicherweise auch Zugriff auf eine Vielzahl von Optionen zur Steuerung des Schlachtfelds oder zur Ablenkung der Truppen.

- Die SCs erreichen das Gebiet mit einem Turbolift, der auf der Karte mit "P" markiert ist. Sie sind in großer Entfernung von der Sturmtruppe vor dem Inhaftierungsblock und in mittlerer Entfernung von den Soldaten in der nahen Kaserne.
- Wenn Sie sich dicht an die Soldaten vor dem Inhaftierungsblock heranschleichen, benötigen Sie Heimlichkeit gegen ihre Wahrnehmung (◆◆). Wenn sich ein Charakter jedoch ohne Deckung in ihrer Nähe bewegt, werden Sie sofort entdeckt.
- Zwei Computer-Sicherheitsterminals, die auf der Karte mit "T" gekennzeichnet sind, können mit einer **schwierigen** (◆◆◆) **Computertechnik-Probe** gehackt werden, um die Türen zu schließen oder zu öffnen. ✨✨ or ☹️ können ausgegeben werden, um sich in das Kommunikationssystem in der Umgebung einzuhacken und die Soldaten, die den Inhaftierungsblock bewachen, an eine andere Stelle zu lenken.
- In den mit "TM" gekennzeichneten Gebieten befinden sich 2 Trupps von drei Sturmtruppen-Handlanger auf der Karte.
- 1 Sergeant eines Sturmtruppenoffiziers befindet sich ebenfalls in dem mit "TS" gekennzeichneten Gebiet auf der Karte. Sowohl der Sergeant als auch ein Trupp stehen in der nahe gelegenen Kaserne hinter verschlossenen Türen und tauchen erst auf, wenn sie einen Tumult hören.
- Sobald sie Stim haben, markiert mit "S" auf der Karte, kann die Gruppe die Begegnung verlassen, indem sie einen der Turbolifte auf der Karte betritt.

STURMTRUPPEN [HANDLANGER] (3)



Wert:

Rasse: Mensch (m/w)

Fertigkeiten: (für eine 3er Gruppe; Herabstufung um 1 Rang für jeden toten Handlinger): Athletik (●●◆), Disziplin (●●◆), Nahkampfwaffen (●●◆), Schwere Fernkampfwaffen (●●◆)

Talente: keine

Fähigkeiten: keine

Ausrüstung: Sturmtruppen-Rüstung, Sturmtruppen-Ausrüstungsgürtel

Waffen: Blastergewehr (●●◆) (Schwere Fernkampfwaffen; Schaden: 9; Kritisch: ●●●; Reichweite: Große; Betäubungsmodus), Vibromesser (●●◆) (Nahkampfwaffen; Schaden: 4; Kritisch: ●●; Reichweite: Nahkampf; Durchbohrend 2; Tödlich 1)



IMPERIALE STURMTRUPPEN



Fertigkeiten: (je ein Rang pro Gruppenmitglied):
 Athletik (●●◆), Disziplin (●●◆),
 Nahkampfwaffen (●●◆),
 Fernkampfwaffen (Schwer) (●●◆).
Talente: Keine
Sonderfähigkeiten: Keine
Ausrüstung: Sturmtruppenrüstung,
 Sturmtruppen-Ausrüstungsgürtel.
Waffen: Blastergewehr (●●◆) (Fern-
 kampfwaffe [Schwer]; Schaden 9;
 Kritisch ●●●; Reichweite [Groß];
 Betäubungs-Einstellung), Vibromes-
 ser (●●◆) (Fertigkeit: Nahkampf-
 waffen; Schaden 1; Kritisch ●●;
 Durchbohrend 1), Splittergranate (2)
 (●●◆) (Fernkampfwaffen [Leicht];
 Schaden 8; Kritisch ●●●●; Ex-
 pllosion 8), Leichter Repetierblaster
 (●●◆) (Fernkampfwaffe [Schwer];
 Schaden 11; Kritisch ●●●; Sper-
 rigkeit 4; Durchbohrend 1).

IMPERIALER STURMTRUPPEN SERGEANT [RIVALE]



IMPERIALER STURMTRUPPEN SERGEANT



Fertigkeiten:
 Athletik (●●◆), Disziplin (●●◆),
 Nahkampfwaffen (●●◆),
 Fernkampfwaffen (Leicht) (●●◆),
 Fernkampfwaffen (Schwer) (●●◆),
 Widerstandskraft (●●◆),
 Wachsamkeit (●●◆).
Talente: Antagonist 1
Sonderfähigkeiten: Taktische Rich-
 tung
Ausrüstung: Sturmtruppen-Rüs-
 tung (Absorption 2)
Waffen: Schweres Blastergewehr
 (●●◆) (Fernkampfwaffe [Schwer];
 Schaden 10; Kritisch ●●●●;
 Reichweite [Groß]; Vollautomatik,
 Sprengkraft 3),
 Splittergranate (2) (●●◆) (Fern-
 kampfwaffen [Leicht]; Schaden 8;
 Kritisch ●●●●; Reichweite:
 Kurze; Explosion 6,
 Begrenzte Munition 1),
 Vibromesser (●●◆) (Fertigkeit:
 Nahkampfwaffen; Schaden 1; Krit-
 isch ●●; Durchbohrend 1)



Werte:

Rasse: Menschen (m/w)

Fertigkeiten: Athletik 2 (●●◆), Disziplin 2 (●●◆), Führungs-
 qualität 3 (●●◆), Nahkampfwaffen 2 (●●◆), Schwere Fern-
 kampfwaffen (●●◆), Leichte Fernkampfwaffen (●●◆), Wi-
 derstandskraft 2 (●●◆), Wachsamkeit 2 (●●◆)

Talente: Antagonist 1: Pro Talentrang wird die Schwierigkeit al-
 ler Kampfproben gegen den Charakter einmal aufgewertet.

Fähigkeiten: Taktische Richtung: Kann ein Manöver ausgeben
 werden, um eine Sturmtruppen-Handlinger-Gruppe in mittlerer
 Reichweite zu lenken. Die Gruppe kann sofort ein freies Manö-
 ver durchführen oder bei ihrer nächsten Probe einen hinzu-
 fügen.

Ausrüstung: Sturmtruppenrüstung (Absorption +2)

Waffen: Schweres Blastergewehr (●●◆) (Schwere Fern-
 kampfwaffen; Schaden: 10; Kritisch: ●●●●; Reichweite: Große; Vollautomatisch), Vibromesser (●●◆)
 (Nahkampfwaffen; Schaden: 4; Kritisch: ●●; Reichweite: Nahkampf; Durchbohrend 2; Tödlich 1), 2x Split-
 tergranate (●●◆) (Fernkampfwaffen; Schaden: 8; Kritisch: ●●●●; Reichweite: Kurze; Begrenzte
 Munition 1).



DER ZUSTAND VON STIM

Als die Gruppe Stim endlich rettet, ist er ein gebrochener Mann. Über drei Tage ohne Zugang zu dem chemischen Gewürzcocktail, nach dem er süchtig ist, befindet er sich in einem extremen kalten Entzug. Lies den SCs das Folgende vor oder beschreibe es mit deinen eigenen Worten, um die Szene darzustellen:

Als ihr die Tür zu Stims Zelle öffnet, seht ihr den Soldaten ohne Hemd, der neben seiner Koje auf dem Boden liegt und sich in einem sehr schlechten Zustand befindet. Verletzt und angeschlagen, ist er an diesem Punkt eindeutig in einem schweren Entzug, als er sich bemüht aufzustehen, heftig zittert und euch mit trüben Augen ansieht.

Stim ist nicht in der Lage zu kämpfen - er kann kaum laufen. Jegliches Misstrauen zwischen ihm und der Gruppe spielt in seinem verwirrten Zustand keine Rolle. Stim begleitet die SCs zu ihrem Schiff und agiert wie ein normaler NSC, kann jedoch nur 1 Manöver in seinem Zug ausführen und handelt immer als letzter in der Reihenfolge der Initiative.

WIR GEHEN ...

Als die Gruppe im Hangar ankommt, in dem "The Idiot's Array" sich befindet (mit oder ohne Stim), steht sie vor ihrer Abreise vor einer letzten Herausforderung: Marek Quay und zwei Gruppen Sturmtruppen. Mit diesem Überraschungsmoment angekommen, wird es sehr schwierig sein, sich an den Wachen vorbei zu schleichen. Ihr Schiff ist über eine Gangway mit dem Flugkontrollzentrum verbunden, das den einfachsten Zugang zum Schiff bietet. Lies das Folgende vor, wenn die SCs vor Ort sind: (rechter Vorlesetext)

Schließlich macht ihr euch auf den Weg zum Hangar und beobachtet euer Schiff durch ein Ansichtsfenster. Es sieht intakt aus, aber die meisten Luken sind offen, und ein Großteil eurer Fracht ist über die Bucht verstreut. Vor euch könnt ihr die Sturmtruppen plappern hören, dann bringt die unverkennbare Stimme von Marek Quay sie zum Schweigen und ermahnt sie, wachsam zu bleiben.

SZENEDetails

Die zentrale Ladeluke zu ihrem Schiff ist offen, und die Gruppe könnte versuchen, sich herumzuschleichen und auf diese Weise das Schiff zu betreten. Wenn sie es zu den Kontrollen schaffen, bevor sie jemanden alarmieren, können sie das Schiff versiegeln (mit einer Truppe von Sturmtruppen im Inneren).

- Wenn sie sich an den Imperialen vorbeischieben wollen, benötigen sie **Heimlichkeit** gegen Mareks **Wahrnehmung** (◆◆◆). Wenn sich ein Charakter in der Nähe einer Bedrohung ohne Deckung bewegt, werden sie sofort entdeckt.
- Mehrere auf der Karte mit "T" gekennzeichnete Sicherheitscomputerterminals können mit einer **schwierigen** (◆◆◆) **Computertechnik-Probe** gehackt werden, um den Einstiegszugang (das Boarding-Portal) zu steuern und die Türen der Hangarbuchse zu öffnen.
- In den mit "S" gekennzeichneten Bereichen befinden sich auf der Karte 2 Trupps mit jeweils drei Sturmtruppen-Handlangern, die sich in großer und mittlerer Entfernung von den SCs befinden.
- Marek Quay befindet sich ebenfalls in dem mit "M" gekennzeichneten Gebiet auf der Karte, weit entfernt von den SCs.

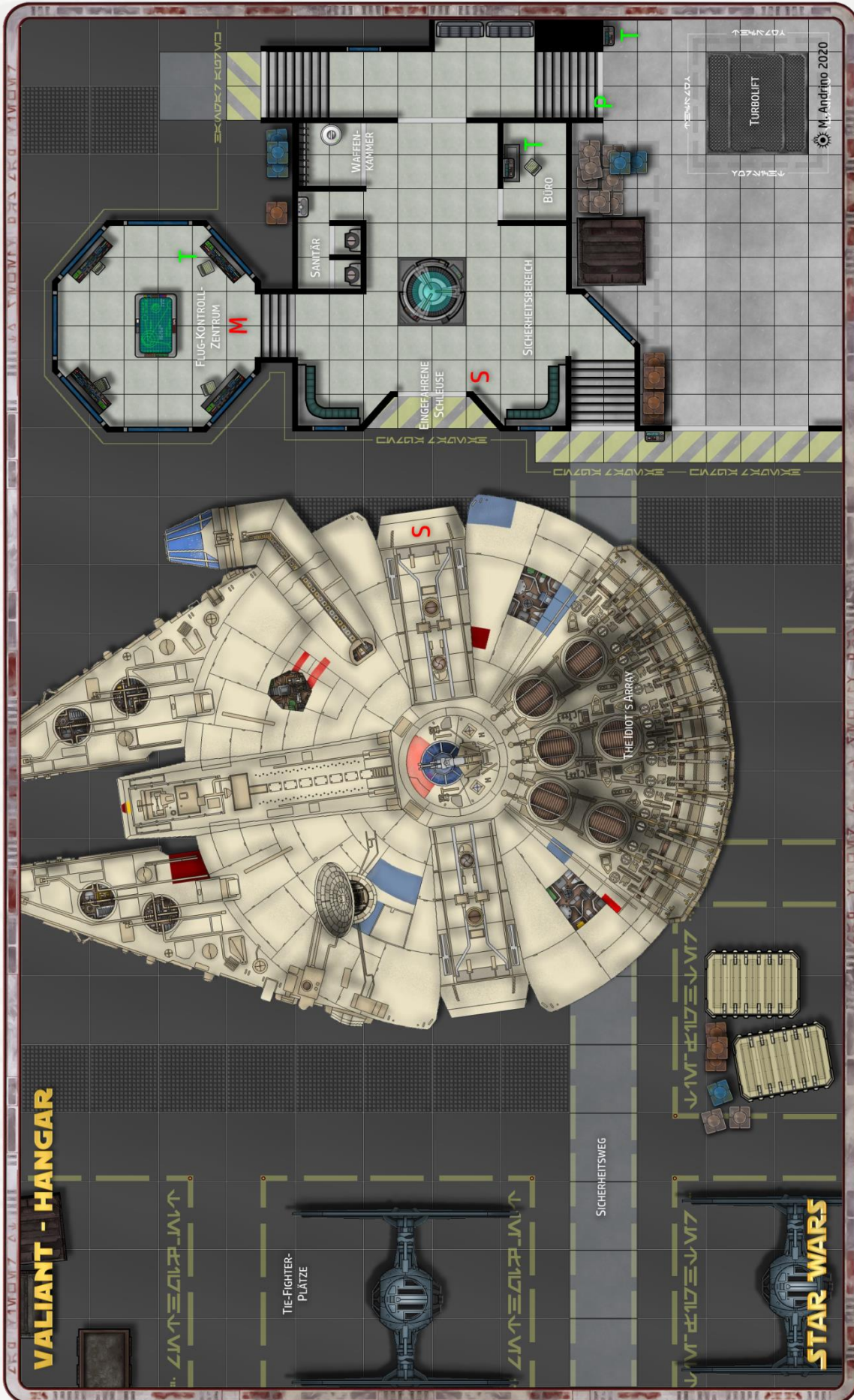


- Die massive Energiekopplung in der Mitte der Sicherheitskammer explodiert und holt Feinde von ihren Füßen und entwaffnet sie.



- Der Einstiegszugang wird durch Kollateralschäden zerstört, wodurch ein leichter Zugang zum Schiff verhindert wird.

VALIANT - HANGARBEREICH



MAREK QUAY, ISB-AGENT [NEMESIS]



Wert:

Rasse: Mensch (m)

Fertigkeiten: Handgemenge (●◆), Einschüchterung (●●●●), Coolness (●●●), Täuschung (●●●●), Disziplin (●●●◆), Wahrnehmung (●◆◆◆), Leichte Fernkampfwaffen (●◆◆◆◆), Schwere Fernkampfwaffen (●●●◆◆◆), Straßenwissen (●●●◆◆◆)

Talente: Antagonist 2: Pro Talenrang wird die Schwierigkeit aller Kampfproben gegen den Charakter einmal aufgewertet.

Fähigkeiten: keine

Ausrüstung: Datapad, Komlink, Abzeichen des Sektor-Ranger, Sektor-Ranger-Uniform (Absorption +1, Verteidigung +1)

Waffen: Blaster-Pistole (●●●◆◆◆) (Leichte Fernkampfwaffen; Schaden: 6; Kritisch: ●●●●); Reichweite: Mittlere; Betäubungsmodus), Blastergewehr (●●●◆◆◆) (Schwere Fernkampfwaffen; Schaden: 9; Kritisch: ●●●●; Reichweite: Große; Betäubungsmodus).



MAREK QUAY NEMESIS



Fertigkeiten: Handgemenge (●◆), Einschüchterung (●●●●), Coolness (●●●), Täuschung (●●●●), Disziplin (●●●◆), Wahrnehmung (●◆◆◆), Fernkampfwaffen (Leicht) (●◆◆◆◆), Fernkampfwaffen (Schwer) (●●●◆◆◆), Straßenwissen (●●●◆◆◆)

Ausrüstung: Sektor-Ranger-Uniform, Abzeichen des Sektor-Ranger, Komlink, Datapad
Waffen: Blaster-Pistole (●●●◆◆◆) (Fernkampfwaffe [Leicht]; Schaden 6; Kritisch ●●●●; Reichweite [Mittlere]; Betäubungs-Einstellung), Blastergewehr (●●●◆◆◆) (Fernkampfwaffe [Schwer]; Schaden 9; Kritisch ●●●●; Reichweite [Große]; Betäubungs-Einstellung)

STURMTRUPPEN [HANDLANGER] (3)



IMPERIALE STURMTRUPPEN HANDLANGER



Fertigkeiten: (je ein Rang pro Gruppenmitglied): Athletik (●◆◆), Disziplin (●◆◆◆), Nahkampfwaffen (●◆◆◆), Fernkampfwaffen (Schwer) (●◆◆◆◆).
Talente: Keine
Ausrüstung: Sturmtruppenrüstung, Sturmtruppen-Ausrüstungsgürtel.

Waffen: Blastergewehr (●◆◆◆) (Fernkampfwaffe [Schwer]; Schaden 9; Kritisch ●●●●; Reichweite [Groß]; Betäubungs-Einstellung), Vibromesser (●◆◆◆) (Fertigkeit: Nahkampfwaffen [Schwer]; Schaden 1; Kritisch ●●●), Durchbohrnd 1), Splittergranate (2) (●◆◆◆) (Fernkampfwaffen [Leicht]; Schaden 8; Kritisch ●●●●; Explosions 6), Leichter Repetierblaster (●◆◆◆) (Fernkampfwaffe [Schwer]; Schaden 11; Kritisch ●●●●; Speri- genheit 4; Durchbohrnd 1).



Wert:

Rasse: Mensch (m/w)

Fertigkeiten: (für eine 3er Gruppe; Herabstufung um 1 Rang für jeden toten Handlanger): Athletik (●●●◆◆), Disziplin (●●●◆◆), Nahkampfwaffen (●●●◆◆), Schwere Fernkampfwaffen (●●●◆◆)

Talente: keine

Fähigkeiten: keine

Ausrüstung: Sturmtruppen-Rüstung, Sturmtruppen-Ausrüstungs-gürtel

Waffen: Blastergewehr (●●●◆◆) (Schwere Fernkampfwaffen; Schaden: 9; Kritisch: ●●●●; Reichweite: Große; Betäubungsmodus), Vibromesser (●●●◆◆) (Nahkampfwaffen; Schaden: 4; Kritisch: ●●●●; Reichweite: Nahkampf; Durchbohrnd 2; Tödlich 1)

DAS RENNEN ZUR ZIELLINIE

Sobald die Gruppe sicher an Bord ihres Schiffes ist, kann "The Idiot's Array" aufbrechen, bis auf eine weitere Komplikation. Die Imperialen haben ihren Hyperantrieb deaktiviert. Die SCs werden von TIE-Kämpfern verfolgt. Sie sollten sich bemühen, ihren Hyperantrieb schnell zu reparieren, bevor es zu spät ist. Lies den SCs das Folgende vor oder beschreibe es mit deinen eigenen Worten: (rechter Vorlesetext)

Der Hyperantrieb des Schiffes wurde von den Imperialen deaktiviert. Er muss repariert werden, bevor die Helden entkommen können - und repariert werden, während das Schiff von TIE-Fightern beschossen wird. Wenn die SCs ihn nicht schnell genug reparieren können, wird die "Valiant" sie einholen und sie wieder in Gewahrsam nehmen.

SZENENDetails

Für die Reparatur des Hyperlaufwerks sind mindestens 1 (und nicht mehr als 2) SCs erforderlich, die die unten beschriebene Mechanik-Probe durchführen.

- In der ersten Runde treten 4 TIE-Fighter aus großer Entfernung hinter "The Idiot's Array" in den Kampf ein.
- Alle 3 Runden tritt eine weitere Staffel von 4 TIEs in extremer Reichweite in den Kampf ein.
- Um den Hyperantrieb zu reparieren, können bis zu 2 Charaktere eine **schwierige** (◆◆◆) **Mechanik-Probe** pro Runde (durch jeden SCs) durchführen. Jegliche Rückschläge, die das Schiff erleidet, gelten auch für diese Mechanik-Proben.
- Die SCs müssen 10 ✨ von Mechanik-Proben ansammeln, um den Hyperantrieb zu reparieren.
- Jeder ✨ bei einer erfolgreichen Probe zählt zu dieser Summe.
- Wenn das Schiff unter Systemüberlastung leidet, wird eine entsprechende Anzahl von ✨ von der Gesamtsumme gestrichen.
- Ein 🌀 bei einer erfolgreichen Probe zählt als ✨✨✨ für die Gesamtsumme.
- Eine 🛡️ in der Probe mindert ✨✨✨ von der Gesamtsumme (aber niemals unter 0).
- 🌀 und 🛡️ können ausgegeben werden, um einen 🟦 oder einen 🟩 für zukünftige Mechanik-Proben bereitzustellen.
- Wenn die SCs den Hyperantrieb nicht innerhalb von 10 Runden reparieren können, holt die "Valiant" sie ein und schleppt sie zurück in einen Hangar.

Als ihr das Schiff einschalten, startet ihr sofort den Navigationscomputer und plant eine weite Hyperraumroute. Weit weg von hier. Ihr schießt aus den Hangar, ihr schafft es und rast in extremer Entfernung zur "Valiant", bevor ihr lächelt und die Steuerung für den Hyperraum betätigt.

Aber anstatt auf Lichtgeschwindigkeit zu beschleunigen, stottert eure Schiffstriebwerke mit einem lauten WHIR WHIR WHIR-Geräusch ... und ihr bemerkt, dass ihr in Schwierigkeiten seid. In der Ferne hat ein kleine Gruppe von TIE-Fightern die "Valiant" verlassen und rast auf euch zu, als die Fregatte die Verfolgung beginnt. Ja ... ihr seid definitiv in Schwierigkeiten.

TIE/LN-STERNENJÄGER (TIE-FIGHTER)

Der kleine, fragile Turbo-Ionen-Energie-Jäger (kurz TIE-Fighter) ist der wichtigste Sternenjäger der Imperialen Flotte und wird schon seit mehreren Jahrzehnten eingesetzt. Er ist leicht, flink und unglaublich wendig, ein funktioneller Kampfflieger ohne unnötige Spielereien. Auf Schilde, Fahrwerk, Hyperantrieb, komplexe Computersysteme und Lebenserhaltung wurde bei der Konstruktion verzichtet. Stattdessen besteht der TIE-Fighter nur aus einer kugelförmigen Kommandokanzel mit kreisrundem Sichtfenster aus Transparistahl und zwei großen, achteckigen Tragflächen mit Sonnenkollektoren, der Pilot muss einen Raumanzug tragen. Das ursprüngliche Konzept wurde so weit wie möglich abgespeckt, das Ergebnis ist ein pfeilschnelles und äußerst wendiges, wenn auch nicht sonderlich strapazierfähiges Schiff.

Der TIE-Fighter ist nicht nur klein und leicht, sondern auch unglaublich simpel in der Konstruktion. Seine Energie bezieht er aus einer verkleinerten Variante des SFS 1a2n Solar-Ionenreaktors, der mithilfe der Sonnenkollektoren an den Tragflächen des Jägers ausreichende Menge an Strom produziert. Davon werden die namensgebende SFS P-s4-Zwillingsionentriebwerk ebenso gespeist wie die gekoppelten Laserkanonen an der Unterseite des Cockpits. TIE-Fighter haben von Natur aus eine begrenzte Reichweite. Wenn sie nicht auf planetaren oder orbitalen Luftwaffenstützpunkten stationiert sind, müssen sie von Trägerschiffen wie Sternenerstörern oder Fregatten an den Ort des Geschehens transportiert werden.

3	5	+3	VERT.: BUG/BACKB./STEUERB./HECK	PANZERUNG
SILHOUETTE	GESCHWINDIG.	WENDIGKEIT	0 - - 0	2
			HÜLLENSCHADEN	SYSTEMBELAST.
			6	8

Werte:

Schiffstyp/Modell: Sternenjäger/TIE-Serie

Hersteller: Sienar Fleet Systems

Hyperraumantrieb: Primär: nein

Navigationscomputer: nein

Sensoreichweite: kürzeste

Schiffsbesatzung: 1 Pilot

Ladekapazität: 65 kg

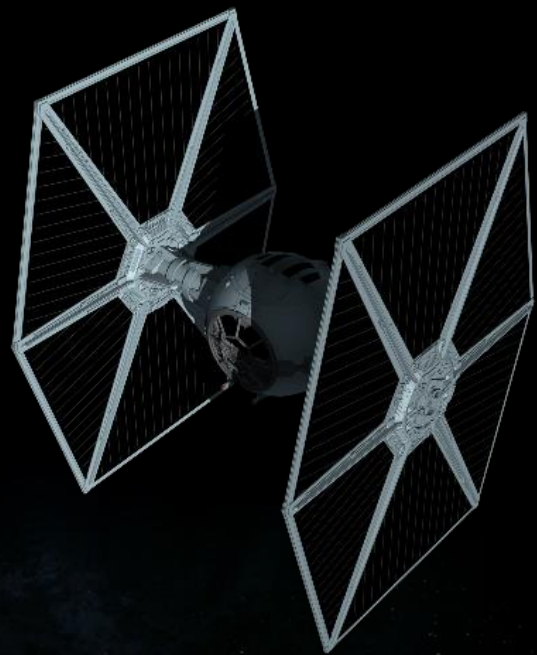
Passagierkapazität: keine

Autonomie: zwei Tage

Preis/Seltenheit: 50.000 Credits (R)/4

Ausrüstungspunkte: 0

Waffen: vorwärts gerichtete mittelschwere Laserkanone (Artillerie (●●●)); Feuerwinkel: Bug; Schaden 6; Kritisch: (●●●); Reichweite: kürzeste; Gekoppelt 1)



FAZIT

Wenn die SCs ihren Hyperantrieb vor Ablauf von 10 Runden erfolgreich reparieren, lies den Spielern das Folgende vor oder beschreibe es mit deinen eigenen Worten: (rechter Vorlesetext)

Da dies das Ende von Der Feind meines Feindes ist, möchte die Gruppe möglicherweise die Kampagne fortsetzen. Das Schicksal von Stim ist möglicherweise immer noch ungeklärt, und wenn die SCs erfolgreich waren und zustimmen, den abtrünnigen Soldaten an Muraga zu übergeben, haben sie jetzt einen mächtigen Unterweltkontakt, der von ihren Fähigkeiten überzeugt ist - der seinen Einfluss höchstwahrscheinlich nutzen wird, um (oder die meisten) die Meisten ihrer Verpflichtungen stark zu reduzieren.

Die SCs haben jedoch jetzt neue Verpflichtungen, die als Verräter und bekannte Verbrecher des Imperiums gebrandmarkt sind. Das ISB (Imperiale Sicherheitsbüro) geht nicht leichtfertig mit Drohungen um und lässt sich auch nicht zum Narren halten. Die Dinge werden für die SCs viel interessanter ...

Plötzlich werden ihr in eure Sitze zurückgestoßen, als ihr hört wie der Hyperantriebs-Motivator zum Leben erweckt wird und die Sterne in weißen Linien verschwimmen, während ihr in den Hyperraum rast und die Imperialen weit hinter euch lasst. Jubelnd mit eure Kameraden, hört ihr ein leises Stöhnen aus der medizinischen Abteilung.

Schweigend schaut ihr auf die gefolterte Gestalt von Stim. Muraga the Hutt wartet auf euch ... und ihr überlegt, was ihr jetzt alles tun werdet ...



DER FEIND MEINES FEINDES

SPIELERCHARAKTERE

FREEO

In der Arroganz der Jugend nahm Freeo ein Kopfgeld an, das ein landwirtschaftliches Kombinat auf einen Anwalt der Konzernsektorverwaltung (KSV) ausrief. Dieser hatte das landwirtschaftliche Kombinat in mehreren lukrativen landwirtschaftlichen Kolonien betrogen. Freeo verfolgte und liquidierte den Anwalt, es fehlte ihm jedoch das politische Wissen, um die Konsequenzen zu verstehen, oder die Weisheit, zu erkennen, dass die Landwirte die große Prämie möglicherweise nicht bezahlen konnten. Als Vergeltung ließ die KSV die Kombinat-Siedler in die Sklaverei verkaufen, aber dreimal so viel Kopfgeld auf Freeos Kopf, wie er gesammelt hätte. Der schlaue Rodianer ist seit 5 Jahren als Schmuggler mit seiner langjährigen Freundin Osla Ban unterwegs. Freeo hält sich für viel weiser als in seiner Jugend, wird aber von der allgegenwärtigen Kopfgeldprämie belastet, der er sich mehr als einmal entziehen musste.

TYRRIX "GAND"

Als Tyrrix (oder "Gand") einem der verehrten Gand-Finder (ein echter Janwuine (Gand-Titel)) half, ein Kopfgeld für das Imperium zu erhalten, brach er das Protokoll und hatte Mitleid mit dem Ziel, einer junges machtsensitives Mädchen, das um ihr Leben und ihre Freiheit bettelte. Der wütende Finder hat Sie beide zusammen in einer deaktivierten Rettungskapsel eingesperrt, aber ungeklärte Computerfehlfunktionen verursachten ein Reaktorleck, der das Schiff zerstörte, kurz nachdem Tyrrix die Rettungskapsel kurz geschlossen hatte, um zu fliehen. Er wurde beschuldigt, das Schiff (und ein verehrtes Mitglied seiner Rasse) getötet zu haben und wurde aus seinem Volk verbannt. Während er mit seinem neuen Findelkameraden an einer Schmugglercrew arbeitet, hält er immer noch an seinen kulturellen Traditionen fest und bemüht sich ernsthaft, seine Unschuld zu beweisen, damit er die Akzeptanz seines Schwarm wiedererlangen kann.

OSLA BAN

Oslas Jugend verbrachte sie damit, Taschendiebstahl und Geschichten von Raumfahrern und Schmugglern zu hören, um die Feinheiten des Outer Rim kennenzulernen. Ihre schnellen Reflexe verschafften ihr einen Platz bei einer Piratenmannschaft, wo sie das Schießen, Steuern und Entwickeln einer schweren Spielsucht lernte. Ihre Wetten ließen sie so oft mit ihrem Kapitän in Konflikt geraten, dass er sie schließlich auf Tatooine auslieferte. Nach Jahren eines kümmerlichen Daseins wettete sie auf der Pod-Race-Strecke von Tatooine. Sie erzielte schließlich einen großen Gewinn und gewann einen verbeulten YT-1300-Frachter. Als Piraterie viel zu gefährlich empfunden, hat Osla seitdem eine vielfältige Schmuggelmannschaft zusammengestellt - und versucht, Kredite zu sparen, um ihre zahlreichen ausstehenden Spielschulden zu begleichen. Nachdem Osla ihr Schiff in einer Partie Sabaac fast verloren hat, hat sie mit einigem Erfolg das Glücksspiel eingestellt. Ihre Crew hilft ihr und sie ist sehr beschützerisch gegenüber ihrer "erweiterten Familie".

RACE RILSON

Aufgewachsen in einem langweiligen privilegierten Leben auf Denon, wurde er aufgrund seines natürlichen Charmes und seiner Täuschungskünste zu einem talentierten Gauner und Betrüger, die schließlich zu seiner Verhaftung und Inhaftierung führten. Im Gefängnis freundete er sich mit einem Wookiee-Sklaven namens Rorwarr an, und die beiden wurden Partner. Schließlich brüteten sie einen Fluchtplan aus, flohen aus der imperialen Einrichtung und machten sich zum Outer Rim auf. Fast einen Monat, nachdem Race einen Händler hereingelegt und einen YT-1300-Frachter ergaunert hatte, verlor er das Schiff auf Tatooine wieder. Er versetzte es bei einer Podrennenwette, die als "sicherer Gewinn" galt. Die neue Besitzerin und Kapitänin war von Race und Rorwarr so angetan, dass sie ihnen Plätze in ihrer Crew anbot - und sie erwiesen sich als unschätzbare Kapital für den Schmuggelbetrieb. Race ist einfach froh, in Bewegung zu sein, da noch immer mehrere Haftbefehle gegen ihn ausstehen und er keine Lust hat, ins Gefängnis zurückzukehren.

RIVER DARKSPIN

River wurde in den Kernwelten geboren und war in jungen Jahren ein Wunderkind in der machtsensitiven Telekinese. Trotz der Versuche ihrer Eltern, ihre Fähigkeiten zu verbergen, beschädigte ein emotionaler Ausbruch in der Schule das Gebäude und die Tyrannen, die sie quälten - und allamierte das Imperium von ihrer Anwesenheit. Mit 13 Jahren wurde ihre Familie von imperialen Agenten ermordet, als sie versuchten, sie zu verhaften. Aber sie konnte fliehen und die nächsten zwei Jahre im Verborgenen leben. Schließlich wurde sie von einem der berühmtesten Gand-Finder verfolgt, aber der Techniker des Kopfgeldjägers hatte Mitleid mit ihren Bitten, und die beiden flohen zusammen. Jetzt, mit nur 17 Jahren, versteckt sie sich als Teil einer Schmuggelcrew mit ihrem Gand-Freund, der den Kapitän kennt. River wird immer noch vom Imperium ge-

sucht, aber die Crew hat sie "adoptiert" und viel riskiert, um sie in den letzten 2 Jahren in Sicherheit zu bringen.

RORWARR

Nach den Klonkriegen wurde Rowarrs gesamte überlebende Familie (wie so viele andere Wookiees) in die Sklaverei verkauft. Getrennt von seinem Sohn und seiner Mutter, führte ihn seine Streitlust in das imperiale Gefängnis. Dort freundete er sich mit einem Mithäftling an, einem Menschen namens Race, dessen soziale Fähigkeiten Rowarrs Nachrichten von der Außenwelt brachten. Schließlich entkam das Paar, gewann ein Schiff und verlor es durch ein dummes Spiel. Dankbar bot der neue Kapitän des Schiffes an, Rowarr und seinen Freund als Teil der Besatzung aufzunehmen. Obwohl er Schmuggel nicht als würdige Arbeit ansieht, ist es besser als Gefängnis oder Sklaverei. Letztendlich erlaubt ihm das ständige Springen durch die Galaxien jedoch, Informationen über seine Familie zu suchen und zu sammeln, was für ihn zu einer Obsession geworden ist. Rowarr ist überzeugt, dass sie noch am Leben sind und darauf warten, gerettet zu werden, und kämpft darum, sie zu finden und in sein Leben zurückzubringen.



STAR WARS AM RANDE DES IMPERIUMS ROLLENSPIEL

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

Eine Gruppe von unterschiedlichsten Charakteren findet sich zusammen und versucht ihr Glück in den Grenzwelten des Outer Rim.

Jeder von ihnen hat einen guten Grund, nicht auffallen zu wollen und mindestens einen Grund, warum das Imperium sie nicht bemerken sollte. Doch sich so zu bewegen kostet Geld und das muss verdient werden.

Diese Gruppe von Abenteurern nimmt einen Auftrag an, der im Grunde nicht sonderlich schwer ist. Ein Kontaktmann in der Wolkenstadt von Bespin möchte Spirituosen schmuggeln und braucht dafür eine Crew, die diesen Auftrag schnell und leise erledigt. Doch meist sind solche einfachen Aufträge genau das Gegenteil. Ohne viele Optionen, begeben sie sich zum Treffpunkt, wo alles aus dem Ruder zu laufen scheint.

Das Abenteuer geht weiter ...

Design by Turamarth