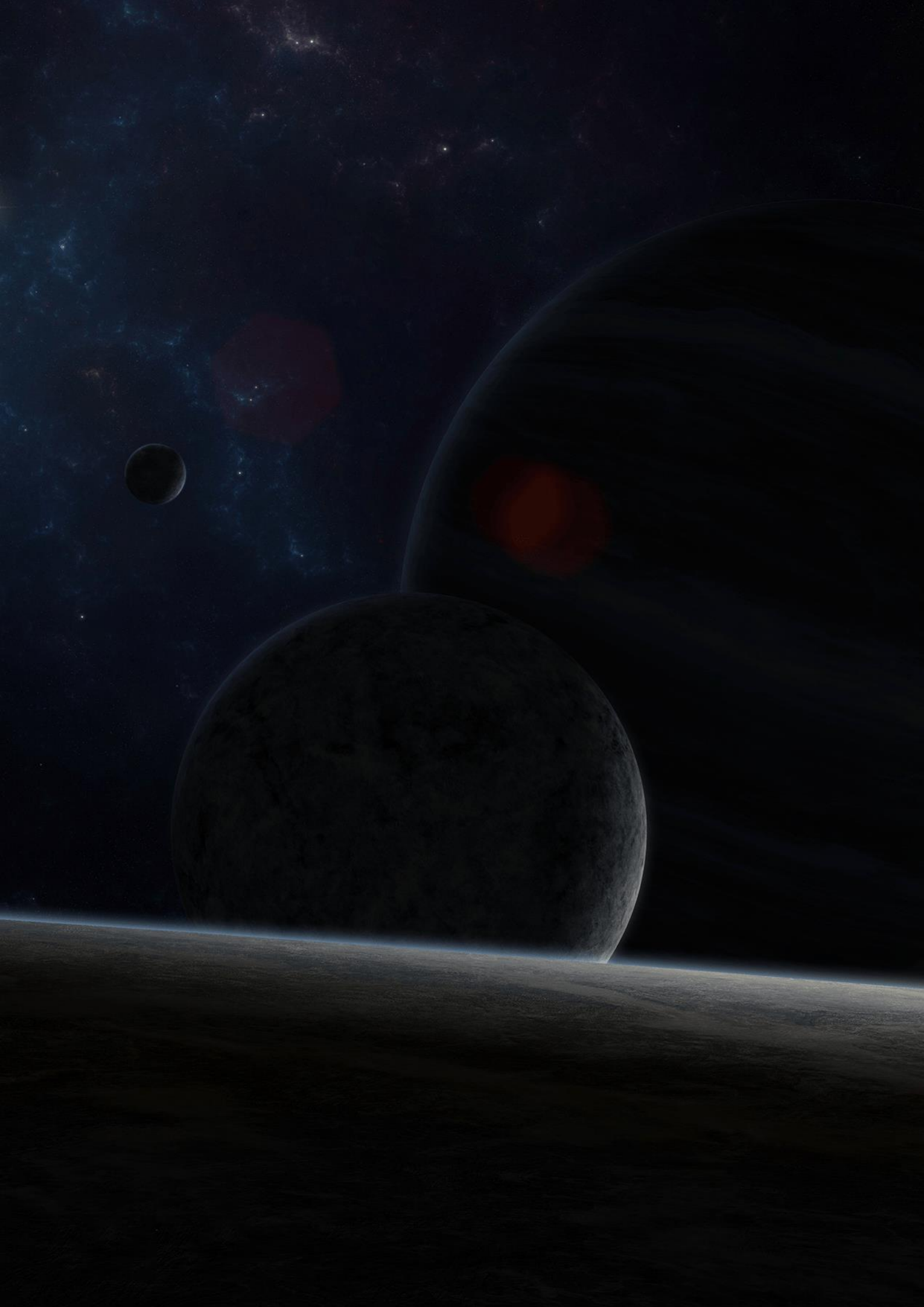


STAR WARS
AM RANDE DES
IMPERIUMS
DIE EWIGE KAMMER



ABENTEUER SKRIPT

**STAR
WARS**
ROLEPLAYING





STAR WARS
AM RANDE DES
IMPERIUMS

ROLLENSPIEL



ABENTEUERBUCH

INHALTSVERZEICHNIS

Einleitung	1	Metall und Feuer	12
Formatierungshinweise	1	Überraschung!	13
Zusammenfassung	2	Die Ewige Kammer	16
In den Abgrund	3	Das Thermal-Tal	17
Belsavis	5	Der Teufelsrat	17
Agenten des Imperiums	6	Das Spiel auf der Ritter-Stufe ist einfach länger, oder?	18
Rebellen	7	Operation abgeschlossen	19
Die Ausgrabungsstätte	10	Rätsel zum Ausschneiden	22
Antike verborgene Blaster-Geschütztürme	10		

CREDITS

Geschrieben von Jessica Allée
Übersetzung von Norcon
Design und Ergänzung von Norcon
<https://turamarth.de/starwars/forum/>
Version 1.0

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

STAR WARS AM RANDE DES IMPERIUMS

DIE EWIGE KAMMER

Auf dem abgelegenen Planeten Belsavis wurde ein uraltes Gefängnis entdeckt, das 24.000 Jahre lang versiegelt war. Tief im Inneren des Gefängnisses befindet sich die Ewige Kammer, die eine Gefahr birgt, die mächtig genug ist, um die gesamte Galaxie zu bedrohen. Bisher gab es nur Gerüchte über diese uralte Macht, die in Legenden als der Grässliche bezeichnet wird.

Ein imperiales Archäologenteam ist bei der Ausgrabung des Gefängnisses verschwunden. Das Imperium hat Agenten ausgesandt, um das Team zu finden und die Geheimnisse der Ewigen Kammer zu lüften. Die Rebellion versucht, diese Macht für sich zu nutzen, bevor das Imperium sie erreichen kann....

DIE EWIGE KAMMER

Die Alte Republik erschuf vor tausenden von Jahren ein geheimes Gefängnis auf einen lebensfeindlichen Planeten. In nur wenigen Lebensbereichen dieser riesigen Anlage war die Vegetation üppig und ein Ausbruch nahezu sinnlos. Alles außerhalb dieser Lebensbereiche war so lebensfeindlich, dass dieses Gefängnis sehr bald die schlimmsten Verbrecher der Galaxis herbergte.

Da die Haltung einer solchen Anlage wurde als moralisch verwerflich gesehen und entfachte eine Debatte in im Senat der Republik. Nachkommen, die in dem Gefängnis geboren wurden, erben die Lebensstrafe ihrer Eltern und Vorfahren. Mit dem damaligen Skandal über die Art dieses Gefängnis, veränderte sich die Nutzung, bis es schließlich durch Naturereignisse und Desinteresse sich selbst überlassen wurde.

Mit den Jahrhunderten änderten sich die Sternenkarten und auch das Wissen um diesen Ort. Die Natur holte sich erbarmungslos viele der erschlossenen Orte zurück. Dennoch fand ein Imperiales Archäologen-Team einen Zugang zu einer möglichen Passage, die zu einem der Eingänge dieses Gefängnis führen könnten.

Doch das Team meldet sich nicht mehr und eine weitere Gruppe von Kundschaftern soll herausfinden, warum das so ist. Wenn nötig, im Interesse des Imperiums oder der Rebellen-Allianz, Forschungsdaten sammeln, da eventuell wichtige Technologien vorhanden sein könnten. Je nach Auftraggeber, werden diese Kundschafter den seltsamen Ereignissen auf den Grund gehen müssen und schnell verstehen, dass dieser Ort wahrlich gefährlich ist.

FORMATIERUNGSHINWEISE

In diesem Modul werden die Informationen wie folgt aufgeschlüsselt:

SPIELLEITER-NOTIZEN

In einigen Bereichen des Abenteuers werden ergänzende Informationen für den Spielleiter zu finden sein, die ihm ein besseres Verständnis der Situation oder Lösung dieser anbieten. Diese Informationen sind nur für ihn gedacht und sollten die Spieler nicht lesen.

ANMERKUNG: SL-Notizen werden in einem Boxentext mit solch einer Farbe zu finden sein. Die Breite oder Höhe dieses Boxentexts kann dabei variieren, abhängig vom Layout und Menge der Informationen.

VORGELESENER TEXT

Mehrere Bereiche des Abenteuers werden rote Textfelder enthalten (siehe unten). Diese stellen optionalen erzählerischen Text dar, der den Spielern vorgelesen werden kann, um die Stimmung zu bestimmen, eine Szene zu erklären oder Ereignisse zu erzählen.

Informationen, die den Spielern vorgelesen werden sollen, befinden sich in einem roten Boxentext.

Du kannst jedoch bei Bedarf diesen durch deine eigene erzählerische Beschreibung ersetzen. Der Vorlesetext ist lediglich als Hilfe für den SL gedacht.



KARTENHINWEISE

KARTENNOTIZEN werden hervorgehoben, auf welcher der enthaltenen Karten ein bestimmter Abschnitt abgebildet ist. Nur auf jenen Karten, auf denen ich mich mit meinem Namen eingetragen habe, wurden auch von mir erstellt. Aus rein optischen Gründen habe ich die Beschriftung entfernt und durch eine eigene ersetzt.

ABENTEUERZUSAMMENFASSUNG

AKT 1 – IN DEN ABGRUND

In **EPISODE 1** erhalten die Spielercharaktere den Auftrag ein vermisstes Imperiales Archäologen-Team zu suchen und herauszufinden, warum dieses sich nicht mehr gemeldet hat. Dabei stoßen sie auf die unwirkliche Umgebung des Planeten, die eine eigene Herausforderung ist. Doch nicht nur die Umweltbedingungen bergen Gefahren, sondern auch die Fauna dieser Welt.

AKT 2 – METALL UND FEUER

Nachdem die Charaktere das Lager der Archäologen gefunden haben, finden sie in **EPISODE 2** eine Passage in die Tiefe. Alles deutet darauf hin, dass die Wissenschaftler diesen Weg genommen haben und stoßen auf ein unterirdisches Gefängnis, das von einem riesigen Tor verschlossen und einem antiken uralten Wächterdroiden bewacht wird.

AKT 3 – DIE EWIGE KAMMER

In **EPISODE 3** haben die Spielercharaktere die verschiedenen Verteidigungsmechanismen der Anlage überwunden und sind zum Kern des Gefängnis gelangt. Dort erreichen sie jenen Ort, der für eine furchtbare und gefährliche Kreatur geschaffen wurde. Ein Rakata, der seine Chance gekommen sieht, seinen Kerker zu verlassen und sein Vorhaben wieder aufzunehmen. Die Unterwerfung der Galaxis. Die Spielercharaktere haben nur die Chance, dies hier zu verhindern, bevor der Rakata das Gefängnis verlässt und weiter zu Kräften kommt.

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 Landebuchten und vieles mehr.

VORWORT

Das Abenteuer ist wie im Einleitungstext beschrieben, eine Operation aus dem **MMO STAR WARS: THE OLD REPUBLIC** von EA. Grundlegend finde ich jede Form von Material eine Unterstützung der Community und möchte daher meine persönliche Bewertung hier nicht festhalten.

Dennoch gibt es einige Punkte, die ich ansprechen muss. Die Schwachstellen im Abenteuer, die einem erfahrenen Spielleiter schnell auffallen werden, haben das Potential, selbst erfahrene Spielergruppen vor große Probleme zu stellen. Anders als in einem MMO ist das Abenteuer beendet, wenn die Mechanik von Gegnern nicht herausgefunden wird, um diese Gegner besiegen zu können. Natürlich kann der Schaden oder der Einsatz von Fähigkeiten dieser Gegner reduziert werden, was jedoch mehrere Probeläufe benötigen könnte, was mich zu einem weiteren Punkt bringen lässt.

Das Abenteuer hat nur die Kerninformationen bereitgestellt, welche in dieser Operation vorkommen. Es gibt in diesem Abenteuerband keine Dialoge, keine weiteren Informationen oder Hintergründe von Gegnern, Kreaturen oder Charakteren. Wer damit eh nichts anfangen kann und nur auf pure Aktion steht, könnte hier gut bedient werden. Wer jedoch eine langsam sich entwickelnde Geschichte bevorzugt, der wird viel Arbeit vor sich haben. Denn dieses Abenteuer beginnt „In medias res“.

Die Verfasserin dieses Abenteuers hat es geschafft, diese Operation in eine schriftliche Form zu bekommen, was auch nicht so einfach ist, jedoch den Rollenspiel-Aspekt weniger bedacht. Ich kenne das MMO und auch die Operation und die Probleme, welche in seiner rohen Fassung auf sich warten, werden alle am Tisch vor große Aufgaben stellen. Denn anders als in einem MMO, wenn die Mechanik von Boss-Gegnern nicht sofort verstanden oder erkannt wird, ist ein „sterben“ des Charakters nicht weiter tragisch, da dieser wiederbelebt werden kann.

Schlussendlich möchte ich es nochmalig betonen, dass ich nicht über den Aufwand und die Mühe der Verfasserin dieses Abenteuers schlecht reden will. Lediglich möchte ich klarstellen, dass der Aufwand für den Spielleiter nicht unerheblich ist, wenn er auf gewisse Punkte in seinem Spiel eine Gewichtung legt.

Möge die Macht mit euch sein!

Marco, alias Norcon, Mai 2022



IN DEN ABGRUND

„Was ich hier sah ... Ich denke nicht, dass wir die Ersten auf diesen Planeten sind.“

- Marshall Cavarat



STAR WARS

DIE EWIGE KAMMER

Auf dem abgelegenen Planeten Belsavis wurde ein uraltes Gefängnis entdeckt, das 24.000 Jahre lang versiegelt war. Tief im Inneren des Gefängnisses befindet sich die Ewige Kammer, die eine Gefahr birgt, die mächtig genug ist, um die gesamte Galaxie zu bedrohen. Bisher gab es nur Gerüchte über diese uralte Macht, die in Legenden als der Grässliche bezeichnet wird.

Ein imperiales Archäologen-Team ist bei der Ausgrabung des Gefängnisses verschwunden. Das Imperium hat Agenten ausgesandt, um das Team zu finden und die Geheimnisse der Ewigen Kammer zu lüften. Die Rebellion versucht, diese Macht für sich zu nutzen, bevor das Imperium sie erreichen kann....



BELASAVIS

Astronavigationsdaten: Belsavis System, Bozhnee Sektor, Äußere Rand-Region

Umlaufzeit: 412 Tage pro Jahr/25 Stunden pro Tag

Sonnen: 2

Orbitale Position: 7

Monde: 3

Regierung: keine

Bevölkerung: Ithorianer, Menschen, Duros, Ho'Din, Esh-kha, *Kintan crushers, etc.

Sprachen: Basic

Terrain: Eis, Schnee, tropische zerklüftete Täler, Gletscher

Wichtige Städte: keine

Sehenswürdigkeiten/bekannte Orte: Plawal Schlucht, Pletts Haus, Der Korridor, Ewige Kammer, Belsavis Gefängnis, Das Grab, Höhlen der Urzeitliche Wärter.

Wichtigste Exporte: keine

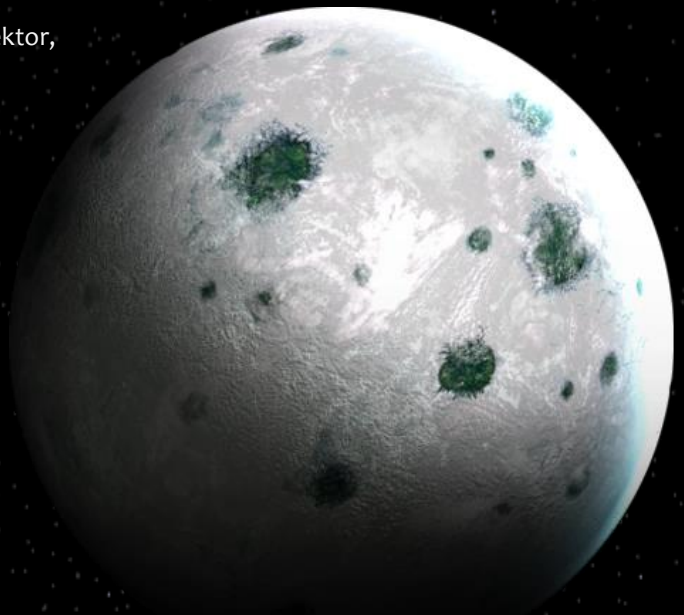
Wichtigste Importe: Kriminelle

Handelsrouten: Belsavis Run

Besonderheiten: Gefängnisplanet

Hintergrund: Zu einem unbekanntem Zeitpunkt in der Vergangenheit wurde der Planet zu einer der vielen Welten, die zum Unendlichen Reich der Rakata gehörten. Während dieser Zeit nutzten die Rakata die Welt als Gefängnisplanet, in der sie viele gefährliche Gefangene unterbrachten, die über Jahrtausende hinweg gefangen blieben. Um 5.000 VSY begann eine Eiszeit. Ihre Bewohner lebten in drei vulkanischen Dschungelspalten. Später, während des Großen Galaktischen Krieges, nutzte die Republik das Gefängnis von Belsavis, das Grab, um gefährliche Sith-Lords und Kriegsverbrecher einzusperren. Zu Beginn des Galaktischen Krieges entdeckte das wiedererstarkte Sith-Imperium den Aufenthaltsort von Belsavis durch den inhaftierten Verbrecherlord Ivory mithilfe eines Rakata-Transmitters und versuchte, einen groß angelegten Gefängnisaustritt durchzuführen, bei dem auch die inhaftierten Schreckensmeister befreit und die Geheimnisse der Rakata entdeckt werden sollten. Gleichzeitig schickte der Sith-Imperator Vollstrecker Krannus los, um Belsavis zu zerstören, was Schockwellen in den Hyperraum gesandt hätte, die benachbarte Systeme zerstört und den vom Imperator geplanten galaktischen Völkermord vollendet hätten. Nur durch das Eingreifen der Helden von Tython konnte Belsavis gerettet werden.

Eine Siedlung mit dem Namen *Plett's Well wurde im Jahr 88 VSY von Jedi-Meister Plett gegründet und wurde später einfach Plawal genannt.



Die Hauptkolonisierung des Planeten durch die Republik erfolgte im Jahr 20 VSY, wobei viele Pflanzen und Tiere von Ithor importiert wurden.

Der Kopfgeldjäger Jango Fett wurde einst gefangen genommen und in einem unterirdischen Labyrinth auf Belsavis gefangen gehalten. Obwohl er von *Kretch-Insekten verfolgt wurde, gelang es ihm zu entkommen, indem er die innere Logik des Labyrinths entschlüsselte.

ANMERKUNG ZU DEN NAMEN

*Dieser Name/Bezeichnung wurde so belassen, da keine deutsche Übersetzung dafür zu finden war. Bei der Beschreibung von Plett's Well verweist Wookipeedia auf die deutsche Beschreibung Plawal bei Jedipedia.

EPISODE 1: IN DEN ABGRUND

Die Ewige Kammer ist eine Operation aus dem MMO STAR WARS: THE OLD REPUBLIC von EA. Diese Geschichte, die auf dieser Operation basiert, wurde ursprünglich für eine Gruppe aus 6-8 imperialen und nicht-imperialen Spielern geschrieben. Wenn ein Spieler als Undercover-Agent für eine der beiden Fraktionen arbeitet, ist diese Mission eine großartige Ausrede, um die Spieler gemeinsam an einen Ort zu bringen. Der Anfang des Abenteuers beginnt in einer kalten Umgebung. Ziehe in Erwägung, die Kampf- und Fertigkeitstests aufgrund von Umständen wie einem Schneesturm zu erschweren.

AGENTEN DES IMPERIUMS

Die SC(s) haben den Auftrag erhalten, ein imperiales archäologisches Ausgrabungsteam zu untersuchen, das auf dem abgelegenen Planeten Belsavis verschwunden ist. Das Team soll zum Hauptstützpunkt des Imperiums (ich nenne meinen Stützpunkt Harkun) geschickt werden, um einen Zugang zu den Abgrund zu finden, in der sich die Ewige Kammer befindet. Die Öffnung zum Abgrund ist zu schmal für Raumschiffe, daher sind kleine Gleiter, Tauntauns oder Jakobestien die geeigneten Fortbewegungsmittel, um die Spieler zum Eingang der Ewigen Kammer zu bringen. (♦♦♦♦) Pilot (Planetar) (oder Überleben für den Umgang mit Tieren) -Proben sollten gemacht werden, um ihr Fortbewegungsmittel erfolgreich zum Einführungspunkt zu steuern. Wenn die SCs sich entscheiden, zu Fuß dorthin zu gehen, sollten sie alternativ eine **sehr schwierige** (♦♦♦♦) Überlebens- oder Widerstandsprobe machen, um die eisige Landschaft zu durchqueren. ▼☒ = Wunden oder Erschöpfung.

Mögliche Kampfbegegnungen auf dieser Etappe ihrer Reise sind Eiswölfe (Handlanger), Wampas oder sogar Tauntauns, die ihre Nester schützen.

JAKOBIEBESTIE [HANDLANGER]




JAKOBIEST
HANDLANGER

4	1	1	1	1	1
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION	WUNDEN		VERTEIDIGUNG		VERTEIDIGUNG
3	9		-		-

Fertigkeiten: (je ein Rang pro Gruppenmitglied): Athletik (♦♦♦♦), Handgemenge (♦♦), Überleben (♦♦), Widerstandskraft (♦♦♦♦).
Talente: Keine.
Sonderfähigkeiten: Silhouette 2.
Stark wie ein Jakobiest (Jakobiest haben ein Belastungslimit von 20).
Machtfähigkeit: Telekinese (Eine Handlangergruppe von drei oder mehr Jakobiest kann versuchen, Feinde mit der Macht wegzustoßen. Als Aktion würfelst du ☐☐. Jeder erzeugte Machtpunkt kann ausgegeben werden, um einen Feind mit der Silhouette 1 in kurzer Reichweite auf mittlere Reichweite zu bewegen.).
Ausrüstung: Keine.
Waffen: Stoßzahn (♦♦♦♦) (Handgemenge; Reichweite: Nahkampf; Schaden: 6; Kritisch: ☒☒☒☒).

Werte:

Fertigkeiten (für eine Gruppe von 3; erhöht für jeden Handlanger der Gruppe den Rang um 1): Athletik (♦♦♦♦), Handgemenge (♦♦♦♦), Widerstandskraft (♦♦♦♦), Überleben (♦♦).

Talente: Keine.

Sonderfähigkeiten: Silhouette 2, Stark wie ein Jakobiest (Jakobiest haben ein Belastungslimit von 20). **Machtfähigkeit:** Telekinese (Eine Handlangergruppe von drei oder mehr Jakobiestien kann versuchen, Feinde mit der Macht wegzustoßen. Als Aktion würfelst du ☐☐. Jeder erzeugte Machtpunkt kann ausgegeben werden, um einen Feind mit der Silhouette 1 in kurzer Reichweite auf mittlere Reichweite zu bewegen.).

Ausrüstung: Keine.

Waffen: Stoßzahn (♦♦♦♦) (Handgemenge; Schaden: 6, Kritisch: ☒☒☒☒, Reichweite: Nahkampf)

REBELLEN

Spione der Rebellen haben Gerüchte über eine Exkursion des Imperiums in ein uraltes Gefängnis aufgefangen, in dem ein mächtiges Individuum, bekannt als der Grässliche, gefangen ist. Die Rebellen-SCs werden gebeten, die archäologische Ausgrabungsstätte zu infiltrieren, um dieses Individuum für die Rebellion zu sichern. Der Eingang in den Abgrund ist zu klein für Raumschiffe, so dass das Team in Fluchtkapseln auf den Planeten schießen muss.

FLUCHTKAPSEL

2	3	+1	0	-	-	0	1
SILHOUETTE	GESCHWINDIG	WENDIGKEIT	VERT. / BUG/BACKB. / STEUERB. / HECK			PANZERUNG	
			HÜLLENSCHADEN			SYSTEMBELAST	
			6			10	



FLUCHTKAPSEL

2	3	+1	0	-	-	0	1
SILHOUETTE	GESCHWINDIG	WENDIGKEIT	VERT. / BUG/BACKB. / STEUERB. / HECK			PANZERUNG	
			HÜLLENSCHADEN			SYSTEMBELASTUNG	
			6			10	

Schiffstyp/Modell: Fluchtkapsel/Unbekannte Serie

Hersteller: keine Angaben

Hyperraumantrieb: Primär: keiner, Sekundär: keiner

Navigationscomputer: keine

Sensorreichweite: -

Besatzung: 1 Pilot

Belastungskapazität: keine Angaben

Passagiere: 5

Autonomie: zwei Wochen

Preis/Seltenheit: keine Angaben / keine Angaben

Ausrüstungspunkte: 0

Bewaffnung: keine

Werte:

Rumpftyp/Klasse: keine Angaben

Hersteller: keine Angaben

Hyperraumantrieb: Keiner.

Navigationscomputer: Keiner.

Sensor Reichweite: keine Angaben

Schiffs-Besatzung: 1 Pilot

Belastungskapazität: keine Angaben

Passagier-Kapazität: 5 Passagiere

Vorräte: Zwei Wochen

Preis/Seltenheit: keine Angaben

Ausrüstungspunkte: keine Angaben

Waffen: Keine.

TAUNTAUN [RIVALE]

Ein zweibeiniger Pflanzenfresser mit wolligem, dickem Fell, kurzen Vorderbeinen und einem knöchernen Kamm, der von einem Paar gebogener Hörner auf beiden Seiten der stumpfen

Schnauze eingerahmt wird.

5	2	1	3	1	1
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION		WUNDEN		VERTEIDIGUNG	
6		20		0 0	



TAUNTAUN

RIVALE

5	2	1	3	1	1
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION		WUNDEN		VERTEIDIGUNG	
6		20		- -	

Fertigkeiten:
 Handgemenge (●●●●●),
 Heimlichkeit (●●●),
 Überleben (●●●●),
 Körperbeherrschung (●●●●),
 Widerstandskraft (●●●●●)

Talente: Ausgebildetes Reittier 1
 (Der Reiter fügt dem Pool ■ bei allen Überleben-Proben hinzu.
 Sonderfähigkeiten: Silhouette 2

Ausrüstung: Keine.
Waffen: Hörner (●●●●●)
 (Handgemenge; Reichweite: Nahkampf; Schaden: 7; Kritisch: ●●●●●; Desorientierend 1)

Werte:

Fertigkeiten: Handgemenge (●●●●●), Widerstandskraft (●●●●●), Heimlichkeit (●●●●), Überleben (●●●●).

Talente: Ausgebildetes Reittier 1 (Addiert einen ■ zu den Überlebens-Proben eines Reiters, der auf einem Tauntaun reitet)

Sonderfähigkeiten: Silhouette 2

Ausrüstung: Keine.

Waffen: Hörner (●●●●●) (Handgemenge; Schaden: 7, Kritisch: ●●●●●, Reichweite: Nahkampf; Desorientierend 1)

EISWOLF [HANDLANGER]

Wilde Rudeljäger, die in eisigen Umgebungen leben.



EISWOLF
HANDLANGER

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

Fertigkeiten: (je ein Rang pro Gruppenmitglied):
 Athletik (◆◆◆), Handgemenge (◆◆◆), Wachsamkeit (◆).
 Talente: Keine.
 Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Keine.
 Waffen: Zähne und Klauen (◆◆◆) (Handgemenge; Reichweite: Nahkampf; Schaden: 5; Kritisch: ☹☹☹; Durchbohrend 1).

Werte:

Fertigkeiten (für eine Gruppe von 3; erhöht für jeden Handlinger der Gruppe den Rang um 1): Athletik (◆◆◆), Handgemenge (◆◆◆), Wachsamkeit (◆).

Talente: Keine.

Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Keine.

Waffen: Zähne und Klauen (◆◆◆)

(Handgemenge; Schaden: 5, Kritisch: ☹☹☹, Reichweite: Nahkampf; Durchbohrend 1)

IMPERIALER

SCHNEETRUPPLER [HANDLANGER]

Verfügt über spezielle Rüstung und Ausrüstung, die unabhängig von der Temperatur funktioniert.



IMPERIALER SCHNEETRUPPLER
HANDLANGER

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

Fertigkeiten: (je ein Rang pro Gruppenmitglied):
 Nahkampfaffen (◆◆◆), Schwere Fernkampfaffen (◆◆◆), Überleben (◆), Widerstandskraft (◆◆◆).
 Talente: Keine.
 Sonderfähigkeiten: Keine.
 Ausrüstung: Schneetruuppler-Rüstung (Absorption +2)
 Waffen: Blastergewehr (◆◆◆) (Schwere Fernkampfaffen; Reichweite: Große; Schaden: 9; Kritisch: ☹☹☹; Betäubungsmodus, entferne bis zu ■■ zum Einsatz dieser Waffe aufgrund von Rauch, Dunkelheit oder anderen Umgebungsbedingungen, die die Sicht behindern),
 Schwerer Repetierblaster (◆◆◆) (Artillerie; Reichweite: Große; Schaden: 15; Kritisch: ☹☹, Vollautomatisch, Sperrig 5, Durchbohrend 2, Tödlich 1; dreibeinig montiert).

Werte:

Fertigkeiten (für eine Gruppe von 3; erhöht für jeden Handlinger der Gruppe den Rang um 1): Nahkampfaffen (◆◆◆), Schwere Fernkampfaffen (◆◆◆), Widerstandskraft (◆◆◆), Überleben (◆).

Talente: Keine.

Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Schneetruuppler-Rüstung (+2 Absorption; bei Fertigkeiten-Proben dürfen Schneetruuppler ■■ entfernen, die aufgrund von Kälte oder eisigen Umgebungsbedingungen auferlegt wurden)

Waffen: Blastergewehr (◆◆◆) (Schwere Fernkampfaffen; Schaden: 9, Kritisch: ☹☹☹, Reichweite: Große; Betäubungsmodus, entferne bis zu ■■ zum Einsatz dieser Waffe aufgrund von Rauch, Dunkelheit oder anderen Umgebungsbedingungen, die die Sicht behindern),
 Schwerer Repetierblaster (◆◆◆) (Artillerie; Schaden: 15, Kritisch: ☹☹, Reichweite: Große; Vollautomatisch, Sperrig 5, Durchbohrend 2, Tödlich 1; dreibeinig montiert).

Besonderheit: Einzelpersonen oder Zweiergruppen können mit schweren Repetierblastern bewaffnet sein.

WAMPA [RIVALE]

Furchterregender Spitzen-Predator, der sich normalerweise in Eishöhlen aufhält.



WAMPA
RIVALE

Fertigkeiten: Handgemenge (●●●●◆), Widerstandskraft (●●●●◆◆), Heimlichkeit (●●◆), Überleben (●●●).
Talente: Betäubungsschlag (Kann Schaden als Erschöpfung statt als Wunde zufügen; ignoriert keine Absorption).
Sonderfähigkeiten: Getarnt (In verschneiten Umgebungen füge ■■ zu allen Heimlichkeits-Proben hinzu).
An die Kälte angepasst (Wampas sind immun gegen die Auswirkungen von eisigen und kalten Umgebungen).
Ausrüstung: Keine.
Waffen: Krallen (●●●●◆◆) (Handgemenge; Schaden: 8, Kritisch: ●●●●●●, Reichweite: Nahkampf; Durchbohrend 3, Tödlich 2)

Werte:

Fertigkeiten: Handgemenge (●●●●◆), Widerstandskraft (●●●●◆◆), Heimlichkeit (●●◆), Überleben (●●●).

Talente: Betäubungsschlag (Kann Schaden als Erschöpfung statt als Wunde zufügen; ignoriert keine Absorption).

Sonderfähigkeiten: Getarnt (In verschneiten Umgebungen füge ■■ zu allen Heimlichkeits-Proben hinzu.), An die Kälte angepasst (Wampas sind immun gegen die Auswirkungen von eisigen und kalten Umgebungen).

Ausrüstung: Keine.

Waffen: Krallen (●●●●◆◆) (Handgemenge; Schaden: 8, Kritisch: ●●●●●●, Reichweite: Nahkampf; Durchbohrend 3, Tödlich 2)

VIPER SONDEN-DROIDE [RIVALE]

Für intelligente und wachsame Erkundung und Aufklärung.



VIPER SONDEN-DROIDE
RIVALE

Fertigkeiten: Coolness (●), Leichte Fernkampfaffen (●●◆), Überleben (●●◆), Wachsamkeit (●◆), Wahrnehmung (●●◆).
Talente: Keine.
Sonderfähigkeiten: Droide (Muss nicht atmen, essen oder trinken, überlebt im Vakuum und unter Wasser, immun gegen jede Art von Giften), Schwebeflug, Selbstzerstörungsmechanismus (Kann sich außerhalb des Zuges selbst zerstören; diese Explosion verursacht 10 Schaden an Charakteren in Nahkampf-Reichweite).
Ausrüstung: Langstrecken Holonet-Kommunikator, Lebensform-Scanner, Langstrecken-Sensor-Array.
Waffen: Eingebauter Blaster (●●◆) (Leichte Fernkampfaffen; Schaden: 6, Kritisch: ●●●, Reichweite: Mittlere; Betäubungsmodus)

Werte:

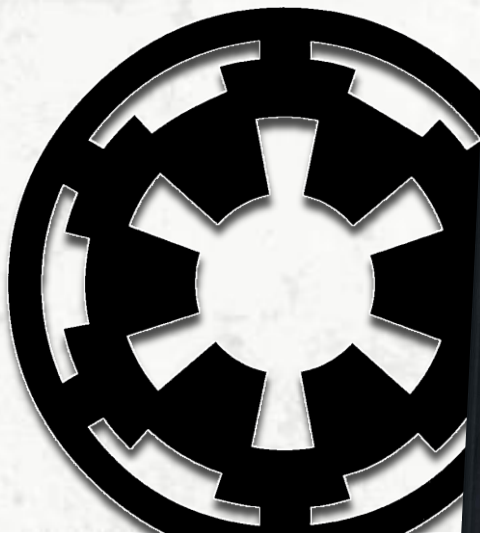
Fertigkeiten: Coolness (●), Leichte Fernkampfaffen (●●◆), Überleben (●●◆), Wachsamkeit (●◆), Wahrnehmung (●●◆).

Talente: Keine.

Sonderfähigkeiten: Droide (Muss nicht atmen, essen oder trinken, überlebt im Vakuum und unter Wasser, immun gegen jede Art von Giften), Schwebeflug, Selbstzerstörungsmechanismus (Kann sich außerhalb des Zuges selbst zerstören; diese Explosion verursacht 10 Schaden an Charakteren in Nahkampf-Reichweite.).


Ausrüstung: Langstrecken Holonet-Kommunikator, Lebensform-Scanner, Langstrecken-Sensor-Array.








Waffen: Eingebauter Blaster (●●◆) (Leichte Fernkampfaffen; Schaden: 6, Kritisch: ●●●, Reichweite: Mittlere; Betäubungsmodus)



Vom Imperialen Wissenschaftszentrum
Kera Sanara, Sie haben die ehrenvolle Aufgabe erhalten, mit einem Expeditionsteam zu einem Planeten zu fliegen, der sich im Bozhnee Sektor befindet. Diese Welt wurde in den Datenbanken des Imperiums gefunden und mit der Bezeichnung 23R-DRE56-0943-BE in den Archiven als streng geheim eingestuft. Dennoch scheint dieses Geheimnis auch in die Hände der Rebellen-Allianz gelangt zu sein. Im Anhang dieser Befehle erhalten Sie genaue Details zur Expedition und den dazugehörigen Personen

DIE AUSGRABUNGSSTÄTTE








Die beiden gegnerischen Fraktionen können sich entweder an der Ausgrabungsstätte oder später in den Gefängnissen gegenüberstehen. Je nachdem, wie das Rollenspiel verläuft, können sich die beiden Fraktionen dafür entscheiden, ihre Kräfte zu vereinen. In diesem Fall gelten die Kohorten-Regeln, die für jeden Verbündeten des befehls-habenden SCs einen  gewähren. Wenn du zwei Teams aus Spielern gegnerischer Fraktionen hast, wäre dies ein idealer Zeitpunkt, um die Kräfte zu bündeln.

Sobald die SCs die Ausgrabungsstätte erreichen, entdecken sie, dass das gesamte Archäologen-Team umgekommen ist. Lass die SCs eine **mittelschwere** ( ) **Wahrnehmungs-Probe** machen, um herauszufinden, dass sich das Team aus irgendeinem Grund gegeneinander gewandt hat. Alternativ könnten sie ein Hologrid oder den beschädigten Kopf eines Protokollroiden finden und eine ( ) **Mechanik-Probe** durchführen, um das Hologrid zu reparieren oder den Droiden zu fragen, was passiert ist. Wenn die SCs den Droiden fragen, was die Teammitglieder zueinander gesagt haben, soll der Droide darauf hinweisen, dass das Team sich vor Schmerzen krümmte, den Kopf in die Hände nahm und "Geh mir aus dem Kopf!" oder etwas Ähnliches schrie. Wenn sie das Lager nach Waffen oder Vorräten durchsuchen, finden sie Blasterpistolen und Stimpacks. Bei einem  findet der SC einen Teil der Forschungsdaten. Ziehe in Erwägung, einen  zu gewähren oder einen  zu entfernen, wenn du Proben in Bezug auf die Sicherheitssysteme des Gefängnisses oder einen Feind im Inneren (Charj, *The Infernal Council oder sogar Soa (der Grässliche)) durchführst.

Sobald die SCs mit dem Lager des Archäologen-Teams fertig sind, sollte der Spielleiter erzählerisch andeuten, dass die SCs gelegentlich ein Flüstern hören. Dabei handelt es sich um Soa, den Grässliche, der ihre Gedanken kontrollieren will. Wenn die SCs das Gefängnis und die Ewige Kammer betreten, könnte der Spielleiter in Erwägung ziehen, die SCs Disziplin-Proben machen zu lassen, um Soas Kontrolle zu entgehen. Die SCs, deren Geist kontrolliert wird, sollten unermüdlich für Soas Befreiung aus dem Gefängnis arbeiten, ohne der Allianz oder dem Imperium zu dienen.

ANTIKE VERBORGENE BLASTER-GESCHÜTZTÜRME

Bevor sich die SCs den Türen des Gefängnisses nähern, müssen sie an den montierten Geschütz-







türmen vorbeikommen. Diese befinden sich auf den Spitzen großer Säulen. Der Spielleiter sollte darauf achten, diese Geschütztürme nicht zu zeigen, da ihr uraltes Design die SCs nicht darauf hinweist, dass es sich um tödliche Waffen handelt. Es gibt zwei Geschütztürme, es sei denn, die SCs haben einen bei der Bruchlandung ausgeschaltet. SCs, die nach Feinden Ausschau halten wollen, können mit (    ) **Wachsamkeits-Proben** machen (plus oder minus einem  oder einem , wenn der SC Nachforschungen über das Sicherheitssystem des Gefängnisses ange stellt hat.

ALLIANZ-INFANTERIE [HANDLANGER]

Das Fußvolk der Rebellen-Allianz-Armee.








Werte:

Fertigkeiten (für eine Gruppe von 3; erhöht für jeden Handlanger der Gruppe den Rang um 1): Nahkampfwaffen (   ), Schwere Fernkampfwaffen (), Wachsamkeit (.

Talente: Keine.

Sonderfähigkeiten: Deckungsfeuer (Kann ein Manöver ausgeben, um bis zu drei verbündeten Charakteren oder Handlangergruppen in kurzer Reichweite bis zum Ende der nächsten Runde +1 Fernkampfverteidigung hinzuzufügen; dies kann nicht mehrfach verwendet werden).

Ausrüstung: Blasterweste (+1 Absorption)

Waffen: Blastergewehr () (Schwere Fernkampfwaffen; Schaden: 9, Kritisch:    .

Reichweite: Große; Betäubungsmodus), Kampfmesser (◆◆◆◆) (Nahkampfaffen; Schaden: 3, Kritisch: ☹☹☹, Reichweite: Nahkampf).

ANTIKER VERBORGENER BLASTER-GESCHÜTZTURM [NEMESIS]

Basierend auf dem Schweren Repetierblaster-Geschützturm.

1	4	1	1	1	1
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION	WUNDEN	ERSCHÖPFUNG	VERTEIDIGUNG		
3	10	10	0 2		

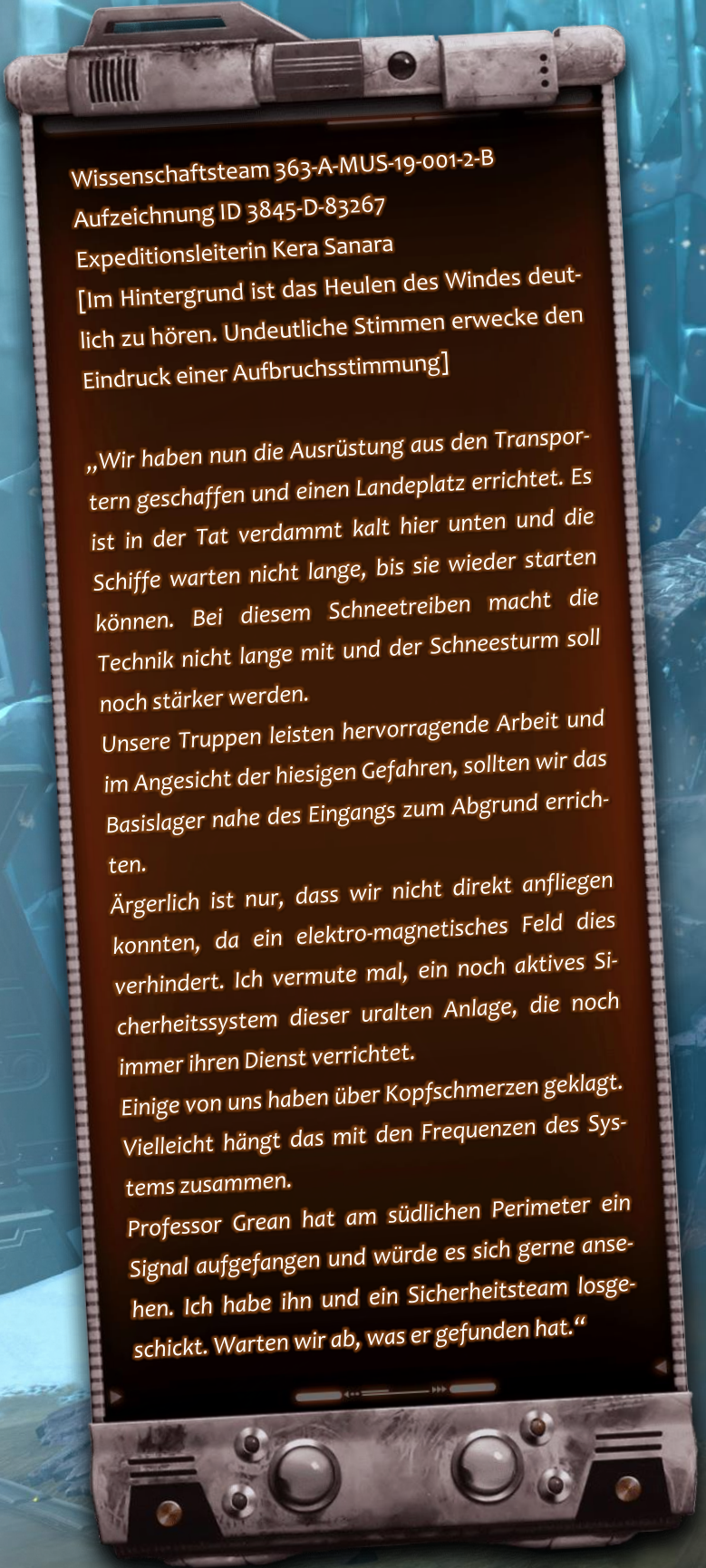


ANTIKER VERBORGENER BLASTER-GESCHÜTZTURM
NEMESIS

1	4	1	1	1	1
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION	WUNDEN	ERSCHÖPFUNG	VERTEIDIGUNG		
3	10	10	0 2		

Fertigkeiten:
 Artillerie (◆◆◆◆), Wahrnehmung (◆◆◆◆), Widerstandskraft (◆◆◆◆).
 Talente: Antagonist 1 (Pro Talentrang wird die Schwierigkeit aller Kampfproben gegen den Charakter einmal aufgewertet).
 Sonderfähigkeiten: Mechanisch (Muss nicht atmen, essen oder trinken und kann im Vakuum und unter Wasser überleben, immun gegen Gifte und Toxine).
 Schildprojektor (Verbessert die Verteidigung um 2 und erhöht den Schwierigkeitsgrad aller Angriffe, die auf den Geschützturm gerichtet sind, einmalig).
 Ausrüstung: Keine.
 Waffen: Blastergeschütz (◆◆◆◆) (Artillerie; Reichweite: Große; Schaden: 15; Kritisch: ☹☹☹, Vollautomatik, Durchbohrend 2, Tödlich 1)

Werte:
Fertigkeiten: Artillerie (◆◆◆◆), Wahrnehmung (◆◆◆◆), Widerstandskraft (◆◆◆◆).
Talente: Antagonist 1 (Pro Talentrang wird die Schwierigkeit aller Kampfproben gegen den Charakter einmal aufgewertet.)
Sonderfähigkeiten: Mechanisch (Muss nicht atmen, essen oder trinken und kann im Vakuum und unter Wasser überleben, immun gegen Gifte und Toxine), Schildprojektor (Verbessert die Verteidigung um 2 und erhöht den Schwierigkeitsgrad aller Angriffe, die auf den Geschützturm gerichtet sind, einmalig).
Ausrüstung: Keine.
Waffen: Blastergeschütz (◆◆◆◆) (Artillerie; Schaden: 15, Kritisch: ☹☹☹, Reichweite: Große; Vollautomatisch, Durchbohrend 2, Tödlich 1)



Wissenschaftsteam 363-A-MUS-19-001-2-B
 Aufzeichnung ID 3845-D-83267
 Expeditionsleiterin Kera Sanara
 [Im Hintergrund ist das Heulen des Windes deutlich zu hören. Undeutliche Stimmen erwecke den Eindruck einer Aufbruchsstimmung]

„Wir haben nun die Ausrüstung aus den Transportern geschaffen und einen Landeplatz errichtet. Es ist in der Tat verdammt kalt hier unten und die Schiffe warten nicht lange, bis sie wieder starten können. Bei diesem Schneetreiben macht die Technik nicht lange mit und der Schneesturm soll noch stärker werden.

Unsere Truppen leisten hervorragende Arbeit und im Angesicht der hiesigen Gefahren, sollten wir das Basislager nahe des Eingangs zum Abgrund errichten.

Ärgerlich ist nur, dass wir nicht direkt anfliegen konnten, da ein elektro-magnetisches Feld dies verhindert. Ich vermute mal, ein noch aktives Sicherheitssystem dieser uralten Anlage, die noch immer ihren Dienst verrichtet.

Einige von uns haben über Kopfschmerzen geklagt. Vielleicht hängt das mit den Frequenzen des Systems zusammen.

Professor Grean hat am südlichen Perimeter ein Signal aufgefangen und würde es sich gerne ansehen. Ich habe ihn und ein Sicherheitsteam losgeschickt. Warten wir ab, was er gefunden hat.“



METALL UND FEUER

„Es gab lange vor der Republik ein Imperium, das eine unglaubliche Macht besaß. Im Grunde nicht überraschend. Zivilisationen kommen und gehen. Doch ihre Technologie war beeindruckend und wenn man die Hälfte davon glauben kann, war sie sehr gefährlich.“

- Han Solo, Kapitän des Rasenden Falken

ÜBERRASCHUNG!

Sobald die Spieler die Geschütztürme am Rande der Ausgrabungsstätte besiegt haben, scheint der Weg zur Tür sicher und frei zu sein. Eine große Metalltür ist in eine Steinmauer eingelassen. Der breite Weg davor ist mit Steinen gepflastert, mit niedrigen Steinbegrenzungen auf beiden Seiten des Weges.

Wenn sich die SCs nähern, sollte der erste Endgegner, ein riesiger, uralter Droide, von dem Steinvorsprung, der über dem Weg hängt, herunterfallen. Dies ist der Vernichterdroid XRR-3. XRR-3 ist ein Nemesis-Endgegner. Je nachdem, wie viele SCs du hast, solltest du XRR-3 mehrere Initiativslots geben.

ANTIKE TÜR

Die massive antike Tür ist verschlossen. Das Archäologen-Team hat es nie hineingeschafft, bevor es den Verstand verlor. SCs mit Gedankenkontrolle sollten unbedingt versuchen, diese Tür zu öffnen. Die Tür ist extrem dick und ziemlich unzerstörbar. Die SCs müssen die Kontrollen verbinden, um hineinzukommen. Sie müssen eine (●◆◆) **Computertechnik-** oder **Mechanik-Probe** machen, um hindurchzukommen. Jede (⚙️), die erzeugt wird, führt zu einer Erschöpfung. Bei einem Fehlschlag wird der Alarm ausgelöst, aber die Tür öffnet sich. Dies sollte dazu führen, dass sich eine Gruppe von Sicherheitsdroiden (verwende die Werte für Viper-Sondendroiden von Seite 9) direkt auf der anderen Seite der Tür befindet. Mit einer (🔓) werden einige Gefängnistüren versehentlich entriegelt.

DAS GEFÄNGNIS

Dieser Teil der Geschichte könnte der Kürze halber erzählerisch abgehandelt werden, vielleicht mit Sicherheitsdroiden (siehe Viper-Sondendroiden-Werte) und freigelassenen Gefangenen gespickt. Das Gefängnis ist im Wesentlichen ein steinernes Labyrinth mit Flügeln von Stasiszellen, in denen die Gefangenen seit Ewigkeiten festgehalten werden. Wenn sich die SCs entscheiden, das Gefängnis nach Vorräten zu durchsuchen, können sie geplünderte Waffen, ein uraltes Schwert oder jede andere uralte Technologie finden, die du für angemessen hältst.

DIE HÖHLE

Im hinteren Teil des Gefängnisses gibt es einen Durchbruch in der Steinmauer, der in eine Höhle führt. Die Höhle ist ein geradliniger Pfad, der sich um Lavagruben windet. Auch hier kann man sich der Kürze halber mit einer Erzählung begnügen. Für Begegnungen in diesem Gebiet können die

Werte des Lava-Hund auf Seite 15 verwendet werden.

VERNICHTERDROIDE XRR-3 [NEMESIS]

Eine uraltes Metallungetüm.



VERNICHTERDROIDE XRR-3
NEMESIS

Die Karte zeigt die gleiche Statistik wie oben und enthält folgende Details:

- Fertigkeiten: Einschüchterung (●●●◆), Handgemenge (●●●◆), Wahrnehmung (●●◆), Schwere Fernkampfaffen (●●●◆), Wachsamkeit (●●●◆).
- Talente: Antagonist 2
- Sonderfähigkeiten: Silhouette 4, Droide, Feuerfeger.
- Ausrüstung: Keine
- Waffen: Leichter Zwilling-Repetierblaster (●●●◆) (Schwere Fernkampfaffen; Schaden: 11; Kritisch: ●●●●, Vollautomatisch, Gekoppelt 1, Tödlich 1), Zwilling-Betäubungsblaster (●●●◆) (Schwere Fernkampfaffen; Schaden: 6; Kritisch: -, Reichweite: Kurze; Gekoppelt 1, Betäubungsschaden), Übergroße Arme (●●●◆) (Handgemenge; Schaden: 7; Kritisch: ●●●●, Reichweite: Nahkampf, Niederwerfend, ein zusätzliches Ziel pro ●).

Werte:

Fertigkeiten: Handgemenge (●●●◆), Einschüchterung (●●●◆), Wahrnehmung (●●◆), Schwere Fernkampfaffen (●●●◆), Wachsamkeit (●●●◆).

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

Sonderfähigkeiten: Silhouette 4, Droide (Muss nicht atmen, essen oder trinken, überlebt im Vakuum und unter Wasser, immun gegen jede Art von Giften), Feuerfeger (Als Aktion kann der Droide eine **schwierige** (◆◆◆) **Schwere Fernkampfaffen-Probe** durchführen, um bis zu zwei Ziele in mittlerer Reichweite mit seinen eingebauten leichten Repetierblastern einen Treffer zuzufügen. Dieser verursacht den Grundschaden, plus ein zusätzliches Ziel pro ● auf die Probe. Er kann jedes Ziel nur einmal auf diese Weise treffen).

Ausrüstung: Keine.

Waffen: Leichter Zwilling-Repetierblaster (●●●◆) (Schwere Fernkampfaffen; Schaden: 11, Kritisch: ●●●●, Reichweite: Große; Vollautomatisch, Gekoppelt 1, Tödlich 1), Zwilling-Betäubungsblaster (●●●◆) (Schwere Fernkampfaffen; Schaden: 6, Kritisch: -, Reichweite: Kurze; Gekoppelt 1, Betäubungsschaden), Übergroße Arme (●●●◆) (Handgemenge; Schaden: 7, Kritisch: ●●●●, Reichweite: Nahkampf, Niederwerfend, ein zusätzliches Ziel pro ●).

weite: Kurze; Gekoppelt 1, Betäubungsschaden), Übergroße Arme (●●●◆) (Handgemenge; Schaden: 7, Kritisch: ●●●●●, Reichweite: Nahkampf; Niederwerfend; ein zusätzliches Ziel pro ●).

VERRÜCKTER HÄFTLING [RIVALE]



Werte:

Fertigkeiten: Einschüchterung (●), Disziplin (●), Nahkampf-
 waffen (●◆◆), Leichte Fernkampf-
 waffen (●◆), Wachsamkeit (●).

Talente: Keine.

Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Schwere Kleidung (+1 Absorption, oben bereits enthalten), alle Gegenstände, die die SCs unbeaufsichtigt im und um den Tempel zurückgelassen haben.

Waffen: Zerlegte Waffe (●◆◆) (Nahkampf-
 waffen; Schaden: 5, Kritisch: ●●●●●, Reichweite: Nahkampf)

LAVA-KREUZUNG

Die Höhle öffnet sich zu einer großen Kammer, die mit Lava gefüllt ist. Es gibt einige kleinere Felsen, die einen Weg zu einer großen Steinplattform in der Lava bilden. Die Wände an der Seite des Raumes sind glatt und extrem heiß. Bei Proben in diesem Raum sollten zusätzlich ■■ für intensive Hitze eingesetzt werden.

Wenn die SCs die Felsen überqueren, fällt der nächste Boss, Gharj, von einem Mauervorsprung. Die kleineren Steinplattformen beginnen durch die Erschütterung zu sinken, wenn er die Plattform trifft. Denk daran, dass die SCs, die in die Lava fallen, Verbrennend 10 erleiden.

Gharj sollte mindestens zwei oder drei Züge pro Runde haben. Lavahunde sollten am Ende jeder Runde oder in jeder zweiten Runde hinzugefügt werden. Sobald Gharj auf halbe Gesundheit gesunken ist, springt er zurück an den Vorsprung unter der Decke und lässt Steine in das Lavafeld fallen, die einen Weg zu einer zweiten großen Plattform bilden, auf der die nächste Phase des Kampfes stattfinden wird. Die SCs sollten die nächsten zwei Runden damit verbringen, zur Plattform zu rennen und dabei eine **einfache** (◆) **Körperbeherrschungs-Probe** mit ihren Bewegungsmanövern zu machen. Dies gibt ihnen auch die Möglichkeit, Stimpacks oder Heilung einzusetzen, bevor die nächste Phase des Kampfes beginnt.

Die zweite Phase des Kampfes sollte in ähnlicher Weise ablaufen. Bevor Gharj besiegt wird, sollte er ein weiteres Mal auf den Vorsprung unter die Decke springen und Plattformen zu einer Öffnung auf der anderen Seite des Lavafeldes hinunterlassen, durch die die SCs entkommen können, wenn sie aus dem Kampf fliehen wollen.

Sobald die SCs dem Lavaraum entkommen sind, ist es nur noch ein kurzes Stück Höhlentunnel, bevor sich ein tropisches Thermaltal unter der eisigen Hülle des Planeten öffnet. Die SCs sollten hier die Möglichkeit haben, sich auszuruhen, vielleicht gibt es sogar alte Vorratskisten mit mächtigen Heilkräutern.



Warum sollen die SCs weitermachen und woher kommen all die Gegner?

An dieser Stelle könnten vermutlich die meisten Spieler sich die Frage stellen, warum sie weiter in dieses Gefängnis voranschreiten sollen, wenn bereits zusehend die Gefahren größer werden. Lohnt sich dieser Auftrag, diese Mission noch? Hinzu kommt, dass die Gegner hier in großen Mengen vorhanden sind. An dieser Stelle sollte der SL Antworten bereit haben.

Ein möglicher Grund könnte das Sicherheitssystem des Gefängnis sein. Dieses verhindert die Kommunikation mit dem Schiff oder sonst wen und das Wetter wird oben zunehmend lebensfeindlicher. Für die vielen Gegner könnten z.B. deaktivierte Stasiszellen der Grund sein, die alle Gefangenen hier erweckt haben.

LAVA-HUND [RIVALE]

Sie scheinen lebendiger Stein und Lava zu sein...



LAVA-HUND
RIVALE

Fertigkeiten: Athletik (●●), Handgemenge (●●), Heimlichkeit (●●●), Körperbeherrschung (●●●), Wachsamkeit (●●), Wahrnehmung (●●●).
Talente: Geborener Jäger (Einmal pro Spielsitzung kannst du eine Probe aus für Wahrnehmung oder Wachsamkeit neu würfeln). Heißes Versteck (Gib eine @ für Nahkampfangriffe aus, die auf den Lavahund abzielen, um Ränge in Verbrennung in Höhe der Anzahl der ausgegebenen @ anzuwenden).
Sonderfähigkeiten: Silhouette 1, Gerissener Hinterhalt 1 (Gegner addieren einen ■ zu Initiative-Proben die Wachsamkeit benutzen), Sprung (Addiert ■■ zu allen Athletik-Proben für horizontale oder vertikale Sprünge), Nachtsicht (Entfernt alle ■, die zu Proben aufgrund von schlechten Lichtverhältnissen oder Dunkelheit hinzugefügt werden).
Ausrüstung: Keine.
Waffen: Zähne und Krallen (●●) (Handgemenge; Reichweite: Nahkampf; Schaden: 6; Kritisch: ●●; Durchbohrend 2, Niederwerfend, Verbrennend 3).

Werte:

Fertigkeiten: Athletik (●●), Handgemenge (●●), Körperbeherrschung (●●●●), Wahrnehmung (●●●), Heimlichkeit (●●●●), Wachsamkeit (●●).

Talente: Geborener Jäger (Einmal pro Sitzung kann eine beliebige **Wahrnehmungs-** oder **Wachsamkeits-Probe** wiederholt werden); Heißes Versteck (Gib eine @ für Nahkampfangriffe aus, die auf den Lavahund abzielen, um Ränge in Verbrennung in Höhe der Anzahl der ausgegebenen @ anzuwenden).

Sonderfähigkeiten: Silhouette 1, Gerissener Hinterhalt 1 (Gegner addieren einen ■ zu Initiative-Proben die Wachsamkeit benutzen), Sprung (Addiert ■■ zu allen Athletik-Proben für horizontale oder vertikale Sprünge), Nachtsicht (Entfernt alle ■, die zu Proben aufgrund von schlechten Lichtverhältnissen oder Dunkelheit hinzugefügt werden).

Ausrüstung: Keine.

Waffen: Zähne und Krallen (●●) (Handgemenge; Schaden: 6, Kritisch: ●●, Reichweite: Nahkampf; Durchbohrend 2, Niederwerfend, Verbrennend 3).

GHARJ [NEMESIS]

Feuer-Monstrosität.



GHARJ
NEMESIS

Fertigkeiten: Handgemenge (●●●●), Überleben (●●●), Wachsamkeit (●●), Wahrnehmung (●●●).
Talente: Antagonist 2 (Pro Talentrang wird die Schwierigkeit aller Kampfproben gegen den Charakter einmal aufgewertet).
Sonderfähigkeiten: Silhouette 4, Fegeangriff (Gib @ für eine Handgemenge-Probe aus, um das Ziel und alle mit dem Ziel verbundenen Feinde zu treffen). Kleines Häppchen (Wenn die SCs zulassen, dass der Lavahund in Reichweite von Gharj gerät, kann Gharj den Lavahund außerhalb des Zuges fressen und Lebenspunkte in Höhe des Wunden-Limits des Lavahundes zurückgewinnen).
Ausrüstung: Keine.
Waffen: Stoßzähne (●●●●) (Handgemenge; Reichweite: Nahkampf; Schaden: 10; Kritisch: ●●●●●, Desorientierend 2), Massive Reißklauen (●●●●) (Handgemenge; Reichweite: Nahkampf; Schaden: 15; Kritisch: ●●●, Zertrümmernd).

Werte:

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

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

Sonderfähigkeiten: Silhouette 4, Fegeangriff (Gib einen @ für eine Handgemenge-Probe aus, um das Ziel und alle mit dem Ziel verbundenen Feinde zu treffen). Kleines Häppchen (Wenn die SCs zulassen, dass der Lavahund in Reichweite von Gharj gerät, kann Gharj den Lavahund außerhalb des Zuges fressen und Lebenspunkte in Höhe des Wunden-Limits des Lavahundes zurückgewinnen).

Ausrüstung: Keine.

Waffen: Stoßzähne (●●●●) (Handgemenge; Schaden: 10, Kritisch: ●●●●●, Reichweite: Nahkampf; Desorientierend 2), Massive Reißklauen (●●●●) (Handgemenge; Schaden: 15, Kritisch: ●●●, Reichweite: Kurze; Zurückstoßend (zwei Reichweiten), Zertrümmernd).



DIE EWIGE KAMMER

„Es gibt so Aufträge, da weißt du instinktiv, dass du es besser lassen solltest. Meist dann, wenn du kaum Informationen hast und die Bezahlung verdammt gut ist.“

- Han Solo, Kapitän des Rasenden Falken

DAS THERMAL-TAL

Der Höhleneingang liegt leicht erhöht über der Talsohle dieses verborgenen Waldes. Die Wände des Tals bestehen aus Fels und Eis und erstrecken sich bis zur Eisdecke. Ein Fluss fließt direkt durch die Mitte des Tals, zwischen den SCs und der anderen Seite des Tals, wo natürlich die Tür der Ewigen Kammer liegt.

Das Tal ist voll von Spitzen-Predator wie Acklays, Nexus und Veractyls. Die Wurzeln der hohen Bäume kreuzen den Fluss. Dies ist eine großartige Umgebung, um natürliche Beute oder Kristalle zu verstecken. SC's sollten eine (♦♦) **Überlebens-Probe** machen, um das Tal auszukundschaften.

Der einzige wirklich interessante Punkt neben der überdimensionalen verschlossenen Tür auf der anderen Seite ist der "Puzzle-Boss", um die Tür zu öffnen. Dieses Puzzle besteht aus zwei Pylonen, die in extremer Reichweite voneinander getrennt sind - Hügel, Bäume, Laub und Fauna versperren die Sicht auf die Pylonen voneinander. Für diese Begegnung wird dringend empfohlen, dass sich die SCs in zwei Teams aufteilen, um das Rätsel zu lösen.

Jeder Pylon verfügt über ein linkes und ein rechtes Terminal, die den mittleren Block drehen und die Farben des mittleren Blocks ändern, bis die SCs über die gesamte Reihe hinweg übereinstimmende Farben erhalten, woraufhin das Puzzle zur nächsten Reihe weitergeht. Um die Terminals zu bedienen, müssen die SCs eine **schwierige** (♦♦♦) **Computertechnik-Probe** machen. Bei einer erfolgreichen Probe dreht der SC den mittleren Block um eins nach links oder rechts (je nachdem, welches Terminal er benutzt hat). Wenn ein SC einen ⊕ erzielt, sollte er den Block zweimal drehen dürfen.

Für ein unterhaltsames visuelles Erlebnis kannst du das Terminalbild auf der Rückseite ausdrucken und ausschneiden und Pylonen aus Papier anfertigen, die die Spieler drehen können, nachdem sie ihre erfolgreichen Proben gemacht haben.

Um die Rätselbegegnung einzuleiten, müssen beide Pylone gleichzeitig aktiviert werden. Während die SCs mit den Terminals interagieren, fangen die Pylone an, ein schreckliches, hohes Heulen auszustoßen, das die örtliche Tierwelt anlockt. Jedes SC-Team muss die Angreifer bekämpfen und gleichzeitig versuchen, die Terminals zu aktivieren und die Farben zuzuordnen.

Wenn du möchtest, dass jeder SC mindestens einmal an der Aktivierung eines Terminals teil-

nimmt, beschreibe das Terminal als einen Hand-scanner, der jeden SC aussperrt, bis jeder in diesem Team versucht hat, das Terminal zu aktivieren (sie müssen nicht erfolgreich sein), bevor sie ihre biometrischen Daten freigeben und ihnen erlauben, wieder mit dem Terminal zu interagieren.

In der folgenden Tabelle findest du die Anzahl der Terminalaktivierungen, die für die von dir gewählten Farben erforderlich sind.

		→	→→	↔	←←	←
	←		→	→→	↔	←←
	←←	←		→	→→	↔
	↔	←←	←		→	→→
	→→	↔	←←	←		→
	→	→→	↔	←←	←	

Für das Bild, das ich für dieses Abenteuer erstellt habe, habe ich Folgendes verwendet:

PYLON 1

Rot	Gelb	Rot
Gelb	Blau	Gelb
Grün	Violett	Grün
Violett	Blau	Violett

PYLON 2

Violett	Gelb	Violett
Rot	Grün	Rot
Grün	Rot	Grün
Blau	Gelb	Blau

DER TEUFELSRAT

Sobald die SCs die Tür zur Ewigen Kammer abgeschlossen haben, kann der Spielleiter sie entweder mit weiteren Gegnern angreifen oder sie nach einem kurzen Gang zum Teufelsrat führen. Im Grunde ist dies ein kleiner Raum mit einer Anzahl von Personen in Stasisfeldern, die der Anzahl der SCs entspricht. An der Wand gegenüber der Tür, durch die die SCs gekommen sind, befindet sich eine verschlossene Tür. Auch diese ist zu schwer, um sie mit einem Lichtschwert zu durchbrechen. Wenn sie sich an der Schalttafel neben der Tür zu schaffen machen, schließt sich die Tür, durch die sie gekommen sind, und verriegelt sich

ebenfalls. Die Türen werden erst entriegelt, wenn die Terminals neben jeder gefangenen Person gleichzeitig aktiviert wurden. Sobald sie aktiviert sind, dehnt sich das Stasisfeld um jede Person aus, so dass jeder SC mit seinem eigenen Ratsmitglied konfrontiert wird. Sobald die SCs ihre rivalisierenden Ratsmitglieder besiegt haben, akti-

vieren sie die Terminals erneut, um die Stasisfelder aufzuheben und alle Türen zu entriegeln. Sie können nun in den letzten Raum gehen, wo sie gegen Soa kämpfen.

SOA: DER GRÄSSLICHE

DAS SPIEL AUF DER RITTERSTUFE IST EINFACH LÄNGER, ODER?

Der Kampf gegen den Grässlichen ist ein mehrstufiger Kampf, der in einem Raum stattfindet, in dem die Böden im Laufe des Kampfes nachgeben werden. Soa sollte als ein überdimensionaler männlicher Rakata beschrieben werden. Er schwebt immer und berührt den Boden erst in Phase 3, wenn die SCs ihn anlocken, damit er von einer großen alten Laterne zerschmettert wird.

PHASE 1

Die SCs betreten einen runden Raum. Der steinerne Boden hat drei unterscheidbare Reichweiten, einen mittleren Ring (mittlere Reichweite) und einen äußeren Ring (große Reichweite). Überall sind uralte Steinlaternen verstreut, die ein geübter SC als partielle Deckung nutzen kann. Sobald alle SCs drinnen sind, sollte die Tür hinter ihnen verschlossen werden, um eine Flucht zu verhindern.

Soa ist in der Mitte des Raumes zu sehen, und so lange von einem undurchdringlichen Schild umgeben, bis alle SCs drinnen sind. Es kann ein kurzes Gespräch stattfinden, aber letztendlich ist Soa weder bereit, dem Imperium noch der Allianz (oder sonst jemandem) zu dienen. Und er beabsichtigt, aus der Ewigen Kammer herauszukommen und seine Aufgabe, die Eroberung der Galaxis, fortzusetzen. Die SCs können auch in Erwägung ziehen, sich ihm anzuschließen, ansonsten soll der Kampf beginnen.

Während Phase 1 sind Soas Fähigkeiten auf Kugelblitze und Kraftblitze beschränkt. Laternen auf dem äußeren Ring werden zufällig mit ätzendem Schaden auf kurze Distanz aufflackern. Idealerweise sollten die SCs davor weglaufen, aber wenn sie davon getroffen werden, müssen sie eine **schwierige** (◆◆◆) **Widerstandskraft-Probe** machen, bei deren Misserfolg sie mit Verbrennend 3 (Absorption ignorierend) belegt werden, bis sie die ätzende Wolke verlassen. Wenn sie erfolgreich sind, müssen sie diese Probe jede Runde, die sie in der Wolke sind, wiederholen.

Sobald Soa 2/3 auf sein verbleibendes Wundenlimit gefallen ist, wird er seinen undurchdringlichen Schild wiederherstellen und den Boden mit Licht beschießen. Der zentrale und der mittlere Ring beginnen zu wackeln und zu zerbröckeln. SCs sollten zum äußeren Ring rennen, sonst werden sie fallen. Die Reichweite ist groß (beachte die Regeln für Fallschaden auf Seite 221 des **MACHT UND SCHICKSAL**-Grundregelwerk).

PHASE 2

Sobald die Böden wegfallen, werden alle SCs, die es bis zum äußeren Ring geschafft haben, feststellen, dass schwebende Bodenstrukturen einen Weg auf beiden Seiten des Raumes zur nächsten Ebene bilden. Lass die Spieler drei **mittelschwere** (◆◆) **Athletik-** oder **Körperbeherrschungs-Proben** machen, um die nächste Ebene zu erreichen. Wenn die erste Probe misslingt, fällt der Spieler aus großer Reichweite.

Wenn jedoch ein ☹️ entsteht, biete den SCs die Möglichkeit, sich an einer Hand festzuhalten. Wenn der zweite Versuch misslingt, fallen sie aus mittlerer Entfernung, der dritte aus kurzer Entfernung. Sobald die SCs den Boden erreichen, lasse Soa langsam hinabsteigen, damit die SCs Zeit haben, sich zu erholen.

PHASE 3

Phase 3 des Kampfes ist genau wie Phase 1, mit dem Unterschied, dass Soa nun alle seine Fähigkeiten einsetzen kann. Allerdings sollte der Spielleiter die Verwendung der Gedankenfalle einschränken, so dass sie in der letzten Phase des Kampfes häufiger zum Einsatz kommt. Diese Phase endet, wenn Soas verbleibendes Wundenlimit auf 1/3 gefallen ist. Er erhält seinen Schild zurück und schlägt mit Blitzen in den Boden ein.

PHASE 4

Diese Phase ist genau wie Phase 2. Allerdings besteht die nächste Ebene größtenteils aus Erdboden und die Ränder des Raums sind von vier uralten Steinlaternen im Stil der Jedi umgeben, die ein warmes, glühendes Licht ausstrahlen. Lass

Soa wieder langsam hinabsteigen, damit die SCs Zeit haben, sich zu erholen.

PHASE 5

Diese Phase ist ähnlich wie Phase 2, aber mit einem großzügigeren Einsatz der Gedankenfalle. Die einzige Neuerung in dieser Runde ist, dass Soa seinen Schild erst dann fallen lässt, wenn er von einer der großen alten Steinlaternen getroffen wird, die zu Beginn jeder Runde einzeln aus der Wand schweben und mitten in der Luft vor ihrem ursprünglichen Ruheplatz stehen bleiben. Am Ende der Runde fällt die Laterne zu Boden und zerquetscht alles, was sich unter ihr befindet. Wenn sich Soa unter der Laterne befindet, wenn sie fällt, schwindet sein Schild und er wird für eine Runde betäubt und bewegungsunfähig. Dies ist ein guter Zeitpunkt für die SCs, Soa anzugreifen. Eine erzählerische Möglichkeit, den SCs zu zeigen, dass sie Soa unter die Laterne bringen sollten, ist die Beschreibung, dass sein Schild leicht schwankt, je näher er der schwebenden Laterne kommt. Außerdem sollte sich Soa freier in der Arena bewegen, was darauf hindeutet, dass sie ihn dazu bringen sollen, sich mehr zu bewegen. In der nächsten Runde erhält Soa seinen Schild zurück und setzt seinen Angriff fort. Dieser Zyklus wird so lange fortgesetzt, bis Soa besiegt ist oder die SCs untergehen.

OPERATION ABGESCHLOSSEN!

Eine supergeheime Leiter ist in die Wand eingelassen, damit die SCs aus der Gruft klettern können, sobald sie Soa besiegt haben. Die Tür wird entriegelt.

Alternativer Kampf gegen Soa?

Bei den verschiedenen Phasen ist immer die Gefahr, dass einer nicht sofort reagiert und dadurch sofort das Zeitliche segnet. Gerade die vielen Besonderheiten mögen interessant sein, bieten jedoch zu wenig Raum, um Fehler zu verzeihen. Natürlich kann an dieser Stelle gesagt werden, dass es immerhin ein mächtiges Wesen ist, doch ist dies in meinen Augen nur ein Alibiargument für den nicht durchdachten Kampf. Mein Vorschlag wäre daher, diesen finalen Kampf als SL vorher allein durchzuspielen und das mehrere Male, um selbst die Gefahren zu erkennen. Entsprechend kann dann eine Entscheidung getroffen werden, wie dieser Kampf ablaufen könnte. Eventuell mehrere Handlangergruppe als Verstärkung, welche die SCs unterstützen oder eine Abschwächung von Soas Fähigkeiten. Siehe dafür auf die nächste Seite im Kästchen.

SOA, DER GRÄSSLICHE [NEMESIS]

Mächtiger, uralter Rakata, der vom Rat der Jedi in der Ewigen Kammer gefangen gehalten wird.



SOA DER GRÄSSLICHE
NEMESIS

Fertigkeiten: Einschüchterung (●●●●●), Coolness (●●), Täuschung (●●●●), Disziplin (●●●●●), Wahrnehmung (●●●●), Führungsqualität (●●●●●), Wissen (Altes Wissen) (●●●●●), Widerstandskraft (●●●●●), Wachsamkeit (●●●●●).

Talente: Antagonist 3, Machtwert 4.

Sonderfähigkeiten: Silhouette 4, *Machtfähigkeit: Blitz, *Machtfähigkeit: Verbesserte Telekinese, *Machtfähigkeit: Bewusstseinsfalle, *Machtfähigkeit: Blitzkugel.

Ausrüstung: *Soas uralte Rüstung.

Waffen: Keine.

Anmerkung: *Genauere Informationen und Erklärung der Sonderfähigkeiten und Ausrüstung bitte im Abenteuerbuch nachlesen.

Werte:

Fertigkeiten: Disziplin (●●●●●●●●), Coolness (●●●), Einschüchterung (●●●●●●●●), Führungsqualität (●●●●●●●●), Täuschung (●●●●●●●●), Wissen (Altes Wissen) (●●●●●●●●), Wahrnehmung (●●●●●●), Widerstandskraft (●●●●●●●●), Wachsamkeit (●●●●●●●●).

Talente: Antagonist 3 (Pro Talentrang wird die Schwierigkeit aller Kampfproben gegen den Charakter einmal aufgewertet.), Machtwert 4.

Sonderfähigkeiten: Silhouette 4,

Machtfähigkeit: Blitz (Führe eine Machtfähigkeit-Probe auf einen Gegner in kurzer Entfernung durch und würfle einen Fernkampfangriff als Teil des Pools unter Verwendung einer **mittelschweren** (◆◆) **Disziplin-Probe**. Wenn diese erfolgreich ist und 2 Macht erzeugt, fügt der Angriff Schaden in Höhe von 3 Erschöpfung mit Kritisch: ○○○○○ zu, plus 1 zusätzliche Erschöpfung pro ☆ kann zusätzliche Macht ausgegeben werden, um die Belastung um 2 und/oder die Entfernung auf mittlere Reichweite zu erhöhen.),

Machtfähigkeit: Verbesserte Telekinese (Gib 1 Machtpunkt aus: Bewege 1 Ziel mit Silhouette 1 in bis zu mittlerer Reichweite. Verwende zusätzliche Machtpunkte, um Reichweite oder Silhouette zu erhöhen. Dauereffekt ○: Ein Ziel, das von

Soas Verbesserter Telekinese betroffen ist, wird eine Runde lang handlungs- und bewegungsunfähig gemacht, während Soa das Ziel durch die Arena wirft und dabei 10 Wunden verursacht.),

Machtfähigkeit: Bewusstseinsfalle (Soa kann einen Feind in extremer Reichweite anvisieren, dann macht er eine **konkurrierende Disziplin-Probe** und addiert einen \diamond zum Machtwert. Bei Erfolg ist das Ziel im Inneren des Angesichts einer Laterne* gefangen. Das Ziel ist handlungs- und bewegungsunfähig, bis die Gedankenfalle zerstört ist.),

Machtfähigkeit: Blitzkugel (Soa macht eine Machtprobe mit 1 \diamond und erzeugt eine Anzahl Blitzkugeln, die der erzeugten Macht entspricht. Der \diamond bleibt gebunden, bis die Blitzkugel zerstört wird oder der \diamond nicht gebunden ist, was die Blitzkugel aufhebt.),

Ausrüstung: Die Belohnungen, die du deinen Spielern gibst, und seine uralte Rüstung (verwende die Werte der Kav-Dann-Power-Rüstung (Seite 48, **KEEPING THE PEACE**) mit der Betäubungs-Matrix und den beiden Modifikationen, der Kiirium-Beschichtung (+1 Absorption für Fernkampfangriffe) und der reibungsarmen Beschichtung (beides auf Seite 56, **KEEPING THE PEACE** zu finden)), die für SCs viel zu groß ist. Soas uralte Rüstung (Wenn Soa einen Treffer durch eine Nahkampfwaffen-, Handgemenge- oder Lichtschwert-Probe erleidet, kann Soa, nachdem der Angriff abgewickelt wurde, 2 \heartsuit oder 1 \spadesuit ausgeben, um den Angreifer 2 Runden lang zu desorientieren. Soa kann außerdem 3 \heartsuit oder 1 \spadesuit ausgeben, um den Angreifer für 1 Runde bewegungsunfähig, oder 1 \spadesuit , um den Angreifer handlungsunfähig zu machen.

Waffen: Keine.

Wenn der Kampf zu schwer ist, woher soll die weitere Hilfe kommen?

Solltest du nach einem oder mehreren Probeläufen der Meinung sein, dass der Kampf so nicht durchführbar ist, du aber die Fähigkeiten von Soa nicht abschwächen willst, könntest du auf weitere Hilfe zurückgreifen, die den SCs im Kampf zur Seite stehen.

Diese neuen Helfer waren ebenso wie Soa in einer Stasiskammer eingeschlossen und wurden durch die Deaktivierung der Energie oder Sicherheitssysteme aus ihrer Stasis befreit und haben sich dem Kampf angeschlossen, weil nur über Soas Leiche der Weg in die Freiheit führt. Eine Zweckgemeinschaft, die nicht aus Freundschaft entstanden ist.

Unter diesen Helfern können alle möglichen Charaktere sein. Angefangen vom Sith, Kriminellen bis hin zu einem Jedi-Ritter, der sich hat als Wächter miteinschließen lassen. Möglichkeiten gibt es genug und sie bieten dir die Möglichkeit, dass vielleicht ein neuer Antagonist oder Verbündeter für zukünftige Abenteuer auf die Bühne tritt.

Für einen solchen Fall der neuen Unterstützung, solltest du dir überlegen, einen zusätzlichen Trakt einzusetzen, den die SCs durchlaufen.

Dort können die Helden die benötigte Unterstützung finden, welche aus eigenem Interesse helfen wird, Soa zu beseitigen. Die Anzahl der neuen Kämpfer kann von der vorherigen Auswertung variieren. Dennoch sollten es nicht so viele sein, da sonst der Kampf ungefährlich und nicht mehr spannend wird.

GEDANKENFALLE

*Die geisterhafte Gestalt einer Laterne, die an der Stelle erscheint, an der ein SC gefangen ist.




GEDANKENFALLE

RIVALE

1	0	0	0	0	0
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION 1		WUNDEN MIT 10		VERTEIDIGUNG - -	

Fertigkeiten: Keine. Ausrüstung: Keine.
Talente: Antagonist 2 (Pro Talentrang wird die Schwierigkeit aller Kampfproben gegen den Charakter einmal aufgewertet.) Waffen: Keine.
Sonderfähigkeiten: Mechanisch (Muss nicht atmen, essen oder trinken und kann im Vakuum und unter Wasser überleben, immun gegen Gifte und Toxine.)

Werte:

Fertigkeiten: Keine.

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

Sonderfähigkeiten: Mechanisch (Muss nicht atmen, essen oder trinken und kann im Vakuum und unter Wasser überleben, immun gegen Gifte und Toxine.)

Ausrüstung: Keine.

Waffen: Keine.

BLITZKUGEL

Eine Kugel aus Blitzen.




BLITZKUGEL

RIVALE

1	1	0	0	0	0
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION 1		WUNDEN MIT 12		VERTEIDIGUNG - -	

Fertigkeiten: Keine.
Talente: Antagonist 2 (Pro Talentrang wird die Schwierigkeit aller Kampfproben gegen den Charakter einmal aufgewertet.)
Sonderfähigkeiten:
Selbstzerstörung (Kann sich außerhalb des Zuges selbst zerstören; diese Explosion fügt Zielen in Reichweite 5 Erschöpfung zu, Explosiv 3, der Schaden erhöht sich um 1 für jedes Ziel, das über das hinaus getroffen wird. Soa ist gegen diesen Schaden immun, verursacht aber bei den anderen Zielen zusätzlichen Erschöpfungsschaden.)
Langsame Bewegung (Kann das Telekinese-Manöver nur einmal pro Runde verwenden.)
Ausrüstung: Keine.
Waffen: Keine.

Werte:

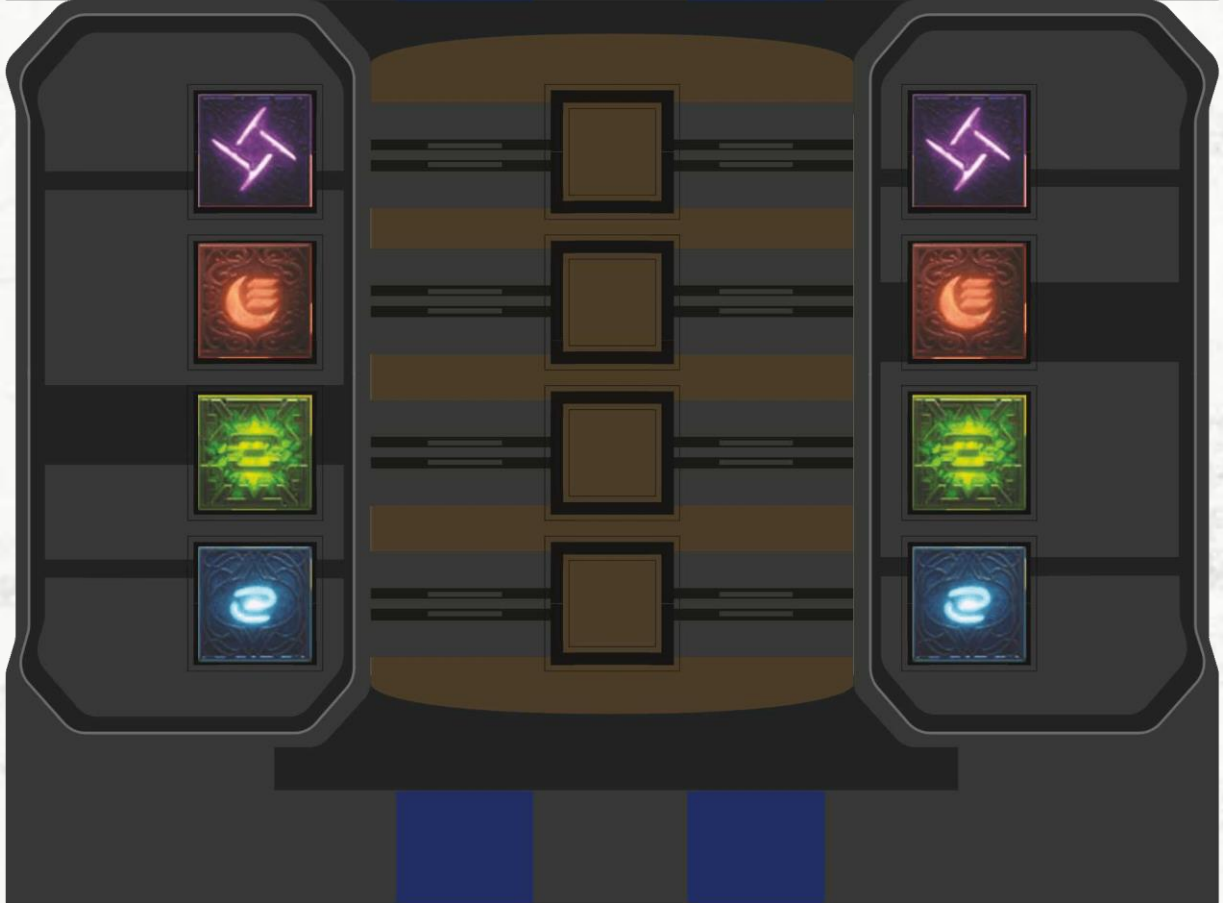
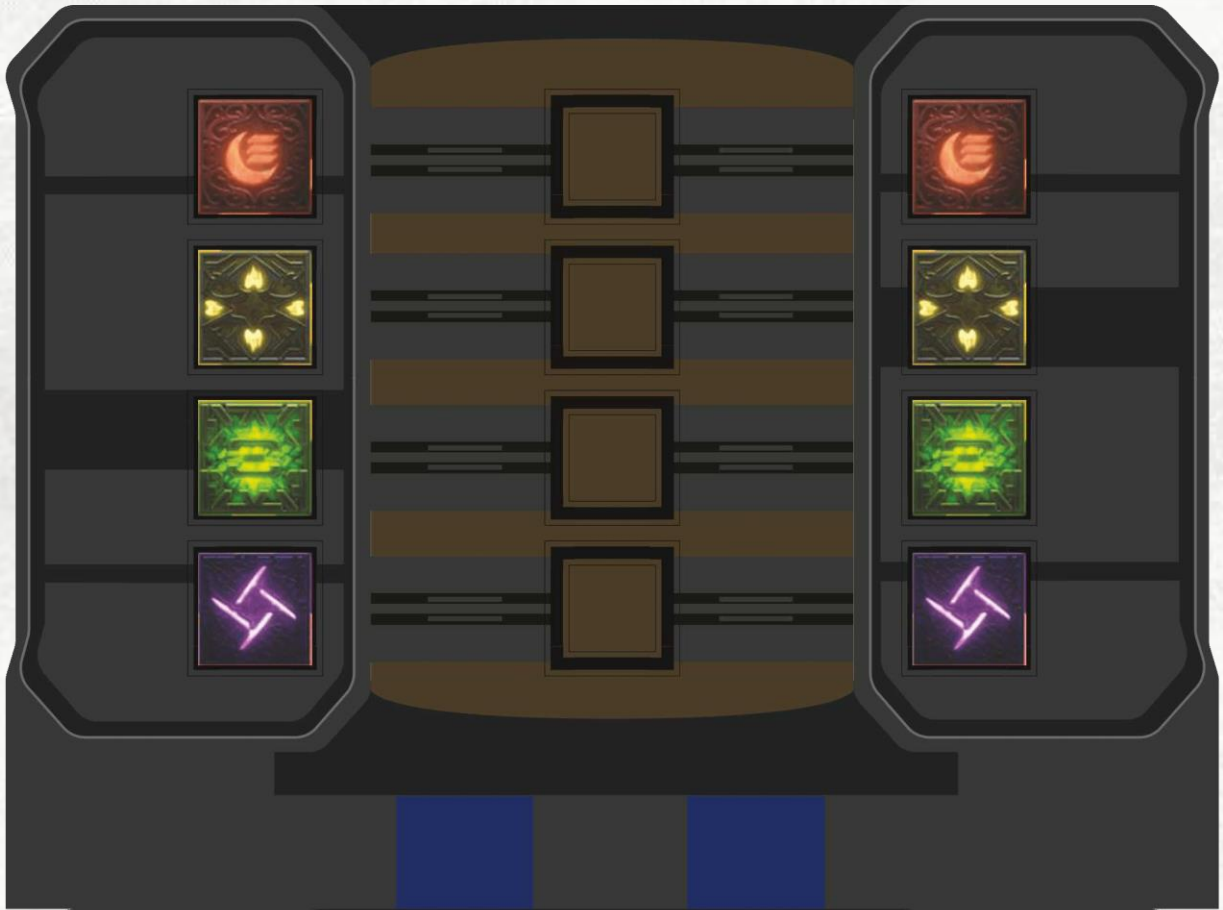
Fertigkeiten: Keine.

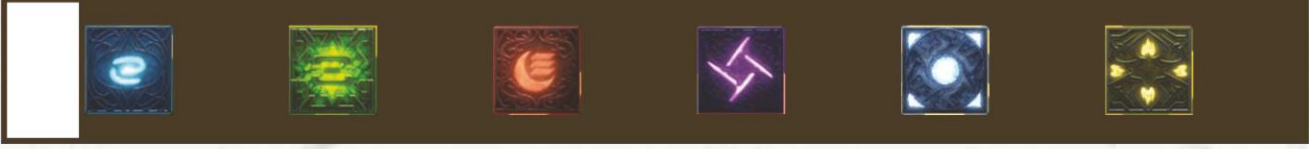
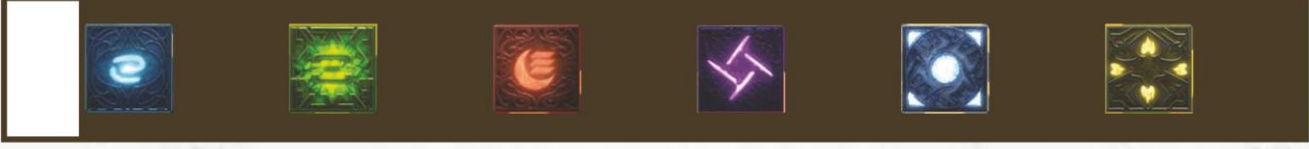
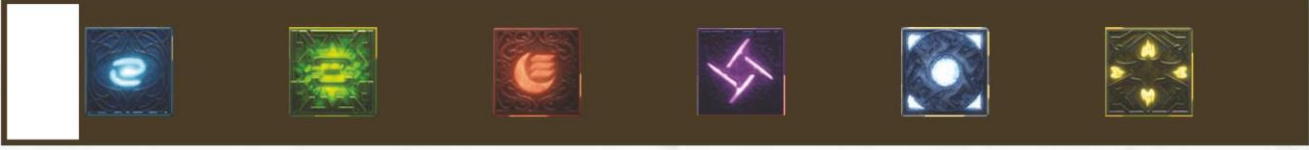
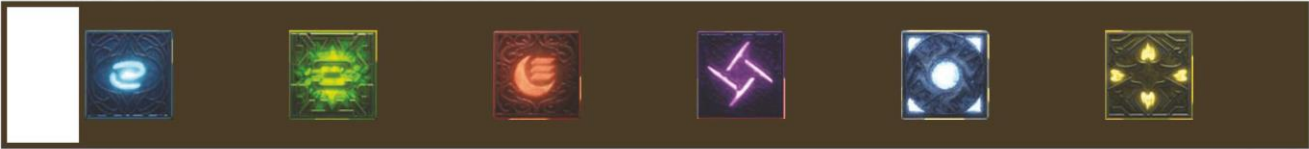
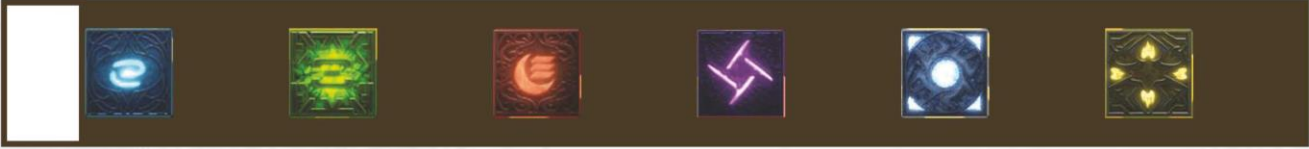
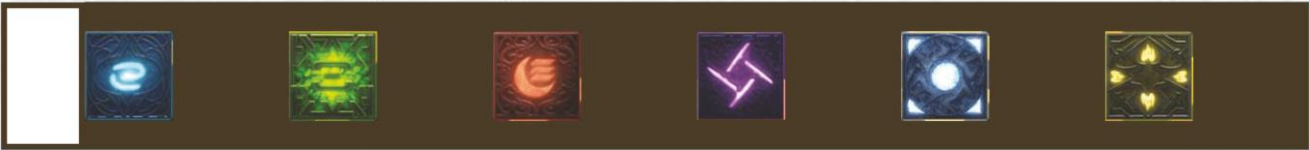
Talente: Antagonist 2 (Pro Talentrang wird die Schwierigkeit aller Kampfproben gegen den Charakter einmal aufgewertet.)

Sonderfähigkeiten: Selbstzerstörung (Kann sich außerhalb des Zuges selbst zerstören; diese Explosion fügt Zielen in Reichweite 5 Erschöpfung zu, Explosiv 3, der Schaden erhöht sich um 1 für jedes Ziel, das über das erste hinaus getroffen wird. Soa ist gegen diesen Schaden immun, verursacht aber bei den anderen Zielen zusätzlichen Erschöpfungsschaden.), Langsame Bewegung (Kann das Telekinese-Manöver nur einmal pro Runde verwenden.)

Ausrüstung: Keine.

Waffen: Keine.





STAR WARS AM RANDE DES IMPERIUMS ROLLENSPIEL

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

Auf dem abgelegenen Planeten Belsavis wurde ein uraltes Gefängnis entdeckt, das 24.000 Jahre lang versiegelt war. Tief im Inneren des Gefängnisses befindet sich die Ewige Kammer, die eine Gefahr birgt, die mächtig genug ist, um die gesamte Galaxie zu bedrohen. Bisher gab es nur Gerüchte über diese uralte Macht, die in Legenden als der Grässliche bezeichnet wurde.

Ein Imperiales Archäologen-Team ist bei der Ausgrabung des Gefängnis verschwunden. Das Imperium hat Agenten ausgesandt, um das Team zu finden und die Geheimnisse der Ewigen Kammer zu lüften. Die Rebellion versucht, diese Macht für sich zu nutzen, bevor das Imperium sie erreichen kann...

Ein großes Abenteuer beginnt ...

Design by Turamarth