

STAR WARS
AM RANDE DES
IMPERIUMS
DIE HAND DES TOTEN MANNES



ABENTEUER SKRIPT

**STAR
WARS**
ROLEPLAYING





STAR WARS
**AM RANDE DES
IMPERIUMS**

ROLLENSPIEL



ABENTEUERBUCH

INHALTSVERZEICHNIS

Einleitung	1	Zum Freefall	13
Zusammenfassung	1	Verflixt! Ein Hinweis!	22
Vorbereitung für die Sitzung	1	Gefährliche Entdeckungen	24
Ausführung des Abenteuers	2	Im inneren des Arah-Asteroidengürtels	25
Vorwort	4	Enthüllungen	32
Ungewöhnliche Ereignisse	6	Puh ... puh ... Piratengespenster!	33
Verpflichtungs-Überprüfung	7	Seid begrüßt, ihr Skorbut-Droiden	34
Die Bühne für ein Mysterium	7	Programm beenden	40
The Back Room	10	Anhang - Spielercharaktere	43
Und nun ... ein Sonderbericht ...	12		

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

DIE HAND DES TOTEN MANNES

Jüngste Angriffe auf Handelsschiffe im ARAH-SYSTEM haben die Handelsschiffe geplagt, aber das IMPERIUM schenkte dem keine Beachtung.

Überlebende der Angriffe beschreiben ein Phantom-Raumschiff, das die DUGAN'S HAND zu sein scheint, ein legendäres Piratenschiff, das vor fast drei Jahrhunderten verschwand.

Während Gerüchte über Geister durch die Medien sich verbreiten, kommen Schatzsucher aus der ganzen Galaxis in den Arah-Asteroidengürtel, in der Hoffnung, das Geheimnis der DUGAN'S HAND zu lüften ...

DIE HAND DES TOTEN MANNES

Die Hand des toten Mannes ist ein eigenständiges Abenteuer für das Rollenspiel **STAR WARS: AM RANDE DES IMPERIUMS**, das sowohl neue Spieler mit den Regeln vertraut machen als auch erfahrenen Spielern ein einzigartiges Abenteuer voller Geheimnisse und Ängste bieten soll. Es kann auch in eine bestehende Kampagne eingefügt werden, um eine Pause vom normalen Handlungsbogen einer Abenteurergruppe zu schaffen.

Enthalten sind sechs vorgenerierte Spielercharaktere, die bereits ein oder zwei Abenteuer "auf dem Buckel" haben und deren Fähigkeiten für dieses Abenteuer gut geeignet sind. Wenn die Spieler jedoch mit ihren eigenen Charakteren an den Tisch kommen möchten, können sie nach den Regeln für die Erstellung von Anfängercharakteren in **STAR WARS: AM RANDE DES IMPERIUMS** ihre eigenen erstellen. Das Abenteuer setzt die Verwendung der vorgenerierten Charaktere voraus, so dass von Spielern erstellte Charaktere eine Anpassung der Szenarien in Bezug auf die Verwendung von Obligation erforderlich machen können.

Die vorgefertigten Spielercharaktere sind eine Gruppe von Entdeckern und Schatzsuchern, die einem uralten Geheimnis auf der Spur sind, aber auf Schritt und Tritt von dunklen Mächten bedrängt werden, während sie ein altes Geheimnis lüften. Wenn du vorhast, als Spielleiter zu agieren, dann lies weiter. Du solltest das gesamte Abenteuer vor dem Start des Spiels durchlesen. Wenn du vorhast, in dem Abenteuer einen Helden zu spielen, dann **HÖRE JETZT MIT DEM LESEN AUF**, um das Abenteuer für dich und deine Gruppe nicht zu verderben. Wende dich stattdessen dem letzten Abschnitt des Abenteuers zu, in dem sich der Hintergrund der Spielercharaktere befinden.

ABENTEUERZUSAMMENFASSUNG

Bei Die Hand des toten Mannes handelt es sich um eine Gruppe von Helden, die einen der "Beschaffungszweige" einer bekannten Universität in den Kernwelten bilden, die den Weiten des Weltraums und den Mysterien der Vergangenheit trotzen, um Wissen und Reliquien von Ausstellungsqualität für ihre Schutzinstitution zu sammeln. Oft arbeiten sie "unter dem Radar" und sind darauf spezialisiert, sich in gefährliche Gegenden zu begeben und manchmal die örtlichen Gesetze und Bräuche zu umgehen, um die Geschichte zu erforschen und ihre Funde zurückzubringen.

Das Abenteuer beginnt zu einer Zeit ungewöhnlicher Ereignisse im Arah-System, wo die jüngsten Angriffe auf Schiffe in der Nähe des Arah-Asteroidengürtels galaxisweites Medieninteresse erregt haben. Überlebende behaupten, das angreifende Schiff sei ein Geisterschiff, die *Dugan's Hand*. Die *Dugan's Hand*, ein berühmtes Piratenschiff in den Tagen der Alten Republik, verschwand vor Jahrhunderten spurlos im Arah-Asteroidengürtel. Da die Spekulationen in den Medien im Überfluss vorhanden sind, hat die Universität die Gelegenheit genutzt und unsere Helden zur Erforschung des Arah-Asteroidengürtels und zur Entdeckung der Überreste von *Dugan's Hand* geschickt.

Die Gruppe wird Hinweise und die Geschichte hinter dem Schiff sowie die jüngsten Angriffe untersuchen müssen. In Wirklichkeit hat das Imperium innerhalb des Arah-Gürtels mit einem Bergbauunternehmen begonnen, um nach Oridiumerz zu suchen (für die Herstellung eines neuen Modells der Phantom TIE-Kampfschiffe), und hat ein Scharlatan-Schiff und die Legende von *Dugan's Hand* eingesetzt, um unerwünschte Besucher abzuschrecken. Doch die Dinge nahmen eine unerwartete Wendung für die Imperialen, als sie auf ein unbekanntes Schiff trafen, das ihre eigenen Streitkräfte innerhalb des Gürtels angriff.

Auf der Suche nach diesen Spuren werden die Helden schließlich eine verräterische Route durch den Asteroidengürtel wagen, um die Wahrheit zu finden - und möglicherweise die Geheimnisse eines längst verstorbenen Piraten und seines mysteriösen Untergangs aufdecken!

VORBEREITUNG FÜR DIE SITZUNG

Das Abenteuer "*Die Hand des toten Mannes*" ist so konzipiert, dass es in einer einzigen 4-5 stündigen Sitzung für eine erfahrene Gruppe von Spielern durchgeführt werden kann. Aber in einer Sitzung kann viel passie-



ren, also denke unbedingt über Folgendes nach und besprich zu Beginn des Spiels mit deinen Spielern eventuell notwendige Punkte.

PLANUNG FÜR DIE HEILUNG


Vorsichtige Spieler dürfen bis zum Ende des Abenteuers keine Wunden davontragen, aber wenn eine Heilung erforderlich ist, sollten die Charaktere Zugang zu Stimpacks (oder Notfall-Reparaturausrüstung) zur grundlegenden Heilung haben (die vorgefertigten Charaktere haben mehrere als Teil ihrer Standardausrüstung). Wenn eine umfassendere medizinische Versorgung erforderlich ist, sollte in Betracht gezogen werden, der Gruppe die Nutzung einer medizinischen Abteilung an Bord ihres Schiffes oder eine Reise zu einer professionellen Einrichtung zu ermöglichen. Solche Aktionen sollten jedoch Stunden der Zeit der Charaktere in Anspruch nehmen und sich möglicherweise auf den Ausgang des Abenteuers auswirken.

Eine während einer Szene erlittene Erschöpfung kann durch Widerstandskraft-Proben beseitigt werden, nachdem ein Charakter zehn oder zwanzig Minuten Ruhezeit hatte, um zu versuchen, sie abzuschütteln. Mehrere Stunden ohne Stress sollten die aktuelle Erschöpfung eines Charakters automatisch um die Hälfte reduzieren, und eine ganze Nacht Ruhe sollte alle Erschöpfungen beseitigen.

VERPFLICHTUNG

Würfle die Ergebnisse der Verpflichtung für die Gruppe vor Beginn der Sitzung, wie im **STAR WARS: AM RANDE DES IMPERIUMS** Grundregelwerk beschrieben. Zu Beginn des Abenteuers wird eine Verpflichtungstabelle zur Verfügung gestellt, die davon ausgeht, dass das Spiel mit einer Gruppe von sechs SCs gespielt wird. (Der Spielleiter sollte die Tabelle entsprechend der Gruppenzusammensetzung anpassen.) Begleitend zur Verpflichtungstabelle werden Konsequenzen für die vorgefertigten Charaktere vorgeschlagen, falls ihre Verpflichtung ausgelöst wird. Zusätzlich werden bestimmte Bereiche des Abenteuers Komplikationen erhalten, wenn eine bestimmte SC-Pflicht zu Beginn der Sitzung ausgelöst wird (wie in dem Textfeld für die Pflicht innerhalb des Abenteuers beschrieben). Wenn deine Spieler benutzerdefinierte SCs verwenden, solltest du diese Seitenleisten vor Beginn der Sitzung überprüfen und entsprechend anpassen.

SCHICKSAL

Zu Beginn der Sitzung wird ein Schicksals-Pool generiert, indem jeder Spieler aufgefordert wird, einen Machtwürfel  zu werfen.

AUSFÜHRUNG DES ABENTEUERS

Wenn du das Abenteuer "Die Hand des toten Mannes" durchliest, wirst du feststellen, dass mehrere Textfelder durchgehend eingefügt sind. Diese sind so gestaltet, dass sie dem Spielleiter Kontext und fertige Informationen liefern.

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.

Vorgelesener Text wird in einem Textfeld wie diesem angezeigt, und du wirst aufgefordert, diesen Text deinen Spielern vorzulesen.

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

AUSWIRKUNGEN DER VERPFLICHTUNG

Einige Szenen haben das Potenzial, komplizierter zu werden, wenn die Verpflichtung eines Spielercharakters ins Spiel kommt. Wenn die Verpflichtung eines bestimmten SC zu Beginn des Abenteuers ausgelöst

wird, dann können bestimmte Begegnungen und Interaktionen durch diese Verpflichtung modifiziert werden, was durch ein orangefarbenes Textfeld (wie unten zu sehen) vermerkt wird.

WIRKUNG DER VERPFLICHTUNG

- Änderungen an der Szene werden hier detailliert beschrieben.
- Dies kann ein Nachteil für Proben sein, die während der Szene durch den betroffenen Charakter oder die Gruppe vorgenommen werden.
- Es kann sich auch um eine Änderung der Haltung wichtiger NSCs oder um erhöhte Schwierigkeiten handeln.

REGELERINNERUNGEN

Manchmal kann eine Begegnung oder ein Szenario bestimmte Regeln beinhalten, an die man sich normalerweise nicht spontan erinnert. In Erwartung dessen wird das Abenteuer manchmal blaue Textfelder (wie unten zu sehen) enthalten, um schnelle Hinweise auf bestimmte Regeln zu geben, von denen wir erwarten, dass sie verwendet werden - damit du nicht in einem Buch wühlen musst.

SCHNELLE REGELZUSAMMENFASSUNG

- Anstatt wertvolle Zeit damit zu verbringen, dein Buch zu durchsuchen, findet der SL schnelle Zusammenfassungen der erwarteten Regeln für jede Begegnung.
- Diese Zusammenfassungen sind jedoch nicht als Ersatz für die richtigen Regeln gedacht, sondern sollen den SL lediglich daran erinnern, wie eine Regel funktioniert.
- Wenn du Zweifel hast, denke daran, auf der Seite des Spaßes zu sein! DU bist der SL, und deine Entscheidungen sollten so getroffen werden, wie es für deine Gruppe am besten ist.

TRIUMPH & VERZWEIFLUNG

Bei bestimmten Begegnungen und Szenen kann es vorkommen, dass du ein gelbes und rotes Textfeld findest (siehe unten). Dies repräsentiert vorgeschlagene Triumph- und Verzweiflungsergebnisse für die Szene. Denke daran: Während du, der SL, bestimmst, wie Verzweiflung ausgegeben wird, werden Triumph-Ergebnisse vom Spieler vorgeschlagen. Die aufgelisteten Triumph-Vorschläge sollten einfach solide Vorschläge darstellen, die du deinem Spieler anbieten kannst, wenn er sich schwer tut zu entscheiden, was er mit seinem Triumph machen soll.



- Triumphale Ergebnisse, die für den Begegnungsbereich und die Szene einzigartig sind, werden hier präsentiert, um deinen Spielern ein schnelles suggestives Instrument zur Inspiration zu bieten.



- Empfohlene Ergebnisse der Verzweiflung, die einzigartig für den Begegnungsbereich und die Szene sind, werden hier präsentiert, um dem SL vorzeitig kreative Optionen zu geben.

KARTEN DER BEGEGNUNG

Viele Begegnungen in "Die Hand des toten Mannes" werden von Karten begleitet, auf die in den Details der Begegnung Bezug genommen wird und die empfohlene Standorte von SCs, Bedrohungen und andere Merkmale der Begegnung detailliert aufzeigt. Ich erhebe auf die Richtigkeit keinen Anspruch. Die von mir erstellten Karten basieren auf meinem Verständnis oder dem, was ich an Informationen finden konnte.

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 „Die Hand des Toten Mannes“ lautet in der englischen Version „Dead Man’s Hand“ und ist eine Hand im Kartenspiel Poker. Die Hand besteht aus zwei Paaren Achten und Assen, jeweils von Pik und Kreuz. Der Geschichte nach wurde der Kartenspieler und Revolverschütze während eines Spiels getötet, der dieses Blatt in der Hand hielt.

Bei der Übersetzung gab es viele Begriffe, welche amerikanischen Ursprung waren. Es gab aber auch andere, die „Piraten-Slang“ verwendeten. Da ich selber keiner bin und meine Recherchen irgendwann an einem Ende waren, habe ich jene gängigen Übersetzungen verwendet, die am ehesten einen Sinn ergaben. Vielleicht gibt es den einen oder anderen Leser, der eine andere verwendet hätte. Am Ende kann ich nur sagen, ich habe es mit der Absicht gemacht, eine gute und stimmige Übersetzung zu geben. Das mag daher an mancher Stelle seltsam klingen, doch es in der englischen Version zu lesen, war oft nicht viel anders. Namen mit englischer Bedeutung habe ich absichtlich nicht übersetzt, da ich z.B. den Stationsnamen „The Back Room“ besser fand, als „Das Hinterzimmer“. Ich habe sie als Eigennamen betrachtet und daher belassen.

Das Kartenmaterial wurde von mir komplett neu erstellt, da ich meiner Linie treu bleiben wollte, dies immer aus eigener Feder in die Abenteuerbücher einzuarbeiten.

Der Aufbau des Abenteuers wurde in der englischen Version ohne die übliche Aufteilung (Episode/Akt) geschrieben, was mich sehr störte. Da ich persönlich es übersichtlicher finde, wenn eine Geschichte in drei Teile abgebildet wird - beginnend mit der Einleitung und Einführung der Abenteuer in die Geschichte; folgend der Hauptteil und Aufbau zum Finale; sowie der Schluss, in dem die Helden sich der Hauptbedrohung stellen und – hoffentlich – erfolgreich das Abenteuer beenden. Diese Unterteilungen werden meist in Akten dargestellt. Diese wurden von mir hinzugefügt, was nichts am Inhalt oder dem Geist des Abenteuers ändert.

Das Abenteuer, sollte es nicht als One-Shot gespielt werden, benötigt ein wenig mehr an Vorbereitung. Die Verpflichtungen und manche Auslöser sind auf die vorgefertigten Charaktere geschrieben. Es wird daher notwendig sein, dies so an seine Spieler anzupassen, damit manche Ereignisse nicht fremd oder eigenartig erscheinen, wenn die Verpflichtungen nicht gleich sind. Eine Möglichkeit, eventuell beide Varianten zu verbinden wäre, dass die Spieler aus anderen Gründen sich von den vorgefertigten Charakteren anheuern lassen und diese begleiten. Manche der Auslöser, welche an einem Charakter gebunden sind, könnten mit bereits vorhandenen Spielerverpflichtungen übereinstimmen. So oder so, braucht dieses Abenteuer ein wenig Vorbereitung.

Nun aber viel Spaß mit dem Abenteuerband!





UNGEWÖHNLICHE EREIGNISSE

„ ... einen Auftrag anzunehmen bedeutet immer ein Risiko. Und je zwielichtiger der Auftraggeber, desto größer die Probleme ...“

- Han Solo, Schmuggler und Captain des Rasenden Falken

STAR WARS

DIE HAND DES TOTEN MANNES

Jüngste Angriffe auf Handelsschiffe im ARAH-SYSTEM haben die Handelsschiffe geplagt, aber das IMPERIUM schenkte dem keine Beachtung.

Überlebende der Angriffe beschreiben ein Phantom-Raumschiff, das die DUGAN'S HAND zu sein scheint, ein legendäres Piratenschiff, das vor fast drei Jahrhunderten verschwand.

Während Gerüchte über Geister durch die Medien sich verbreiten, kommen Schatzsucher aus der ganzen Galaxis in den Arah-Asteroidengürtel, in der Hoffnung, das Geheimnis der DUGAN'S HAND zu lüften ...

EPIISODE I: UNGEWÖHNLICHE EREIGNISSE

VERPFLICHTUNGS-ÜBERPRÜFUNG

Zu Beginn des Abenteuers hat die Gruppe insgesamt einen viel höheren Verpflichtungswert als normalerweise erwartet. Dies repräsentiert die extrem schmutzige Vergangenheit der SCs und den ständigen Umgang der Gruppe mit der Unterwelt. Würfel vor Beginn der Sitzung mögliche Verpflichtungseffekte in der folgenden Tabelle. Da es sich um ein vorab geschriebenes Abenteuer handelt und eine Verpflichtung höchstwahrscheinlich ausgelöst wird, wird dem SL empfohlen, während des gesamten Abenteuers die Verpflichtungs-Textfelder zu verwenden, die sich auf die Erzählung der Geschichte auswirken, anstelle typischerer Verpflichtungseffekte (z.B. reduziertes Belastungslimit).

VERPFLICHTUNGS-TABELLE AKT 1 - AKT 3

Wert	Art der Verpflichtung	Betroffener Charakter
01 -15	Sucht	Garner Rel
16 - 25	Schulden	Nukri Sandor
26 - 40	Familie	Slussk
41 - 55	Krimineller	Dr. Jessa Moro
56 - 65	Verrat	Jek Tassom
66 - 75	Kopfgeld	R2-F4 „Whistler“

VORGESCHLAGENE VERPFLICHTUNGSEFFEKTE

Liegt deine Verpflichtungsüberprüfung über das Gesamtlimit der Gruppe, treten für das Abenteuer keine besonderen Verpflichtungseffekte auf. Wenn jedoch die Verpflichtung eines SCs ausgelöst wird, verweise an den entsprechenden Stellen in der Geschichte auf die speziellen Verpflichtungs-Textfelder, die sich auf diesen SC beziehen.

DIE BÜHNE FÜR EIN MYSTERIUM

Bevor das Abenteuer beginnt, muss der SL die Bühne und die Geschichte für die Gruppe vorbereiten. Die Universität und Auftraggeber der Gruppe hat ihnen eine ungewöhnliche Aufgabe gestellt: die Überreste eines lange verschwundenen Piratenschiffs, *Dugan's Hand*, aufzuspüren. Vor Beginn des Abenteuers wurde der Gruppe ein Standarddossier mit den folgenden bekannten Details übermittelt:

- Vor 8 Wochen begann eine Serie von brutalen Angriffen auf Handelsschiffe im Arah-Gürtel. Die meisten dieser Angriffe ließen niemanden am Leben, aber ein Überlebender wurde gerettet, bevor er in einer Krankenstation an seinen Wunden starb. Mit seinen letzten Worten sprach er von einem Schiff mit Piratenmarkierungen, das "aus dem Nichts" auftauchte und ohne Vorwarnung ihr Schiff mit anhaltendem Turbolaserfeuer zerstörte, bevor es so mysteriös verschwand, wie es aussah.
- In den letzten 4 Wochen haben die Angriffe jedoch an Häufigkeit zugenommen und mehrere Überlebende hinterlassen.
- Diese Überlebenden haben ähnliche Geschichten von einem so genannten "Geisterschiff" erzählt, das aus dem Nichts auftauchte. Sie waren auch in der Lage, die Markierungen und die Silhouette des Schiffes zu beschreiben, und Aufzeichnungen deuten darauf hin, dass ihre Beschreibungen mit



den bekannten Markierungen und dem Fabrikat der *Dugan's Hand* übereinstimmen, einem berühmten Piratenschiff, das vor fast 300 Jahren spurlos im Arah-Gürtel verschwand.

- Der Handelsverkehr durch und um den Gürtel ist fast zum Erliegen gekommen, und Nachrichtenagenturen und Reporter haben die Geschichte, die in der ganzen Galaxie Schlagzeilen macht, aufgegriffen. Skeptiker bestehen darauf, dass moderne Räuber sich als die längst toten Piraten tarnen, während "wahre Gläubige" darauf bestehen, dass der abscheuliche Pirat Dugan mit seiner geisterhaften Besatzung aus dem Jenseits zurückgekehrt ist!
- Die Universität glaubt natürlich nicht an irgendwelche übernatürlichen Vorkommnisse, will aber zuschlagen, solange das Eisen heiß ist - und hat die SCs losgeschickt, um die Überreste von *Dugan's Hand* ausfindig zu machen, die sich ihrer Meinung nach irgendwo im Asteroidengürtel befinden müssen, wo sie verschwunden ist.
- Das Auffinden der Reliquie eines Schiffes (oder von Teilen davon) wäre eine spannende Ausstellung und würde der Universität helfen, aus dem gegenwärtigen Medienrummel Kapital zu schlagen.

Der SL sollte sicher sein, dass er die oben genannten Details den Spielern zu Beginn des Spiels mitteilt, um die Bühne für ihr Abenteuer und die erwarteten Aufgaben angemessen zu gestalten. Die SCs können jedoch einige zusätzliche Fragen haben. Verwende die folgenden Abschnitte als Anleitung für die Erzählung.

EINZELHEITEN DES AUFTRAGS

Wenn die Gruppe söldnerisch genug ist, um sich über ihre Bezahlung für den Job zu streiten, sollte der SL deutlich machen, dass die Gruppe ihre Standard-Genesungsgebühr erhalten würde, es sei denn, es wird ein massiver Fund (z.B. ein vollständig intaktes Schiff) zur Universität gebracht. Die Universität wird dem Team wahrscheinlich 1000 Credits für bisher unbekannte historische Daten zahlen und zwischen 2000 und 4000 Credits für ausstellungswürdige Artefakte, wie z.B. Schiffsteile oder Ausrüstung aus dieser Zeit. Sollten die SCs das vollständige Wrack der *Dugan's Hand* (falls es existiert) lokalisieren und bergen; die Universität hat dem Team einen extrem hohen Bonus von 15.000 Credits versprochen.

DER DANTUS SEKTOR (ARAH-SYSTEM)

Einige solide Wissensüberprüfungen durch einen SC können die Gruppe in viele Details über das Arah-System und seinen berühmten Asteroidengürtel einführen. Ein SC kann eine **mittelschwere** (◆◆) **Wissens-Probe (Altes Wissen oder Äußerer Rand)** mit ✨ durchführen, die zeigt, dass das Arah-System der Dantus-Sektor des Äußeren Rand ist und keine bewohnbaren Planeten oder zivilisierten Lebensformen hat. Es ist jedoch eine Raumstation in Betrieb, ein Ort namens *The Back Room*, der als Tank- und Versorgungshafen für Händler dient, die das System durchqueren.

Jeder ✨ auf die Probe kann ausgegeben werden, um eine der folgenden zusätzlichen Informationen zu erhalten:

- Das Arah-System ist für Händler (und einige sagen Schmuggler) von strategischem Nutzen, da es zwischen 2 kleineren Hyperraum-Handelsrouten liegt. Gewagte Piloten, die bereit sind, den Hyperraum im System zu verlassen, können manuell durch den riesigen und gefährlichen Asteroidengürtel navigieren und dann wieder in den Hyperraum eintreten, wodurch eine Woche Reisezeit durch diesen Sektor eingespart wird.
- Gerüchte besagen, dass *The Back Room* mehr als eine einfache Tank- und Versorgungsstation ist, sondern auch ein ziemlich aktiver Schattenhafen für Schmuggler. Infolgedessen steht das System auf der "Sperrliste" des Imperiums, auch wenn es weit außerhalb des imperialen Raumes bleibt.
- Der Besitzer der *The Back Room* ist ein männlicher Mensch namens Navin Brody, der angeblich eine Vorliebe für grobe Witze und feinen corellianischen Brandy hat (die SCs könnten dieses Wissen für einen ■ über Interaktionen mit Navin nutzen).



Sollten die SCs bei einer erfolgreichen Probe einen ⚔ erwürfeln, können sie sich auch daran erinnern, dass Navin Brody die Station vor etwa 4 Monaten zum Verkauf angeboten hat - aber seit Beginn der Angriffe jedes Kaufangebot abgelehnt hat.

DUGANS HAND

Einer oder mehrere der SCs könnten auch Details über den Piraten Dugan oder sein Schiff recherchieren wollen, bevor sie in das Arah-System gelangen. Ein SC kann eine **mittelschwere (◆◆) Wissen (Altes Wissen)** oder **Wissen (Unterwelt) -Probe** mit einem ✨ ablegen, der zeigt, dass Dugan in den Tagen der Alten Republik ein berühmter Pirat war und sein Schiff vor fast 300 Jahren in der Nähe des Arah-Asteroidengürtels spurlos verschwand.

Jeder 🗣 auf die Probe kann ausgegeben werden, um eine der folgenden zusätzlichen Informationen zu erhalten:

- Dugans Schiff, die *Dugan's Hand*, war zu seiner Zeit ein hochmoderner Schlachtkreuzer.
- Dugan war der Beste der Besten, und er und seine Männer waren stolz auf das Bild des "edlen Räubers" und den Mythos der klassischen Piraterie; sie genossen es, Überlebende ihrer Angriffe zurückzulassen, um "die Geschichte zu erzählen" und ihre Legenden zu verbreiten.

UND WENN ... ?

Einige SCs könnten eine Computertechnik-Probe vorschlagen, um die oben genannten Daten im Holonet zu recherchieren, und das ist völlig akzeptabel und liegt im Ermessen des SL. Aber wenn die Gruppe mit den vorgenerierten Charakteren spielt, sollten Sie sich bewusst sein, dass diese Charaktere auf klassische Forschung und Wissensfertigkeiten ausgerichtet sind - und diese Art von Forschung sollte vom SL gefördert werden.

Es ist durchaus möglich (und wahrscheinlich), dass sich deine Spieler zu Beginn des Abenteuers nicht entscheiden, eine dieser Überprüfungen vorzunehmen. Das ist in Ordnung, da sie später die Möglichkeit haben werden, diese Details zu erfahren. Aber wenn ein Spieler sich entscheidet, diese Überprüfungen zu fortgeschrittenen Zeitpunkten des Abenteuers vorzunehmen, sei flexibel, aber ziehe in Erwägung, ihn zu bitten, auf sein Schiff zurückzukehren, wo er Zugang zu Forschungsmaterialien hat.



THE BACK ROOM

Sobald die Spieler informiert und bereit sind, beginnt das Abenteuer mit dem Schiff der Gruppe, *Dark Raider*, das am Rande des Arah-Asteroidengürtels aus dem Hyperraum springt. Lies der Gruppe das Folgende vor, oder beschreibe die Szene mit deinen eigenen Worten:

Die erste Aufgabe der Gruppe wird eine einfache soziale Begegnung sein, um zu versuchen, einen Anlegeplatz an Bord der *Back Room* zu bekommen. Wenn die Gruppe die Station für die Andockfreigabe anfährt, wird sie sofort vom Hafenmeister informiert, dass die Station voll ist, aber sie können sich gerne in die Warteschlange einreihen, bis ein Liegeplatz frei wird (es sind 10 Schiffe vor ihnen). Die SCs können sich natürlich dafür entscheiden, mit ihm zu verhandeln. Denke daran, dass diese Außenstation weit außerhalb des imperialen Raumes liegt; daher werden nicht nur Bestechungsgelder fast erwartet, sondern das Herumwerfen von Rang und Gewicht der "Kernsysteme" hat hier draußen am Rand auch wenig Bedeutung.

Die Gruppe kann versuchen den Hafenmeister mit einer Vielzahl von entgegengesetzten Einfluss-Proben zu bestechen, solange sie die Erzählung rechtfertigen können. Verhandlungen sollten so wenig wie möglich einer Rechtfertigung bedürfen, da es sich um eine einfache Bestechung handeln würde; hingegen eine Führungsqualität-Probe aufgrund der Art der Station und der Haltung des Hafenmeisters zusätzlich einen ■ in ihrer Schwierigkeit hat.

Fertigkeit

Einschüchterung
Charme
Täuschung
Führungsqualität
Verhandeln

Schwierigkeit



- Jede ☞ erhöht den Bestechungsbetrag um 20 Credits.
- Ein ☜ bei einer erfolgreichen Prüfung eliminiert jegliche Kreditkosten.
- Eine ☞ bei einer erfolgreichen Probe bedeutet, dass der Hafenmeister das Schiff der Gruppe andockt, dafür aber dummerweise ein anderes Schiff aus der Schlange drängt (und den Kapitän darüber informiert, dass sein Platz vom Schiff des SC eingenommen wurde). Dies könnte später, in der *Freefall Cantina*, schwerwiegende Folgen haben und zu einer Konfrontation mit dem verärgerten Kapitän und seiner Mannschaft führen!

Mit einem vertrauten Ruck verlässt euer Schiff den Hyperraum in das entfernte Arah-System. In der Ferne seht ihr den berüchtigten und ausgedehnten Asteroidengürtel, der sich bis in die Schwärze erstreckt, vorbei an der Reichweite eurer Sensoren und eurer Augen. Vor euch liegt die ungewöhnliche Form des einzigen Zivilisationspunktes im System, des "Back Room", einer Raumstation, die in und um einen großen Asteroiden herum gebaut zu sein scheint, der vor sehr langer Zeit aus dem Gürtel gezogen wurde. Uralte, in die Oberfläche gehauene Flugbuchten werden von einem großen Andockring überholt, der mit mehreren dünnen Speichen um den Fels herum verankert ist.

Was ihr nicht erwartet habt, war das plötzliche Dröhnen des Funkverkehrs und der Sensorsignale um euch herum. Diese abgelegene Station und dieses System wird von Dutzenden von Schiffen heimgesucht, die sich auf dem Weg zum "The Back Room" befinden, einige davon in einer scheinbaren Schlange zum Andocken. Ein kurzer Blick auf die Szene lässt euch innehalten; es ist unmöglich, dass es auf dieser kleinen Station genügend Liegeplätze gibt, um all diese Schiffe anzudocken...

Unabhängig von der Probe bedeutet ein ✨, dass der Hafenmeister der *Dark Raider* sofort einen Platz für eine Bestechung von 100 Credits gibt, aber die Ergebnisse der Erzählwürfel werden diesen Betrag entsprechend ändern:

- Jeder ☞ reduziert den Bestechungsbetrag um 20 Credits.

Sollte die Gruppe diese Prüfung ▼ nicht bestehen, sitzt sie vor der Station fest. Der Hafenmeister teilt ihnen mit, dass es etwa 12 bis 24 Stunden dauern wird, bis sie einen Liegeplatz bekommen können. Die Gruppe kann nicht so lange warten - aber es gibt unternehmungslustige Stationsmitarbeiter, die einen "Shuttle-Service" von der Station zu Schiffen betreiben, die sich entschieden haben, für nur 40 Credits einfach im entfernten Orbit der Station zu bleiben (und sich dabei auf automatische Sicherheitstriebwerke oder ein zurückbleibendes Besatzungsmitglied verlassen, um den Orbit zu halten). Wenn die Gruppe diese Option akzeptiert, wird einfach die Rückkehr zu ihrem Schiff zu einem langwierigen und unbequemen Prozess machen (Nachforschungen, die außerhalb des Schiffsarchivs durchgeführt werden, werden zu jeder Überprüfung ■ hinzufügen).




ANKUNFT AN DER ANLEGERBUCHT


Wenn es der Gruppe gelingt, einen Liegeplatz zu gewinnen, legen sie in einer sehr überfüllten Bucht an, in der 7 weitere Schiffe untergebracht sind (es gibt mehrere solcher Buchten entlang des Rings der Station). Dutzende von Menschen und Außerirdischen schwirren umher, und die Gruppe sollte in der Lage sein, ein paar einigermaßen bekannte Gesichter und Schiffe zu erkennen: die von anderen Schatzsuchern (nicht annähernd vom Kaliber der Gruppe). Es besteht die Möglichkeit, dass die Gruppe nach auffälligen Dingen oder einer echten Konkurrenz sucht. Lies der Gruppe das Folgende vor, oder beschreibe die Szene mit deinen eigenen Worten:

Eure Zugangsrampe wimmert, während sie sich langsam öffnet und die belebte Andockbucht freilegt. Es ist klar, dass diese Station nicht über die Mittel verfügt, um so viel Verkehr zu bewältigen, denn ihr seht zwei ausgezehrt aussehende Dockarbeiter, die sich herum hetzend abmühen, die Kabel zu verbinden, aufzutanken und zu warten, inmitten einer Menge lauter Reisender, die miteinander plaudern und aufgeregt Grüße und Klatsch austauschen.

Gib der Gruppe die Möglichkeit, individuelle Wahrnehmungs-Proben (oder Gruppen-Proben) mit mittelschweren Schwierigkeitsgrad mit einem Komplikationswürfel für die überfüllte Natur der Bucht durchzuführen (◆◆■). Ein ✨ ermöglicht es ihnen, das Schiff eines großen Rivalen sofort zu erkennen: Beloche. Ein schleimiger Twi'lek-Professor, der zum Grabräuber wurde und für seine brutale Taktik und Söldner-Art bekannt ist. Die Gruppe hatte in der Vergangenheit als häufiger Konkurrent Kontakt mit ihm. Es gibt viel Feindseligkeit zwischen der Gruppe und Beloche, und dies könnte zu einem späteren Konflikt führen. (Wenn die Gruppe die vorgenerierten Spielercharaktere verwendet, hat Jek Tassom auch eine persönliche Geschichte mit Beloche, die mit seiner Verpflichtung verbunden ist.)

GRUPPEN-FÄHIGKEITS-PROBEN

- Wenn die Gruppe als Ganzes Prüfungen durchführt, kann der SL eine einzige Probe fordern, die den höchsten relevanten Fähigkeitsrang und das höchste Merkmal in der Gruppe kombiniert.
- Für die Wahrnehmungs-Proben (bei Verwendung der vorgenerierten SCs) würde die Gruppen-Wahrnehmungs-Probe    lauten (unter Verwendung von Nukris List-Wert von 3 und Whistlers Wahrnehmungsrang von 2).

Ein beliebige Menge von  auf die Probe kann auch ausgegeben werden, um ein anderes ungewöhnliches Schiff zu bemerken; ein kleines Nachrichten-Shuttle, das mit zahlreichen externen Sendeschüsseln ausgestattet und mit dem Logo von INN, dem Imperial News Network, geschmückt ist. Es scheint, dass sich wahrscheinlich auch ein INN-Reporter an Bord der Station befindet. (Dies wäre Renee Wazertiz, deren Mission und Motive im Abschnitt *Freefall* des Abenteuers ausführlich beschrieben sind).

VERPFLICHTUNGSEFFEKT - SLUSSK

Wenn Slussk's Verpflichtung zu Beginn des Abenteuers ausgelöst wurde:

- Eine Gruppe von Trandoshanischen-Schatzjägern wird ihn in der Bucht erkennen und Anstoß an der "Ketzerei" seiner Familie nehmen.
- Nachdem die Gruppe ihr Schiff verlassen hat, werden sie versuchen, es zu sabotieren - was zu einer notwendigen Reparaturzeit von 1 Stunde führt, bevor das Schiff die Station verlassen kann (was sehr problematisch werden kann ...)

ERKUNDUNG DER STATION

Die *Back Room* ist sehr alt und sehr klein (für eine Raumstation), und seine einzigen Verteidigungsmöglichkeiten sind ein Magnetschild zur Abschreckung streuender Asteroiden und ein Paar Quad-Laser-Türme. Abgesehen vom Andockring sind die einzigen Strukturen, die in die Asteroidenfassade des Hauptteils der Station eingebaut sind, ein paar Frachtlager, ein Technikraum, eine Kommandozentrale, spärliche Unterkünfte für das Stationspersonal und die *Freefall Cantina* - eine Cantina für Reisende, die von Navin Brody bewirtschaftet wird.

UND NUN ...

EIN SONDERBERICHT ...

Die Gruppe mag misstrauisch sein, dass es auf der Station eine Korrespondentin des Imperial News Network gibt, aber wenn sie ihr begegnen oder die Angelegenheit untersuchen, sollten einige Details etwas "daneben" erscheinen. Renee Wazertiz ist eine schöne menschliche Frau und eine bekannte Feldreporterin und Korrespondentin für das INN (einige der Gruppe könnten sie als ein halbwegs berühmtes Gesicht aus dem Holonet erkennen). Aber sie ist im Arah-System auf sich allein gestellt, ohne Produktionsteam oder sonstige Unterstützung.



In Wahrheit (aufgrund der imperialen Operation im Asteroidengürtel, die den SCs noch nicht bekannt ist), haben Renees Vorgesetzte bei INN ihr befohlen, nicht über diese Geschichte zu berichten und sie in Ruhe zu lassen, aber sie haben offensichtlich nicht erklärt, warum. Als idealistische und unerschrockene Reporterin konnte sie es nicht lassen und nahm allein ein Übertragungs-Shuttle und machte sich auf den Weg, um die Wahrheit aufzudecken. Sie ist eine ausgezeichnete Reporterin und verfügt über eine große Menge an Informationen, die sie bereits aufgedeckt hat.

RENEE WAZERTIZ (INN KORRESPONDENTIN) [RIVALE]



Werte:

Rasse: Mensch (w)

Fertigkeiten: Charme (●●●◆), Computertechnik (●●◆◆), Coolness (●●◆◆), Körperbeherrschung (●●◆◆), Verhandeln (●◆◆◆), Wahrnehmung (●●●◆), Wissen (Kernwelten) (●●◆◆), Wissen (Altes Wissen) (●●◆◆).

Talente: Keine.

Fähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Keine.

Waffen: Keine.

Renee kann schnell eine Verbündete der Gruppe werden, wenn sie bereit sind, "ihr ein Exklusivinterview zu geben", und sie wird gerne all ihr Wissen und ihre Forschung mit ihnen teilen (sie kennt bereits alle Details, die die Gruppe an Bord der Station aufdecken könnte). Aber als Gegenleistung dafür - wird sie darauf bestehen, sie auf ihrer Reise zu begleiten. Sie stellt auch die Möglichkeit einer Bedrohung dar, wenn es darum geht, die SCs über das Holonet aufzudecken. Dies kann sich auch über ausgelöste Verpflichtungseffekte für bestimmte vorgenerierte SCs manifestieren. (In Wahrheit wird das Imperium niemals erlauben, dass ihre Geschichte gesendet wird, aber weder sie noch die Gruppe wissen das).



Wenn das Abenteuer so abläuft, wie es geschrieben steht, wird die Gruppe Renee zum ersten Mal in der *Freefall Cantina* treffen, aber der SL sollte sich frei fühlen, sie als interessante Wendung in das Abenteuer einzufügen, wo immer es angebracht ist - vor allem, wenn die Gruppe ohne jegliche Hinweise feststeckt. Renee ist in einen schicken Hosenanzug gekleidet und wird immer vom Holorecorder-Droiden des Übertragungs-Shuttles begleitet.

ZUM FREEFALL

Die Gruppe ist willkommen, mit bekannten Gesichtern zu sprechen und im gesamten Andockring Gerüchte und Informationen zu sammeln, aber die meisten Leute werden ihnen sagen, dass die wichtigsten Neuigkeiten und Gespräche in der *Freefall Cantina* stattfinden, dem einzigen Ort im *Back Room*, wo man etwas trinken oder essen kann. Gegenwärtig hat die Gruppe nur sehr wenige Details und muss mehr über diese "Piratenangriffe" wissen, damit sie ihre Mission fortsetzen kann. Es sollte betont werden, dass dies wahrscheinlich der beste Ort dafür ist.

Die *Freefall Cantina* befindet sich im Zentrum des Asteroiden und verfügt über sehr alte und teilweise funktionstüchtige Gravitationsgeneratoren, die der Besitzer zum Bestandteil der Bar gemacht hat. Die gesamte Cantina hat eine sehr geringe Schwerkraft, was ihren Charme und ihren Reiz zu verstärken scheint. Die Cantina ist voll mit Menschen und scheint sofort ein guter Ort zu sein, um Informationen zu sammeln. Sie ist aber auch der Schauplatz für mehrere mögliche Begegnungen mit Beluche und dem INN-Reporter (oder einem verärgerten Schiffskapitän und seiner Mannschaft, wenn die Gruppe eine 🍀 auf ihre Einflussnahme-Probe gewürfelt hat, um an Bord der Station zu gehen). Lies der Gruppe das Folgende vor oder beschreibe die Szene mit deinen eigenen Worten:

Die "Freefall Cantina" ist wie kein anderer Ort, an dem ihr jemals gewesen seid, und ihr könnt sofort erkennen, woher sie ihren Namen hat. Die Gravitationsgeneratoren der Cantina scheinen nur teilweise funktionsfähig zu sein. Während ein anderer Besitzer sie vielleicht reparieren ließ, scheint der jetzige Besitzer sie in das Thema des Ortes integriert zu haben.

Ein komisch dicker und schmuddeliger Barkeeper lächelt enthusiastisch, als er eine hochlippige Tasse füllt und mit dem Handgelenk schnippt, um sie mit einem einzigen Schwung 3 Meter die Bar für einen wartenden Kunden hinunter zu befördern, während Dutzende durstiger Raumfahrer in der geringen Schwerkraft leicht auf ihren Fußballen hüpfen und sich drängeln, um Getränke zu bestellen. Der Platz ist voll, bis auf eine stillgelegte Tanzfläche, die von einem früheren Leben in dieser Trinkhöhle erzählt.

Dutzende von Grenzgängern und anderem Gesindel lachen lauthals und betreiben Schattenhandel in aller Deutlichkeit, während die Intensität um ein Paar Sabak-Tische aufblüht, die in der Nähe des Zentrums der Einrichtung stehen. Nicht weit entfernt von einer Reihe von Waffenschränken, die von einem bewaffneten, aber einsamen Türsteher an der Eingangstür beaufsichtigt wird.

Er schaut euch kurz an und zeigt dann feierlich auf ein Schild an der Wand, das in Aurebesh und Huttisch geschrieben ist und auf dem zu lesen ist:

"Alle Kunden sind verpflichtet, ihre Waffen abzugeben. Keine Ausnahmen. Bitte amüsieren Sie sich."

WAFFENÜBERPRÜFUNG

Die einzige scheinbare Regel in der Cantina ist ziemlich klar: Keine Waffen! Aber die Cantina

MEINE ART VON ORT

Die zahlreichen Raumfahrer und Schatzjäger in der Cantina sind alle aus demselben Grund hier: die Dugan's Hand. Einige glauben, dass die Geistergeschichten wirklich wahr sind, aber andere glauben, dass eine unternehmungslustige Gruppe Dugans Schiff und das Versteck des Schatzes gefunden hat, und sie wollen einsteigen. SCs können sich frei in der Cantina bewegen und Informationen und Gerüchte über die Angriffe und über Dugan's Hand sammeln.

Dies kann durch einen **mittelschwere** (◆◆) **Straßenwissens-** oder **Charme-Probe**, einer **einfachen** (◆) **Verhandlungs-Probe** mit einem Aufwand von 50 Credits oder andere Proben - die vom SL vorgegeben werden - erreicht werden. Ein ✨ bei einer Probe wird, wie unten angemerkt, eine Information enthüllen, wobei jeder

stellt den Gästen kostenlose Waffenschränke zur Verfügung, in denen sie ihre Ausrüstung verstauen können, wobei sie ihre Waffen mit einem Passwortsicherheitspad einschließen können. Der Türsteher macht seine Arbeit und lässt niemanden mit sichtbar getragenen Waffen in die Bar gehen, aber es gibt reichlich Gelegenheit für einen SC, eine einzige Waffe an seiner Person zu verstecken.

Das Verstecken einer Waffe erfordert eine Infiltrations-Probe, wobei die Schwierigkeit durch die Erschwernis der Waffe erhöht wird:

Waffen-Erschwernis	Schwierigkeit
Erschwernis 0-1	
<ul style="list-style-type: none"> Vibromesser Blaster-Pistole 	◆◆
Erschwernis 2	
<ul style="list-style-type: none"> Schwere Blaster-Pistole Schlagstock 	◆◆◆
Erschwernis 3	
<ul style="list-style-type: none"> Blaster-Karabiner Vibroschwert 	◆◆◆◆
Erschwernis 4+	
<ul style="list-style-type: none"> Vibroaxt Blaster-Gewehr 	◆◆◆◆◆

ZIEHEN EINER VERBORGENEN WAFFE

Der SL sollte sich frei fühlen, das einfache Ziehen einer richtig verborgenen Waffe einzuschränken:

- Erwäge die Regel, dass das Ziehen einer verborgenen Waffe, eine vollständige Aktion erfordert (oder vielleicht ein vollständiges Manöver für einen Charakter mit dem Talent des Schnellziehens).
- Mehrfacher ✨ oder ein ⚡ auf der Probe, um die Waffe zu verbergen, kann es dem Charakter ermöglichen, sie schneller zu ziehen oder mehr als eine Waffe zu verbergen.

☞ ein weiteres Detail enthüllt (der SL kann auch jede der zuvor nicht gesammelten Informationen über das Arah-System zur Verfügung stellen, die im Abschnitt "Die Bühne vorbereiten" des Abenteuers vermerkt sind):

- Der Besitzer der Station "The Back Room" ist Navin Brody, ein Mensch, der auch die *Freefall Cantina* besitzt und betreibt (er ist der dicke Mann, der fröhlich die Bar bedient).
- Die Piratenangriffe begannen vor 8 Wochen, und während sie zunächst keine absichtlichen Überlebenden hinterließen und keine Plünderung nahmen, gab es in den letzten 4 Wochen Angriffe, die zahlreiche Überlebende hinterließen - und die Piraten plünderten eifrig die Schiffe, die sie angriffen.
- Alle Überlebenden erzählen die gleiche Geschichte von einem Schiff, das "aus dem Nichts auftauchte". Die Sensoren erkannten nichts, und niemand sah etwas, bis sich das Schiff einfach vor dem Bug "offenbarte". Nach den Angriffen verschwindet das geisterhafte Schiff auf die gleiche Art und Weise.
- Was die spezifischen Daten zu den Angriffen betrifft (Orte, Muster usw.), so wäre die einzige konkrete Aufzeichnung aller Daten mit den Sensor-Logs der *Back Room*-Station - mit anderen Worten - mit Navin.
- Einige der Schatzsucher und Entdecker in der Cantina planen bereits Expeditionen in den riesigen Asteroidengürtel, um nach Hinweisen zu suchen - aber nur wenige wissen, wo sie anfangen sollen.

Sollten die SCs bei einer erfolgreichen Überprüfung einen ☞ erzeugen, erfahren sie von den Stationsmitarbeitern, dass Navin Brody alle Sensordaten der Angriffe von den Computern der Station gelöscht hat, und es gibt Gerüchte, dass er alle Daten für den Verkauf an eine interessierte Gruppe zusammengestellt hat.

Wenn bei einer Probe eine ☞ erzeugt wird, erregen die Anfragen der Gruppe die sofortige Aufmerksamkeit der INN-Korrespondentin Renee Wazertiz, die sie als namhafte Archäologen erkennt und sofort beginnt, sie für Interviews zu belästigen, indem sie einen ■ über spätere Einfluss-Proben in der Cantina informiert.

VERPFLICHTUNGSEFFEKT – GARNER REL

Wenn Garner's Verpflichtung zu Beginn des Abenteuers ausgelöst wurde:

- Renee wird ihn sofort erkennen und sich zu einem Interview mit ihm bewegen, aufgeregt über die Anwesenheit eines so berühmten Forschers im Arah-System.
- Ihre Kamera und ihre unmittelbare "Vertrautheit" werden Garner (und möglicherweise sein Team, wenn es offensichtlich ist, dass sie "zusammen" sind) von jeder vernünftigen Kommunikation mit Navin Brody ausschließen. Dies wird dazu führen, dass Garner oder ein eindeutig zugehöriger Verbündeter in der Cantina automatisch einen ■ auf jede Einfluss-Probe durch Garner oder einen eindeutig zugehörigen Verbündeten in der Cantina hingewiesen wird.



HEY, BARKEEPER!

Kluge Gruppenmitglieder könnten sofort Navin Brody, den Barkeeper und Besitzer der Station *The Back Room*, um Informationen bitten. Sie könnten auch erfahren, dass Navin alle Sensordaten der Angriffe für einen interessierten Käufer bereithält, und dann beschließen, mit ihm zu sprechen. Wie dem auch sei, Navin wird der Gruppe nur sehr ungern irgendwelche nützlichen Informationen zur Verfügung stellen - aber er wird die Gerüchte und Vermutungen, über die die anderen Interessenten sprechen, gerne teilen. Navin ist mehr daran interessiert, die "Legende" dieser geisterhaften Piratenangriffe zu fördern, da dies seinem Geschäft einen offensichtlichen Aufschwung verleiht.

Was Navin bei sich hat, ist ein Datenpad mit den gesammelten Sensordaten der Station über alle Piratenangriffe der letzten 8 Wochen sowie Interviews, die er heimlich mit "Überlebenden" und anderen Gästen aufgenommen hat, die seine Cantina betreten haben. Es ist eine Fundgrube an Wissen, die jemanden zur Quelle dieser Angriffe führen könnte - und er verkauft sie an den Meistbietenden. Tatsächlich hat er bereits Vorkehrungen getroffen, sie für 2000 Kredite an einen Interessenten (Beloche) zu verkaufen; einer der Gründe dafür, warum er eine so gute Laune hat.

Wenn es der Gruppe gelingt, Navins Aufmerksamkeit für ein privates Gespräch zu gewinnen, kann sie versuchen, dies durch eine entsprechende Gegeneinfluss-Probe (◆●■) mit einem Komplikationswürfel (aufgrund von Navins erhöhter Position im Gespräch) herauszufinden. Wenn sie erfolgreich ist, wird er der Gruppe von den Daten erzählen, aber nicht, wer die andere "interessierte Gruppe" ist. Ihn werden jedoch vergnügt Gegenangebote von den SCs (die keine Hoffnung haben, Beloches Angebot in Credits zu schlagen) unterhalten.

Wenn die Gruppe weiterhin auf Informationen drängt, wird Navin zunehmend frustriert sein, und der SL kann sofort die Ankunft von Beloche einfügen oder Beloche darauf bestehen lassen, sich zu diesem Zeitpunkt mit Navin zu treffen (falls er bereits eingetroffen ist). Navin wird sich dann entschuldigen und Beloche in den privaten Raum in der Cantina führen, damit sie ihre Geschäfte abschließen können.

DIE ANKUNFT VON BELOCHE

Plötzlich bekommt ihr ein sehr schlechtes Gefühl und blickt schnell zur Tür, um die schleimige Form eines männlichen Twi'lek zu sehen, der mit einem verschlagenen Grinsen im Gesicht hereinschlendert. Beloche! Ein rivalisierender Archäologe - manche sagen Plünderer -, dem ihr in der Vergangenheit schon einmal begegnet seid, und zwischen euch ist keine Liebe verloren gegangen.

Beloche wird von einem Trio behelmter Söldner mit passender Rüstung begleitet. Nachdem sie den Türsteher verspottet haben, verschwinden Beloche und seine Männer hinter den Waffenschränken, um dann ein paar Minuten später mit leeren Blasterholstern in die Cantina zu gehen.

Beloche sucht den Ort mit seinen Augen ab und hält schließlich Blickkontakt mit dem Barkeeper. Mit einem breiten Lächeln führt er seine Männer zu einem Tisch in der Mitte des Lokals und setzt sich mit einer geübten Miene hin und schnippt mit den Fingern nach einem Kellner.

Der Gruppe ist möglicherweise bereits bekannt, dass sich Beloche an Bord der Station befindet. Er ist ebenfalls eingetroffen, um das Geheimnis zu lüften, und hat bereits arrangiert, den Cache der Sensordaten von Navin Brody zu kaufen.

Beloche wird von 3 Söldner-Leibwächtern begleitet (eindeutig von der gleichen Truppe). Sofern es sich nicht um eine von Jek ausgelöste Verpflichtung handelt, wird Beloche nicht aktiv auf das Team einwirken, es sei denn, es wird direkt angesprochen. Er betrachtet sie als Amateure, die unter seinen Fähigkeiten liegen. Wenn Beloche und seine Männer die Cantina betreten, lies der Gruppe das Folgende vor, oder beschreibe die Szene mit deinen eigenen Worten:

VERPFLICHTUNGSEFFEKT – JEK TASSOM

Wenn Jek's Verpflichtung zu Beginn des Abenteuers ausgelöst wurde:

- Wegen ihrer Vergangenheit hat Beloche insgeheim Angst, dass Jek ihn eines Tages bloßstellt, und wird versuchen, ihm gewaltsam jede Chance auf Erfolg zu verwehren.
- Er wird Jek sofort erkennen und anfangen, ihn und die Gruppe zu beleidigen - mit dem Ziel, eine physische Konfrontation zu erzwingen. Beloche rechnet damit, dass seine Söldnergardisten die Gruppe außer Gefecht setzen werden.
- Dieser Verpflichtungseffekt wird mit ziemlicher Sicherheit zu einer gewalttätigen Auseinandersetzung in der Cantina führen.

AGGRESSIVE VERHANDLUNGEN

Es gibt viele Möglichkeiten für eine Konfrontation in der Cantina; mit Navin oder mit Beloche und seinen Gorillas. Die Gruppe muss diese Daten in die Hände bekommen, und sie kann nicht hoffen, Beloche zu überbieten. Der SL sollte der Gruppe erlauben, ihre Vorgehensweise zu bestimmen. Dies könnte Feilschen, ein "Blitzartiger Überfall" oder einfacher Diebstahl sein. (Die Gruppe hat auch die Möglichkeit, Beloche die Daten zu überlassen und ihn dann zu beschatten, wenn er sich an den Gürtel wagt). Ein weiteres Rädchen in der Szene ist Renee, die INN-Korrespondentin, die durch ihre Ermittlungen ebenfalls von Navins Daten-Cache wusste und nach einem Weg suchte, ihn davon zu überzeugen, die Daten mit ihr zu teilen. Wenn sich die Gelegenheit bietet, wird sie ihr Bestes tun, um sich davon zu befreien.

OPTIONAL: HITZIGE ENTWICKLUNGEN

Sollte sich abzeichnen, dass die Gruppe in einen Kampf verwickelt wird, sollte der SL sich wohl überlegen, wie weit er diesen Kampf gehen lassen will. Es muss nicht unbedingt zu einem tödlichen Schusswechsel oder Vibro-Waffen zum Einsatz kommen. Viel mehr kann er eine klassische Variante befeuern, indem einige Tische oder Stühle durch den Raum geworfen werden, die durch die fehlerhafte Schwerkraft durch die Cantina schweben.

Am Ende liegt es an dem Interesse der Gruppe und des SL, welche Optionen und Spielentwicklung bevorzugt wird. Doch alle Handlungen werden je nach Schweregrad Konsequenzen mit sich bringen und „kaltblütiger“ Mord könnte jene Art von Problemen bedeuten, welche die Gruppe sicher nicht haben will.



VERPFLICHTUNGSEFFEKT – NUKRI SANDOR

Wenn Nukris Verpflichtung zu Beginn des Abenteuers ausgelöst wurde:

- Ein anderer Kunde der Bar - ein Kopfgeldjäger, der aus der Raserei der *Dugan's Hand* Kapital schlagen will, indem er auf einem Forschungsschiff anheuert, wird Nukri wahrnehmen und sich auf seiner Liste der ausstehenden Kopfgelder erinnern.
- Wenn ein Kampf ausbricht, werden er und ein anderer Kopfgeldjäger versuchen, sie zu betäuben oder k.o. zu schlagen und sie auf ihr Schiff zurückzubringen. (Verwende den untenstehenden Werte-Block der Söldner-Leibwache für das Kopfgeldjägerpaar. Beide tragen gepanzerte Kleidung und haben eine versteckte Blasterpistole).
- Wenn es nicht zu einer physischen Konfrontation kommt, werden sie schließlich die Initiative ergreifen und versuchen, sie mit Gewalt zu ergreifen, was höchstwahrscheinlich zu einer Begegnung in der Bar führt, die andere (wie Beloche) ausnutzen werden.

Kommt es zu einer Kampfbegegnung, könnten mehrere Gruppen beteiligt sein. Im Folgenden sind die Einzelheiten der Begegnung im Gebiet aufgeführt:

- Die Bänke der Waffenschränke (auf der Karte mit **W** gekennzeichnet) sind 2 Meter hoch und liegen auf mittlerer Entfernung von der Bar.
- Ein einziges Computerterminal, auf der Karte mit **T** markiert, kann gehackt werden, um Türen zu öffnen oder zu schließen, die Beleuchtung zu steuern, alle Waffenschränke zu öffnen oder zu schließen und ein Feuerlöschsystem zu aktivieren. Dazu benötigt es eine konkurrierende Computertechnik-Probe gegen Navins Fertigkeit (◆◆).
- Die SCs beginnen jede Begegnung um den Stand, der auf der Karte mit **SC** gekennzeichnet ist, in kurzer Entfernung von der Bar und in mittlerer Entfernung von den Waffenschränken, es sei denn, deine erzählerischen Aktionen haben sie an einen anderen Ort in der Cantina gebracht.
- Der einsame Türsteher (Wächter) der Cantina beginnt die Szene in dem auf der Karte mit **W** gekennzeichneten Bereich. Er wird Navin und seine Daten verteidigen und aktiv versuchen, jeden Waffenschützen in der Cantina auszuschalten - aber er wird dem Kampf entfliehen, wenn er sich in die Nähe seines Wundenlimit bewegt (innerhalb von 3 oder 4 Wunden).
- Beloche (auf der Karte mit einem **B** markiert) und seine Söldner-Leibwächter (mit einem **BG** markiert) beginnen das Gefecht in der Regel um einen Tisch gruppiert, in kurzer Entfernung zu den SCs. Es ist jedoch möglich, dass Beloche sich mit Navin im privaten Raum (auf der Karte mit **PR** markiert, in großer Entfernung von der Bar) aufhält. Der Eingang dieses Raumes ist mit einem einfachen Musselin-Vorhang (Musselin ist ein lockerer, feinfädiger und glatter Stoff) verdeckt, und Beloche wird sicherlich einen seiner Männer draußen Wache stehen lassen, während er seine Geschäfte erledigt.
- Die Leibwächter von Beloche sind stolze Söldner, aber sie werden fliehen, wenn ihr Arbeitgeber zu Boden geht oder wenn der Kampf sicher wie ein aussichtsloses Szenario aussieht. Jeder hat ein Vibromesser in seiner Rüstung versteckt.
- Beloche (obwohl er ein harter Gegner ist) ist kein Narr und wird aus der Cantina fliehen, wenn er 3/4 seines Wundenlimit in Wunden erleidet oder wenn er davon überzeugt ist, dass er diesen Kampf nicht gewinnen kann. Er beginnt die Begegnung mit einer schweren Blasterpistole, die in seinen Roben versteckt ist.

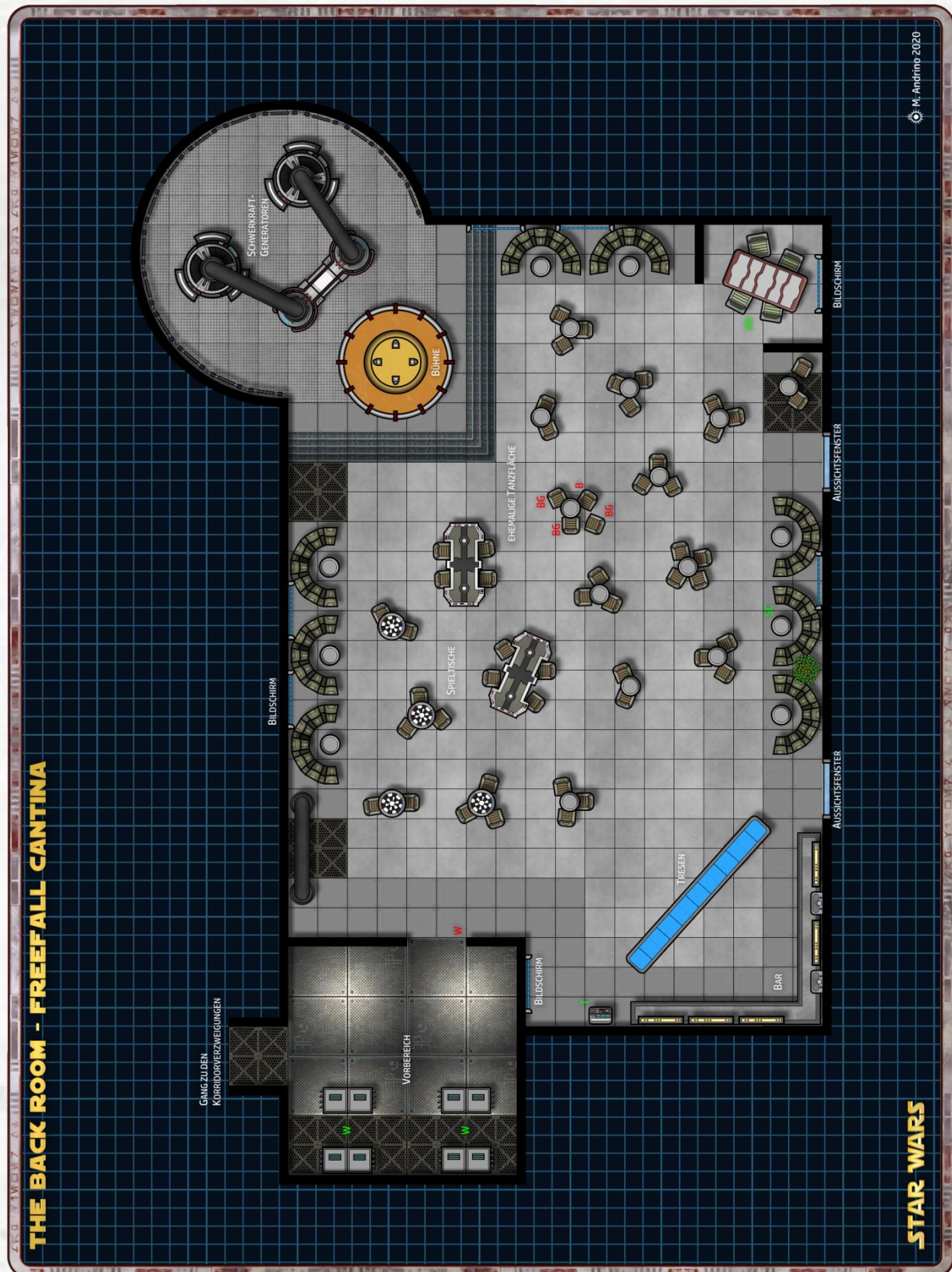


- Eines der Gruppenmitglieder schlägt es frei oder greift nach dem Datenpad.
- Einer der ausfallenden Gravitationsgeneratoren bleibt kurzfristig tot für eine beliebige Anzahl von Auswirkungen auf einen Gegner.



- Das Datenpad wird von demjenigen geworfen, der es in der Hand hält.
- Renee sieht eine Gelegenheit und ergreift das Datenpad, dann bricht sie zur Tür auf.

FREEFALL CANTINA



Anmerkung:

An den Wänden befinden sich Monitore und Bildprojektoren, welche über Nachrichten und Ereignisse in der Galaxis berichten. Aufmerksame Beobachter mit einer **einfachen** (◆) **Wahrnehmungs-Probe** werden natürlich auch den Bericht über den Arah-Sektor mitbekommen. Immerhin ist es laut und nicht immer hat man einen guten Blick zu den Monitoren. Derjenige wird eine Warnmeldung der Imperialen Behörden vernehmen, die von Reisen in den Sektor absehen, bis die Lage sich geklärt hat.

CANTINA TÜRSTEHER [HANDLANGER]



Werte:

Rasse: Mensch (m)

Fertigkeiten: Schwere Fernkampfaffen (◆◆◆)

Talente: Keine.

Fähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Faserrüstung (Absorption +2)

Waffen: Blaster-Karabiner (◆◆◆) (Schwere Fernkampfaffen; Schaden: 9; Kritisch: ☹☹☹; Reichweite: Mittlere; Betaubungsmodus)

SÖLDNER LEIBWÄCHTER [RIVALE]



SÖLDNER LEIBWÄCHTER
RIVALE

Fertigkeiten:
Coolness (◆),
Wahrnehmung (◆◆),
Widerstandskraft (◆◆◆),
Wachsamkeit (◆),
Nahkampfaffen (◆◆◆),
Leichte Fernkampfaffen (◆◆◆).
Talente: Keine.
Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Gepanzerte Kleidung (Absorption +1, Verteidigung +1)
Waffen: Vibromesser (◆◆) (Nahkampfaffen; Reichweite: Nahkampf; Schaden: 4; Kritisch: ☹☹; Durchbohrend 2, Tödlich 1)

Werte:

Rasse: Mensch (m/w)

Fertigkeiten: Coolness (◆◆), Wahrnehmung (◆◆◆), Widerstandskraft (◆◆◆◆), Wachsamkeit (◆), Nahkampf (◆◆◆◆), Leichte Fernkampfaffen (◆◆◆◆).

Talente: Keine.

Fähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Gepanzerte Kleidung (Absorption +1, Verteidigung +1)

Waffen: Vibromesser (◆◆◆◆) (Nahkampfaffen; Schaden: 4; Kritisch: ☹☹; Reichweite: Nahkampf; Durchbohrend 2, Tödlich 1)

CANTINA TÜRSTEHER
HANDLANGER

Fertigkeiten:
Schwere Fernkampfaffen (◆◆◆),
Talente: Keine.
Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Faserrüstung (Absorption +2)
Waffen: Blaster-Karabiner (◆◆◆) (Schwere Fernkampfaffen; Reichweite: Mittlere; Schaden: 9; Kritisch: ☹☹☹; Betaubungsmodus)

GERINGE SCHWERKRAFT

Im Inneren der *Freefall Cantina* führt die sehr geringe Schwerkraft zu einigen interessanten Ingame-Effekten:

- Ein Charakter mit Sprungkraft kann, um sich abzustößt, eine **schwierige** (◆◆◆) **Körperbeherrschungs-Probe** als Teil eines normalen Manövers versuchen, um sich zwischen den Bereichen zu bewegen. Wenn er erfolgreich ist, bewegt er sich so, als hätte er 2 Manöver durchgeführt, um sich zwischen den Bereichen zu bewegen. (Dies funktioniert nur, wenn sich der Charakter auf einer geraden Linie bewegt).
- Jeder Charakter addiert einen ■ zu allen auf Stärke basierenden Fertigkeiten-Proben (außer Widerstandskraft), die er durchführt, und zu allen Körperbeherrschungs-Proben, die er durchführt (einschließlich derer, um sich zwischen den Bereichen zu bewegen, wie oben beschrieben).

BELOCHE [NEMESIS]



Werte:

Rasse: Twi'lek (m)

Fertigkeiten: Einschüchterung (●●), Coolness (●●◆), Täuschung (●◆◆), Wahrnehmung (●◆◆), Infiltration (●●◆◆), Wachsamkeit (●◆), Wissen (Altes Wissen) (●◆◆), Wissen (Unterwelt) (●◆◆), Handgemenge (●◆), Leichte Fernkampfaffen (●●◆).

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

Fähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Schwere Kleidung (Absorption +1)

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

BELOCHE
NEMESIS

2	3	3	3	2	3
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
3	14	15	-	-	-
ABSORPTION	WUNDEN	ERSCHÖPFUNG	VERTEIDIGUNG		

Fertigkeiten: Coolness (●●◆), Einschüchterung (●●), Täuschung (●◆◆), Wahrnehmung (●◆◆), Infiltration (●●◆◆), Wachsamkeit (●◆), Wissen (Altes Wissen) (●◆◆), Wissen (Unterwelt) (●◆◆), Handgemenge (●◆), Leichte Fernkampfaffen (●●◆).
Ausrüstung: Schwere Kleidung (Absorption +1)
Waffen: Schwere Blaster-Pistolen (●◆◆) (Leichte Fernkampfaffen: Reichweite: Mittlere; Schaden: 7; Kritisch: ☹☹☹; Betäubungsmodus: Besonderheit: Der SL kann ☹☹☹ oder ☹☹☹ ausgeben, um die Waffe zu entleeren)
Talente: Antagonist 2
Sonderfähigkeiten: Keine.




Abgesehen von dem Türsteher der *Freefall Cantina* hat Navin nur sehr wenig Sicherheitspersonal auf der Station und ist einfach nicht auf echte Gewalt vorbereitet. Wenn er glaubt, dass die Gruppe nach dem Kampf sein Datenpad gestohlen hat, wird er dessen Rückgabe verlangen - aber das Schlimmste, was er aufbringen kann, ist eine Abriegelung des Schiffes der Gruppe (was den Zielen des Teams eher abträglich sein könnte). Unabhängig davon sollte der SL, falls die Gruppe die Daten erhält, sie ermutigen, einen überstürzten Rückzug aus dem *Back Room* durchzuführen. Ihr Schiff hat die Ausrüstung und das Forschungsmaterial, um das Datenpad besser als alles andere auf der Station zu analysieren.


VERFLIXT! EIN HINWEIS!

Sobald die Gruppe in den Besitz des Datenpads gelangt ist, steht sie vor der Aufgabe, die umfangreichen Datenmengen zu analysieren, die Navin zusammengetragen hat. Dazu gehören 8 Wochen Sensorprotokolle und Stunden heimlich aufgezeichneter Interviews und Gespräche mit Zeugen und Überlebenden, mit denen er in seiner Cantina Kontakt hatte. Vieles davon ist korrumpiert oder stark verzerrt; es muss bereinigt und angepasst werden, und es gibt eine Menge irrelevanter Informationen, die gesichtet werden müssen. Aber mit soliden Überprüfungen hat die Gruppe die Chance, eine vollständigere Geschichte über die Geschehnisse im Arah-Asteroidengürtel zusammenzustellen.


AUSWERTUNG DER PARALYSE

Die Analyse des Datenblocks ist ein geringer, aber sehr wichtiger Teil des Abenteuers und bietet den Charakteren die Möglichkeit, ihren intellektuellen Scharfsinn unter Beweis zu stellen. Der SL sollte eine unterschiedliche Nutzung der Fertigkeiten durch die SCs fördern und jedem, der helfen möchte, die Möglichkeit geben, eine Probe durchzuführen oder bei der Probe eines anderen zu helfen; er sollte jedoch davon abraten, die gleiche Fertigkeit mehr als einmal zu verwenden.


Zu den Vorschlägen für gute Fähigkeiten gehören: Astronavigation, Computertechnik, Wissen (Allgemeinbildung) und Wissen (Äußerer Rand). Jede Prüfung sollte anhand eines Schwierigkeitsgrades von    durchgeführt werden, der die dazugehörige Schwierigkeit der Aufgabe sowie die Verschlechterung und Unordnung einiger Daten darstellt. Eine vollständige Analyse nimmt normalerweise 6 Stunden Spielzeit in Anspruch.



Ein grundlegender Erfolg wird es der Gruppe ermöglichen, die primäre Information, die in den Daten verborgen ist, zu ergründen (jeder  über den ersten hinaus, ob in derselben Probe oder durch die Probe eines anderen Charakters, wird die zur Analyse der Daten benötigte Gesamtzeit um 30 Minuten reduzieren). Im Folgenden sind die aus dem grundlegenden Erfolg gelernten Details aufgeführt:

- Es gibt zwei verschiedene Muster für diese Piratenangriffe.
- Als die Angriffe begannen, gab es keine Überlebenden (mit Ausnahme eines Mannes, der seine Geschichte erzählte, bevor er in der Medizinischen Einrichtung an seinen Verletzungen starb). Die Schiffe wurden vollständig zerstört, und die Sensordaten aus dem Bereich der "Back Room" - Station zeigt, dass all diese Angriffe weit innerhalb des Arah-Asteroidengürtels stattfanden.
- Doch vor 4 Wochen zeigte sich ein neues Muster. Die Angriffe begannen überall im Gürtel auf scheinbar zufällige Weise, und die Angreifer ließen die meisten Schiffe mit vielen Überlebenden intact, gingen an Bord, um Fracht zu stehlen, und flogen dann weg.
- Zwar kann die Gruppe zwischen den beiden Angriffsmustern unterscheiden, aber nur eines (das erste Muster) macht genug Sinn, um einen möglichen Ausgangs- oder Einsatzort für ein angreifendes Schiff zu triangulieren: ein 1000 km großes Gebiet tief innerhalb des Gürtels.


Jeder , der durch die Probe erzeugt wird, kann dazu verwendet werden, ein zusätzliches Stück Daten aufzudecken:

- Die beiden Angriffsmuster weisen noch mehr Unterschiede auf. Der eine kurzlebige Überlebende der ersten Angriffe war in der Lage, eine detaillierte Beschreibung der Schiffssilhouette zu geben, und dies ist eine völlig andere Beschreibung, als die mehrfachen Überlebenden des zweiten Angriffsmusters geben. (Obwohl sich alle Überlebenden immer noch darüber einig sind, dass das Schiff "auftaucht und sich in Luft auflöst").
- Die Silhouette und die Beschreibung des Schiffes, die von den vielen Überlebenden des zweiten Angriffsmusters gegeben wird, stimmen mit allen Aufzeichnungen für die *Dugan's Hand*, einschließlich Größe und Markierungen, für das 300 Jahre alte Schlachtschiff überein.
- Die Überlebenden des "zweiten Angriffs" liefern anschauliche Beschreibungen der Piraten, die in ihre Schiffe eingedrungen sind. Sie beschreiben sie so, dass sie Trihorn-Hüte und Augenklappen trugen und ständig "YAAAAARRRRR!!!" und "AVAST MATEYS!!!" (Piratenslang und bedeutet: "Achtung Kameraden!") riefen.
- Die Beschreibung des Schiffes, die der einzige Überlebende des ersten Angriffsmusters gegeben hat, behauptet, es habe Piratenmarkierungen gehabt, aber die Silhouette, die er beschreibt, scheint zu einem Incom X4 Kanonenboot (ein kürzlich produziertes Modell eines Kanonenbootes) zu passen.

Ein  bei einer erfolgreichen Probe erlaubt es dem Charakter, ein Teil einer in den Sensordaten vergrabenen Übertragung zu entdecken (sogar Navin hat nicht bemerkt, was er hatte). Aus dem Asteroidengürtel kommend, scheint es sich um eine einfache, automatisierte Anfrage nach Nachschub zu handeln - aber der Verschlüsselungsalgorithmus ist einer, den die Gruppe erkennt, dass er von der Imperialen Marine verwendet wird.

Eine  oder zumindest  bei einer einzigen Probe beschädigt das Datenpad vollständig und macht es ohne eine Datenrekonstruktion für Tage (möglicherweise Wochen) unbrauchbar.



EIN GUTER REPORTER

Es ist möglich, dass die Gruppe zu diesem Zeitpunkt die Hilfe von Renee Wazertiz in Anspruch genommen hat oder dass sie sich ihnen aufgedrängt hat. Sie möchte unbedingt in den Prozess der Sichtung der Daten einbezogen werden (das ergibt eine großartige Geschichte!) und wird gerne helfen. Renees persönliches Wissen über die Ereignisse, die sich hier zugetragen haben, kann der Analyse der Gruppe Klarheit verleihen, indem sie jeder Überprüfung, die ein SC durchführt, einen  gewährt.

Wenn es der Gruppe nicht gelungen ist, das Datenpad zu beschaffen, oder wenn sie es beschädigt hat, bevor sie etwas entdeckt hat, könnte der SL Renee an dieser Stelle in die Geschichte einführen und die SCs um Hilfe bitten. Sie erkennt sie und ihre Fähigkeiten und bietet an, sie mit ihrem Wissen zu unterstützen, im Austausch dafür, dass die Gruppe sie mit in den Gürtel nimmt. Sollte dies geschehen, wird Renee nicht in der Lage sein, der Gruppe alle von Navins Datenpad verfügbaren Details zu liefern, sollte sie aber in der Lage sein, sie in das 1000 km lange triangulierte Gebiet der ersten Angriffswelle zu führen (und, unbeabsichtigterweise, zu der zerstörten Bergbauanlage).

HEIMLICH UND LEISE ...

Wenn die Gruppe es versäumt hat, das Datenpad zu bekommen (was bedeutet, dass Beloche damit davongekommen ist) und sich dafür entschieden hat, Renee's Hilfe abzulehnen - sie haben immer die Möglichkeit, Beloche's Schiff heimlich in den Asteroidengürtel zu verfolgen; eine weniger als ehrenhafte Taktik, aber genug für die Ehre unter Dieben.

Beloche zu folgen, ohne entdeckt zu werden, erfordert eine **konkurrierende** () **Piloten (Weltraum)** oder einen **Heimlichkeits-Probe** durch den Charakter, der die *Dark Raider* steuert. Die Fähigkeit von Beloche, sein Schiff zu steuern und die SCs zu bemerken, ist jedoch ohne seine Söldnerbesatzung eingeschränkt. Wenn einer seiner Söldner in der *Freefall Cantina* getötet wurde, füge einen  zur SC-Probe für jeden fehlenden Söldner hinzu.





GEFÄHRLICHE ENTDECKUNGEN

„ ... einen Auftrag anzunehmen bedeutet immer ein Risiko. Und je zwielichtiger der Auftraggeber, desto größer die Probleme ...“

- Han Solo, Schmuggler und Captain des Rasenden Falken


EPISODE II: GEFÄHRLICHE ENTDECKUNGEN



IM INNEREN DES ARAH-ASTEROIDENGÜRTELS

Letztendlich sollten die Hinweise und Informationen, die die Gruppe gesammelt hat, sie nur zu einer einzigen Vorgehensweise führen: in den Arah-Asteroidengürtel zu fliegen. Ihre Mission ist es, die Wahrheit herauszufinden (und hoffentlich auch die Überreste eines alten und wertvollen Piratenschiffs), und ihre Untersuchung führt sie zu einem Gebiet innerhalb des Gürtels, von dem die erste Gruppe von Angriffen ihren Ursprung zu haben scheint. Bei Unterlichtgeschwindigkeit wird die Reise zu den triangulierten Koordinaten drei bis vier Stunden dauern.


ZU ROCKEN ODER ZU ROLLEN

Die Navigation in einem Asteroidenfeld ist ein recht gefährliches Unterfangen, aber der Arah-Gürtel ist extrem groß und bei weitem nicht so dicht und unberechenbar wie andere Asteroidenfelder (wie der berüchtigte Anoat-Asteroidengürtel, den viele erfahrene Raumfahrer als Selbstmord betrachten). Dennoch ist es eine riskante Reise, welche die *Dark Raider* möglicherweise nicht unversehrt lässt.

Der Charakter, der das Schiff steuert, muss eine **schwierige (◆◆◆) Pilot (Raum) -Probe** machen, um sicher an sein Ziel zu gelangen. Ein Scheitern bei dieser Probe bedeutet ein paar Kratzer und kleinere Kollisionen auf dem Weg, die zu einem 5 Punkte Hüllen-Schaden des Schiffes führen. Jede , die bei der Probe erzeugt wird, stellt eine extrem knappe Situation dar, was dazu resultiert, dass das Schiff 1 Systembelastung erhält.

Wenn bei der Probe  (oder mehr) generiert werden, war der Pilot in der Lage, bestimmte Asteroiden gekonnt zu umfliegen, um bessere Sensormesswerte zu erhalten, was zu einem  für zukünftige Proben führt, die zur Analyse der Zusammensetzung der Asteroiden durchgeführt werden, wie unten erwähnt.

AUSRICHTEN DER ANTENNEN

Wenn sich die *Dark Raider* ihrem Ziel innerhalb des Gürtels nähert, sollte der SL deutlich machen, dass die Sensoren des Schiffes immer unregelmäßiger werden. Es gibt eine Art Umgebungsstrahlung oder ein anderes Partikelfeld, das den Sensor beeinflusst und es unmöglich macht, Langstrecken-Scans durchzuführen. Ein Charakter kann versuchen, die Sensordaten zu analysieren, um mit einer **schwierigen (◆◆◆) Computertechnik** oder **Wissens (Allgemein) -Probe** festzustellen, was genau diese Störung verursacht. Ein  zeigt, dass die Störung auf ein ungewöhnliches Mineral zurückzuführen ist, das in großen Mengen in den umgebenden Asteroiden gefunden wurde. Die Computer identifizieren es als Oridium.

Ein Charakter kann dann versuchen, mit einer **mittelschweren (◆◆) Wissen (Allgemein) -Probe** oder einer **Wissen (Äußerer Rand) -Probe** festzustellen, ob Oridium ein seltenes Mineral mit seltsamen photoelektrischen Eigenschaften ist, das manchmal bei der Herstellung von Tarngeräten verwendet wird.

GRABEN NACH ÄRGER

Nachdem die Gruppe die Gelegenheit hatte, zu den triangulierten Koordinaten zu navigieren und möglicherweise mehr über die seltsame Mineralzusammensetzung der Asteroiden zu erfahren, werden ihre Suchmuster sie schließlich zum Standort einer ziemlich großen und neu zerstörten Asteroidenabbauanlage führen.

Sie werden die Möglichkeit haben, Sensormessungen durchzuführen und sich "umzuschauen", um Details zu entdecken. Schließlich werden sie erfahren, dass die Anlage eine Imperialen Bergbaustation war, die eingerichtet wurde, um Oridium aus dem Gürtel zu gewinnen und als Werft für Prototypen von TIE-Jäger mit Tarnfähigkeiten zu dienen. Die Station ist tot, mit minimaler Energie (genug, um den Magnetschild aufrechtzuerhalten), ohne Lebenserhaltung und ohne Lebenszeichen. Die Station wurde erst vor kurzem zerstört, und die Schwere der Schäden dürfte sofort erkennbar sein.

Alle Mann auf der Station und alle Unterstützungsschiffe wurden bei dem Angriff zerstört, mit Ausnahme eines Trios von Prototypen des Phantom TIE, die im Gürtel Übungen durchführten. Sie sind gerade zurückgekehrt, um ihre Basis zerstört vorzufinden, und sind derzeit getarnt und versuchen herauszufinden, was passiert ist. Lies der Gruppe das Folgende vor, oder beschreibe die Szene mit deinen eigenen Worten:

Nach fast einer Stunde Suchmuster innerhalb der Zielkoordinaten und der Findung von immer mehr Asteroiden, beginnt ihr den Mut zu verlieren - bis plötzlich die warnenden Sensoren eine große Metallmasse vor euch registrieren.

Vorsichtig navigiert ihr euer Schiff darauf zu, und schon bald betretet ihr ein großes Gebiet innerhalb des Gürtels, das mysteriöser weise frei von Asteroiden ist. Euer Schiff schaukelt sanft mit dem verräterischen Hinweis, durch einen magnetischen Schild - der die Asteroiden eindeutig in Schach hält.

Vor euch erspäht ihr eine riesige Anlage; eine Art Raumstation, aber an einem großen Asteroiden vertäut. Sogar aus dieser Entfernung könnt ihr Kohlenstoffspuren und ernsthafte Schäden an der Anlage erkennen, da Teile der Hüllenpanzerung und andere Trümmer der angegriffenen Station ziellos in der Nähe treiben.

Die Gruppe sollte dazu ermutigt werden, eine langsame Sensorabtastung des Gebiets oder einen Vorbeiflug durchzuführen, um visuelle Hinweise auf die Station zu erhalten. Eine erfolgrei-

Ein ☄ auf der Probe erlaubt es der Gruppe, die Anwesenheit der getarnten Phantom-TIEs zu bemerken, bevor sie das Schiff der SCs angreifen.

che **mittelschwere** (◆◆■) **Computertechnik-Probe** (mit einem Komplikations-Würfel aufgrund des umgebenden Oridiums) oder eine **schwierige** (◆◆◆) **Wahrnehmungs-Probe** wird zeigen, dass es sich bei der Station um eine Art Bergbauanlage handelt, die ziemlich neu ist und eindeutig für den Abbau von Oridium im Gürtel eingerichtet wurde. Jeder weitere ✨ oder 🌀 bei einer erfolgreichen Kontrolle kann dazu verwendet werden, zusätzliche Details aufzudecken:

- Einen halben Kilometer von der Minenanlage entfernt befindet sich ein weiterer Metallrumpf mit der Silhouette eines Schiffes, aber ohne Energie- oder Lebenszeichen.
- Die Anlage ist eindeutig Imperial; nicht nur in der Konstruktion, auch die Komponenten sind eindeutig Imperialer Herkunft. Auf der Station befinden sich auch imperiale Insignien.
- Die Schäden an der Station scheinen neueren Datums zu sein, sehr neu, höchstwahrscheinlich innerhalb der letzten Stunde - und es scheint sich um Schäden durch anhaltendes Turbolaserfeuer zu handeln.
- Nicht nur die beschädigte Stationsausrüstung ist eindeutig Bergbaumaschinen, sondern auch Schiffsbau- und Baugeräte.



Der andere Messwert, der einen halben Kilometer von der Station entfernt liegt, sind die Überreste eines Incom X4 Kanonenschiffs. Die Gruppe sollte in der Lage sein, leicht einen Vorbeiflug zu machen und es zu untersuchen. Dabei handelt es sich um den kürzlich zerstörten Überrest eines "falschen" Piratenschiffs, das die Imperialen, die die Anlage betreiben, zusammengebastelt haben, um die Menschen aus dem Asteroidengürtel zu verscheuchen. Als die Station angegriffen wurde, hielt dieses Schiff nicht lange durch. Lies der Gruppe das Folgende vor, oder beschreibe die Szene mit deinen eigenen Worten:

Die SCs können vorschlagen, das Schiff zu scannen oder sogar an Bord zu gehen (oder die Station), aber der SL sollte ihnen dafür wenig Zeit geben. Nachdem sie die Chance hatten, sich zu informieren und einige mögliche Fakten abzuleiten - werden die Phantom TIE-Jäger sich bewegen, um sie anzugreifen.

TIE-ANGRIFF

Als die Station angegriffen wurde, waren drei ihrer kürzlich hergestellten Phantom TIE-Prototypen im Asteroidengürtel unterwegs, um Übungen durchzuführen. Sie kehrten erst Minuten vor der Ankunft des Schiffes der Gruppe zurück und blieben getarnt, versuchten herauszufinden, was passiert war, und beobachteten mit großem Interesse die *Dark Raider*. Schließlich bemerken sie keine imperialen Codesignale und stellen fest, dass es sich bei dem Schiff der Gruppe um einen Eindringling - möglicherweise sogar um einen Angreifer - handelt. So oder so werden sie das Protokoll befolgen und versuchen, es sofort zu zerstören.

Der jetzt tote Rumpf des Kanonenbootes schwebt lautlos vor eurem Sichtfenster; keine Energie- oder Lebenszeichen. Das Schiff hat höllische Schläge abbekommen, und ihr erspäht ein Loch, das von Backbord nach Steuerbord gesprengt wurde. Der Computer registriert seine Marke und sein Modell als Incom X4 Kanonenboot - ein kürzlich hergestelltes Schiff.

Ihr erspäht rudimentäre und ziemlich grobe Markierungen - Piraten-Symbole -, die auf die Außenseite des Rumpfes gemalt sind. Was auch immer mit diesem Schiff geschehen ist, es scheint zur gleichen Zeit geschehen zu sein, als die Station zerstört wurde.

KOMPONENTEN-TREFFER (KLEINE SCHIFFE)

- Ein Bordschütze kann sich dafür entscheiden, mit seinem Angriff direkt auf die Komponenten eines Schiffes zu zielen, indem er **■ ■** zu seiner Kampf-Probe hinzufügt.
- Wenn der Angriff trifft und Schaden verursacht, wählt der Charakter einen einzelnen Komponententreffer aus Tabelle 7-9 (S. 244, **STAR WARS: AM RANDE DES IMPERIUMS** Grundregelwerk), der ausgeschaltet und bis zum Ende der folgenden Runde unbrauchbar gemacht wird. Der Angreifer kann keinen zusätzlichen kritischen Treffer erzielen, wenn einer gewürfelt wird.
- Der Angreifer kann auch **☹☹☹** ausgeben, um die Komponente funktionsunfähig zu machen, bis sie ordnungsgemäß repariert ist.

Selbst wenn der Magnetschild vorhanden ist, befinden sich mehrere kleinere Asteroiden in dem Gebiet sowie der Rumpf des Schiffswracks, um sowohl der *Dark Raider* als auch den TIEs Deckung und Manövriermöglichkeiten zu bieten. Die TIEs enttarnen sich bei großer Entfernung vom Schiff der Gruppe und beschleunigen sofort auf volle Angriffsgeschwindigkeit. Ihr Geschwaderführer wird der *Dark Raider* eine einfache Drohung übermitteln, dass sich das Schiff in einem Sperrgebiet befindet - und die Schilde sofort fallen lassen soll. In Wirklichkeit haben sie nicht die Absicht, mit den SCs friedlich umzugehen, nur um sie zu einem leichteren Ziel zu machen, sobald sie in Waffenreichweite sind. Dennoch ist der Kommunikationskanal offen, und eine kluge Gruppe könnte versuchen, sich aus der Situation herauszutauschen oder weitere Informationen zu erlangen.

VERPFLICHTUNGSEFFEKT – DR. JESSA MORO

Wenn Dr. Moro's Verpflichtung zu Beginn des Abenteuers ausgelöst wurde:

- Während sie getarnt waren, haben die TIE-Piloten das Schiff der Gruppe gescannt und es mit den kürzlich aktualisierten imperialen Aufzeichnungen, die sie haben, verglichen. Die Computer identifizieren die *Dark Raider* als ein Schiff, das an einen bekannten Kriminellen, Jessa Moro, gebunden ist, der wegen Verbrechen auf mehreren Welten des mittleren Randes gesucht wird.
- Die TIEs gehen sofort davon aus, dass es sich bei den SCs um kriminelle Saboteure handelt, die wahrscheinlich für die Zerstörung der Station verantwortlich sind. Ihre Funkübertragung wird bedeuten, dass sie einen bekannten Kriminellen an Bord haben, der wegen Verbrechen gegen das Imperium gesucht wird; danach werden sie jeden Kommunikationsversuch ignorieren.
- Sie werden sofort angreifen und die Begegnung einen Reichweiten-Bereich näher als normal beginnen, wenn sie sich enttarnen.

Sollte eine Raumschlacht ausbrechen, sind im Folgenden die Details der Begegnungsszene aufgeführt:

- Die *Dark Raider* sollte sich in kurzer Entfernung zu den Ruinen des Incom X4-Kanonensbootes und in großer Entfernung zu den TIE-Phantomen befinden. Das Schiff der Gruppe wird typischerweise eine Geschwindigkeit von 1 haben, wenn die Begegnung beginnt.
- Die TIEs bleiben in Angriffsformation, bis sie sich in Schlagdistanz befinden und entfesseln dann einen Angriff. Dann bewegen sie sich in ein geübtes Ausweichmuster, in dem sie in verschiedene Richtungen auseinanderbrechen und versuchen, das Schiff zu flankieren.
- Wenn eines der TIEs Schaden nimmt - oder zerstört wird - werden die anderen die SCs als Bedrohung ernst nehmen und beginnen, ihre Tarnvorrichtungen aggressiv einzusetzen, um zu einem verwundbaren Angriffspunkt zu manövrieren. (Wenn die SCs eine Waffe mit aktivierter Gelenker-Qualität benutzen, wird ihr zweiter Angriff automatisch fehlschlagen, wenn ihr Ziel getarnt ist).
- Jeder Versuch, aus der Ferne in die Systeme der TIEs einzudringen, wird mit einer **konkurrierenden** (◆◆●□) **Probe** mit einem Komplikations-Würfel (für das umgebende Oidium) beantwortet werden müssen.
- Die Piloten sind geübt und werden Ausweichmanöver intelligent einsetzen und am Ziel bleiben, wenn die Situation dies rechtfertigt.
- Die Prototyp-TIEs haben keine Hyperantriebe, und da sie keine Station haben, zu der sie zurückkehren können, wissen sie, dass es ein Wunder sein wird, wenn sie trotzdem überleben. Sie werden bis zum letzten Mann kämpfen und nicht fliehen.



TIE/PH „PHANTOM“

Der TIE/ph-Phantom-Mehrzweck-Tarnsternjäger, meist kurz TIE-Phantom genannt, ist ein Sternjäger des Galaktischen Imperiums und Hauptbestandteil des Tarnflotte-Projekts, das allerdings bereits in der Prototyp-Phase vernichtet wurde.

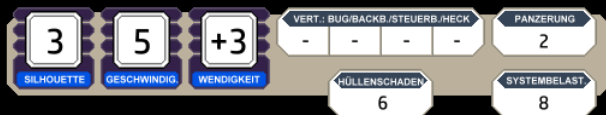
Beschreibung

"Eine Analyse des Flugschreibers hat ergeben, dass es sich bei den Angreifern um modifizierte Raumjäger des Typs V38 handelt."

— Admiral Ackbar zu einer Gruppe von Piloten der Rebellen

Aufgebaut auf dem V38-Angriffsjäger ist der TIE-Phantom ein schnelles und tödliches Jagdschiff, das über einen immensen Vorteil gegenüber anderen Jägern verfügt. Mit Hilfe von Stygium-Kristallen kann sich der Jäger vollständig tarnen und ist so sowohl auf den Sensoren anderer Schiffe, als auch für das bloße Auge nicht zu erkennen. Allerdings können getarnte TIE-Phantoms von anderen TIE-Phantoms auf ihren Sensoren entdeckt werden. Auch den größten Nachteil von getarnten Schiffen, nämlich dass sie im getarnten Modus nicht feuern können, gleicht der TIE-Phantom gekonnt aus. Das Tarnfeld ist an den Auslöser der Laserkanonen gekoppelt, sodass der Jäger sich bei einem angegebenen Laserschuss enttarnt und sofort nach dem Einstellen des Laserfeuers wieder in den Tarnmodus wechselt. Auf diese Weise kann ein TIE-Phantom problemlos Ziele angreifen und jedweder Art von Gegenschlag entkommen.

Zudem bietet der TIE-Phantom ein beeindruckendes Waffenarsenal. So verfügt der Jäger über fünf Laserkanonen, von denen zwei, ganz im Sinne der TIE-Jäger, unter dem Cockpit angebracht wurden, die restlichen drei an den Flügelspitzen. Im Gegensatz zu allen anderen Modellen der TIE-Serie sind die Flügel des TIE-Phantoms nicht an Streben aufgehängt, sondern direkt am Cockpitmodul befestigt. Des Weiteren besitzt der Jäger ein Lebenserhaltungssystem, sodass die beiden Crewmitglieder den TIE-Phantom nicht in einem Druckanzug besteigen müssen. Anders als bei anderen TIE-Modellen wird der TIE-Phantom nicht durch eine Luke an der Oberseite der Kanzel bestiegen, sondern verfügt über einen kleinen Aufzug an der Unterseite, der unter dem Cockpitmodul befestigt ist und die Crew nach oben bringt. Das Cockpit ist an das des YT-1300-Frachters angelehnt, die Flügel an die des TIE-Abfangjägers und des Shuttles der Lambda-Klasse.



Werte:

Schiffstyp/Modell: Sternenjäger/TIE Serie

Hersteller: Sienar Flottensysteme

Hyperantrieb: Primär: Klasse 1, Sekundär: keiner

Navicomputer: ja

Sensorreichweite: kurze

Besatzung: 1 Pilot, 1 Copilot/Schütze

Belastungskapazität: 8

Passagiere: 0

Autonomie: 2 Wochen

Preis/Seltenheit: 365.000 Credits/9

Aufrüstungsoptionen: 0

Bewaffnung: Laserkanone (vorwärtsgerichtet) (Artillerie (●◆◆)); Schaden: 6; Kritisch: ●●●●; Reichweite: Kürzeste; Gekoppelt 1)

Ausrüstung: Prototype Tarnvorrichtung (Manöver zur Aktivierung, macht das Schiff für Sicht und Sensoren unsichtbar; Schiff kann nicht angreifen, wenn es getarnt ist; die Wirkung endet, wenn das Schiff einen Hüllenschaden oder eine Systembelastung erleidet; nach der Enttarnung kann die Vorrichtung 2 Runden lang nicht wieder aktiviert werden.)





- Eine kritische Komponente (wie z.B. der Prototyp der Tarnvorrichtungen) wird ausgeschaltet.
- Einer der Feinde wird in eine kleine Kollision mit Trümmern geschleudert, die ihm eine Systembelastung zufügt und aus der Bahn drängt.



- Ein abprallender Schuss trifft einen nahegelegenen Asteroiden, der sich in das Schlachtfeld zu bewegen beginnt.
- Ein verfehlter Angriff trifft die Überreste des X4 und schleudert ätzenden Treibstoff in eine gefährliche Position.

Wenn die *Dark Raider* in ernsthafte Schwierigkeiten gerät, könnte der SL sofort die *Dugan's Hand* einsetzen, die sich enttarnt und alle verbleibenden TIEs mit kräftigem Turbolaserfeuer sofort zerstört. Wenn sie jedoch ein "Frachtschiff" sehen, werden sie erst dann auf die Gruppe schießen, wenn sie die Chance hatten, ihr Schiff zu plündern. Die Piraten empfinden jedoch nicht dasselbe für die TIE Fighter. Sie betrachten diese "Eindringlinge" als "rivalisierende Piraten", und nachdem sie gerade ihre Station zerstört haben, werden sie kein Problem damit haben, ihre kleineren Schiffe sofort auszulöschen.

Der SL sollte deutlich machen, dass die Gruppe keine Hoffnung hat, sich in einem direkten Kampf gegen *Dugan's Hand* zu stellen, selbst wenn sie es wollte (schließlich ist es ihre Aufgabe, dieses Schiff zu kapern). Es handelt sich um einen Schlachtkreuzer von der Größe einer Fregatte, der mit zahlreichen tödlichen Waffen, Ionenkanonen, Traktorstrahlen und schwerer Panzerung ausgestattet ist. Sollte die Gruppe dennoch weiterhin versuchen, das Piratenschiff zu bekämpfen oder ihm zu entkommen, kann der SL den Schiffs-Werteblock auf der nächsten Seite verwenden. *Dugan's Hand* wird schließlich nicht-tödliche Taktiken auf das Schiff der Gruppe anwenden, bis es außer Gefecht gesetzt wird. Es kann in Punkto Geschwindigkeit mit ihnen aufnehmen, so dass wenig Hoffnung besteht, dass die SCs leicht entkommen können.

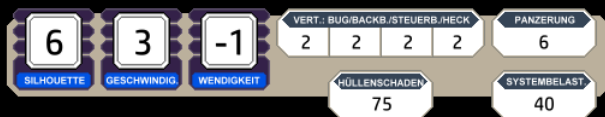


„DUGAN'S HAND“

Der Geschichte nach gehörte der Schlachtkreuzer dem legendären Piraten Dugan, der vor fast drei Jahrhunderten Handelsschiffe überfiel, bis er irgendwann spurlos mit seinem Schiff verschwand. Weder die Baureihe noch die Werft, in der dieses Schiff konstruiert wurde, sind bekannt. Es ist auch wahrscheinlich, dass das Schiff ein Prototyp eines Geheimprojekts einer Systemregierung war, das Dugan und seiner Mannschaft in die Hände fiel. Die daraus möglichen Probleme und Verstrickungen der bestohlenen Regierung sollten nicht an die Öffentlichkeit geraten und wurden stillschweigend als großes Ärgernis verzeichnet.

Das Schiff ist in seiner Größe mit einer Nebulon-B-Fregatte vergleichbar, besitzt jedoch eine starke Bewaffnung und ist für sein Alter ein noch immer modernes Kriegsschiff. Mit einer entsprechenden Besatzung und gutem Zustand, kann es für manche Imperiale Systemschiffe eine ernsthafte Bedrohung darstellen. Natürlich ist es auch einem Imperialen Sternenzerstörer nicht gewachsen, doch wenn man sein Alter bedenkt, so war es zu seiner Zeit eine extreme Bedrohung.

Zu seiner starken Bewaffnung kommt eine Besonderheit hinzu, die in einem Kampf ein entscheidender Vorteil ist. Sein Tarnfeld. Das Schiff ist mit dem normalen Auge wie auch den Sensoren nicht sichtbar und nur sehr schwer zu finden. Meist reicht dieser Vorteil aus, um überraschend aus dem Nichts anzugreifen und dem Gegner eine vernichtende Salve entgegen zu schleudern.



Werte:

Schiffstyp/Modell: Schlachtkreuzer/unbekannt

Hersteller: unbekannt

Hyperantrieb: Primär: Klasse 2, Sekundär: Klasse 12

Navicomputer: ja

Sensorreichweite: große

Besatzung: 920 Offiziere, Piloten und Matrosen

Belastungskapazität: 4.000

Passagiere: 75

Autonomie: 2 Jahre

Preis/Seltenheit: 9.200.000 Credits/8

Aufrüstungsoptionen: 2

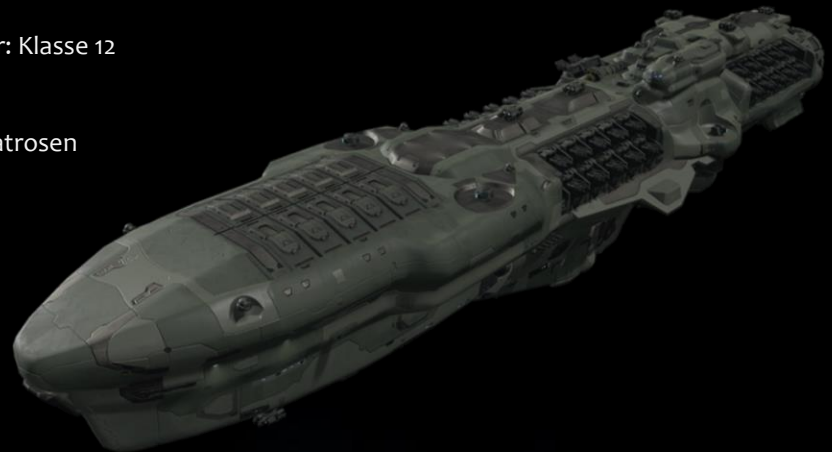
Bewaffnung: 6 links und 6 rechtsgerichtete ausfahrbare mittelschwere Turbolaser-Geschütztürme (Feuerwinkel: Bug, rückwärtsgerichtet, und Backbord oder vorwärtsgerichtet, rückwärtsgerichtet, und Steuerbord) (Artillerie (●●●◆)); Schaden: 10; Kritisch: ●●●●; Reichweite: Große; Panzerbrechend 3, Geringe Feuerrate 1)

Bewaffnung: 2 links, 2 rechts, 2 vorwärtsgerichtet, und 2 rückwärtsgerichtete ausfahrbare leichte Laserkanonen-Geschütztürme (Feuerwinkel: Backbord oder Steuerbord oder vorwärtsgerichtet oder rückwärtsgerichtet) (Artillerie (●●●◆)); Schaden: 5; Kritisch: ●●●●; Reichweite: Kürzeste)

Bewaffnung: 2 links, 2 rechts, und 2 vorwärtsgerichtete ausfahrbare mittelschwere Ionenkanonen-Geschütztürme (Feuerwinkel: Backbord oder Steuerbord oder vorwärtsgerichtet) (Artillerie (●●●◆)); Schaden: 6; Kritisch: ●●●●●; Reichweite: Mittlere; Ionenschaden)

Bewaffnung: 2 vorwärtsgerichtete schwere Traktorstrahlemitter (Feuerwinkel: Bug) (Artillerie (●●●◆)); Schaden: -; Kritisch: -; Reichweite: Mittlere; Traktorstrahl 6)

Ausrüstung: Tarnvorrichtung (Manöver zur Aktivierung, macht das Schiff für Sicht und Sensoren unsichtbar; Schiff kann nicht angreifen, wenn es getarnt ist; die Wirkung endet, wenn das Schiff einen Hüllenschaden oder eine Systembelastung erleidet; nach der Enttarnung kann die Vorrichtung 1 Runden lang nicht wieder aktiviert werden.)





ENTHÜLLUNGEN

„ ... es gab da mal diesen Piraten im Arah-System, der tauchte aus dem Nichts auf und verschwand dann wieder. Die Geschichten sind so abenteuerlich, dass sie kaum zu glauben sind.“

- Han Solo, Schmuggler und Captain des Rasenden Falken

EPISODE III: ENTHÜLLUNGEN

PUH ... PUH ... PIRATENGESPENSTER!

Während der Kampf zwischen der Gruppe und den TIE-Phantomen andauerte, hat sich die *Dugan's Hand* in die weite Umlaufbahn der Minenanlage getarnt, die sie gerade zerstörte, und beobachtete mit Interesse. Da sie die *Dark Raider* als Frachtschiff erkennt, will *Dugan's Hand* ihn kapern. Sein Droiden-"Captain" hat sich ziemlich gelangweilt und ist daran interessiert, mit der Gruppe zu "spielen", bevor er ihre Fracht übernimmt. Im Moment amüsiert er sich über den Kampf und will sehen, wie er ausgeht.

Ungeachtet dessen wird die *Dugan's Hand* nicht zulassen, dass das Schiff der Gruppe zerstört wird, und wird jeden TIE-Phantom, der die Gruppe ernsthaft bedroht, enttarnen und abschießen. Wenn die Gruppe jedoch die TIEs besiegt, wird die *Dugan's Hand* sich sofort enttarnen und die Traktorstrahlen auf die *Dark Raider* richten und seine Ionenkanonen abfeuern, wenn das Schiff Widerstand leistet. Wenn die *Dugan's Hand* sichtbar wird, lies der Gruppe Folgendes vor, oder beschreibe die Szene mit deinen eigenen Worten:

Die *Dugan's Hand* hat seine beiden Traktorstrahlen auf das Schiff der Gruppe gerichtet und wird damit beginnen, sie zum Andocken an das Schiff zu schleppen. Die Gruppe könnte schnell vermuten, dass sie mit einem Droiden spricht, und kann versuchen, sich mit ihm zu unterhalten, da der Kommunikationskanal noch offen ist. Der Droide ist über die Gruppe amüsiert und unterhält sich mit ihr - es sei denn, sie machen ihn wütend.

Der Droide, der die gesamte *Dugan's Hand* und seine Besatzung kontrolliert, hat seinen Prozessor vor langer Zeit in völligen Wahnsinn treiben lassen. Als solcher sollte er niemals direkte Antworten auf ihre Fragen geben - und alle Antworten, die er gibt, werden immer in einem übertriebenen "Piraten-Stil" erfolgen, bevor er in willkürliches Kauderwelsch oder verrückte Nebengespräche mit sich selbst abrutscht. Im Folgenden findest du einige gute Antworten auf Fragen, die die Gruppe an ihn stellen könnten, während er sie in Schlepptau nimmt:

Bevor ihr euch einen Moment ausruhen könnt, fangen eure Sensoren an, wild zu piepsen, und ihr starrt aus dem Aussichts-fenster, auf einen riesigen Schlachtkreuzer von der Größe einer kleinen Fregatte, der sich vor dem Backbordbug materialisiert!

Sein Rumpf flackert noch immer im verräterischen, gebrochenen Licht einer Tarnvorrichtung, und ihr erspäht eine starke Verteidigungsbewaffnung auf dem Rumpf, der von einziehbaren Geschützstellungen strotzt und mit einem böartigen Piratensiegel bemalt ist. Ihr erkennt das Schiff sofort als die einzigartige "Dugan's Hand" - das echte Piratenschiff - direkt aus den Archivaufzeichnungen.

Euer kleiner Frachter zittert und bebzt, als ihr den Sog eines Traktorstrahls spürt, als die "Dark Raider" stark in Richtung des größeren Schiffes gezogen wird.

Brüllend über die Kommunikation hört ihr eine tiefe Stimme rufen: "YAAAARGH, MATTEYS! Achtung! Eure Beute wird bald geplündert werden! Jaaaar! ... Achtung...! Jaaaaaaaargh ... Jaaa-a-a-a-FEHLER. SYSCOM-UNTERPROGRAMM 17B. FEHLER."

Ihr starrt eure Begleiter verwirrt und verängstigt an und stellt fest, dass der Kommunikationskanal noch offen ist ...



- Wer oder was bist du?

Ich bin der KAPITÄN der offenen Meere!
YAAAAARGH!!!! Achtung, meine ... FEHLER.
DURCH STERNE SPAZIEREN UND AUF BLU-
MENZÄUNEN SITZEN... Stell dich der Macht
der "Dugan's Hand" und stelle dich deinem
Untergang!

- Bist du ein Droide?

[irres Gelächter] Jaaaar, ich bin euer Unter-
gang, auf dass ihr euch nicht beweist...
SCHMECKT DER HYDROSPANNER NACH VIO-
LETTEN TRIEBWERKEN... FEHLER...

- Was willst du?

Euer Schiff soll geplündert werden! ... KLEI-
NER FRAN SAT MIT EINEM GROSSEN ESSEN
ORDOLIANISCHEN OBER ... LANG KAM EIN
GUNDARK UND GABE IHNEN EINEN SCHNEL-
LEN ANFANG, SO DASS SIE IHN UND DEN
GROSSEN, EEEEEEEeeeeeebeeen... (wahn-
sinniges Gelächter)

- Du nimmst uns nicht mit! (Oder jede
andere Form von Trotz, Drohungen
oder Versuchen der Gruppe, die Situa-
tion des Droiden zu untersuchen).

Nein! NEIN!!! Ihr wagt es?? IHR WAGT ES?!?!
MEUTEREI WIRD NICHT TOLERIERT! Ihr wer-
det alle über die Planke gehen!!!! Ich möch-
te... dass ihr... zum Spielen kommt... (irres
Lachen) ... dass ihr... ALLE AUF DER KORELLI-
SCHEN KÜSTE DIE LÄNDE DER RANCOR RET-
TET DEN VOORPAK (Spezies), ER STOLPERTE
UMHERUM UND ZERSTÖRTE SEINE KRONE,
UND DAS MEER ZERRTE IHN AB... Kommt und
spielt... Kommt und spielt ... Kommt und
spielt ...

Jeder Versuch, eine Fernverbindung mit den Sys-
temen des Piratenschiffes herzustellen, kann mit
einer erfolgreichen

In Wirklichkeit hat der Droiden-"Captain" nur acht weitere Droiden-Besatzungsmitglieder, die vollständig
zusammengebaut sind, und jedes hat einen Fernprozessor (er steuert sie alle direkt). Sein bisheriger Erfolg
beruht auf der Furcht, die seine gestohlene Legende ausgelöst hat, und auf der extremen Feuerkraft des
Kampfschiffes unter seinem Kommando. Aber er langweilt sich zunehmend und möchte, dass die SCs in sei-
ne Sphäre kommen, um eine neue Erfahrung zu machen. Er wird nicht in ihr Schiff eindringen, sondern es
fest verriegeln und mit wahnsinniger Geduld darauf warten, dass die SCs an Bord kommen und "spielen".

SEID GEGRÜSST, IHR SKORBUT-DROIDEN

Sobald das Schiff der Gruppe vollständig an der *Dugan's Hand* entlang geschleppt ist, wird es mit Magnet-
klammern verriegelt und mit dem Rumpf versiegelt. Um diese Klammern zu deaktivieren, ist ein direkter
Zugang von innen erforderlich. Der Droide, der diese mechanische Piratenmenagerie kontrolliert, will dies;
in seiner Langeweile und seiner wahnsinnigen Freude über die Situation ist er darauf erpicht, die SCs ins In-

konkurrierenden (◆◆◆◆◆) Computertechnik-
Probe durchgeführt werden. Die extreme
Schwierigkeit der Probe ist auf eine Kombination
von Faktoren zurückzuführen: die Fähigkeit der
Droiden-Intelligenz, die das Schiff steuert, Inter-
ferenzen aus dem umgebenden Oridium und seit
langem etablierte Gegenmaßnahmen, die Dugan
installiert hatte, um ein ferngesteuertes Hacken
seines Schiffes zu verhindern. Sollte ein SC er-
folgreich sein, werden sie erfahren, dass es eine
einzige Maschinenintelligenz gibt, die den Haupt-
computer und das Schiff selbst steuert.

VERPFLICHTUNGSEFFEKT – R2-F4 „WHISTLER“

Wenn „Whistler's“ Verpflichtung zu Beginn des
Abenteuers ausgelöst wurde:

- Wenn *Whistler* versucht, eine Fernverbin-
dung zur *Dugan's Hand* herzustellen, spürt er
eine mächtige Maschinenintelligenz, die sei-
ne Speicherbänke sondiert, und erkennt so-
fort, dass sein geheimer Datencache ent-
deckt wurde. (Sollte *Whistler* nicht versu-
chen, direkt in das System des Piratenschiffes
einzudringen, kann der SL das Schiff der
Dark Raider "scannen" lassen und per Fern-
zugriff auf *Whistlers* Datenbanken zugrei-
fen, um sein Geheimnis zu entdecken).
- Der "Kapitän" hat nun neue Daten gefun-
den, die seine Langeweile lindern können:
eine "Schatzkarte" (wie er es nennen wird)
zu großem Glück und Abenteuer.
- Bei der folgenden Begegnung werden die
Piratendroiden *Whistler* zu ihrer obersten
Priorität machen und versuchen, ihn außer
Gefecht zu setzen, damit sie ihn auf die Brü-
cke bringen können. Dazu gehören auch der
"Kraken", der versuchen wird, den kleinen
Droiden unter das Schott zu schleifen, um
ihn über die Versorgungsleitungen zur Brü-
cke zu bringen.

neren zu locken, um in der Falle zu "spielen", die er für sie aufgestellt hat. Insgeheim hofft er, dass die Gruppe ihn besiegen wird, da sein Programmplanungsschema dies als "ehrenvolle Niederlage" betrachtet - aber er wird trotzdem so unnachgiebig wie möglich versuchen, sie zu töten.

Unabhängig davon, wie lange die Gruppe in ihrem Schiff wartet, wird die Droiden-Intelligenz mit der Geduld der wahren Verrückten warten und versuchen, die Gruppe in einen der Frachträume hinauszulocken, wo ihre "Besatzung" auf sie wartet. Die ganze Szene sollte von Spannung und Angst geprägt sein. Wenn die Gruppe zu lange verharrt oder sich zu lange überlegt, sollte sich der SL frei fühlen, den Droiden aus der Ferne auf ihr Schiff zugreifen zu lassen und die Lebenserhaltung abzuschalten oder eine Fehlfunktion des Reaktors zu verursachen - während der Droide versucht, sie vom Schiff in die Bucht zu treiben.

GESPENSTISCHES SÄBELRASSELN

Die Andockrampe neben dem Schiff der Gruppe ist mit Trümmern und Frachtkisten gefüllt. Der "Captain" versteckt sechs seiner Droiden-Piratencrew in der Bucht, um den SCs mit seinen beiden "Bootsmännern" auf dem Deck darunter in Turboliften aufzulauern, die darauf warten, in den Kampf einzutreten, wenn die Dinge für die Droiden-Intelligenz nicht mehr interessant werden. Alle Ausgänge aus der Bucht sind mit verschlossenen Türen oder aktiven Energiegittern blockiert, aber es gibt ein aktives Holo-Terminal am anderen Ende der Bucht, mit dem die Gruppe versuchen kann, ihre Situation unter Kontrolle zu bringen.

Die versteckten Droiden werden zuerst versuchen, die Gruppe zu töten. Die Bootsleute erscheinen nur, wenn die Hälfte der Piratendroiden-Handlanger zu Boden geht. Der SL kann sie auch aus einem der 4 Turbolifte in der Bucht (nicht nur aus den empfohlenen auf der Karte) eindringen lassen, wenn dies ein interessanteres oder gefährlicheres Szenario ermöglicht.

Wenn die Szene beginnt, sollte sich der SL darauf konzentrieren, eine Atmosphäre der Angst und des Unbekannten zu schaffen. Lies der Gruppe das Folgende vor, oder beschreibe die Szene mit deinen eigenen Worten:

Wenn die Droiden-Piraten angetroffen werden, sollte der SL sie entsprechend beschreiben. Die Piratengegner sind bei genauerem Hinsehen eindeutig Droiden - aber nicht vom Fließband gekommen. Ihre Konstruktion ist "baufällig" und sie scheinen (buchstäblich) aus Ersatzteilen hergestellt zu sein. Aber sie sind auch mit Piratenkleidung ausgestattet - oder eine annehmbare Annäherung. Dazu gehören Piratenbandanas, Augenklappen und kniehohe Stiefel. Die "Bootsleute" sind auf die gleiche Weise gebaut, aber viel schwerer und fast 2 Meter hoch. Sie tragen echte Dreikornhüte, und ihre integrierten Karabiner sind an den Schultern befestigt, wobei an der Außenseite metallische Schnäbel und Flügel angebracht sind (damit sie wie Papageien aussehen). Die Droiden sollen "Piraten-ähnliche" Schlachtrufe brüllen und entsprechenden unsinnigen Jargon verwenden.

Diese Begegnung ist als äußerst schwierig konzipiert (der Droiden-"Captain" wird alles, was er hat, auf der Gruppe entgegen werfen) und wird Gegner aus der Umgebung ("Kraken") mit einbeziehen, der nur durch geschickten Einsatz von Fähigkeiten besiegt werden kann. Im Folgenden sind die Einzelheiten des Begegnungsbereichs aufgeführt:

Ihr tretet vorsichtig in eine große Ladebucht und spürt ein sanftes Knirschen unter den Füßen. Während ihr in zwei bis drei Zentimeter dickem Staub, der den Boden und etwa die Hälfte der zahlreichen Frachtcontainer und des Gerümpels bedeckt, die den Bereich verunreinigen, merkliche Abdrücke hinterlässt. Er ist schwach beleuchtet, wobei das meiste Licht von den Andocklampen kommt, die die Tür zur Ladebucht eures Schiffes umgeben, ein weicher blauer Schein, der von einem Holo-Terminal auf der anderen Seite der Ladebucht zu kommen scheint, und ein unheilvolles Rot, das von aktiven Laser-Sicherheitsgittern ausgeht, die fast jeden Ausgang zu blockieren scheinen.

Der größte Teil der Ladung und der Maschinen scheint extrem alt zu sein; allerdings habt ihr bemerkt, dass mehrere neue Kisten - einige mit noch blinkenden Lampen - in verschiedene Positionen in der Bucht geschleppt wurden und Spuren im Staub hinterlassen haben. Wenn ihr genauer hinseht, könnt ihr auch die schwachen Spuren von Fußspuren im Staub vor euch erkennen, und alles, was ihr hören könnt, ist das Summen der Sicherheitsgitter und das leise Dröhnen der Maschinen weit unter euch.

- Die SCs betreten die Bucht von ihrem Andockschiff aus (auf der Karte als **SC** gekennzeichnet) und befinden sich von dieser Position aus in großer Entfernung vom Holo-Terminal (auf der Karte als **C** gekennzeichnet).
- Zwei Gruppen von 3 Handlanger-Piraten-Droiden (auf der Karte als **PD** markiert) verstecken sich zwischen der Ladung und warten darauf, die SCs aus dem Hinterhalt anzugreifen. Biete der Gruppe beim Betreten der Bucht die Gelegenheit für **konkurrierende** (◆◆■) **Wahrnehmungs-Proben**, um die Droiden zu bemerken. Sobald die SCs in die Schusslinie geraten, schießen die Droiden - mit einem kostenlosen Upgrade ihres Angriffs gegen jeden SC, der sie nicht bemerkt hat.
- Zwei "Bootsmann"-Piraten-Droiden (auf der Karte mit einem **BM** gekennzeichnet) warten ein Deck tiefer in Turboliften und werden angewiesen werden, in den Kampf einzutreten, wenn mehr als die Hälfte der Handlanger-Droiden ausgeschaltet sind.
- Ein bis drei "Kraken" (Bündel aus Hydraulik- und Stromkabeln, die sich unter der Bucht schlängeln und vom "Captain" ferngesteuert zu angreifenden Konstrukten verdreht werden) brechen während des gesamten Kampfes aus der Bodenplatte aus - typischerweise dann, wenn eine Gruppe von Handlanger-Droiden vollständig oder beide "Bootsmänner" außer Gefecht gesetzt sind.
- Das Holo-Terminal ist der offensichtliche Weg, die Szene zu kontrollieren und zu verschwinden. Es ist viel einfacher als ein Fernversuch vom Schiff der Gruppe aus, da eine Direktverbindung zum Hauptcomputer den Schwierigkeitsgrad herabsetzt und die Komplikationswürfel von Dugans Anti-Einbruch-Gegenmaßnahmen und die Oridiumverzerrung umgeht. Es erfordert eine **konkurrierende** (◆◆◆●) **Computertechnik-Probe**. Bei Erfolg kann der Hacker einen Grundbefehl aus der Bucht heraus auslösen:
 - Unterbreche den Fernsteuerungsemitter, der die Droiden kontrolliert (ein ■ zu jeder Probe, die auf einen Piratendroiden gerichtet ist, für 1 Runde).
 - Öffnet eine der Türen.
 - Die Bucht in Scheinwerferlicht tauchen.
 - Unterbreche den hydraulischen Druck in der Bucht (dies stoppt sofort alle "Kraken", die dann träge werden).



- Einer der alternden Frachtcontainer ist mit Kraftstoff gefüllt und explodiert, wodurch jeder Gegner in der Nähe beschädigt wird!
- Container in der Nähe brechen auf und schaffen ein schwieriges Terrain für die Feinde.




- Einer der „Kraken“ taucht früher auf - an der ungünstigsten denkbaren Stelle.
- In der Nähe befindliche Container fallen herunter, um zusätzlichen Schaden an einem oder mehreren SCs oder schwieriges Gelände zu ihrem Nachteil zu verursachen.

Wenn alle acht Piratencrews ausgeschaltet und der "Kraken" abgeschaltet wurden, wird sich die Droiden-Intelligenz als "ehrenhaft besiegt" betrachten und darauf warten, sein Schiff den SCs zu übergeben.

DEN KRAKEN KNACKEN

















Diese Begegnung wird eine ungewöhnliche Umweltbedrohung für den "Kraken" darstellen, der herbeigerufen wird, wenn der Kampf zugunsten der Gruppe beginnt. Es handelt sich um massive Konstrukte aus Maschinenteilen, Stromleitungen und Hydraulikkabeln, die aus den Maschinen der Bucht herausgerissen wurden, um den SC vollkommen zu verschlucken. Er sollte normalerweise dort erscheinen, wo der letzte Droide in einer Handlangergruppe gefallen ist - aber der SL sollte sich frei fühlen, ihn irgendwo in der Bucht erscheinen zu lassen, während er sicherstellt, dass der Kraken das Holo-Terminal nicht vollständig blockiert, zumindest nicht für eine ein paar Runden (genau dort wäre nur schlechtes Spielleitern).

Er ist unbeweglich, aber jede Runde wird er an Größe zunehmen; zuerst erweitert er sich innerhalb kurzer Reichweite, dann in der folgenden Runde auf mittlere Reichweite und so weiter. Innerhalb von 7 oder 8 Runden wird er die Bucht füllen. Er kann nicht nur alle SCs in seiner Reichweite angreifen, sondern er wird auch so behandelt, als bewegte er sich durch schwieriges Gelände. Der SL kann jedoch eine **schwierige** (◆◆◆) **Körperbeherrschungs-** oder **Athletik-Probe** zulassen, um diese Auswirkungen zu ignorieren. Alle überlebenden Droidenverbündeten können sich ohne Strafe durch dieses schwierige Gelände bewegen.

Wenn die erste "Krake" (dabei ist die Rede vom Arm des Kraken) auftaucht, ist das ein scheußlicher und bedrohlicher Anblick, der die Gruppe mit Angst erfüllen sollte. Jeder SC muss eine Furcht-Probe durchführen, nachdem sich die erste "Krake" vom Boden erhebt. Wenn er jedoch deaktiviert wird, werden alle negativen Auswirkungen einer Furcht-Probe (mit Ausnahme für die Erschöpfung durch eine ) erhalten), werden beseitigt.

FURCHT-PROBEN

Bei einer Furcht-Probe kann der Charakter entscheiden, ob sie Coolness oder Disziplin verwenden will, mit unterschiedlichen Auswirkungen, je nach Ergebnis:

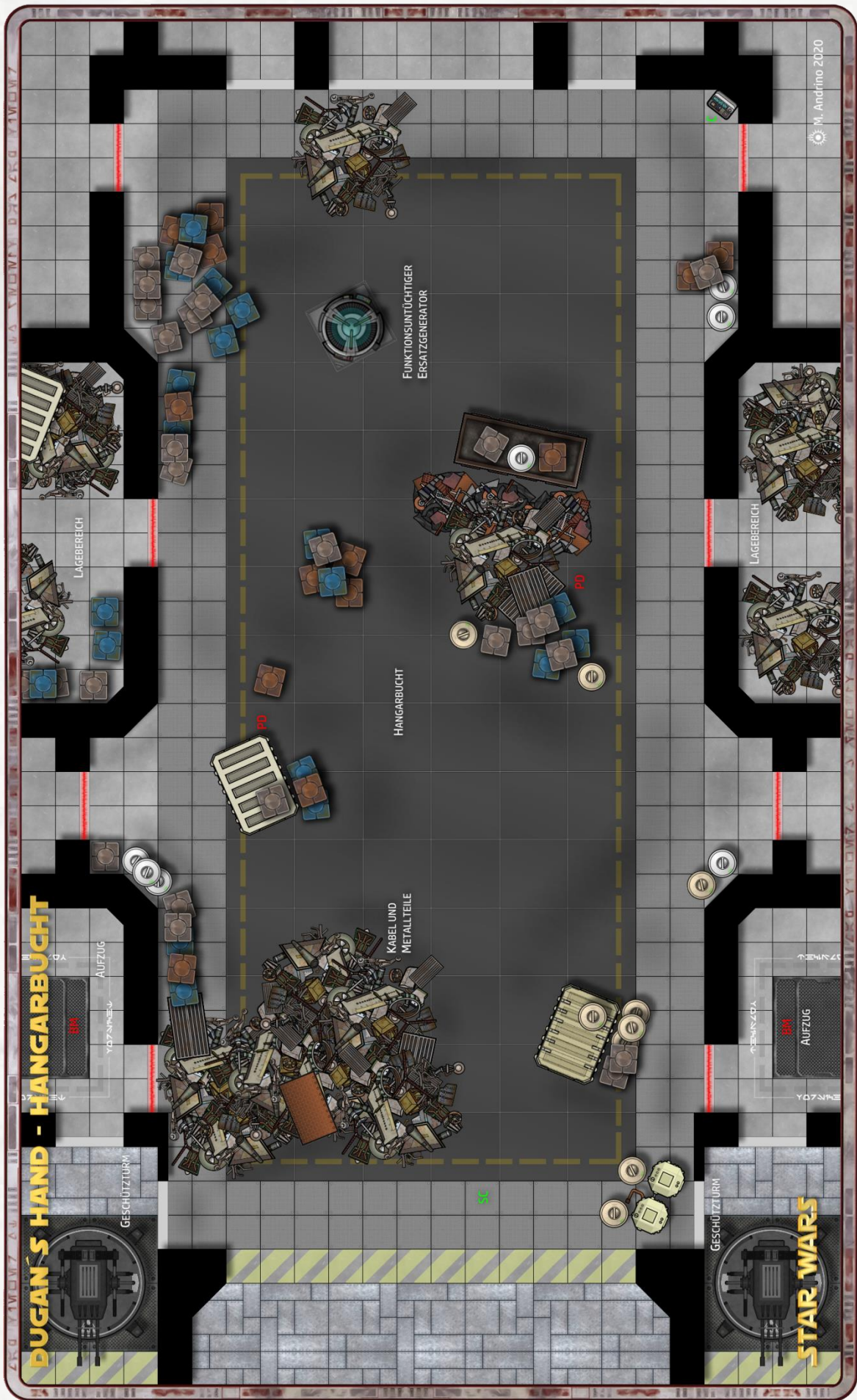
- : Der Charakter fügt einen  zu jeder Prüfung hinzu, die er während der Begegnung macht.
- : Der Charakter erhält eine Erschöpfung, die der Anzahl von  entspricht. Wenn die Probe    oder mehr erzeugt, kann der Charakter stattdessen für seinen ersten Zug ins Taumeln versetzt werden (er ist nicht in der Lage, irgendwelche Aktionen durchzuführen).
- : Der Charakter ist so verängstigt, dass alle von ihm gemachten Proben bis zum Ende der Begegnung den Schwierigkeitsgrad um 1 erhöht werden.
-  oder mehrere : Der Charakter vermeidet jegliche Furchteffekte, außer denen, die durch eine  ausgelöst werden.
- : Erhält einen  bei der nächsten Probe in der Begegnung. Gib mehrere  aus, um einen  für die nächsten Proben eines anderen Charakters zu gewähren.
- : Hebt alle Strafen aus Angst-Proben für den Rest der Begegnung auf - unabhängig von der Quelle.

Die "Kraken"-Konstrukte (aufgrund ihrer Beschaffenheit) schrecken vor fast allen persönlichen Waffenschäden zurück, und sie werden keine Piratendroiden angreifen oder behindern. Die einzige Möglichkeit, sie zu "stoppen", besteht darin, das Holo-Terminal zu hacken, um den hydraulischen Druck auf die Bucht zu reduzieren, oder die Fracht kreativ einzusetzen oder andere Fähigkeiten zu prüfen. Diese Kreatur mit ihren Tentakel ist zäh - und es besteht die Gefahr, dass der SL sie "zu zäh" macht. Daher sollte der SL die Vorschläge der Gruppe sehr ermutigend aufnehmen und bereitwillig auf das Holo-Terminal hinweisen, wenn die Spieler es versäumt haben, die Punkte zu verbinden.

Auch hier sollte der SL diese Bedrohungen nicht dazu benutzen, die Gruppe zu zerstören oder einen Sieg unmöglich zu machen, indem er das Terminal vollständig blockiert oder direkt unter einer Gruppe der SCs auftaucht. Es besteht die Gefahr, dass diese Konstrukte die Begegnung erdrücken; und obwohl sie sicherlich ein Hauptpunkt der Angst und Besorgnis sind, solltest du die Begegnung nicht "unschlagbar" machen. Dies wird ein aktives Urteilsvermögen seitens des SL erfordern, und wenn ein Tentakel des "Kraken" aufgetaucht ist und die SCs dezimiert hat oder ernsthafte Probleme verursacht - sollte der SL wahrscheinlich keine weiteren von ihnen herbeirufen.

Sollte ihre eingeschränkte Beweglichkeit sie jedoch zu einer Nicht-Bedrohung machen, könnte der SL erwägen, sie auf unerwartete Weise einzusetzen, so dass ein Verbündeter der Droiden sie als eine zufällige Aktion komplett "durchschreiten" kann.





M. Andrino 2020

DUGAN'S HAND - HANGARBUCHT

STAR WARS

FUNKTIONSUNTÜCHTIGER
ERSATZGENERATOR

HANGARBUCHT

KABEL UND
METALLTEILE

LAGEBEREICH

LAGEBEREICH

AUFZUG

AUFZUG

GESCHÜTZTURM

GESCHÜTZTURM

"BOOTSMANN" PIRATEN-DROIDE [RIVALE]



Werte:

Rasse: Droide

Fertigkeiten: Handgemenge (●◆◆◆), Einschüchterung (●), Coolness (●◆), Nahkampfwaffen (●●), Schwere Fernkampfwaffen (●●), Widerstandskraft (●◆◆◆), Wachsamkeit (●).

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

Fähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Keine.

Waffen: Eingebauter Blaster-Karabiner (●●) (Schwere Fernkampfwaffen; Schaden: 9; Kritisch: ●●●●; Reichweite: Mittlere; Betäubungsmodus), Greifkrallen (●◆◆◆) (Handgemenge; Schaden: 4; Kritisch: ●●●●; Reichweite: Nahkampf; Desorientierend 1, Niederwerfend)

BOOTSMANN
RIVALE

Fertigkeiten:
Handgemenge (●◆◆◆),
Einschüchterung (●),
Coolness (●◆),
Nahkampfwaffen (●●),
Schwere Fernkampfwaffen (●●),
Widerstandskraft (●◆◆◆),
Wachsamkeit (●).

Ausrüstung: Keine.
Waffen: Eingebauter Blaster-Karabiner (●●) (Schwere Fernkampfwaffen; Reichweite: Mittlere; Schaden: 9; Kritisch: ●●●●; Betäubungsmodus), Greifkrallen (●◆◆◆) (Handgemenge; Reichweite: Nahkampf; Schaden: 4; Kritisch: ●●●●; Desorientierend 1, Niederwerfend).

Talente: Antagonist 1
Sonderfähigkeiten: Keine.

"KRAKEN" -TENTAKEL

TENTAKEL
KRAKEN

Fertigkeiten:
Handgemenge (●◆◆◆)
Talente: Keine.
Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Keine.
Waffen: Hydraulischer Tentakel (●◆◆◆) (Handgemenge; Reichweite: Nahkampf; Schaden: 5; Kritisch: ●●●●; Desorientierend 1, Zertrümmernd)



Werte:

Rasse: Mechanische Konstruktion

Fertigkeiten: - (Hat keine Ränge in irgendwelchen Fertigkeiten.)

Talente: Keine.

Fähigkeiten: Kann jeden Feind in Reichweite in einem einzigen Aktions- und Angriffswurf angreifen (dieser Wurf ist gegen den höchsten Schwierigkeitsgrad der anvisierten Feinde).

Ausrüstung: Keine.

Waffen: Hydraulische Tentakel (●◆◆◆) (Handgemenge; Schaden: 5; Kritisch: ●●●●; Reichweite: Nahkampf; Desorientierend 1, Verstrickend 1, Zertrümmernd)



PIRATEN-DROIDE [HANDLANGER]



Werte:

Rasse: Droide

Fertigkeiten: (für eine Gruppe von 3; erhöht für jeden Handlinger der Gruppe den Rang um 1): Coolness (◆), Nahkampfwaffen (◆◆), Leichte Fernkampfwaffen (◆◆), Heimlichkeit (◆◆)

Talente: Keine.

Fähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Keine.

Waffen: Eingebaute Blaster-Pistole (◆) (Leichte Fernkampfwaffen; Schaden: 6; Kritisch: ○○○○; Reichweite: Mittlere; Betäubungsmodus), Vibro-Entermesser (◆◆) (Nahkampfwaffen; Schaden: 4; Kritisch: ○○; Reichweite: Nahkampf; Durchbohrend 2, Tödlich 1, Defensiv 1)

PIRATEN-DROIDEN
HANDLANGER

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

Ausrüstung: Keine.
Waffen: Eingebaute Blaster-Pistole (◆) (Leichte Fernkampfwaffen; Reichweite: Mittlere; Schaden: 6; Kritisch: ○○○○; Betäubungsmodus), Vibro-Entermesser (◆◆) (Nahkampfwaffen; Reichweite: Nahkampf; Schaden: 4; Kritisch: ○○; Durchbohrend 2, Tödlich 1, Defensiv 1).

PROGRAMM BEENDEN

Wenn die letzte Bedrohung beseitigt ist, steht es der Gruppe frei, das Computerterminal zu benutzen, um noch bestehende Sicherheitsgitter zu deaktivieren, noch geschlossene Türen zu entriegeln und die *Dugan's Hand* zu erkunden. Mit den ihr zur Verfügung stehenden Mitteln hatte der Droiden-Intelligenz-Kapitän, der dieses Schiff steuert, nur Zeit, eine dürftige Crew von Droiden-Bösewichten zusammenzustellen, die die Gruppe gerade besiegt hat. In seinem verdrehten, wahnsinnigen Gespür für das Protokoll der echten Piraterie wartet er auf der Brücke des Schiffes auf die Gruppe, um das Schiff zu übergeben.

Der Rest des Schiffes ist menschenleer und mit dem gleichen uralten Staub bedeckt, den man im Frachtraum gefunden hat. Als die Helden sich ihren Weg durch den riesigen Schlachtkreuzer bahnen, finden sie keine Anzeichen von Leben und entdecken das Schiff in äußerster Verwahrlosung. Verbrannte Leitungen und Maschinen, die für bergende Teile aufgerissen wurden, sind in den Gängen verstreut, und ein paar Dutzend Maudroiden huschen umher und rasen von den SCs weg, während sie sich den fast fertigen Konstruktionen weiterer maroder Piratendroiden nähern. Falls die Gruppe neugierig ist, es gibt ein Dutzend Frachträume an Bord, die meisten davon gefüllt mit jahrhundertelanger Plünderung: ein echter Fund für jeden Archäologen.

EINE EHERENHAFTE KAPITULATION

Wenn sich die Gruppe schließlich auf den Weg zur Brücke macht, wird sie sie sauber und mit voller Leistung vorfinden. Hier gibt es kein Leben, aber die Gruppe wird die Chance haben, endlich aufzudecken, was mit diesem Schiff, seiner Geschichte und den Aufzeichnungen über seine Aktionen gegen die Imperialen geschehen ist. Viele dieser Informationen können in Form von Erzählungen vermittelt werden, aber es steht der Gruppe frei, sie durch Wahrnehmungs- oder Computertechnik-Proben aufzudecken. Lies das Folgende vor, oder beschreibe die Szene mit deinen eigenen Worten:



Die große Brücke des Schiffes ist - im krassen Gegensatz zum Rest des Schiffes - akribisch sauber und erscheint in gutem Zustand, voll eingeschaltet. Dennoch... man sieht nirgendwo Lebenszeichen, bis man den Stuhl des Kapitäns erreicht.

Die ausgetrocknete, fast mumifizierte Leiche eines massiven Tofs, gekleidet in aufwendiger Pracht, sitzt hilflos auf dem Stuhl, den Kopf stolz erhoben. Neben einer alten Blaster-Pistole sitzt immer noch ein ausgefallenes Schwert in einer Scheide an seinem Gürtel. Der längst verstorbene Pirat Dugan scheint euch mit schroffem Schweigen anzustarren.

Wenige Meter entfernt ist die einzige andere Figur auf der Brücke, das wie ein alter Protokolldroide aussieht. Unbeweglich, aber mit Licht in seinen Photorezeptoren. Etwa ein Dutzend Kabel schlängeln sich von seinem Hinterkopf über den Boden bis in den Hauptcomputer. Während ihr euch nähert, sendet eine vertraute Stimme über die Kommunikation:

Ihr habt mich in ehrenhaftem Kampf besiegt, es liegt an euch... was wird... HALT. KOMMANDO FEHLER. PROTOKOLLE KORRUMPIERT... YO HO! YO HO! [JUBELSCHREIE] PIRATENLICHES LEBEN FÜR MIIIIIIIIIIII ...

Die Stimme verstummt, und ihr starrt eure Begleiter an, die besorgte Blicke teilen.

Es liegt an der Gruppe, ob sie den Droiden funktionsfähig lassen oder nicht. Nach all dieser Zeit ist sein Prozessor vom Schiffcomputer abhängig, und ihn von diesem zu trennen, führt zu seinem sofortigen "Tod". Die Aufrechterhaltung der Funktionsfähigkeit des Droiden ist jedoch immer eine Option, auch wenn sich die Gruppe mit einem eindeutig mörderischen und durch und durch korrupten Droidenprozessor, der direkt mit dem Hauptcomputer eines Kampfschiffes verbunden ist, anfreunden könnte.

Zu diesem Zeitpunkt kann die Gruppe auf die Schiffcomputeraufzeichnungen, die Logbücher des Kapitäns und der Besatzung sowie die Sensor- und Navigationsgeschichte zugreifen, um sich ein vollständiges Bild von dem Geschehenen zu machen.

GESCHICHTSSTUNDE

Wenn man etwa eine Stunde damit verbringt, die Aufzeichnungen im Hauptcomputer zu durchsuchen und die Logbücher des Kapitäns zu untersuchen, kann man die Ursache für Dugans vorzeitiges Ableben und das "Verschwinden" seines Schiffes aufdecken. Die Gruppe kann Folgendes erfahren:

- Nach einem Jahrzehnt der Plünderung weisen Dugans Logbücher darauf hin, dass er von den reichen Oridiumvorkommen im Arah-Gürtel wusste und schließlich den Reichtum besaß, sie abzubauen und eine unausgereifte Tarnvorrichtung für sein Schiff, die *Dugan's Hand*, herstellte. In seinen eigenen Logbüchern ist sein Stolz vermerkt und wie er sich darauf freute, diese neue Fähigkeit zu nutzen.

- Spätere Logbücher drücken jedoch die Frustration des Tof-Kapitäns aus. Die Computeranforderungen, die für den effektiven Betrieb der Tarnvorrichtung erforderlich waren, waren einfach zu viel für das Schiff. Die Wartungsaufzeichnungen bestätigen dies: Jedes Mal, wenn sie versuchten, das Schiff zu tarnen, schalte-

te sich der Hauptcomputer ab, oder es kam zum Ausbrennen massiver elektrischer Komponenten. Die einzige Möglichkeit, die Tarnung aufrechtzuerhalten, bestand darin, die Energie vom Lebenserhaltungssystem oder den Triebwerken weg zu regulieren. Dugan drückte äußerstes Bedauern und Ärger über diesen Fehlschlag aus.

- Einige der letzten Logbucheinträge des Kapitäns drücken einen Hoffnungsschimmer aus. Es scheint, dass Dugans treuer Protokolldroide eine mögliche Lösung gefunden hat: 2 Computer. Genauer gesagt, ein Computer und ein Droidenhirn. Dugan merkt an, wie seine Ingenieure sich einig waren - wenn ein Droide direkt mit den Systemen des Schiffes verdrahtet wäre, könnte er seine Verarbeitung der Energieregulierung für die Tarnvorrichtung widmen und den Hauptcomputer für den Rest des Schiffes frei lassen. Mit einem kleinen Anflug von Beklommenheit stimmte Dugan dem Plan zu.
- Die nächste Serie von Aufzeichnungen ist sporadisch und beängstigend, zeichnet aber ein lebendiges Bild für die Gruppe. Kurz nachdem er seinen Droiden mit dem Hauptcomputer verkabelt hatte, traten überall auf dem Schiff Fehlfunktionen auf. Weniger als zwei Stunden später öffneten sich plötzlich alle Luftschleusen und Außenluken des Schiffes - und entlüfteten die gesamte Besatzung in den offenen Raum. Nur die Brücke blieb versiegelt. Daraufhin kam es zu katastrophalen Systemfehlfunktionen, explodierenden Stromleitungen und Stromausfällen auf dem ganzen Schiff.
- Dugans letzter Logbucheintrag notiert seine Verzweiflung; ohne Besatzung und ohne Möglichkeit, sein Schiff zu reparieren - er sinniert über sein eigenes Leben und fragt sich, wie lange er noch leben wird.

Es sollte jedem SC mit einem oder zwei Rängen in Computertechnik oder Mechanik klar sein, dass die Aktion, das Droidengehirn mit einem riesigen Schiffcomputer zu verbinden und ihn der Prototypentechnologie (in Form der Tarnvorrichtung) auszusetzen, seinen Prozessor auf schreckliche Weise korrumpiert hat, was zu einer wahnsinnigen Intelligenz in voller Kontrolle über das Schiff führte.

Danach gibt es so gut wie keine Schiffsaufzeichnungen mehr, mit Ausnahme der automatischen Wartungsprotokolle, die die stumme Geschichte der drei Jahrhunderte nach Dugans Untergang zusammensetzen. Sein Droide überlebte. Und hat sich langsam und sicher selbst repariert - das hat Jahrhunderte gedauert. Wieder voll einsatzbereit (erst vor wenigen Monaten), nutzte er die winzigen Wartungseinheiten an Bord, um mit der Reparatur des Schiffes zu beginnen und eine neue "Besatzung" zu konstruieren. Und vor vier Wochen begann der Droide, seine eigenen Einträge ins Logbuch des Kapitäns zu machen.

Es ist klar, dass er sich als "Kapitän" instituiert hat, jetzt, da er eine Crew hatte, die mit ihrem korrumpierten Prozessor verzweifelt versuchte, die Wünsche seines ehemaligen Herrn zu erfüllen: Piraterie!

DIE JÜNGSTEN ANGRIFFE

Aus den Logbüchern des neuen Kapitäns geht hervor, dass das Schiff, sobald es einsatzbereit war, wieder mit der Piraterie begann - aber es stieß auf ein Problem. Als der Droidenkapitän es aufzeichnete: "Rivalisierende Piraten". Die Sensorenlogbücher weisen darauf hin, dass die *Dugans Hand* beobachtete, wie die Imperialen Schiffe "in unserem Territorium" andere Schiffe angriffen und sie ohne Überlebende zerstörten; Akte "großer Schande", die "den Piratenkodex brachen".

Die Gruppe sollte inzwischen begriffen haben, dass die geheime imperiale Einrichtung des Imperiums zum Abbau von Oridium und zur Herstellung von Prototypen getarnter TIE-Jäger ein Dummy-Schiff und die Legende von *Dugans Hand* benutzte, um Besucher im System zu verschrecken. Der Droide interpretierte dies als rivalisierende Piraterie (ohne Kenntnis des Imperiums) und machte sich daran, sie zu vernichten. Schließlich entdeckte er ihre Basis und beendete ihre Bedrohung endgültig.

GLÜCK UND RUHM

Die Gruppe ist jetzt im Vollbesitz eines alten, aber immer noch sehr mächtigen Schlachtschiffes, das der archaische Fund eines Lebens ist; voll von reicher Geschichte und alten Wertgegenständen.

Trotz des Verfalls des Schiffes sind die Sublicht-Motoren und der Hyperantrieb einsatzbereit. Das Schiff wird einige Monate der Überholung durch ein Team ernsthaft ausgebildeter Techniker benötigen, um es wieder in den Zustand zu versetzen, in dem es sich einst befand - aber es ist immer noch weltraumtauglich. Ob die Gruppe beschließt, das volle Schiff und seine Fracht ihrer Auftraggeber-Universität zu übergeben, liegt wirklich in ihrer Hand. Die Legende vom Piraten Dugan ist stark und verlockend, und nur wenige Randgruppen im Besitz eines so mächtigen Schiffes könnten die Träume von Piraterie, Glück und Ruhm zunichtemachen!

Unabhängig von ihrer Entscheidung hat das Imperium einen schweren Schlag im Arah-System erlitten. Wenn die *Dugan Hand* mit diesen Ereignissen in Verbindung gebracht wird, könnte das Leben für die Gruppe sehr schwierig - um nicht zu sagen kurz - werden. Wird das Team die Operationen des Imperiums hier aufdecken? Und wenn sie es nicht tun, wird das Imperium das Risiko eingehen und sie in Ruhe lassen? Auf die Besatzung der *Dark Raider* - oder vielleicht jetzt schon auf die Besatzung der *Dugan's Hand* - warten schwere Entscheidungen mit schweren Konsequenzen.



DIE HAND DES TOTEN MANNES

SPIELERCHARAKTERE

GARNER REL

Auf den Kernwelten in einer Familie von Akademikern aufgewachsen, war Garner ein brillanter junger Student, fand aber in der Schule Langeweile und genoss nur die Idee, die gewaltigen Geheimnisse der galaktischen Geschichte und des Unbekannten aufzuspüren und zu erforschen. Als Teil seines beendeten Studiums nahm Garner an einer Expedition in den Wilden Raum teil, wo sein Schiff abstürzte und alle außer ihm verloren gingen. Nach zwei Jahren gerettet, überlebte Garner nicht nur, sondern hatte bereits Handelsbeziehungen mit den Einheimischen aufgebaut und eine Ein-Mann-Ausgrabung mehrerer Ruinen auf dem Planeten durchgeführt. Seine Bemühungen und seine Rettung wurden zu einer wahren Geschichte und brachten ihm Ruhm, Respekt und ein sofortiges Angebot für eine Anstellung an seiner Universität ein. Garner lehnte ab und stimmte nur der Arbeit an risikoreichen Expeditionen zu. Und in den letzten 25 Jahren hat er genau das getan; er hat ein Team aufgebaut, das jeden Tag unmögliche Forschungen und Entdeckungen in Angriff nimmt.

NUKRI SANDOR

Nukri tat sich vor fast 10 Jahren mit Garner Rel zusammen, als sie sich als blinder Passagier an Bord seines Schiffes schmuggelte, um einem Mörder zu entkommen, der sie wegen Schulden bei Rowlo dem Hutten verfolgte. Sie hatte keine Ahnung, dass Garners Schiff auf einer Langstreckenexpedition zum Äußeren Rand unterwegs war. Als erfahrene Schmugglerin war Garner von ihren Fähigkeiten beeindruckt - und von der Tatsache, dass sie eine Woche im Hyperraum überlebte, bevor sie entdeckt wurde. Man bot ihr an, sich seinem Team anzuschließen, und sie ergriff die Gelegenheit, ihre Fähigkeiten in stetiger Arbeit einzusetzen, mit einer Besatzung, die ständig in unbekanntem Regionen unterwegs war - weit weg von ihren Verfolgern. Obwohl Rowlo keinen Attentäter mehr auf den Fersen hat, hat sie doch noch ausstehende Schulden (und Kopfgehirn) bei den Hutten, und Garner hat ihr geholfen, genug zu sparen, um Rowlo mit Zinsen abzubezahlen, wenn die Zeit reif ist. Nukri ist Garners älteste und vertrauenswürdigste Mannschaftskameradin, und sie ist ihrer Mannschaft und ihrem Kapitän gegenüber überaus loyal.

SLUSSK

Als Schlüpfing wurde Slussk für die Verbrechen seiner Mutter, einer religiösen Fanatikerin mit einer progressiven Sichtweise der Trandoshan-Göttin, der Punktezählerin, in die Sklaverei verkauft. Als er an einen Verbrecherfürsten verkauft wurde, wurde Slussk dazu erzogen, an illegalen Gladiatorenkämpfen teilzunehmen, und erlangte einen recht guten Ruf - bis zu dem Tag, an dem Slussk einen Kampf verlor und sein Herr seinen Tod befahl. Aber ein Mensch, der dabei anwesend war, bot dem Verbrecherfürsten ein seltenes Artefakt im Tausch gegen Slussks Leben an, nahm ihn in Besitz und befreite ihn dann sofort. Aus Dankbarkeit schwor Slussk seinem neuen Ghrakhowsk (Trandoshanische Bezeichnung: Lebensretter und damit Begünstigter einer Lebensschuld) eine Lebensschuld, und jetzt, Captain, Garner Rel. Da er keine Neigung zur Erforschung hat, findet Slussk die Arbeit seines Ghrakhowsk manchmal ermüdend, räumt aber ein, dass die Gefahr der Arbeit reichlich Gelegenheit für viel Jagannath (Punkte für die Zählerin) bietet. Und Garner scheint Slussks Talente zu schätzen - besteht aber ärgerlicherweise darauf, dass er seinen Geist und seine Ansichten erweitert.

DR. JESSA MORO

Als begabte Medizinstudentin stand Jessa's Schönheit im Kontrast zu ihrem streng buchhaften und unerbittlichen Auftreten, was die anderen Studenten dazu veranlasste, sie "Die Prinzessin von Hoth" zu nennen. Nach ihrem Abschluss führte die heimliche Leidenschaft der jungen Dr. Moro für die medizinische Forschung sie zu Aktivitäten, die streng genommen nicht "legal" waren. Nachdem sie unter dem Vorwurf des Experimentierens an empfindungsfähigen Wesen aus mehreren Systemen des mittleren Randes verjagt worden war, entdeckte Garner Rel sie im Rishi-Maze und versuchte (und scheiterte), eine Crew zusammenzustellen, um die Klonforschung von Kamino zu stehlen. Da er in ihr eine Ader roher Intelligenz sah und sich über das Unbekannte wunderte, rekrutierte er sie für sein Team. Ihr Verhalten hat sich nicht geändert, und sie ist manchmal ziemlich distanziert gegenüber dem Rest der Crew; aber ihre Fähigkeiten im Umgang mit einem Medkit sind unbestreitbar, und ihre Kenntnisse der Biologie haben sich als unschätzbar wertvoll für die Bemühungen des Teams erwiesen und sie zu jemandem gemacht, den die Crew respektiert - auch wenn sie immer wieder versucht, sie dazu zu bringen, seltsame Injektionen zu nehmen.

JEK TASSOM

Als eifriger Geschichtswissenschaftler fühlte sich Jek mit seiner Nase in einem Datenpad immer am wohlsten. Jek, der einem brillanten und schneidigen Twi'lek-Professor namens Beloche als Forschungsassistent zugeteilt war, wurde als Sündenbock eingesetzt, als sein Professor ihn für den Diebstahl eines wertvollen Artefakts beschuldigte, das sich im Besitz von Beloche befand. Obwohl keine Strafanzeige erstattet wurde, wurde Jek aus der akademischen Gemeinschaft ausgeschlossen und unter Stirnrünzeln herausgeworfen. Mittellos und nicht in der Lage, Arbeit zu finden, wurde Jek von einem Rivalen von Beloche, Garner Rel, rekrutiert, der Jek's immenses Wissen und seinen Forschungsscharfsinn schätzte. Im Laufe der Jahre hat sich Jek schließlich an ausgedehnte Reisen gewöhnt, da er dadurch mehr Zeit zum Lesen und Forschen hat - und er hat eine außergewöhnliche Einrichtung mit Sprachen und historischen Verbindungen entwickelt. Mehr als alles andere möchte er von der akademischen Welt wieder akzeptiert werden.

R2-F4 „WHISTLER“

R2-F4 (oder "Whistler" für seine Freunde) war ein Astromech-Droide, der in den Tagen der Alten Republik vom ExplorCorps verwendet und modifiziert und umprogrammiert wurde, um als Forschungsdroide und Archivar zu fungieren. Er wurde Garner Rel von einem primitiven Häuptling geschenkt, der den deaktivierten Droiden viele Jahrzehnte zuvor in einem abgestürzten Aufklärungsschiff entdeckt hatte. Sobald er reaktiviert war und sich mit galaktischen Ereignissen vertraut gemacht hatte, machte sich Whistler sofort zu einer wertvollen Ergänzung von Garners Team. Jahrzehntelange Untätigkeit und Prozessorkorruption haben dem Droiden ein ungewöhnliches Gefühl der Unabhängigkeit verliehen, das er bewahren möchte. Denn obwohl er auf viele Bereiche seines beschädigten Speichers nicht zugreifen kann, weiß Whistler, dass er eine Horde Daten über weit entfernte Außenposten des Jedi Service Corp. speichert, in denen sich Überlebende der Order 66 möglicherweise verstecken - Informationen, die das Imperium sicherlich in die Hände bekommen möchte.



STAR WARS AM RANDE DES IMPERIUMS ROLLENSPIEL

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

Jüngste Angriffe auf Handelsschiffe im ARAH-SYSTEM haben die Handelsschiffe geplagt, aber das IMPERIUM schenkt dem keine Beachtung.

Überlebende der Angriffe beschreiben ein Phantom-Raumschiff, das die DUGAN'S HAND zu sein scheint, ein legendäres Piratenschiff, das vor fast drei Jahrhunderten verschwand.

Während Gerüchte über Geister durch die Medien sich verbreiten, kommen Schatzsucher aus der ganzen Galaxis in den Arah-Asterodengürtel, in der Hoffnung, das Geheimnis der DUGAN'S HAND zu lüften.

Das Abenteuer geht weiter ...

Design by Turamarth