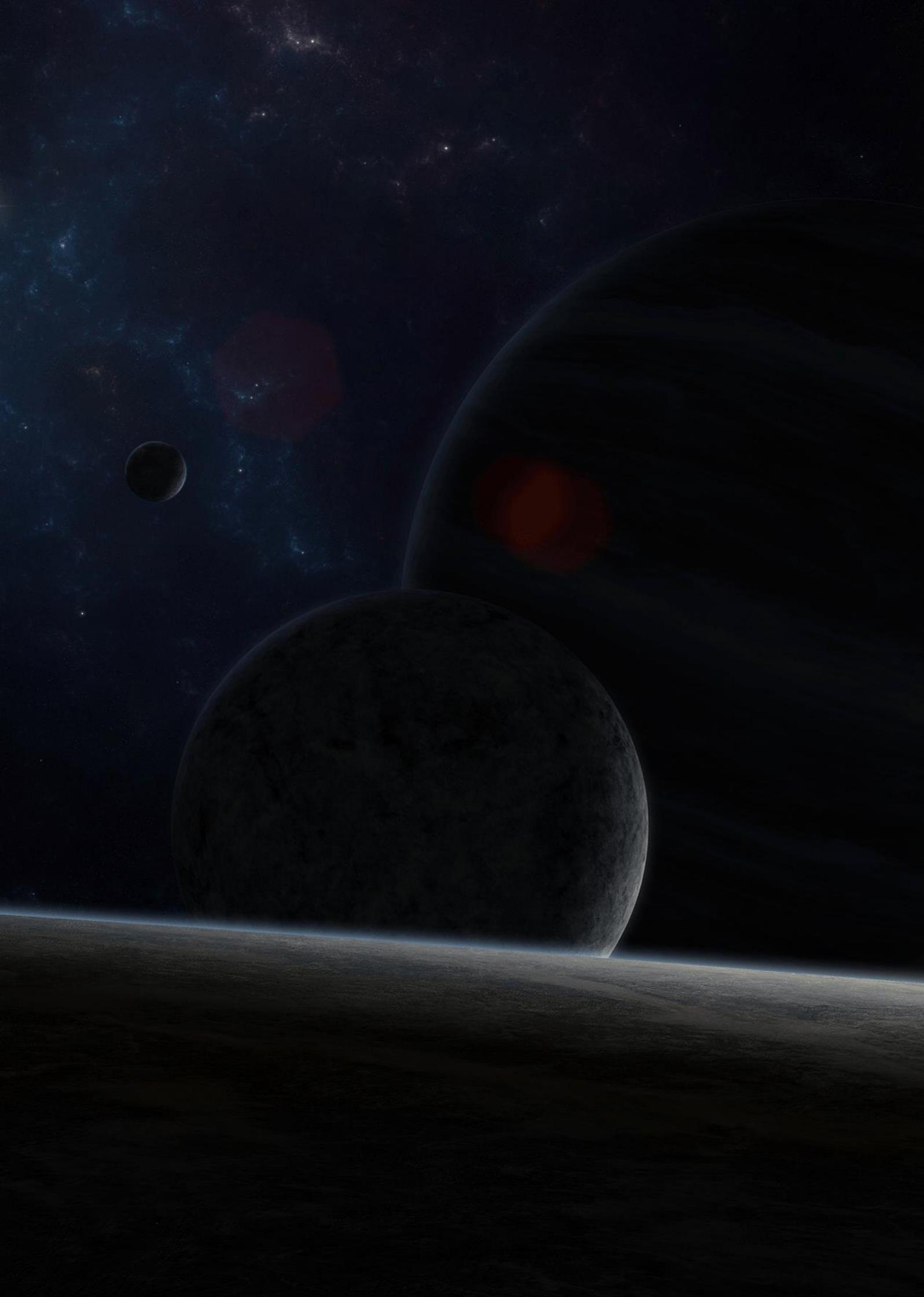


**STAR WARS**  
**AM RANDE DES**  
**IMPERIUMS**  
**EISSTATION ZULU**



**ABENTEUER SKRIPT**

**STAR  
WARS**  
ROLEPLAYING







**STAR WARS**  
**AM RANDE DES**  
**IMPERIUMS**

ROLLENSPIEL



**ABENTEUERBUCH**

## INHALTSVERZEICHNIS

<b>Einleitung</b>	1	<b>Der Inhaftierungsblock</b>	26
Formatierungshinweise	1	Furcht vor einem grausamen Tod	27
Zusammenfassung	2	Durch die Zellenblöcke navigieren	27
Verpflichtungs-Überprüfung	5	Der in Panik geratene Gefangene	28
<b>Ankunft auf Hoth</b>	7	<b>Das Laboratorium</b>	30
Hoth	8	Angst, ein Monster zu werden	31
Überzeugung des Hauptmanns	10	Die Einrichtung auf der mittleren Ebene	31
Details der Kampfbegegnungen	11	Auf deine Gesundheit	33
Hacken des Terminals	12	Zugang zum Versuchslabor	33
<b>Die Höhlen</b>	14	Experimentelle Abscheulichkeit	35
Der Umgang mit der Kälte	15	Falls die Gruppe großes Glück hat	37
Ankunft in den Höhlen	16	Die Wache zur Vernunft bringen	37
Wenn Wampas angreifen	16	Details zur Kampfbegegnung	38
Die Nachwirkungen	17	Die Nachwirkungen	40
<b>Zugang erhalten</b>	19	Abschluss	41
Einmal drinnen	21	Aufhänger für die Handlung ...	41
Furcht vor dem Unbekannten	21	<b>Spielercharaktere</b>	42
Ein Mann in der Not	22		

## CREDITS

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

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

# STAR WARS AM RANDE DES IMPERIUMS

## EISSTATION ZULU

Zehn Jahre nach dem Ende der Klonkriege befindet sich ein Großteil der Galaxis in der Hand des riesigen und mächtigen Imperiums.

Um seine Macht zu festigen, hat das Imperium viele geheime Forschungsprojekte in den entlegensten Winkeln der Galaxis in Angriff genommen.

Viele dieser Projekte sind Gelegenheiten für die kriminelle Unterwelt des Äußeren Rands, die begierig darauf ist, den Reichtum und die Macht zu erlangen, die diese medizinischen und militärischen Durchbrüche bieten.

Und der kriminellen Unterwelt mangelt es nicht an Leuten, die sich diese Geheimnisse aneignen...

# EISSTATION ZULU

Eisstation Zulu ist ein eigenständiges Abenteuer für das **STAR WARS: AM RANDE DES IMPERIUMS**-Rollenspiel, das sowohl neue Spieler in die Regeln einführen als auch erfahrenen Spielern ein unterhaltsames Abenteuer voller Intrigen und gefährlicher Situationen bieten soll. Es kann leicht in eine bestehende Kampagne eingefügt werden, um ein einzigartiges Abenteuer und einen Handlungsbogen über ein paar Spielsitzungen hinweg zu bieten.

Dieses Abenteuer ist für Erwachsene gedacht. Es enthält Themen, die für Erwachsene bestimmt sind, sowie eine ziemlich exzessive (und höchst unterhaltsame) Menge an Gewalt und Horror-Szenarien. Die Spielercharaktere befassen sich auch mit Süchten und anderen Themen für Erwachsene. Dies ist ein unterhaltsames Modul, das aber auch versucht, Horror zu vermitteln - mit allem, was dazu gehört. Daher ist es für erwachsene Spieler geschrieben.

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

Bei den vorgenerierten Spielercharakteren handelt es sich um eine Gruppe ehemaliger "Mittelsmänner", die zu einem Job gezwungen werden, den sie lieber nicht annehmen würden, bei dem Gefahren für die Umwelt lauern und die Untersuchung Schrecken offenbart, auf die sie nicht vorbereitet sind. Wenn du vorhast, als Spielleiter zu agieren, dann lies weiter. Du solltest das gesamte Abenteuer vor dem Beginn der ersten Sitzung durchlesen. Wenn du vorhast, in dem Abenteuer einen Helden zu spielen, dann höre JETZT auf zu lesen, um das Abenteuer für dich und deine Gruppe nicht zu verderben. Lese stattdessen den letzten Abschnitt des Abenteuers, in dem sich die Biografien der Spielercharaktere befinden.

## START JEDER SITZUNG

Der *Eisstation Zulu* ist ein Abenteuer, das aus fünf Akten besteht, die in mehreren Sitzungen oder auch einer ausgeführt werden können.

### PLANUNG DER HEILUNG

Dieses Abenteuer birgt viele physische Gefahren, und die vorgenerierten SCs haben als Teil ihrer Standardausrüstung Zugang zu einer beträchtlichen Anzahl von Stimpacks, aber wenn sie es schaffen, diese Ressourcen zu früh zu verbrauchen, sind sie nicht in der Lage, "neue zu kaufen". Der Spielleiter sollte den Aufenthaltsort der Gruppe berücksichtigen (eine geheime biologische Forschungseinrichtung) und kann den Charakteren leicht zugängliche Stimpacks oder sogar medizinische Ausrüstung zur Verfügung stellen, wenn diese wirklich benötigt wird. Aber die angespannte Natur dieses Abenteuers sollte den Spielleiter davon abhalten, den Charakteren zu viel Zeit zu geben, sich durch medizinische Behandlung zu heilen.

Während einer Episode erlittene Erschöpfung können durch Widerstandskraft-Proben beseitigt werden, nachdem der Charakter zehn Minuten Zeit hatte, sich auszuruhen und zu versuchen, sie abzuschütteln.

### REKAPITULATION

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

### VERPFLICHTUNGEN

Würfel die Ergebnisse der Verpflichtungen für die Gruppe vor jeder Sitzung, wie im **STAR WARS: AM RANDE DES IMPERIUMS**-Grundregelwerk auf Seite 38 beschrieben, aus. Zu Beginn des Abenteuers wird eine Verpflichtungstabelle bereitgestellt, die davon ausgeht, dass das Spiel mit einer Gruppe von sechs SCs gespielt wird. (Der Spielleiter sollte die Tabelle entsprechend der Gruppenzusammensetzung anpassen.) Zusammen mit



der Verpflichtungstabelle werden die Konsequenzen für die Gruppe vorgeschlagen, sollte eine Verpflichtung ausgelöst werden.

### **SCHICKSALSPUNKTE**

Erzeuge zu Beginn jeder Sitzung einen neuen Schicksalspool, indem du jeden Spieler aufforderst, einen Machtwürfel  zu würfeln.

## **ABENTEUERZUSAMMENFASSUNG**

In *Eisstation Zulu* geht es um eine verdeckte Gruppe anrühiger SCs, die eine kleine, aber effektive Schmuggel- und Gaunergruppe bilden und als Spezialisten-Diebe für ein Verbrechersyndikat auf Bespin arbeiten, das als das Triumvirat bekannt ist. Das Triumvirat hat von einer Gelegenheit erfahren, dem Imperium einen Schlag zu versetzen, indem es einen neuen und revolutionären Stimpack-Prototyp stiehlt, der Gerüchten zufolge in einer imperialen Strafanstalt auf Hoth zur Entwicklung bereitsteht. Die SCs werden für diesen Auftrag ausgewählt, nicht zuletzt aufgrund der Verpflichtungen, die die Gruppe gegenüber einem der Syndikats-Hauptleute hat (aufgrund einer unglücklichen Niederlage an den Sabacc-Tischen, gefolgt von einer unbedachten Wette auf einen Außenseiter bei einem Pod-Rennen). Die SCs wissen nicht, dass diese Mission nicht das ist, was sie zu sein scheint, und dass das Triumvirat einen Hintergedanken hat, von dem sie den SCs nichts erzählen.

### **AKT 1 - ANKUNFT AUF HOTH**

Das Abenteuer beginnt damit, dass die Gruppe eine örtliche Cantina auf Bespin verlässt, nachdem sie den Auftrag erhalten hat, die Komponenten und den Prototyp des Stimpacks sowie alle Forschungsunterlagen zu stehlen - im Gegenzug für die Erfüllung dieser Aufgabe wird das Triumvirat der Gruppe einen Teil ihrer Spielschulden erlassen.

Auf Hoth angekommen, als Imperiale mit zu verlegenden Gefangenen getarnt, treffen sie auf verwirrtes Sicherheitspersonal. Sie werden versuchen sich Zugang zum Gefängnis zu verschaffen, das aufgrund eines vermeintlichen Gefängnisaufstandes abgeriegelt wurde. Das Sicherheitspersonal bemerkt, dass mit der Gruppe etwas nicht stimmt und verwickelt sie in ein Gespräch, das zu einem Kampf eskalieren kann.

Wenn die Gruppe in der sozialen Begegnung nicht erfolgreich ist, muss sie sich ihren Weg durch das Dock kämpfen, wird aber schließlich feststellen, dass die Abriegelung alle externen Systeme außer Kraft gesetzt hat, was einen einfachen Zugang zur Einrichtung verhindert. Die Gruppe wird gezwungen sein, einen Wartungseingang auf der anderen Seite des Komplexes zu benutzen, aber dafür muss die Gruppe nach draußen gehen und den Elementen trotzen.

### **AKT 2 - DIE HÖHLEN**

Auf dem Weg nach draußen muss die Gruppe unter den eisigen Bedingungen von Hoth überleben - sie alle könnten Konsequenzen erleiden, die sie für den Rest des Abenteuers beeinträchtigen. Als sie am Wartungseingang ankommen, entdecken sie, dass sie ein unterirdisches Höhlennetz durchqueren müssen, um in die richtige Einrichtung zu gelangen.

Sie müssen nicht nur durch das Labyrinth der höhlenartigen Tunnel navigieren, sondern sich auch mit einer Gruppe hungriger Wampas auseinandersetzen, die die Tunnel zu ihrem Zuhause gemacht haben.

### **AKT 3 - ZUGANG VERSCHAFFEN**

Nachdem sie die Wampas erledigt haben, können die SCs versuchen, sich Zugang zu der Einrichtung zu verschaffen, aber wenn sie scheitern, lösen sie einen Alarm aus - was zu größeren Schwierigkeiten im Inneren des Gefängnisses führt. Das Innere des Gefängnisses wird die Gruppe auf eine Reihe grausamer Begegnungen führen, während sie eine dunkle Einrichtung voller verstümmelter Leichen und biologischer Schrecken aus einer anderen Zeit entdecken.

Außerhalb des Hauptgefängnisses entdecken sie einen verwundeten Wachmann, der sich vor einer verschlossenen Tür an sein Leben klammert und sich in eine grausige Gestalt verwandeln kann - einen angreifenden Rakghoul!

## AKT 4 - DER INHAFTIERUNGSBEREICH

Im Gefängnistrakt muss die Gruppe immer mehr Furcht-Proben bestehen, während sie auf monströse Rakghoule und ein großes Blutbad stößt und schließlich einen einzelnen überlebenden Gefangenen entdeckt. Dieser verrät Geheimnisse über die Einrichtung und führt die Gruppe zu einem unterirdischen Labor-komplex. Doch bevor sie dorthin gelangen, müssen sie einen weiteren Schwarm von Rakghoul-Monstrositäten abwehren!

## AKT 5 - DAS LABOR

Ein spiralförmiger Gang führt zu einem weitläufigen Laborkomplex, in dem sich die Schrecken der genetischen und virusbedingten Manipulation befinden - und einige weitere Bedrohungen.

Das Hauptlabor enthält die Antworten, nach denen die Gruppe sucht, sowie zwei gefährliche Wächter, die durch die Ereignisse in der Einrichtung in den Wahnsinn getrieben wurden und zwei der schlimmsten Exemplare im Labor "beschützen". Die SCs müssen sich mit den Wächtern - und höchstwahrscheinlich auch mit den freigelassenen Exemplaren - auseinandersetzen und gleichzeitig einen Weg finden, mit einem ausgelösten Notfallsystem umzugehen, das alles in der Einrichtung verdampfen lässt.

Wenn die Gruppe erfolgreich ist, kann sie den Virus, der hinter diesem Wahnsinn steckt, bergen - und sein Heilmittel. Aber die Wahrheit über ihre Mission wird sie mit noch mehr Fragen und schwierigen Entscheidungen darüber zurücklassen, was nun zu tun ist.

### ABLAUF DES ABENTEUERS

Beim Lesen des Abenteuers *Eisstation Zulu* wirst du mehrere Textfelder bemerken, die überall eingefügt sind. Diese dienen dazu, dem Spielleiter Kontext und fertige Informationen zur Verfügung zu stellen.

### VORGELESENER TEXT

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

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

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



### REGELERINNERUNG

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

### **SCHNELLE REGELZUSAMMENFASSUNG**

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

### **TRIUMPH & VERZWEIFLUNG**

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



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



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

### **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](http://www.starwars.wikia.com) (oder auf Deutsch [www.jedipedia.de](http://www.jedipedia.de)) umzusehen. Neben Artikeln über viele der hier erwähnten Planeten, Städte und Individuen, gibt es dort auch Schiffspläne, Karten für Landbuchten und vieles mehr.

### **BEGEGNUNGSKARTEN**

Die Begegnungen in Eisstation Zulu werden von einer Karte begleitet, auf die in den Begegnungsdetails verwiesen wird. Auf der Karte sind die empfohlenen Standorte von SCs, Bedrohungen und anderen Funktionen aufgeführt, die in der Begegnung beschrieben werden.

### **HANDOUTS UND WEITERE MATERIALIEN**

Für das Abenteuer habe ich Handouts erstellt, welche ich für die Spieler zur Verfügung bereitgestellt habe. Jeder, der daran interessiert ist, kann dazu unser Forum besuchen, wo es in der Downloadsektion heruntergeladen werden kann. Sollte dort nichts zu finden sein, schreibt ins Forum oder sendet mir eine PN.

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

### **KARTENMATERIALIEN**

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

### **VORWORT**

Es muss nicht immer was gesagt werden. Einzig gibt es einen Punkt, über den sich der SL Gedanken machen muss. Wie oder wann die Imperiale Einrichtung in den Aufzeichnungen verschwindet, um die spätere Präsenz der Rebellen zu erklären. Nun wünsche ich euch aber viel Spaß beim Lesen dieses Abenteuerbands!

Möge die Macht mit euch sein!

# STAR WARS

## EISSTATION ZULU

Zehn Jahre nach dem Ende der Klonkriege befindet sich ein Großteil der Galaxis in der Hand des riesigen und mächtigen Imperiums.

Um seine Macht zu festigen, hat das Imperium viele geheime Forschungsprojekte in den entlegensten Winkeln der Galaxis in Angriff genommen.

Viele dieser Projekte sind Gelegenheiten für die kriminelle Unterwelt des Äußeren Rands, die begierig darauf ist, den Reichtum und die Macht zu erlangen, die diese medizinischen und militärischen Durchbrüche bieten.

Und der kriminellen Unterwelt mangelt es nicht an Leuten, die sich diese Geheimnisse aneignen...

### VERPFLICHTUNGS-ÜBERPRÜFUNG

Zu Beginn des Abenteuers hat die Gruppe viel mehr Verpflichtungen als normalerweise erwartet. Dies präsentiert die Situation der SCs (die sie in dieses Abenteuer geführt hat) und trägt dazu bei, dass der Hauptmann des Triumvirats das nötige Druckmittel hat, um die Einwilligung der Gruppe zu erlangen. Würfelt vor Beginn des Abenteuers die möglichen Auswirkungen der Verpflichtungen auf der folgenden Tabelle.

#### VERPFLICHTUNGS-TABELLE AKT 1

Wert	Art der Verpflichtung	Betroffener Charakter
1-20	Schulden	Brek Corsen
21-30	Sucht	Flyx Byx
31-40	Krimineller	Mella Myson
41-60	Schulden	Vor'la
61-70	Sucht	Soril Darkrider
71-80	Familie	Yorbacca

#### VORGESCHLAGENE VERPFLICHTUNGSEFFEKTE

Liegt deine Verpflichtungs-Probe an oder unter der Gesamtschwelle der Gruppe, belastet sie das Gewicht ihrer kollektiven Verpflichtungen und drückt auf ihr Gemüt - was zu großem Stress führt. Jeder Charakter verringert sein Erschöpfungslimit für den Rest des Abenteuers um 1.

Wenn ein bestimmter SC durch die Verpflichtungs-Probe angezeigt wird, dann wird die spezifische Verpflichtung dieses Charakters gegen ihn eingesetzt, um die Gruppe zum Einlenken zu bewegen. Brek und Vor'la haben die größten Verpflichtungen und werden am ehesten ausgelöst - aber auch wenn die Verpflichtung eines anderen SCs ausgelöst wird, wird das Triumvirat an die ausstehenden Spielschulden erinnern, aber auch anbieten, sich direkt um das Problem des betreffenden SCs zu kümmern. Sollte keine Verpflichtung ausgelöst werden, bietet das Triumvirat dennoch eine Ermäßigung seiner kollektiven Verpflichtungen an - was Motivation genug sein soll-

te, um die Spieler wissen zu lassen, warum sie die Mission angenommen haben.

### DAS ABENTEUER VORBEREITEN

Bevor das Abenteuer beginnt, muss der Spielleiter den Rahmen und die Geschichte für die Gruppe festlegen. Angetrieben von den Verpflichtungen der Gruppe (die ziemlich hoch sind), wurde der Gruppe die Möglichkeit geboten, eine beträchtliche Schuld abzutragen, indem sie einen Job für ein Verbrechersyndikat, das Triumvirat, erledigt. Die Gruppe hat gerade eine Menge Credits bei einigen schlechten Wetten verloren, und das Triumvirat wird seine Schulden im Gegenzug für die erfolgreiche Ausführung eines gefährlichen Auftrags begleichen.

Sollten die Verpflichtungen von Brek oder Vor'la direkt ausgelöst werden, handelt es sich weniger um ein "Angebot" als um eine Forderung - anstelle eines Kopfgeldes für ihre ausstehenden Spielschulden. Wenn die Verpflichtung eines anderen

SCs ausgelöst wird, wird das Triumvirat dessen spezifische Verpflichtungen ins Visier nehmen.

- Flyx: Das Triumvirat bietet einen kostenlosen (ziemlich großen) Vorrat an Booster Blue an. Eine Spice-Variante.
- Mella: Das Triumvirat bietet ihr an, ihren Einfluss zu nutzen, um ihr eine neue Identität zu verschaffen.
- Soril: Das Triumvirat bietet ihm eine exklusive Mitgliedschaft bei einem Begleitservice in den Kernwelten an.
- Yorbacca: Das Triumvirat kennt den Aufenthaltsort seiner Schwester und wird ihn ihm mitteilen.

Jedes dieser sekundären Angebote des Triumvirats wird erst nach einer erfolgreichen Mission der Gruppe gewährt.

Einer der Hauptleute des Triumvirats, Delagray, hat die SCs damit beauftragt, eine imperiale Gefängnisanlage auf der abgelegenen und trostlosen Eiswelt Hoth zu infiltrieren, wo das Imperium angeblich ein neues und mächtiges Stimpack entwickelt. Ein Agent des Triumvirats, der sich als Imperialer mit einer Ladung neuer Gefangener ausgibt, gewährt ihnen den Zugang. Es ist ihre Aufgabe, den Prototyp und alle Forschungser-

gebnisse zu finden und zu stehlen - und ihn dann nach Delagray zu bringen. Lese der Gruppe das Folgende vor, um die Szene einzuleiten:

*Als ihr die Cantina verlässt, in der ihr euch mit Hauptmann Delagray getroffen habt, könnt ihr euch glücklich schätzen, noch am Leben zu sein. Das Pech an den Sabacc-Tischen war eine Sache, aber weitere 10.000 Credits bei diesem Pod-Rennen zu verlieren, war einfach dumm. Ihr habt es vorerst geschafft, einem Kopfgeld zu entgehen, müsst aber zum abgelegenen Planeten Hoth reisen und dort ein neues, fortschrittliches Stimpack stehlen, das dem Triumvirat helfen wird, den imperialen Streitkräften, die versuchen, sich in der Region festzusetzen, einen Schlag zu versetzen. Das einzige Problem: Das Stimpack wird vom Imperium entwickelt, und zwar in einer seiner Strafanstalten auf der trostlosen Eiswelt.*

*Mit gefälschten imperialen Uniformen und Gefangenenkleidung macht ihr euch auf den Weg zu eurem Schiff. Die Anweisungen des Hauptmanns des Triumvirats waren einfach: Landet und sprecht mit dem Bodenpersonal. Lasst sie wissen, dass ihr dort seid, um euch mit "Dr. Tui wegen den XR-12-Einsatz" zu treffen. Ein Agent des Triumvirats wird euch den Zutritt zur Anlage gewähren. Sobald ihr drinnen seid, findet ihr den Prototyp des Stimpacks und stehlt ihn zusammen mit allen Forschungsergebnissen, die er enthält. Ganz einfach. Oder?*





# ANKUNFT AUF HOTH

*„Im Bauch eines Sarlaccs ist es besser als auf Hoth.“*

- Thane Kyrell, Pilot der Rebellen-Allianz



# HOTH

**Astronavigationsdaten:** Hoth-System, Javin-Sektor (Anoat-Subsektor), Äußerer Rand

**Umlaufzeit:** 549 Tage pro Jahr/23 Stunden pro Tag

**Regierung:** keine

**Bevölkerung:** keine dauerhafte Bevölkerung

**Sprachen:** keine

**Terrain:** gefrorene Ebene und Berge, Schnee

**Wichtige Städte:** keine

**Sehenswürdigkeiten/bekannte Orte:** keine

**Wichtigste Exporte:** keine

**Wichtigste Importe:** keine

**Handelsrouten:** Ison-Korridor

**Besonderheiten:** bittere Kälte, Schneestürme und Bedingungen wie im tiefsten Winter

**Hintergrund:** Hoth ist eine gefrorene Eiswelt mit Wetterbedingungen, die sich nur als brutal beschreiben lassen – an guten Tagen. Der Planet ist so abgelegen und isoliert, dass er nur auf wenigen Sternenkarten auftaucht. Das scheint Hoth zwar zu einem idealen Versteck für Piraten, Schmuggler und andere Personen zu machen, die nicht gern gefunden werden würden – aber jene, die versucht haben, Hoth zu ihrem Heim zu machen, sind nie lange geblieben. Das herausfordernde Klima des Planeten hört übrigens nicht an der Atmosphäre auf. In der Nähe existiert ein Asteroidenfeld, aus welchem immer wieder Felsbrocken auf der Oberfläche einschlagen, was sowohl für Raumschiffe als auch für Siedlungen eine Gefahr darstellt.

Die ausgedehnten Eisfelder des Planeten bedecken fast seine ganze Oberfläche und verbergen einen gigantischen Ozean. Die Gezeitenkräfte und andere Umwelteinflüsse haben eine spektakuläre Landschaft gebildet: mit tiefen Spalten, Eisformationen, die sich hoch wie Berge erheben, und durchscheinenden weiß-blauen Schluchten. Diese Mischung aus Wasser, Kälte und physikalischen Einflüssen sorgt auch für unerwartete Geysire, die zu gewaltigen Eissäulen und -bögen gefrieren.

Überraschenderweise existiert auf diesem gefrorenen Klumpen Eis tatsächlich Leben. Pilze und Algen gedeihen in manchen Regionen unter dem Eis und liefern eine eingeschränkte Nahrungsquelle für tierisches Leben. Auf den verschneiten Ebenen leben Tauntauns in Herden. Die einzelnen Herdentiere sind auf den Rest angewiesen, wenn es um die Nahrungssuche geht – aber auch, um sich gegenseitig Wärme zu spenden. Doch nicht alles Leben auf Hoth ist friedfertig. Riesige, mächtige Bestien auf zwei Beinen, die Wampas genannt werden, jagen so ziemlich alles, was sie finden. Ein Wampa, der über eine Herde Taun-



tauns stolpert, die Zuflucht in einer Höhle gesucht hat, kann sich auf Nahrung, einen Kampf, aber vermutlich auch eine Massenpanik freuen. Zu den wenigen Geschichten, die sich um Hoth ranken, zählt eine über feuerspeiende Drachen, die in den tieferen Eisschichten leben sollen.

Die Rebellenallianz interessiert sich seit Kurzem für diese Welt und hat sie als Kandidaten für eine neue versteckte Basis gewählt. Falls dieses Unterfangen machbar ist, haben die Rebellen einiges vor sich, um eine neue Hauptstation zu errichten und ihre Ausrüstung an die Kälte anzupassen.

## EIN UNTERSCHLUPF

Piraten, Schmuggler und Flüchtlinge benutzen Hoth hin und wieder als zeitweiligen Unterschlupf. Die Lebensbedingungen dort sorgen meist dafür, dass solche Besuche nicht von großer Dauer sind. Es gibt keine dauerhaften Siedlungen oder Außenposten auf diesem Planeten. Jene, die von dieser Welt wissen, sehen keinen wirtschaftlichen Wert im Eis, im Schnee oder in den Kreaturen, die es hier zu finden gibt. Tauntauns sind zwar gute Reittiere, die hin und wieder gefangen und vom Planeten geschafft werden, aber ein erfolgreiches Geschäftsmodell lässt sich darauf nicht aufbauen.

## EIN UNTERSCHLUPF [ZUSATZINFORMATION ZU HOTH]

Wer sich vorübergehend auf Hoth niederlässt, bringt normalerweise seine eigene Behausung mit. Meistens ist das ein Raumschiff, aber auch vorgefertigte Strukturen, die auf dem Eis aufgebaut oder in den Höhlen versteckt werden, sind denkbar. Solche Aktivitäten verscheuchen die meisten schwächeren Tiere, aber Einzelpersonen oder kleine Gruppen, die versuchen, auf eigene Faust ein Gebiet auf Hoth zu durchqueren, ziehen schnell die Aufmerksamkeit von Wampas auf sich. Wampas sind immer gefährlich und greifen einzeln oder in kleinen Rudeln an.

## EPISODE I: ANKUNFT AUF HOTH

Diese Szene beginnt, als die SCs in einer überdachten Hangarplattform der Eisstation Zulu landen. Als sie von Bord gehen, stellen sie fest, dass etwas merkwürdig ist. Es gibt kein Bodenpersonal, das auf ihr Schiff trifft, alle scheinen sich um die Eingangstür der Anlage und das angrenzende Computerterminal zu kümmern. Lese den SCs das Folgende vor:

*Während ihr durch den wirbelnden Schnee von Hoth fliegt, sendet ihr die vom Triumvirat bereitgestellten Landecodes, erhaltet aber keine Antwort von der Eisstation Zulu. Ihr beginnt euch Sorgen zu machen, dass die Codes nicht in Ordnung sind - aber bald merkt ihr, dass ihr die Station überhaupt nicht anrufen könnt. Es gibt jedoch Energie- und Lebensanzeigen. Ihr scannt die Gegend und landet in einem der überdachten Hangars der Anlage - dem einzigen, dessen Außentüren offen sind.*

*Als ihr euer Schiff verlasst, fällt euch auf, dass irgendetwas nicht stimmt: Das Personal der Plattform sitzt um einen Computer herum in der Nähe der Tür, die in die Anlage führt. Sie nehmen kaum Notiz von der Landung eines Schiffes, geschweige denn von eurer Gruppe von "Imperialen" mit "Gefangenen" im Schlepptau.*

*Ihr bemerkt einen massigen, muskelbepackten menschlichen Wachmann, der am Computerterminal steht und Anweisungen bellt, und sucht ihn auf. "Ich habe jetzt keine Zeit für euch, wir haben eine Gefängnisrevolte am Laufen und die Einrichtung wurde abgeriegelt."*

In Anbetracht des Szenarios ist es wahrscheinlich, dass nur die drei menschlichen SCs (in ihren gefälschten imperialen Uniformen) bewaffnet sind. Die anderen drei SCs in "Gefangenen"-Kitteln wären unklug, offen Waffen zu tragen. Dies würde sofort zu einer Konfrontation mit dem Sicherheitspersonal führen.

Die Gruppe hat jedoch eine Repulsor-Schlitten (Silhouette 1) mit einer Kiste an Bord ihres Schiffes, die mit einem Tastenkombinationsschloss versehen ist. Darin könnte man auf dem Hinweg leicht Waffen verstecken - und auf dem Rückweg das Stimpack und seine Forschungsergebnisse. Er schwebt etwa einen halben Meter über dem Boden, und jeder Charakter kann ihn als Manöver bewegen.

Wenn jemand aus der Gruppe Waffen in seiner Kleidung verstecken möchte, hat er an Bord seines Schiffes ausreichend Zeit dazu. Es besteht jedoch die Möglichkeit, dass sie bei der Interaktion mit dem Hauptmann der Wachen im Hangar bemerkt werden. Das Verstecken einer Waffe erfordert eine konkurrierende Infiltrations-Probe, wobei die Schwierigkeit um die Belastung der Waffe erhöht wird:

Belastung der Waffe	Schwierigkeit
Belastung 0-1	
• Vibro-Messer	◆◆
• Blasterpistole	◆◆
Belastung 2	
• Schwere Blasterpistole	◆◆◆◆
• Schlagstock	◆◆◆◆
Belastung 3	
• Blaster-Karabiner	◆◆◆◆◆◆
• Vibroschwert	◆◆◆◆◆◆
Belastbarkeit 4+	
• Vibro-Axt	◆◆◆◆◆◆◆◆
• Blastergewehr	◆◆◆◆◆◆◆◆

### ZIEHEN EINER VERSTECKTEN WAFFE

Es steht dem Spielleiter frei, das einfache Ziehen einer versteckten Waffe einzuschränken:

- Überlege dir, ob eine versteckte Waffe eine volle Aktion zum Ziehen erfordert (oder vielleicht ein volles Manöver für einen Charakter mit dem Talent Schnellziehen).
- Mehrere 🌀, oder eine 🌀 auf die Probe zum Verstecken der Waffe kann dem Charakter erlauben, sie schneller zu ziehen oder mehr als eine Waffe zu verstecken.

Die folgende Begegnung wird hoffentlich nicht in einen Kampf ausarten. Es soll eine soziale Begegnung zwischen der Gruppe und dem Hauptmann der Wache sein. Ziel der Begegnung ist es, die Wachen davon zu überzeugen, dass es sich bei den SCs in Wirklichkeit um eine Gruppe imperialer Agenten handelt, die Gefangene an den Leiter des Forschungsteams der Einrichtung überstellen sollen. Der Hauptmann der Wachen wurde aus seiner Einrichtung ausgesperrt, da ein Gefängnisauflauf im Gange ist. Er ist sehr aufgeregt und verärgert - und hat keinen Computerzugang, um die "imperialen Identitäten" der Gruppe zu überprüfen.

Die SCs können beschließen, sich sofort mit den wenigen Wachen, die dort sind, anzulegen, und in ihrem verwirrten Zustand erhalten die SCs bei ihren ersten Aktionen einen Verstärkungswürfel 🟦, wenn sie den Kampf beginnen, bevor die soziale Begegnung endet.

### ÜBERZEUGEN DES HAUPTMANNS

Die Gruppe kann versuchen, den Hauptmann der Wache und seine Männer mit einer Reihe von konkurrierenden Beeinflussungs-Proben zu überzeugen, solange sie die Erzählung rechtfertigen können. Täuschung sollte den geringsten Rechtfertigungsaufwand erfordern, da es sich um eine einfache Lüge handelt; Verhandeln ist extrem schwierig, da konditionierte imperiale Soldaten kaum zu bestechen sind. Einschüchterung ist möglich, aber ein einziger misslungene Probe wird die aufgeregten Wachen sofort in ein Feuergefecht treiben.

- Die SCs müssen 4 erfolgreiche Proben und 3 misslungene Proben (außer Einschüchterung) haben, um die soziale Begegnung zu bestehen.
- Jeder Charakter kann eine Probe mit den folgenden Schwierigkeiten (und möglichen Konsequenzen) versuchen:

Fertigkeit	Schwierigkeit
Einschüchterung*	🔴 🔴 🔴
Charme	🟪 🟪 🔴
Täuschung	🟪 🔴
Führungsqualität	🟪 🔴
Verhandeln	🟪 🔴 🔴 🔴

\*Eine nicht bestandene Probe führt sofort zum Kampf

- 🌀 und 🌀 auf eine Probe können verwendet werden, um Verstärkungs- 🟦 und Komplikationswürfel 🟩 zu nachfolgenden Proben hinzuzufügen, wie üblich. Ein 🌀 und eine 🌀 haben besondere Konsequenzen, wie unten beschrieben.
- Wenn die SCs bei 3 Proben versagen, bevor sie bei 4 Proben erfolgreich sind, werden die Wachen ihnen nicht helfen. Sie werden die Gruppe nicht unbedingt angreifen, aber sie werden darauf bestehen, dass alle auf der Plattform bleiben, bis die Situation unter Kontrolle ist.
- Wenn die SCs mit 4 Proben erfolgreich sind, bevor sie 3 Fehlschläge erleiden (außer Einschüchterung), gewinnen sie das Vertrauen des Hauptmanns der Wache und seiner Männer. Sie werden den SCs erlauben, sich in das Computerterminal einzuhacken - denn sie wollen unbedingt hinein.





- Der Hauptmann akzeptiert ihre Legitimation, ohne zu fragen und sie gewinnen sofort sein Vertrauen, was die soziale Begegnung beendet.



- Sie werden sofort als Hochstapler entlarvt und ein Feuergefecht beginnt, bei dem auch ein Alarm ausgelöst wird.

Wenn die Gruppe das Vertrauen des Hauptmanns gewinnt, wird er ihnen erlauben, das Terminal zu hacken, um die Türen zu öffnen (siehe Abschnitt "Hacken des Terminals" unten). Er wird sie auch über einen zweiten Wartungseingang informieren, den seine Männer bisher nicht benutzen wollten, da er durch eine Höhle auf der anderen Seite der Anlage führt, die nur durch Eis und Schnee zu erreichen ist.

### DETAILS DER KAMPFBEGEGNUNG

Sollte sich die Gruppe entscheiden zu kämpfen, anstatt zu reden (oder sollte sie bei der sozialen Begegnung sehr schlecht abschneiden), werden die Wachen mit Gewalt reagieren. Die Hangarplattform ist ein relativ kleiner Bereich, der durch eine komplett geschlossene Nische vor den Elementen geschützt ist. Sollte es zu einem Kampf kommen, sind die folgenden Informationen über den Bereich zu beachten:

- Die Tür zum Betreten der Anlage befindet sich in großer Entfernung zum Schiff der SCs, wenn es auf der Plattform landet.

- Der gesamte Bereich ist gut beleuchtet und es gibt keine dunklen Bereiche.
- 2 Gruppen von Frachtkisten sind in dem Gebiet verteilt, in kurzer bzw. mittlerer Entfernung von der Tür der Einrichtung.
- Der Hauptmann der Wachen (ein großer, muskulöser Mensch) beginnt hinter dem Computerterminal. Er befehligt ein Trio von Wachen (Handlanger), die sich in der Nähe der Tür versammeln.
- Wenn die SCs einen Kampf beginnen, bevor die soziale Begegnung abgeschlossen ist, überraschen sie die Wachen und erhalten einen Verstärkungswürfel auf ihre ersten Kampfproben.
- Die Wachen (Handlanger) werden sich in Deckung begeben und, wenn möglich, ihre Pistolen benutzen.
- Der Hauptmann der Wache zieht zuerst sein Gewehr, feuert aus der Deckung des Computerterminals und wechselt zu seinen Schlagringen, wenn er in den Nahkampf gerät.
- Die konditionierten Imperialen werden sich niemals ergeben und bis zum Tod kämpfen.

### WACHEN DER EINRICHTUNG [HANDLANGER]



#### Werte:

**Fertigkeiten** (für eine Gruppe von 3; senkt für jeden getöteten Handlanger der Gruppe den Rang um 1): Coolness (●●), Nahkampfaffen (●●), Leichte Fernkampfaffen (●●◆).

**Talente:** Keine.

**Sonderfähigkeiten:** Keine.

**Ausrüstung:** Keine.

**Waffen:** Blasterpistole (●●◆) (Leichte Fernkampfaffen; Schaden: 6, Kritisch: ●●●●), Reichweite: Mittlere; Betäubungsmodus), Vibromesser (●●) (Nahkampfaffen; Schaden: 5, Kritisch: ●●●●, Reichweite: Nahkampf).

### WACHEN DER EINRICHTUNG

HANDLANGER

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

**Fertigkeiten:** (je ein Rang pro Gruppenmitglied, bei einer Gesamtzahl von 3): Coolness (●●), Nahkampfaffen (●●), Leichte Fernkampfaffen (●●◆).  
**Talente:** Keine.  
**Sonderfähigkeiten:** Keine.

**Ausrüstung:** Keine.  
**Waffen:** Blasterpistole (●●◆) (Leichte Fernkampfaffen; Reichweite: Mittlere; Schaden: 6; Kritisch: ●●●●), Betäubungsmodus), Vibromesser (●●) (Nahkampfaffen; Reichweite: Nahkampf; Schaden: 5, Kritisch: ●●●●, Durchbohrnd 2, Todlich 1).

## HAUPTMANN DER WACHE [RIVALE]



### Werte:

**Fertigkeiten:** Handgemenge (●●●◆◆), Schwere Fernkampf-  
waffen (●◆◆◆), Überleben (●●●), Wachsamkeit (●◆◆).

**Talente:** Antagonist 1 (erhöht einmalig den Schwierigkeitsgrad  
aller Kampfproben gegen dieses Ziel)

**Sonderfähigkeiten:** Keine.

**Ausrüstung:** Keine.

**Waffen:** Blastergewehr (●●●◆◆) (Schwere Fernkampf-  
waffen; Schaden: 9, Kritisch: ●●●●, Reichweite: Große; Betäu-  
bungsmodus), Schlagring (●●●◆◆) (Nahkampf-  
waffen; Schaden: 5, Kritisch: ●●●●●, Reichweite: Nahkampf; Desorien-  
tierend 3, Durchbohrend 1).

## HACKEN DES TERMINALS

Sollte die Gruppe das Vertrauen der Wachen ge-  
winnen, können sie vorschlagen, das Terminal zu  
hacken und die Türen zu öffnen (vielleicht "zwin-  
gen" sie sogar einen ihrer "Gefangenen", einen  
"bekannten Hacker", diese Aufgabe zu über-  
nehmen). Wenn es zu einem Kampf kommt, kön-  
nen die siegreichen SCs einfach beschließen, das  
Terminal selbst zu hacken.

Das Hacken des Terminals ist nicht einfach, aber  
da die Anlage verriegelt ist, müsste der Hacker  
eine "sehr schwierige" (◆◆◆◆◆■) **Computer-  
technik-Probe** mit Komplikationswürfel, die von  
den Sicherheitsprotokollen der Verriegelung auf-  
erlegt werden, bestehen.

Wenn der Versuch scheitert, schlägt der Haupt-  
mann (falls er noch lebt) einen alternativen Weg  
innerhalb der Anlage vor, erklärt aber, dass es ei-  
ne Reise durch Eis und Schnee zu einer Höhle auf  
der anderen Seite des Komplexes sein wird.  
Wenn der Hackenversuch fehlschlägt und keine  
Wachen mehr am Leben sind, um dies mitzutei-  
len, sollte der SL einen einfachen Zugang zum  
Terminal erlauben, um den "Status" der ver-  
schiedenen Eingänge in die Anlage und ihre  
Standorte mitzuteilen. Alle Hangarplattformen  
sind permanent verriegelt; der einzige möglich-  
erweise zugängliche Eingang ist ein Wartungs-  
dock (durch eine Kaverne) auf der anderen Seite  
der Basis.

Für den unwahrscheinlichen Fall, dass der Ha-  
ckerversuch erfolgreich ist, lies den Spielern die-  
sen Text vor:

**HAUPTMANN DER WACHE**  
RIVALE

4 3 3 2 2 1  
STÄRKE GEWANDTHEIT INTELLIGENZ LIST WILLENSKRAFT CHARISMA

5 15 - 0 0  
ABSORPTION WUNDEN ERSCHÖPFUNG VERTEIDIGUNG

Fertigkeiten: Handgemenge (●●●◆◆), Überleben (●●●),  
Schwere Fernkampf-  
waffen (●◆◆◆), Wachsamkeit (●◆◆).  
Talente: Antagonist 1 (Erhöht einmalig den Schwierigkeitsgrad aller  
Kampfproben gegen dieses Ziel)  
Sonderfähigkeiten: Keine.  
Ausrüstung: Keine.  
Waffen: Blastergewehr (●●●◆◆) (Schwere Fernkampf-  
waffen; Schaden: 9, Kritisch: ●●●●, Betäubungsmodus),  
Reichweite: Große; Schlagring (●●●◆◆) (Handgemenge; Reichweite: Nahkampf; Schaden: 5,  
Kritisch: ●●●●●, Desorientierend 3, Durchbohrend 1).

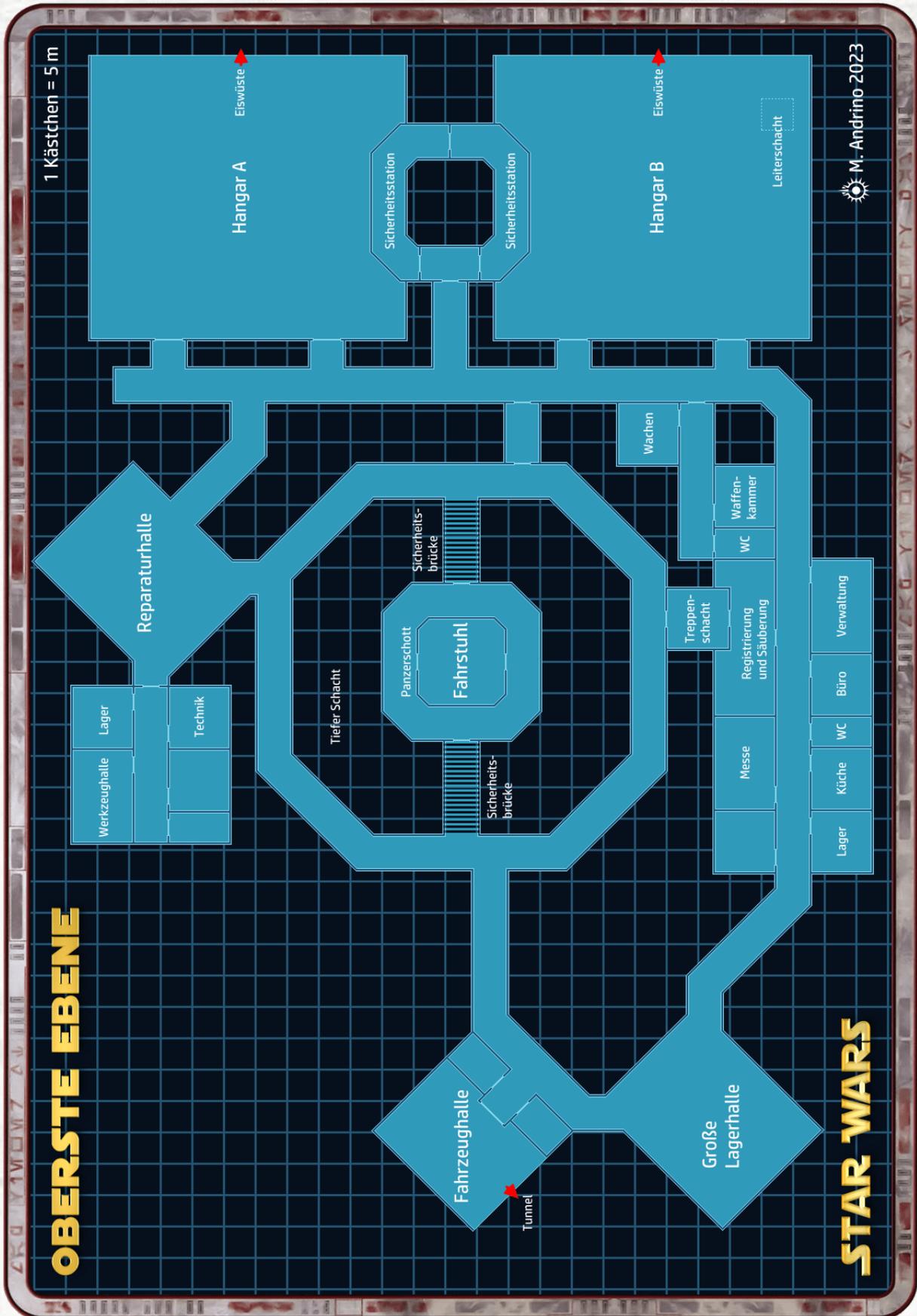
Die Tür öffnet sich mit einem eisigen Wim-  
mern und bietet einen grausigen Anblick. In  
der Dunkelheit der Anlage sieht man überall  
verstreute Leichen, und man hört das Krei-  
schen von Tieren im angrenzenden Sicher-  
heitsraum.

Ein blutüberströmter Wachmann taumelt  
aus dem Sicherheitsraum und starrt dich  
mit verrückten Augen an - sofort drückt er  
auf einen großen roten Knopf neben dem  
Eingang. Als sich die Türen sofort schließen,  
seht ihr, wie eine schattenhafte Klauenhand  
die Beine des Mannes ergreift, ihn von den  
Füßen reißt und zurück in den Raum zerrt!

Die Tür fällt zu, als ihr ihn unter demselben  
animalischen Schrei und dem grausigen Ge-  
räusch von zeretztem Fleisch, das ihn zum  
Schweigen bringt, vor Angst aufschreien  
hört...

Wenn der Hauptmann der Wache und seine  
Männer noch am Leben sind, werden sie sich  
weigern, die Türen wieder zu öffnen (obwohl sie  
die SCs nicht daran hindern werden, zum War-  
tungseingang zu gehen). Nach der direkten Ver-  
riegelung durch den (nun toten) Wachmann soll-  
te der Spielleiter von jedem weiteren Versuch,  
diese Tür zu öffnen, abraten. (Sollten die Spieler  
weiterhin versuchen, die Tür zu hacken, wird die  
neue Schwierigkeit (◆◆◆◆◆■) sein).

## DIE HANGARBUCHEBENE



Es wurden absichtlich einige Räume ohne Bezeichnung belassen, damit diese nach eigenen Wünschen verwendet werden können. Der Innenbereich bei den Sicherheitsbrücken ist ein tiefer Schacht.



# DIE HÖHLEN

*„... auf diesem Eiswürfel gibt es nicht genügend Leben, um damit einen Transporter zu füllen.“*

- Commander Han Solo

## EPISODE II: DIE HÖHLEN

Es ist ein 15-minütiger Fußmarsch durch den heulenden Schnee und die Eisstürme von Hoth, um den Höhleneingang zu erreichen. Die Kälte übersteigt alles, was den SCs bisher begegnet ist, und sie müssen Proben ablegen, um die Erschöpfung durch die Umgebung zu vermeiden. Sobald sie drinnen sind, werden sie mit einer unerwarteten Bedrohung konfrontiert, bevor sie sich Zugang zum Gefängnis verschaffen können.

### DER UMGANG MIT DER KÄLTE

Die Durchquerung des Schnees von Hoth erfordert Überlebens- oder Ausdauerproben für jeden SC (oder eine Überlebensprobe für die Gruppe auf einem doppelt so hohen Schwierigkeitsgrad).

Ein gut ausgegebener Schicksalspunkt der Gruppe (oder eine gute Vorbereitung vor der Abreise) könnte es ihnen ermöglichen, daran zu denken, Kleidung für kaltes Wetter an Bord ihres Schiffes zu packen, oder vielleicht welche in der Wachstation vor der Tür der Hangarplattform "entdeckt" zu haben. Alle diese Kleidungsstücke oder Ausrüstungsgegenstände geben einen Verstärkungswürfel  auf alle Proben, die mit dem kalten Wetter zu tun haben.

Jeder SC muss eine **schwierige** (◆◆◆) **Widerstandskraft-** oder **Überlebensprobe** bestehen, wenn er draußen unterwegs ist. Einige Gruppenmitglieder können auch in Erwägung ziehen, ihre Fähigkeiten für eine Gruppenprobe zu bündeln. Dies ist für Überleben möglich (aber natürlich nicht für Widerstandskraft) - erfordert aber ein langsames Tempo, sorgfältige Planung und Ausführung und erhöht den Schwierigkeitsgrad für alle Gruppen-Überlebensproben doppelt (◆◆◆◆).

### UND WIE VERHÄLT SICH DAS MIT DEN FILMEN?

Beim Lesen des Abenteurers kommt irgendwann die Frage auf, warum die Anlage zur Zeit der Filme nicht mehr existent ist. Eine mögliche Erklärung ist, dass durch die Ereignisse und der Aktivierung der Notsysteme die Einrichtung zerstört wurde. Selbst wenn dies von den SCs nicht durchgeführt wird, könnte ein Nachtrag kommen, dass der verantwortliche Moff des Sektors alles darangesetzt hat, Hinweise zur Anlage verschwinden zu lassen. Vielleicht, weil diese Einrichtung keine offizielle Imperiale Anstalt war oder die tatsächlichen Mächte unbekannt sind.

### GRUPPEN-FERTIGKEITSPROBEN

- Wenn zwei oder mehr Gruppenmitglieder als Gruppe Fertigkeitssproben durchführen, kann der Spielleiter eine einzige Probe verlangen, bei der der höchste relevante Fertigkeitssrang und die höchste relevante Eigenschaft der beteiligten SCs kombiniert werden.
- Dadurch wird ein "Gruppenwürfelpool" erzeugt, der gegen die Schwierigkeit gewürfelt wird.
- Allerdings erleiden ALLE an der Gruppenprobe beteiligten SCs die Vor- und Nachteile des Wurfs.

Scheitert eine Probe, erleidet der SC sofort 2 Erschöpfung. Diese Erschöpfungen können nicht durch Widerstandskraft-Proben zurückerhalten werden, erst wenn sich der SC an einem warmen Ort befindet (selbst die Höhlen sind zu kalt - der SC muss sich innerhalb der Anlage befinden). Jede  bei einer fehlgeschlagenen Probe führt zu einer zusätzlichen Erschöpfung für den SC. Eine  bei einer fehlgeschlagenen Probe reduziert außerdem die Erschöpfungslimit des SCs um 1, bis er medizinisch behandelt werden kann (was eine **mittelschwere** (◆◆) **Medizin-Probe** zur Heilung erfordert).

Bei Erfolg kann der SC zu den Höhlen gelangen und der beißenden Kälte von Hoth widerstehen. In den Höhlen ist es immer noch kalt, aber warm genug für die Gruppe, um keine Proben ablegen zu müssen.

Wenn es der Gruppe gelungen ist, den Hauptmann von ihrer Aufrichtigkeit zu überzeugen und erfolgreich die Illusion aufrechtzuerhalten, "Imperiale Gefangene abzuliefern", könnten sie sehr wohl ihren Repulsor-Schlitten mit der Kiste mit Waffen und Ausrüstung mit sich schleppen. Sobald sie außer Sichtweite der Wachen sind, können sie ihre Sachen einsammeln und die Kiste stehen lassen. Ohne Anpassungen, um den kalten Temperaturen standzuhalten, wird der Repulsor-Schlitten innerhalb weniger Minuten versagen, was eine **mittelschwere** (◆◆) **Mechanik-Probe** erfordert, um ihn in einer geeigneten technischen Bucht zu reparieren.

## ANKUNFT IN DEN HÖHLEN

Nach ihrer Wanderung durch die Kälte erreicht die Gruppe einen Höhleneingang auf der anderen Seite der Anlage. Lies das Folgende den Spielern vor:

*Schon die wenigen Minuten, die ihr auf Hoth im Freien verbracht habt, waren sehr anstrengend für euren Körper, und als ihr den Höhleneingang erreicht, seid ihr erleichtert, dass ihr Schutz vor dem Wind und der bitteren Kälte findet - aber in der Höhlenluft ist es immer noch eisig. Die Höhlen sehen natürlich aus, sind aber auch etwas ausgehöhlt worden, und ihr seht sehr spärliche Leuchtstäbe, die in verschiedenen Richtungen aus den eisigen Wänden ragen.*

*In euren Informationen war nicht angegeben, in welche Richtung ihr gehen sollt, sobald ihr hier angekommen seid, und es scheint drei verschiedene Höhlenwege zu geben: links, in der Mitte und rechts. Jeder von ihnen scheint in weitere Höhlentunnel zu münden, und es ist nicht ohne weiteres erkennbar, welchen Weg ihr nehmen sollt.*

*Es gibt eine Art kleines Metallschild, das abgekaut und zerfleddert aussieht und zwischen der rechten und der mittleren Höhle angebracht ist. Doch als ihr euch ihm nähert, hört ihr ein schwaches Geräusch, das irgendwo in den Kammern vor euch widerhallt.*

Wenn die Gruppe in die falsche Richtung geht, werden sie in einen Hinterhalt geraten - aber sie haben vielleicht die Chance, sich darauf vorzubereiten. Sie werden ein paar Minuten Zeit haben, um den Schauplatz zu untersuchen. (Bei genauem Hinsehen steht auf dem Schild zwischen dem rechten und dem mittleren Tunnel einfach "VORSICHT"). Der Spielleiter sollte eine (◆◆) **Wahrnehmungs-Probe** für die gesamte Gruppe fordern, um sowohl die Szene zu erkunden als auch die Anwesenheit der Wampas zu spüren, die in den Höhlen herumschleichen.

Wenn die SCs erfolgreich sind, bemerken sie eine schwache Vertiefung in der mittleren Höhle, an der anscheinend Fahrzeuge vorbeigekommen sind. Mit (○○) oder mehr bemerken sie auch einen teilweise gefrorenen Kadaver, der an der Wand des rechten Höhlengangs hängt, und etwas, das eine große Menge gefrorenen Blutes zu sein scheint, das sich auf dem Eisboden des lin-

ken Höhlengangs angesammelt hat - ein Stück weiter vorne.

Gelingt der Gruppe ★★★ oder einen ☹ bei der Probe, dann hören sie auch das hungrige Knurren einer Bestie, die aus dem linken Tunnel kommt - und erkennen es als Wampa!

Wenn die Spieler das Wissen erlangen, sich selbst durch den mittleren Höhlengang zu führen, werden sie einen Hinterhalt vermeiden und den hungrigen Wampas mit einem kleinen Vorteil gegenüberreten. Wenn sie entweder den linken oder den rechten Tunnelweg nehmen, werden sie von den Wampas überfallen.

## GRUPPEN-FERTIGKEITSPROBEN

- Wenn die Gruppe als Ganzes Fertigkeitstests durchführt, verlangt der Spielleiter eine einzige Probe, die den höchsten relevanten Fertigkeitstest und die höchste Eigenschaft der Gruppe kombiniert.
- Für die Wahrnehmungsprobe (bei Verwendung der vorgenerierten SCs) wäre die Gruppen-Wahrnehmungsprobe (●◆◆□) (unter Verwendung von Breks List von 3 und Mellas Machttalent und Wahrnehmungsrang von 1).

## WENN WAMPAS ANGREIFEN

Wenn die Gruppe ihre Wahrnehmungsprobe nicht bestanden hat und sich entweder für die rechte oder die linke Höhle entschieden hat, treffen sie sofort auf 2 Wampas, die aus der Dunkelheit auf sie zustürmen. Gelingt es ihnen, sich in die mittlere Höhle zu begeben, werden sie von den hungrigen Wampas gejagt. Lies das Folgende vor, um dich auf die Situation einzustimmen:



Plötzlich hört ihr rauschende Schritte hinter euch und dreht euch um, um zu sehen, wie zwei riesige weißpelzige Bestien auf euch zu rennen! Gekrümmte, hauerartige Hörner reichen bis zu blutverschmierten Kiefern, die knurren, während sich dicke, krallenbewehrte Arme zum Angriff erheben. Wampas!

Sie bewegen sich mit unerwarteter Geschwindigkeit auf euch zu und ihr sieht einen kalten und verzweifelten Hunger in ihren kalten und verzweifelten Hunger in ihren Augen. Sie sind auf Blut aus, und ihr steht definitiv auf ihrer Speisekarte.

Im Folgenden findest du die Details der Begegnungsszene:

- Wenn die Gruppe die Bedrohung durch den Wampa erkannt hat, ist sie auf Ärger gefasst und würfelt Coolness für die Initiative - andernfalls wird Wachsamkeit verwendet.

- Wenn die Gruppe den mittleren Höhlenweg gewählt hat, beginnen beide Wampas am Eingang der mittleren Höhle - in mittlerer Entfernung, hinter den SCs.
- Wenn die Gruppe den rechten oder linken Weg gewählt hat, greifen beide Wampas sie von gegenüberliegenden Seiten der Höhlenwand aus dem Hinterhalt an - auf kurze Distanz. Die Wampas erhalten außerdem einen Verstärkungswürfel  auf ihre Initiativeproben.
- Die mittlere Höhle ist frei von Hindernissen oder Deckung (sie wird regelmäßig von Fahrzeugen durchquert), aber in der linken und rechten Höhle gibt es zahlreiche Stalagmiten und Eissäulen, die Deckung bieten können.
- Die Wampas sind hungrig und sehr tödlich. Wird jedoch einer von ihnen getötet, flieht der andere, wenn er Wunden von mindestens der Hälfte seines Wundenlimit erlitten hat.



- Ein mächtiger Angriff zertrümmert einen Teil des Eisbodens und lässt einen der Wampas zu Boden gehen.
- Verstreute Schnee- und Eispartikel fliegen in die Augen eines Wampas und blenden ihn vorübergehend.



- Ein in Eisstalagmit fällt herab und trifft einen SC, wodurch dieser am Boden liegt oder seine Waffe weggeschlagen wird.
- Einer der Wampas heult und ruft einen dritten in den Kampf (er kommt in der nächsten Runde).

## DIE NACHWIRKUNGEN

Wenn die Gruppe nach dem Sieg über die Wampas verweilt, um herauszufinden, welchen Weg sie einschlagen soll, hören sie weitere Geräusche, die denen der gerade bekämpften Wampas ähneln und aus den Tiefen der linken und rechten Höhle kommen.

Sobald sie sich entschlossen haben, den Weg durch die mittlere Höhle zu gehen, erreichen die SCs nach etwa 10 Minuten Fußmarsch die Zugangstür zur Wartung. Zu diesem Zeitpunkt haben sie sich bereits ein gutes Stück "ausgeruht" und sollten Widerstandskraft-Proben ablegen dürfen, um sich zu erholen (einschließlich der Erschöpfung, die sie im Schnee draußen erlitten haben) .

In Anbetracht dessen, was sie gesehen haben (vor allem, wenn sie nach ihrer Ankunft einen Blick in den Sicherheitsraum geworfen haben), ist es durchaus möglich, dass die Gruppe annimmt, das Gefängnis sei von Wampas überfallen worden. Der Spielleiter sollte diese Spekulationen unterstützen! Denn, wie die SCs bald feststellen werden, ist die Wahrheit weitaus finsterner.

### WAMPA [RIVALE]

5	2	1	3	1	1
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION	WUNDEN	ERSCHÖPFUNG	VERTEIDIGUNG		
5	22	0	0   0		

**Werte:**

**Fertigkeiten:** Handgemenge (●●●●●), Überleben (●●●●), Wahrnehmung (●●●●), Heimlichkeit (●●●).

**Talente:** Antagonist 1 (erhöht einmalig den Schwierigkeitsgrad aller Kampfproben gegen dieses Ziel), Wilde Kraft 2 (+2 Schaden auf alle Kampf- und Nahkampfproben).

**Sonderfähigkeiten:** Keine.

**Ausrüstung:** Keine.

**Waffen:** Krallen und Zähne (●●●●●) (Handgemenge; Schaden: 7, Kritisch: ●●●●, Reichweite: Nahkampf; Durchbohrend 1)

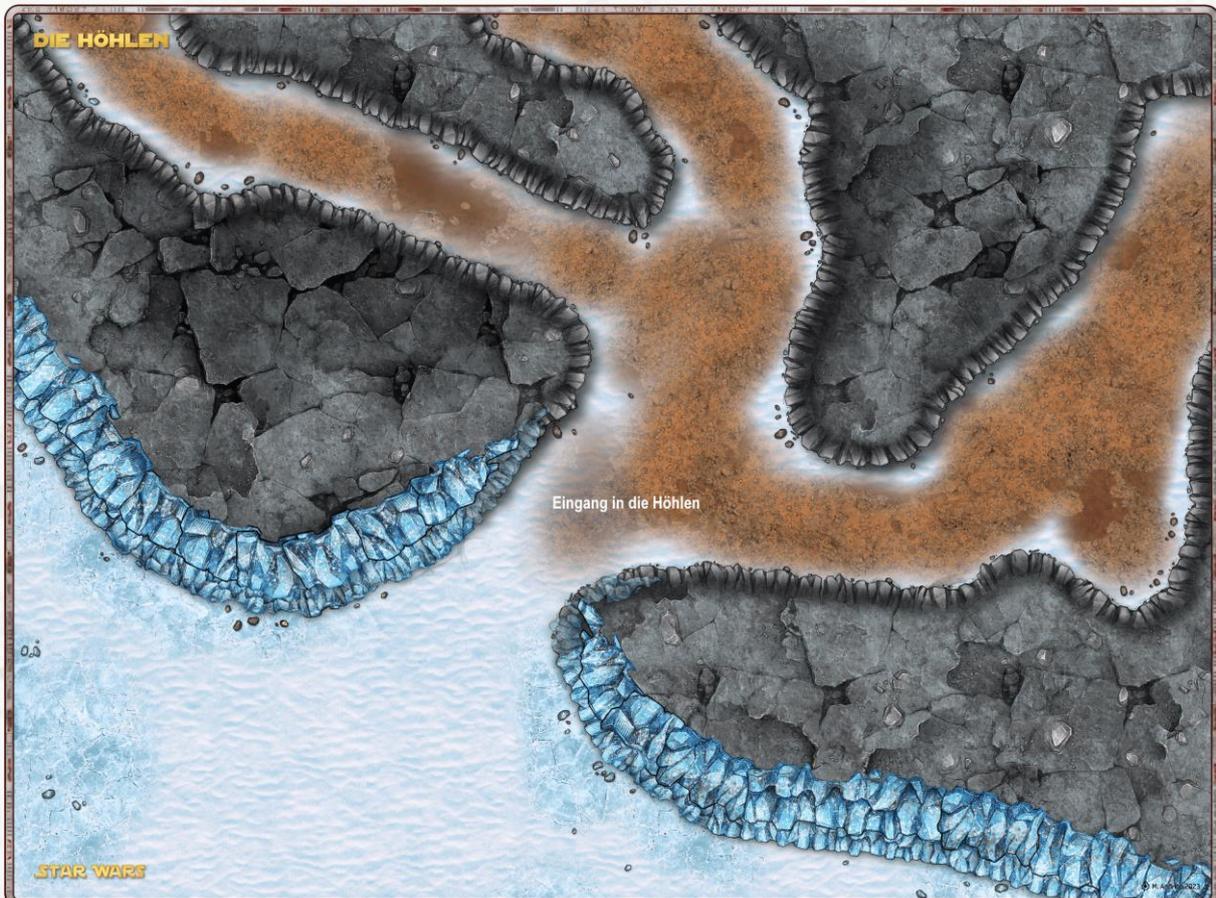


**WAMPA**  
RIVALE

5	2	1	3	1	1
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION	WUNDEN	ERSCHÖPFUNG	VERTEIDIGUNG		
5	22	-	0   0		

Fertigkeiten: Handgemenge (●●●●●), Wahrnehmung (●●●●), Heimlichkeit (●●●), Überleben (●●●●).  
Talente: Antagonist 1 (Erhöht einmalig den Schwierigkeitsgrad aller Kampfproben gegen dieses Ziel), Wilde Kraft 2 (+2 Schaden auf alle Kampf- und Nahkampfproben).  
Sonderfähigkeiten: Keine.  
Ausrüstung: Keine.  
Waffen: Krallen und Zähne (●●●●●) (Handgemenge; Reichweite: Nahkampf; Schaden: 7, Kritisch: ●●●●; Durchbohrend 1)

### DIE HÖHLEN





# ZUGANG ERHALTEN

*„Viele Imperiale Basen besitzen einen Versorgungszugang, der über Wartungstunnel erreicht werden kann. Über diesen werden wir in die Anlage gelangen. Sie werden nicht wissen, was da kommt.“*

- Cpt. Cassian Jeron Andor

## EPISODE III: ZUGANG ERHALTEN

Als die Gruppe am Eingang des Wartungsdocks ankommt, finden sie an der Tür keinen Menschen vor, sondern nur ein Computerterminal. Sie müssen sich Zugang verschaffen - und dabei riskieren sie, einen Alarm auszulösen. Die SCs können sich entscheiden, ob sie versuchen wollen, die Tür zu öffnen, indem sie den Computer hacken oder die Tür gewaltsam öffnen. Lies den SCs das Folgende vor:

*Wenn ihr den Wartungseingang erreicht, befindet sich etwa einen Meter über euch ein Dock, das offensichtlich für Landgleiter gedacht ist. Vom Boden der Höhle aus kann man es über eine Stufenleiter erreichen.*

*Oben auf dem Dock könnt ihr eine Ladetür sehen, die geschlossen ist, aber daneben befindet sich ein kleines Computerterminal, das in Betrieb zu sein scheint. Rechts von der Tür befindet sich eine Zugangstafel, deren Anzeige rot blinkt. Auf der Zugangstafel befinden sich eine Reihe von Schlüsseln mit Codesymbolen, die wahrscheinlich zum Öffnen der Tür verwendet werden.*

Den Computer zu hacken ist die einfachste Möglichkeit - und kann der Gruppe bei einer guten Probe zusätzliche Informationen liefern. Das Terminal ist mit dem Hauptsystem der Einrichtung verbunden und hat daher einen erhöhten Schwierigkeitsgrad durch die Abriegelungsprotokolle - aber es ist ein isoliertes Terminal und viel leichter zu knacken.

- Eine erfolgreiche **mittelschwere** (◆●) **Computertechnik-Probe**, der aufgrund der Abriegelung verbessert wurde, entriegelt und öffnet die Tür.
- Mit 🗝️ oder mehr (oder einem 🔑) bei einer erfolgreichen Probe, können sie sich auch Zugang zum Grundriss der Station verschaffen. Er zeigt ein Raster von Korridoren und Zellenblöcken mit einem darunter liegenden Laborkomplex (in dem die Gruppe höchstwahrscheinlich finden wird, was sie sucht). Der Zugang zum Grundriss zeigt ihnen einen direkten Weg zu diesem Laborbereich.
- 🚨 bei der Probe löst einen Perimeter-Alarm aus (der die Bewohner der Anlage auf den Standort der SCs aufmerksam macht).

Wenn es der Gruppe nicht gelingt (oder sie sich dagegen entscheidet), das Terminal zu hacken, besteht die einzige Möglichkeit darin, die Tür mit Gewalt zu öffnen, indem sie die Türverkleidung mit einem Schlossüberbrücker verbindet.

- Dies erfordert eine erfolgreiche **leichte** (◆) **Mechanik-Probe**, der sofort Zugang gewährt.
- Das Öffnen der Tür auf diese Weise (so einfach es auch ist) löst jedoch automatisch den Perimeteralarm aus. Es handelt sich dabei um einen lauten Signalton, der die erste Begegnung im Inneren der Station erschwert, indem er weitere Bedrohungen anlockt.

## EINMAL DRINNEN

Nachdem die PCs die Türen geöffnet haben, bietet sich ihnen ein grausiger Anblick, und der Spielleiter liest ihnen diesen Text laut vor:

*Als die Tür geöffnet wird, schlägt einem als erstes der Gestank des Todes entgegen, der unverkennbar ist. Als ihr eintritt, seid ihr schockiert, weil ihr die halb aufgefressenen Leichen von ehemaligen Hilfskräften, Wachen und einigen Gefangenen seht. Angst macht sich breit, als ihr animalische Schreie aus der Ferne hört, von denen ihr nicht wisst, woher sie kommen.*

*Vor euch liegt ein langer, dunkler Korridor, und der Raum, in dem ihr euch jetzt befindet, ist eine quadratische Empfangshalle mit sehr wenig Licht, das nur durch die Kurzschlüsse der freiliegenden Drähte entsteht, die früher einmal Beleuchtungskörper waren. Alles in diesem Raum wurde in einem anscheinend schrecklichen Kampf zerstört. Auf dem Boden seht ihr eine Gestalt, die wie ein Tier aussieht - aber nichts, was ihr jemals zuvor gesehen habt.*

*Sie ist zweibeinig, hat aber lange, schlaffe Arme, die in scharfen Krallen enden, ein grotesk breites, mit Reißzähnen versehenes Maul und eine fleckige, graue, schleimige Haut. Das Ding ist offensichtlich tot, nachdem es mit etwas aufgespießt wurde, das wie ein Regal aussieht, das zu einem Speer umgearbeitet wurde. Das vielleicht Beunruhigende an der Kreatur ist ihre Kleidung; sie scheint eine zerrissene Gefängnisuniform zu tragen, oder zumindest Teile davon.*

Dies sollte nicht das sein, was die Gruppe erwartet. Um mehr über den Kadaver zu erfahren, können die SCs individuelle Proben (mit den folgenden Schwierigkeiten) durchführen:

- **Schwierige (◆◆◆) Wissen (Xenologie) -Probe:** Bei Erfolg wird sich herausstellen, dass es sich wahrscheinlich um einen "Rakghoul" handelt - eine fast mythische Kreatur aus den Tagen der Alten Republik. Jeder 🗨️ bei einer erfolgreichen Probe kann eine der folgenden zusätzlichen Informationen enthüllen:
  - Rakghouls werden nicht "geboren", sondern erschaffen, wenn ein Humanoider einem Virus ausgesetzt wird, das von den Kreaturen selbst übertragen wird. Die Legende be-

sagt, dass der Virus von einem geistesgestörten Sith-Lord entwickelt wurde.

- Es wurde angeblich ein Heilmittel für den Rakghoul-Virus entwickelt, ein "Rakghoul-Serum" - aber es gibt keine bekannten Proben mehr (falls sie jemals existierten).
- **Schwierige (◆◆◆) Medizin-Probe:** Bei Erfolg wird sich herausstellen, dass der Kadaver ursprünglich menschlich war, aber eine Art radikale körperliche Verwandlung durchgemacht hat. Jeder 🗨️ bei einer erfolgreichen Probe kann eine der folgenden zusätzlichen Informationen enthüllen:
  - Die Scans zeigen, dass die Person auf genetischer Ebene eine schnelle Metamorphose durchgemacht hat - höchstwahrscheinlich das Ergebnis einer retro-viralen Infektion.
  - Die Schädelkapazität des Subjekts wurde um die Hälfte reduziert, und sein Magen ist mit Menschenfleisch gefüllt.
  - Spuren des mutagenen Retrovirus befinden sich im Speichel des Subjekts und im Schleim seiner Krallen.

## FURCHT VOR DEM UNBEKANNTEN

Zu diesem Zeitpunkt sollte die Gruppe von Furcht ergriffen sein (umso mehr, wenn sie durch erfolgreiche Proben einen Einblick in das erhält, was ihnen bevorsteht). Aber auch ohne dieses Wissen wissen sie, dass irgendwelche Monster in der Anlage wüten - und wahrscheinlich Rudel hungriger Wampas in den Höhlen draußen. Und wenn sich die Gruppe nicht an die Abmachung mit dem Triumvirat hält, wartet ein lebensgefährliches Kopfgeld auf sie. Die Situation ist düster und könnte einen unmittelbaren Tribut an die Gruppe fordern.

Jeder SC muss eine Furcht-Probe mit erhöhtem Schwierigkeitsgrad (◆◆◆) ablegen. Die Auswirkungen der Furcht-Probe der SCs werden sich in der folgenden Begegnung mit dem Gefängniswärter bemerkbar machen, die im Abschnitt "Ein Mann in Not" unten beschrieben wird.

## FURCHT-PROBEN

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

- ▼: Der Charakter addiert einen ■ zu jeder Probe, die er während der Begegnung macht.
- ☠: Der Charakter erleidet Erschöpfung in Höhe der Anzahl von ▼. Wenn die Probe ☠☠☠ oder mehr ergibt, kann der Charakter stattdessen für seinen ersten Zug ins Wanken versetzt werden (unfähig, irgendwelche Aktionen durchzuführen).
- ☠: Der Charakter ist so verängstigt, dass die Schwierigkeit aller von ihm durchgeführten Proben bis zum Ende der Begegnung um 1 erhöht wird.
- ✨ oder mehrere ✨: Der Charakter vermeidet alle Furchteffekte, außer denen, die durch eine ☠ ausgelöst werden.
- 🙏: Du erhältst einen ■ auf deine nächste Probe in der Begegnung. Gib mehrere 🙏 aus, um einen ■ auf die nächste Probe eines anderen Charakters zu erhalten.
- 📊: Hebt für den Rest der Begegnung alle Malusse von Furcht-Proben auf - egal aus welcher Quelle.

## EIN MANN IN NOT

Als die Gruppe den Korridor weiter hinuntergeht, sieht sie nur wenige Meter von der Leiche der Kreatur entfernt einen Wächter auf dem Boden liegen, der zittert und offensichtlich verwundet ist. Auf den ersten Blick hat er Schnittwunden auf der Brust und eine große Bisswunde am Oberschenkel. In dem Moment, in dem er die SCs bemerkt, fängt der Wächter an, um Hilfe zu schreien. (Innerhalb weniger Augenblicke wird er seine Verwandlung beginnen.)

- Um dem Mann zu helfen, kann ein SC einen Erste-Hilfe-Versuch mit einer **extrem schwierigen** (◆◆◆◆) **Medizin-Probe** machen. Schlägt die Probe fehl, wird der Wächter die Worte "Sie verändern oder töten alles... alles..." aussprechen. Dann lässt er einen Code-Zylinder fallen, bewegt sich den Korridor hinunter und

fängt dann an, heftig zu krampfen. (Er beginnt sich dann sofort zu verwandeln.)

- Wenn die SCs versuchen, ihn zu den Geschehnissen zu befragen, wird er nur die oben erwähnten Worte sagen, den Codezylinder fallen lassen und dann heftige Zuckungen bekommen. (Er beginnt sich dann sofort zu verwandeln.)
- Wenn die SCs mit der Medizin-Probe erfolgreich sind, haben sie den Fluss des Virus (und die Verwandlung des Wachmanns) gestoppt. Er gibt ihnen den Code-Zylinder und erklärt ihnen, dass es sich dabei um einen Schlüssel für den Arrestbereich handelt. Er wird kurzzeitig ohnmächtig werden, kann aber vorher noch ein paar Fragen beantworten.
  - Er ist nur ein Gefängniswärter, der gerade die Akademie verlassen hat.
  - Er wird ihnen erzählen, dass "Monster" alles umbringen und einige Menschen in Monster verwandeln.
  - Wenn er nach der Stimpack-Forschung oder "XR-12" gefragt wird, sagt er, dass es in den unteren Stockwerken Labore gibt und dass die Forscher die Gefangenen als Testpersonen benutzt haben. Aber er weiß nicht, woran sie gearbeitet haben.
  - Wenn die SC's "Dr. Tui" erwähnen, wird er antworten, dass Dr. Tui der leitende Forscher in der Einrichtung ist.

Wenn der Wachmann anfängt zu krampfen, verwandelt er sich in ein monströses Wesen, wie die Leiche, die die Gruppe im Empfangsbereich gesehen hat. Wenn dies geschieht, lies das Folgende den Spielern vor:

## RAKGHOUL-KRANKHEIT

Der SL sollte sich vor dem Abenteuer Gedanken machen, ob er die Schwierigkeit für den Ausbruch der Krankheit erschwert, oder ein Serum zu Verlangsamung oder Heilung finden lässt. Denn es kann sehr schnell passieren, dass bei vielen Kämpfen die Wahrscheinlichkeit einer Infektion steigt.

Plötzlich verwandelt sich sein Zittern in heftige Zuckungen! Er stöhnt und seine Augen rollen in seinen Kopf zurück, während seine Haut feucht und klamm wird und anfängt, sich abzustumpfen. Er heult auf, und ihr hört Knochen und Sehnen knacken und brechen; seine Arme und Beine verlängern sich, und aus seinen Fingern brechen scharfe Krallen hervor! Die Ecken seines Mundes reißen auf und geben den Blick auf einen klaffenden Schlund frei, der mit nadelartigen Zähnen gefüllt ist! Er starrt euch mit (vorerst) noch menschlichen Augen an - und wirft euch einen Blick voller flehender Angst zu...

Wenn die SCs schnell reagieren, können sie ihn sofort töten. Aber wenn sie warten, wird er zu einem Rakghoul und greift sie sofort an.

Wenn die Gruppe den Alarm ausgelöst hat, als sie durch die Wartungsbucht eintrat, wird der Lärm auch eine andere Gruppe von Rakghoulen angelockt haben, die durch einen Wartungsschacht eintreffen werden, während sich der Wächter verwandelt (oder nachdem die SCs ihn gerettet haben). In diesem Fall sollte der Spielleiter den Werteblock für eine Rakghoul-Gruppe verwenden (in Szene 4 des Abenteuers). Das Rakghoul-Trio stürmt in mittlerer Entfernung zu den SCs in den Raum.

### RAKGHOUL [HANDLANGER]



**Werte:**

**Fertigkeiten:** Handgemenge (◆◆◆), Wahrnehmung (◆◆).

**Talente:** Wilde Kraft 1 (+1 Schaden auf alle Kampf- und Nahkampfproben)

**Sonderfähigkeiten:** Rakghoul-Krankheit (Wenn bei einem Angriff gegen einen Humanoiden ein Triumph gewürfelt wird, muss das Ziel eine Widerstandskraft-Probe ablegen (◆◆◆). Ein Fehlschlag bedeutet, dass das Ziel infiziert ist und in einer Stunde die Auswirkungen des Virus zu spüren bekommt.)

**Ausrüstung:** Keine.

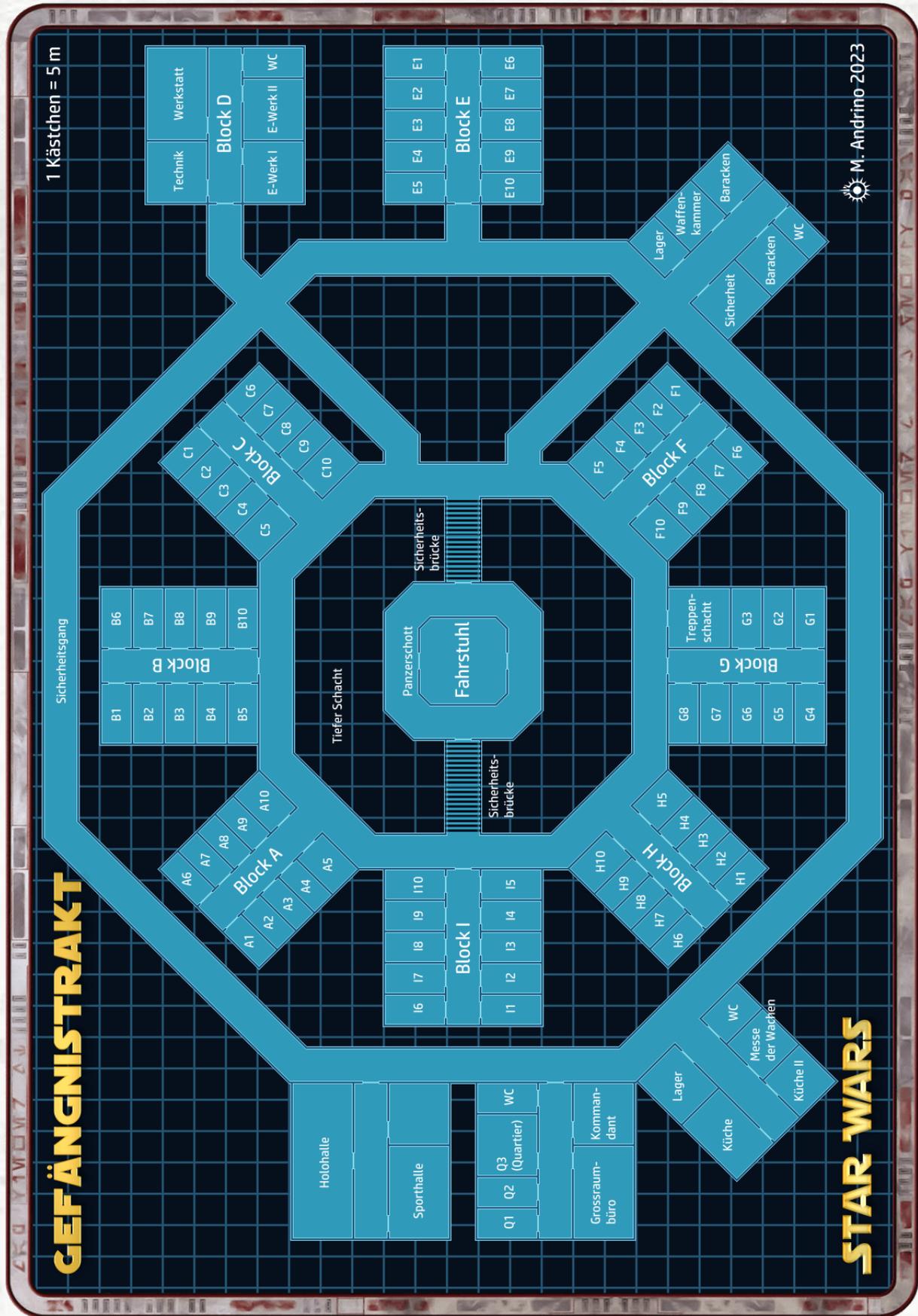
**Waffen:** Krallen und Zähne (◆◆◆) (Handgemenge; Schaden: 4, Kritisch: ☹☹☹, Reichweite: Nahkampf; Tödlich 1)

**RAKGHOUL**  
HANDLANGER

3	3	1	2	2	1
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION	WUNDEN	VERTEIDIGUNG	WIDERSTANDSKRAFT		
3	7	-	-		

Fertigkeiten: Handgemenge (◆◆◆), Wahrnehmung (◆◆).  
 Talente: Wilde Stärke 1 (+1 Schaden auf alle Kampf- und Nahkampfproben).  
 Sonderfähigkeiten: Rakghoul-Krankheit (Wenn bei einem Angriff gegen einen Humanoiden ein Triumph gewürfelt wird, muss das Ziel eine Widerstandskraft-Probe ablegen (◆◆◆). Ein Fehlschlag bedeutet, dass das Ziel infiziert ist und in einer Stunde die Auswirkungen des Virus zu spüren bekommt).  
 Ausrüstung: Keine.  
 Waffen: Krallen und Zähne (◆◆◆) (Handgemenge; Reichweite: Nahkampf; Schaden: 4; Kritisch: ☹☹☹; Tödlich 1)

**DER INHAFTERUNGSBLOCK**



Der Plan mit seiner Belegung kann nach seinen Bedürfnissen angepasst werden. Auch die Kästchengröße und damit verbundene Maßstab kann vergrößert oder verkleinert werden. Alles kann, kein Muss.

### DIE RAKGHOUL-KRANKHEIT

Wenn ein Rakghoul einen Humanoiden erfolgreich mit seinen Zähnen oder Klauen angreift und einen  würfelt, hat er den Virus an sein Ziel weitergegeben.

- Der angegriffene Charakter muss sofort einen Widerstandskraft-Probe machen ().
- Gelingt ihm dies, hat er den Virus abgewehrt.
- Gelingt sie nicht, ist er infiziert, und innerhalb von 1 Stunde kann die Verwandlung beginnen.
- 1 Stunde nach der Infektion kann die Zielperson eine weitere Widerstandskraft-Probe () ablegen, um die Verwandlung eine Zeit lang aufzuhalten. Gelingt ihm dies, hält es die Verwandlung in Schach, muss aber jede Stunde einen weiteren Widerstandskraft-Probe durchführen, wobei der Schwierigkeitsgrad jedes Mal erhöht wird.
- Wenn das infizierte Ziel eine dieser Proben nicht besteht, verwandelt es sich sofort in einen hirnlosen Rakghoul.
- Anstelle einer Widerstandskraft-Probe kann auch eine **sehr schwierige** () **Medizin-Probe** gemacht werden, um die Ausbreitung des Virus zu verlangsamen und die Verwandlung für eine Stunde aufzuhalten, aber die Infektion kann nicht geheilt werden, ohne das Rakghoul-Serum zu verabreichen.
- Selbst mit dem Rakghoul-Serum kann ein vollständig transformierter Rakghoul nicht "geheilt" werden.

Nach der Begegnung kann die Gruppe den Code-Zylinder der Wache benutzen, um die Tür zum Inhaftierungsbereich auf der anderen Seite des Korridors zu öffnen. Stell sicher, dass die SCs diesen Zylinder nicht wegwerfen, da er Zugang zu vielen Bereichen des Gefängnisses bietet und als Schlüssel für die Wache dient, um sich zu bewegen.

IV

# DER INHAFTIERUNGSBLOCK

*„Was? Wie? Moment! Wohin willst du? In den Inhaftierungsblock? Normalerweise will man da raus und nicht hinein! Ich halte das für eine ganz miese Idee!“*

- Han Solo zu Luke Skywalker

## EPISODE IV: DER INHAFTIERUNGSBEREICH

Als die Gruppe den Haftbereich betritt, findet sie mehr Chaos und grausame Gewalt vor, als jeder von ihnen in seiner Laufbahn je gesehen hat. Der Gestank von Blut ist allgegenwärtig und so stark, dass er alles in der Umgebung durchdringt. Der Himmel weiß, wie viele dieser Monster sich in der Einrichtung befinden. Lies das Folgende den SCs vor:

*Die Gegend ist schlecht beleuchtet, und ihr hört weitere Schreie von Tieren, von denen ihr wisst, dass sie auf monströse Weise alles Fleisch verzehren, das sie finden können.*

*Furcht durchströmt euch, als ein paar Lichtblitze den Inhaftierungsbereich erhellen. Ihr hört auch ein gleichmäßiges Klopfen, das von der rechten Seite des Raums kommt, aber ihr könnt nicht weit genug sehen, um zu erkennen, was es ist. Ihr wisst, dass sich der Eingang zum Labor in dieser Richtung befindet, aber ihr könnt nicht wissen, ob dieser Eingang blockiert ist oder ob ihr dort noch mehr Monster finden werdet.*

### FURCH VOR EINEM GRAUSAMEN TOD

In einem geschlossenen Raum mit Monstern gefangen zu sein, die einen nicht nur töten und fressen, sondern auch in einen ihrer eigenen Artgenossen verwandeln können, ist ein furchterregendes Unterfangen. In Akt 4 läuft die Gruppe Gefahr, auf Gruppen von Rakghoulen zu treffen. Jedes Mal, wenn sie das tun, muss jeder SC zu Beginn der Begegnung eine weitere Furcht-Probe auf dem doppelt so hohen Schwierigkeitsgrad mittelschwer (●●) ablegen. Die Auswirkungen bleiben so lange bestehen, bis sie eine neue Probe ablegen (zu Beginn einer neuen Begegnung) oder den Arrestbereich verlassen.

### FURCHT-PROBEN

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

- ▼: Der Charakter addiert einen ■ zu jeder Probe, die er während der Begegnung macht.
- ☹: Der Charakter erleidet Erschöpfung in Höhe der Anzahl von ▼. Wenn die Probe ☹☹☹ oder mehr ergibt, kann der Charakter stattdessen für seinen ersten Zug ins Wanken versetzt werden (unfähig, irgendwelche Aktionen durchzuführen).
- ☹: Der Charakter ist so verängstigt, dass die Schwierigkeit aller von ihm durchgeführten Proben bis zum Ende der Begegnung um 1 erhöht wird.
- ✨ oder mehrere ✨: Der Charakter vermeidet alle Furchteffekte, außer denen, die durch eine ☹ ausgelöst werden.
- 🍀: Du erhältst einen ■ auf deine nächste Probe in der Begegnung. Gib mehrere 🍀 aus, um einen ■ auf die nächste Probe eines anderen Charakters zu erhalten.
- 🍀: Hebt für den Rest der Begegnung alle Malusse von Furcht-Probenauf - egal aus welcher Quelle.

### DURCH DIE ZELLENBLÖCKE NAVIGIEREN

Die SCs haben den Inhaftierungsbereich von Süden her betreten. Wenn die Gruppe den Klopfgeräuschen nicht nach Westen folgt, kann sie auf der Suche nach dem Eingang zu den Laboren auf der unteren Ebene durch den gesamten Inhaftierungsbereich wandern. Der Inhaftierungsbereich ist wie ein Raster aufgebaut, mit langen Korridoren, die sich zwischen den Quadraten der vier Zellenblöcke kreuzen. Dies bietet sowohl den SCs als auch den Rakghoulen reichlich Deckung. Jede Zelle, an der sie vorbeikommen, ist menschenleer. Viele der Zellentüren stehen offen, der Boden ist blutverschmiert. Die meisten sind mit Leichen (oder Leichenteilen) gefüllt, die zu verstümmelt sind, um sie zu erkennen.

### ALTERNATIVER KARTENAUFBAU

Dem Abenteuer waren keine Pläne beigelegt, so dass ich den Aufbau meiner Vorstellung entwarf. Bei einer Verwendung der Karten, müsste die Beschreibung angepasst werden.

An der Ostwand befindet sich ein Zugangsweg, der letztlich zu den Landeplattformen (und dem Schiff der Gruppe) zurückführt; er ist jedoch voller Rakghoule. An der Nordwand des Gefängnisses befinden sich zahlreiche Korridore, die zu Kasernen, Büros und anderen Wartungsbereichen des Gefängnisses führen. Aber im Westen ist das Geräusch des Klopfens zu hören - und die Richtung, in der die Gruppe den Eingang zu den darunter liegenden Laborebenen finden wird.

In diese Richtung zu gehen, ist das Klügste, was man tun kann - aber wenn die SCs darauf beharren, woanders hinzugehen, sollte der Spielleiter jedes Mal, wenn die Gruppe beschließt, sich von den Klopfgeräuschen zu entfernen, eine Begegnung mit 1 bis 2 Rakghoul-Gruppen (siehe unten) präsentieren. Jede Begegnung erfordert eine neue Furcht-Probe (🔴🔴) von allen SCs.

### DER IN PANIK GERATENE GEFANGENE

Wenn die SCs den Klopfgeräuschen folgen, finden sie in der nordwestlichen Ecke des Inhaftierungsbereichs eine Einzelzelle, in der sich ein Gefangener befindet, der ziemlich panisch ist. Er scheint unverletzt zu sein, aber seine Augen sind hohl vor Angst. Er schlägt krampfhaft mit dem Kopf auf seine Pritsche (das Klopfgeräusch, das sie gehört haben) und ringt ständig mit den Händen. Obwohl er vor Angst fast wahnsinnig ist, ist er bei klarem Verstand und kann sich verständigen. Ein kurzes Gespräch mit dem Gefangenen bringt einige Informationen ans Licht:

- Er war in seiner Zelle, als die Lichter ausgingen. Er hat beobachtet, wie das erste Monster kam und die Wachen angriff und mehrere biss, bevor sie es töteten. Kurz vor der Mittagspause sah er, wie der erste Wärter aus der Krankenstation

zurückkehrte - und sich dann vor seiner Zelle in ein Monster verwandelte.

- Weitere Monster kamen, und die Wachen öffneten die Zellen, um ihnen "neue Ziele" zu geben - aber sie vergaßen ihn.
- Wenn man ihn nach "Dr. Tui" oder "XR-12" fragt, weiß er von beidem nichts.
- Fragt man ihn nach den "Forschungsarbeiten" in den Labors, zeigt er auf den Laboreingang (in einem nahe gelegenen Gang) und gibt zu, dass mehrere Gefangene oft dorthin gebracht wurden - er selbst jedoch nie. Einige kamen nie wieder zurück.
- Er wird auch erzählen, dass sich eine Gruppe überlebender Wachen im Labor eingeschlossen hat, nachdem alles begann - seitdem ist niemand mehr herausgekommen.
- Der neue Code-Zylinder der SCs wird seine Zellentür öffnen - aber er wird jeden Versuch, aus seiner Zelle herauszukommen, entschieden VERWEIGERN. Sie hat ihn Sicherheit gebracht, und er wird sie nicht verlassen. Wenn die Gruppe die Tür trotzdem öffnet, wird er nicht gehen und verlangen, dass sie die Tür wieder schließen und verriegeln.

Jede Diskussion mit dem Gefangenen wird schließlich die Aufmerksamkeit von zwei Rakghoul-Gruppen auf sich ziehen, und es wird zu einem weiteren Kampf kommen. Nachfolgend die wichtigsten Details zu dieser Szene:

- 2 Rakghoul-Gruppen kommen den nördlichen und westlichen Gang entlang und bewegen sich auf die Eckzelle zu. Beide beginnen in mittlerer Entfernung von den SCs.
- Die SCs müssen zu Beginn der Begegnung wie üblich Furcht-Proben (🔴🔴) ablegen.
- Wenn die Tür des Gefangenen offen ist, wird einer der Rakghoule ihn angreifen und töten, sobald sie seine Zelle erreichen können.
- Nahegelegene Ecken und offene Zellen können den SCs Deckung bieten.



- Der Angriff eines SCs zwingt oder lockt einen der Rakghoule in eine nahegelegene Zelle und schlägt dann die Tür vor ihm zu.



- Mit einem bellenden Schrei alarmiert einer der Rakghoule eine andere Gruppe (sie trifft in der folgenden Runde ein).

## RAKGHOUL [HANDLANGER]



### Werte:

**Fertigkeiten** (für eine Gruppe von 3; senkt für jeden getöteten Handlinger der Gruppe den Rang um 1): Handgemenge (●●●), Wahrnehmung (●●●).

**Talente:** Wilde Kraft 1: +1 Schaden auf alle Kampf- und Nahkampfproben.

**Sonderfähigkeiten:** Rakghoul-Krankheit: Wenn bei einem Angriff gegen einen Humanoiden ein Triumph gewürfelt wird, muss das Ziel eine Widerstandskraft-Probe ablegen (◆◆◆). Ein Fehlschlag bedeutet, dass das Ziel infiziert ist und in einer Stunde die Auswirkungen des Virus zu spüren bekommt.

**Ausrüstung:** Keine.

**Waffen:** Krallen und Zähne (●●●) (Handgemenge; Schaden: 4, Kritisch: ☹☹☹, Reichweite: Nahkampf; Tödlich 1)

## SICH IN SICHERHEIT BRINGEN

Nachdem sie erfahren haben, wo sich der Eingang des Labors befindet, sollten die SCs darauf brennen, dorthin zu gelangen - und diesem Alptraum zu entkommen. Aber als sie den Gang zum Laboreingang hinuntergehen, hören sie weitere Schreie und das Geräusch von Rakghoulen, die sich ihnen nähern. Lies den SCs das Folgende vor:

*Während ihr den Gang hinunter zu einer weißen Eingangstür mit der Aufschrift "Labor" stapft, hört ihr einen durchdringenden Schrei und dreht euch um, um zu sehen, wie drei weitere Monster auf euch zustürmen, denen Sabber aus dem Mund läuft!*

*Ihr dreht euch um und rennt auf die Labortür zu - nur um festzustellen, dass sie verschlossen ist...*

Wenn die Spieler sofort darum bitten, die Tür mit dem Code-Zylinder zu öffnen, sollte der Spielleiter ihnen erlauben, die Tür sofort zu öffnen, hineinzuklettern und sie hinter sich zu verschließen, bevor die Rakghoule sie erreichen.

Wenn sie jedoch zu lange brauchen oder einen anderen Versuch unternehmen, die Tür zu öffnen, als den Code-Zylinder der Wache zu benutzen, werden sie zu einer weiteren Begegnung mit einer Rakghoul-Gruppe gezwungen. Sie müssen einen weiteren Furcht-Probe ablegen (●●●) und sich den Rakghoulen in einem engen, ungedeckten Gang stellen.

**RAKGHOUL**  
HANDLANGER

3	3	1	2	2	1
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION	WUNDEN		VERTEIDIGUNG		
3	21		-   -		

Fertigkeiten: (Je ein Rang pro Gruppenmitglied, bei einer Gesamtzahl von 3): Handgemenge (●●●), Wahrnehmung (●●●).  
Talente: Wilde Stärke 1 (+1 Schaden auf alle Kampf- und Nahkampfproben).  
Sonderfähigkeiten: Rakghoul-Krankheit (Wenn bei einem Angriff gegen einen Humanoiden ein Triumph gewürfelt wird, muss das Ziel eine Widerstandskraft-Probe ablegen (◆◆◆). Ein Fehlschlag bedeutet, dass das Ziel infiziert ist und in einer Stunde die Auswirkungen des Virus zu spüren bekommt).  
Ausrüstung: Keine.  
Waffen: Krallen und Zähne (●●●) (Handgemenge; Reichweite: Nahkampf; Schaden: 4; Kritisch: ☹☹☹; Tödlich 1).

Wenn die SCs nach (oder während) der Begegnung nicht daran denken, den Codezylinder an der Tür zu benutzen, kann das Schloss mit einer **schwierigen** (◆◆◆) **Mechanik-** oder **Infiltrations-Probe** umgangen werden.



# DAS LABORATORIUM

„Das Imperium hat viele Einrichtungen, in denen sie nach neue Technologien forschen. Die meisten Projekte handeln von neuen Waffen, Fahrzeugen oder Raumschiffen. Es gibt da aber noch andere Forschungen, die keine Erwähnung finden.“

- Davits Draven

## EPISODE V: DAS LABORATORIUM

Nachdem die Gruppe endlich Zugang zum Labor-komplex unter der Anlage erhalten hat, findet sie diesen größtenteils gut beleuchtet und leer vor. Ein breites Treppenhaus erstreckt sich tief in den Boden, mit verzweigten Büros und medizinischen Einrichtungen entlang des Weges. Am Ende der Treppe befindet sich das Hauptlabor, in dem die Gruppe die Antworten auf ihre Fragen finden wird. Lies den SCs das Folgende vor:

*Als sich die Tür hinter euch schließt, dreht ihr euch um und seht ein strahlend weißes und sehr gut beleuchtetes Treppenhaus. Es ist breit und führt über 50 Meter tief in den Boden hinunter. Ungefähr auf halber Strecke entdeckt ihr einen Ausgangskorridor, und ein Schild an der Wand gegenüber zeigt eine einfache, ikonische Karte, die diesen Bereich als "Forschungsbüros" und "Krankenstation" kennzeichnet. Am unteren Ende der Treppe zeigt die Karte einen großen Bereich, der mit einem Symbol für biologische Gefahren gekennzeichnet ist und die Bezeichnung "Versuchslabor" trägt. Ihr hört nichts außer eurem eigenen Atem, und es scheint niemand in Sicht zu sein...*

### ANGST, EIN MONSTER ZU WERDEN

Inzwischen hat die Gruppe wahrscheinlich herausgefunden, dass diejenigen, die von den monströsen Rakghoulen angegriffen werden, wahrscheinlich selbst zu Rakghoulen werden; und dass einer oder mehrere aus der Gruppe wahrscheinlich mit dem Virus infiziert wurden, nachdem sie sich durch den Arrestbereich gekämpft haben. An diesem Punkt sollte der Spielleiter den Spielern diese Angst vor Augen führen. Wenn sie kein Heilmittel finden, könnten sie dazu verdammt sein, sich in hirnlose Kreaturen zu verwandeln, die sich von dem Fleisch der Lebenden ernähren.

Das Labor mag eine gewisse Hoffnung enthalten, aber die angeborene Angst vor der Situation sollte sie wie ein erdrückendes Gewicht erschlagen. Dies gilt auch für SCs, die verwundet, aber nicht wirklich infiziert wurden (weil ihr Angreifer keinen Triumph gewürfelt hat oder weil sie ihre Widerstandskraft-Probe bestanden haben). Ihre Charaktere wissen nichts davon. Sie wissen nur, dass diejenigen, die von den Kreaturen verwundet wurden, zu diesen Kreaturen werden können - und in ihren Köpfen ist die Angst dieselbe.

Jeder SC, der durch einen Rakghoul-Biss oder -Kratzer verwundet wurde, muss eine doppelt so schwere Furcht-Probe ablegen (◆◆◆), wenn er das Treppenhaus des Labors betritt. Die Folgen dieser Probe werden den Charakter für den Rest des Abenteuers begleiten - oder bis er das Rakghoul-Serum entdeckt und verabreicht hat.

### FURCHT-PROBEN

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

- ▼: Der Charakter addiert einen ■ zu jeder Probe, die er während der Begegnung macht.
- ☹: Der Charakter erleidet Erschöpfung in Höhe der Anzahl von ▼. Wenn die Probe ☹☹☹ oder mehr ergibt, kann der Charakter stattdessen für seinen ersten Zug ins Wanken versetzt werden (unfähig, irgendwelche Aktionen durchzuführen).
- ☹: Der Charakter ist so verängstigt, dass die Schwierigkeit aller von ihm durchgeführten Proben bis zum Ende der Begegnung um 1 erhöht wird.
- ✨ oder mehrere ✨: Der Charakter vermeidet alle Furchteffekte, außer denen, die durch eine ☹ ausgelöst werden.
- 😊: Du erhältst einen ■ auf deine nächste Probe in der Begegnung. Gib mehrere 😊 aus, um einen ■ auf die nächste Probe eines anderen Charakters zu erhalten.
- ⚡: Hebt für den Rest der Begegnung alle Malusse von Furcht-Proben auf - egal aus welcher Quelle.

### DIE EINRICHTUNG AUF DER MITTLEREN EBENE

Die Gruppe wird höchstwahrscheinlich auf halber Strecke des Treppenhauses anhalten, um die abzweigenden "Forschungsbüros" und die "Krankenstation" zu erkunden, und der Spielleiter sollte sie dazu ermutigen. Dort sind mehrere Hinweise zu finden - allerdings besteht dort auch Gefahr. Wenn die Gruppe beschließt, anzuhalten

und zu erkunden, lies das Folgende den Spielercharakteren vor:

Auf halbem Weg durch das Treppenhaus gelangt ihr zu einem abzweigenden Gang, der auf der Karte als "Forschungsbüros" und "Krankenstation" bezeichnet ist. Ihr seht zwei Bürotüren auf der linken Seite, zwei auf der rechten Seite und eine Tür am Ende des Flurs, die mit einem medizinischen Symbol gekennzeichnet ist. Der Bereich scheint verlassen zu sein, und die Lichter in allen Büros sind ausgeschaltet, mit Ausnahme des zweiten Büros auf der linken Seite.

In Wahrheit ist der Bereich fast menschenleer. Der Arzt der Krankenstation, der von einem infizierten Gefangenen, den er behandelte, gebissen wurde, hat sich vor einigen Stunden verwandelt. Nachdem er sich seiner Kleidung entledigt hatte, konnte er den Raum nicht mehr verlassen (die oberen und unteren Türen des Treppenhauses

### RAKHOUL [HANDLANGER]



#### Werte:

**Fertigkeiten:** Handgemenge (◆◆◆), Wahrnehmung (◆◆).

**Talente:** Wilde Kraft 1 (+1 Schaden auf alle Kampf- und Nahkampfproben)

**Sonderfähigkeiten:** Rakghoul-Krankheit (Wenn bei einem Angriff gegen einen Humanoiden ein Triumph gewürfelt wird, muss das Ziel eine Widerstandskraft-Probe ablegen (◆◆◆). Ein Fehlschlag bedeutet, dass das Ziel infiziert ist und in einer Stunde die Auswirkungen des Virus zu spüren bekommt.)

**Ausrüstung:** Keine.

**Waffen:** Krallen und Zähne (◆◆◆) (Handgemenge; Schaden: 4, Kritisch: ☹☹☹, Reichweite: Nahkampf; Tödlich 1)

Die Gruppe sollte in der Lage sein, mit der Kreatur kurzen Prozess zu machen und kann dann die Büros und die Krankenstation vollständig erkunden. Ohne Fertigkeitstests zu benötigen, kann die Gruppe in jedem der Büros und der Krankenstation leicht mehrere Daten, Hinweise und Computerdateien entdecken. Wenn die Gruppe Zeit damit verbringt, jeden Raum zu durchsuchen, entdeckt sie Folgendes:

- Unter einem Schreibtisch in einem der Büros liegt ein zerrissener und weggeworfener Laborkittel. Daran angeklam-

waren versiegelt) und suchte sich ein dunkles Versteck. Er lauert derzeit im Schatten unter einem Schreibtisch im ersten Büro auf der rechten Seite - wird die SCs aber erst angreifen, wenn er entdeckt wird oder wenn sie an seinem Büroversteck vorbeigegangen sind.

- Wenn sich die Gruppe dafür entscheidet, alle Büros zu durchsuchen, genügt es, das Licht im ersten Büro links einzuschalten, um den Rakghoul zu entdecken, und er wird sofort angreifen.

- Das Büro ist ziemlich klein, und alle darin befindlichen Personen befinden sich in kurzer oder Nahkampf-Reichweite.
- Wenn die SCs in die Krankenstation gehen, wird der Rakghoul aus dem Büro kriechen und sich hinter den hintersten SC schleichen, um ihn anzugreifen.
- In diesem Fall kann jeder SC eine **schwierige** (◆◆◆) **Wahrnehmungs-Probe** ablegen, um die Kreatur zu bemerken, wenn sie aus der Tür des Büros in mittlerer Entfernung zu den SCs tritt.

**RAKHOUL**  
HANDLANGER

3	3	1	2	2	1
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION		WUNDEN		VERTEIDIGUNG	
3		7		-   -	

Fertigkeiten: Handgemenge (◆◆◆), Wahrnehmung (◆◆).  
 Talente: Wilde Stärke 1 (+1 Schaden auf alle Kampf- und Nahkampfproben).  
 Sonderfähigkeiten: Rakghoul-Krankheit (Wenn bei einem Angriff gegen einen Humanoiden ein Triumph gewürfelt wird, muss das Ziel eine Widerstandskraft-Probe ablegen (◆◆◆). Ein Fehlschlag bedeutet, dass das Ziel infiziert ist und in einer Stunde die Auswirkungen des Virus zu spüren bekommt.)  
 Ausrüstung: Keine.  
 Waffen: Krallen und Zähne (◆◆◆) (Handgemenge; Reichweite: Nahkampf; Schaden: 4, Kritisch: ☹☹☹; Tödlich 1)

merkt ist ein Imperialer Ausweis für den Arzt der Krankenstation, und in der Manteltasche befindet sich ein unmarkierter Code-Zylinder (mit dem sich unter anderem die Tür des Versuchslabors am Ende des Treppenhauses öffnen lässt).

- In dem beleuchteten zweiten Büro links befindet sich ein Sicherheitsschrank mit der Aufschrift "Fox Echo Tango Tango 1". Er ist jedoch verschlossen.

- Der Code-Zylinder im Laborkittel kann ihn öffnen.
- Ein SC könnte den Schrank auch mit einer **schwierigen** (◆◆◆) **Mechanik-Probe** aufbrechen.
- Im Inneren befindet sich eine winzige, tragbare Gefrierereinheit mit einem Fläschchen mit einer Flüssigkeit, beschriftet mit "Juliet Foxtrot Alpha".
- Weitere Details sind nicht ersichtlich, aber die Gefrierereinheit sieht tragbar aus (etwa so groß wie ein Datenpad) und verfügt über ausreichend Strom.
- Die Prüfung von Kaufaufträgen und Verlegungspapieren, die in den Büros aufgezeichnet wurden, zeigt, dass die Strafvollzugsanstalt mehr Gefangene hinein als hinausbrachte, und zwar weit mehr, als die Einrichtung aufnehmen konnte.
- Der persönliche Terminal des Arztes in der Krankenstation protokolliert mehrere interne Mitteilungen an einen "Dr. Tui".
  - Sie vermerken ihre Frustration darüber, dass sie "die Rakghoul-Infektion bei den Gefangenen ohne das Antigen nicht behandeln können" und bitten darum, dass Proben des "Antigens" zur Verfügung gestellt werden.
  - Eine einzige Antwort von "Dr. Tui" ist gespeichert, in der erklärt wird, dass das Antigen noch nicht vollständig getestet ist und zum jetzigen Zeitpunkt nicht klinisch verabreicht werden kann.

### AUF DEINE GESUNDHEIT

Die Krankenstation ist mit den modernsten medizinischen Behandlungsgeräten ausgestattet - sogar mit einem Bacta-Tank. Realistischerweise wird keiner von ihnen Zeit für ein Bad in einem Bacta-Tank haben. Aber die SCs können versuchen, die Einrichtung zu nutzen, um Erste Hilfe zu leisten. Jeder dieser Versuche wird mindestens 10 Minuten dauern - die Gruppe muss also vorsichtig sein. Einigen bleibt vielleicht weniger als eine Stunde, bevor sie dem Rakghoul-Virus erliegen. (Die Verwendung eines Liters Bacta aus dem Tank in Verbindung mit einer Medizin-Probe für Erste Hilfe führt automatisch zu einem Verstärkungswürfel [ ] für die Probe und reduziert die benötigte Zeit für die Probe um die Hälfte.

Obwohl ein Großteil der täglichen Vorräte der Krankenstation während des Ausbruchs aufgebraucht wurde, kann der Spielleiter auch in Erwägung ziehen, eine **mittelschwere** (◆◆) **Gruppen-Wahrnehmungs-Probe** zu erlauben, um einen Vorrat von 6 normalen Stimpacks zu entdecken, der hinter einer Schublade im Schreibtisch des Arztes der Krankenstation versteckt ist.

### GRUPPEN-FERTIGKEITSPROBEN

- Wenn die Gruppe als Ganzes Fertigkeitstests durchführt, verlangt der Spielleiter eine einzige Probe, die den höchsten relevanten Fertigkeitenswert und die höchste Eigenschaft der Gruppe kombiniert.
- Für die Wahrnehmungsprobe (bei Verwendung der vorgenerierten SCs) wäre die Gruppen-Wahrnehmungsprobe (●◆◆□) (unter Verwendung von Breks List von 3 und Mellas Machttalent und Wahrnehmungsrank von 1).

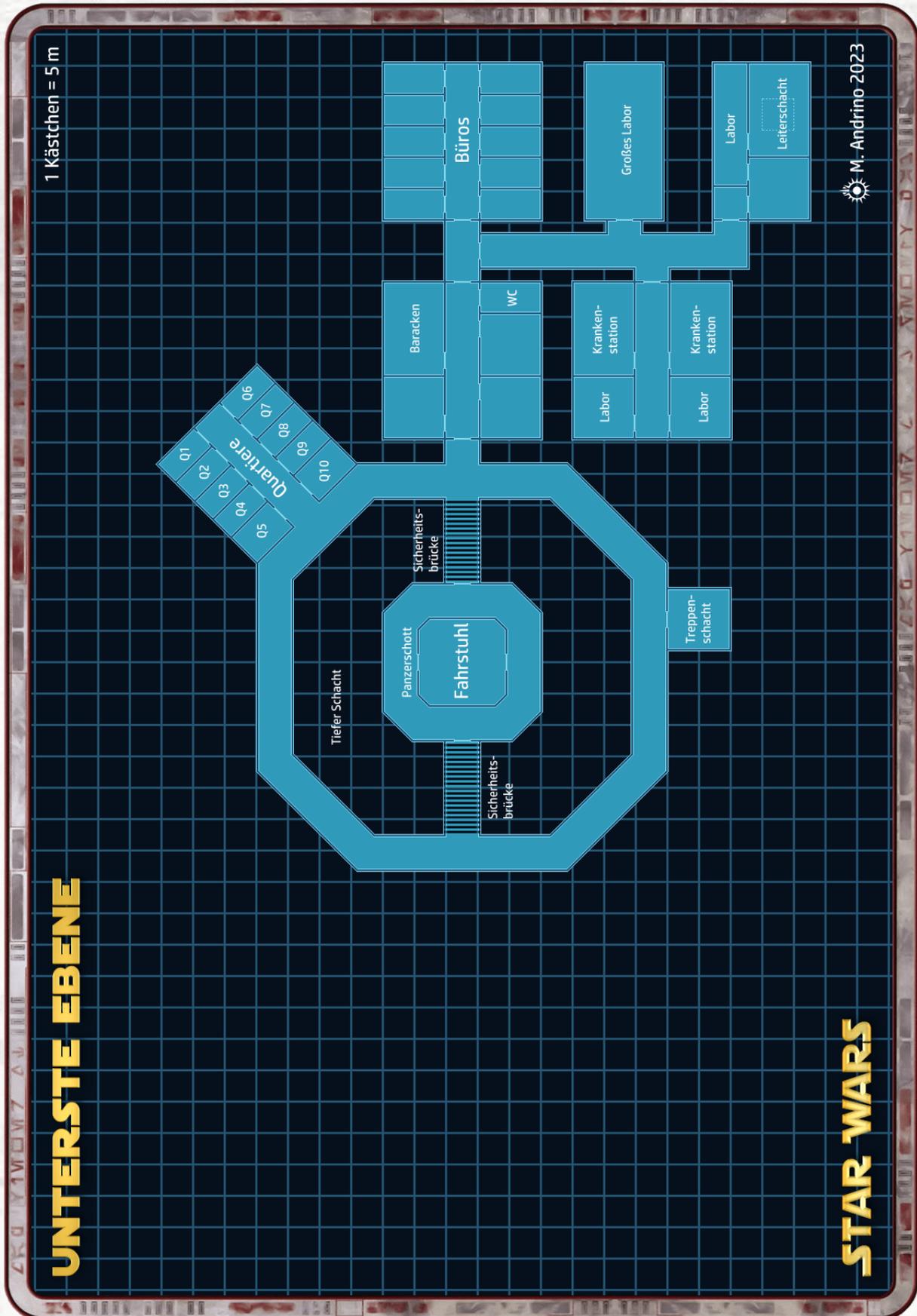
Die Mitteilung von "Dr. Tui" sollte die Gruppe darüber aufklären, dass es ein Heilmittel gegen das Virus gibt, auch wenn es "ungetestet" ist. Und das sollte ihre Hauptmotivation sein, zum unteren Labor zu gelangen.

### ZUGANG ZUM VERSUCHSLABOR

Wenn die Gruppe bereit ist, weiterzugehen, führt sie ein Weg zum unteren Ende des Treppenhauses zu den großen, medizinisch versiegelten Türen des "Versuchslabors". Die Türen sind verschlossen, und es gibt kein Computerterminal - allerdings befindet sich neben den Türen eine Zugangstafel mit einem Code-Zylinder.

Wenn die Spieler den im Laborkittel gefundenen Code-Zylinder benutzen, öffnen sich die Türen sofort. Wenn die Gruppe die Einrichtungen auf der mittleren Ebene umgangen hat oder den Code-Zylinder des Arztes nicht gefunden hat, funktioniert der, den sie von der Wache bekommen hat, nicht. Sie können versuchen, das Schloss mit einer erhöhten **schwierigen** (◆◆●) **Mechanik-** oder **Infiltrations-Probe** zu umgehen. Wenn sie scheitern, kann der Spielleiter vorschlagen, in den Büros nach weiteren Hinweisen zu suchen und die Spieler zurück zum Laborkittel zu führen.

## DIE LABORE UND FORSCHUNGSEINRICHTUNG



Für weitere Räumlichkeiten wurde auf dem Plan genügend Platz gelassen, sollten Einrichtungen fehlen oder zusätzliche Orte benötigt werden.

## EXPERIMENTELLE ABSCHUEULICHKEITEN

Beim Betreten des "Experimentellen Labors" werden die SCs endlich die Wahrheit über ihre Mission und das endgültige Schicksal von "Dr. Tui" erfahren. Lies den SCs das Folgende vor, wenn sie das Labor betreten:

Mit einem leisen Lufthauch öffnen sich die Labortüren zu einer erschreckenden Forschungseinrichtung. Der Raum ist kreisförmig, mit einer massiven, pulsierenden Energieleitung, die sich vom Boden bis zur Decke erstreckt und von Computerterminals gesäumt ist.

Laborstationen und nicht erkennbare medizinische Geräte sind strategisch sinnvoll angeordnet und führen zu zwei nicht gekennzeichneten Türen an den gegenüberliegenden Enden des Raums. Mehrere flache Tische mit Fuß- und Handfesseln sind leer, und der Raum ist mit Reagenzgläsern und Ampullen vollgestopft. Doch der beunruhigende Anblick sind die "Tanks", die die hintere Wand dominieren.

Ein Dutzend riesiger Tanks, die mit etwas gefüllt sind, das wie Bakta aussieht, beherbergen eine groteske Menagerie, die in ihren Tiefen schwimmt. Offensichtlich handelt es sich um Rakghoule, wie die, denen ihr in den oberen Ebenen begegnet seid, wobei einige kleiner und nur teilweise entwickelt erscheinen. Sie sehen ganz anders aus als die anderen, mit Fellflecken, Schuppen und zusätzlichen Gliedmaßen - fast so, als ob sie mit der DNA anderer Kreaturen "infundiert" worden wären.

Was sofort ins Auge fällt, sind die beiden mittleren Tanks, die viel größer sind als die anderen. Sie beherbergen normal aussehende Rakghoule - so "normal" wie diese Kreaturen eben sein können - abgesehen von ihrer erhöhten Größe; sie sind fast einen Meter größer als die anderen, und ihnen fehlen die gebückte Haltung und die verlängerten Arme. Der eine trägt eindeutig die zerrissenen Überreste eines Laborkittels, der andere die Uniform eines imperialen Offiziers.

Und weiter ...

Der allerletzte Tank, neben der Tür ganz rechts, ist eindeutig zerbrochen. Er ist von Glasscherben umgeben, und der Boden in der Nähe ist noch immer von der Tankflüssigkeit benetzt. Ihr seht keine Anzeichen für einen Insassen, und plötzlich fällt euch ein, wie das alles zweifellos angefangen hat.

Hier können die SCs mit ihrer Suche beginnen. Aber sie müssen vorsichtig sein, da sie wahrscheinlich zwei verrückte Laborwächter hinter der linken Tür alarmieren, die beide den Inhalt des Labors schützen wollen.

Die SCs müssen nicht lange suchen, um zu finden, was sie suchen. Wenn sie mit einer **mittelschweren** (◆◆) **Wahrnehmungs-Probe** erfolgreich sind, werden sie ein geschlossenes Glaslager mit der Aufschrift "XR-12" entdecken. Darin befinden sich 20 Fläschchen in zwei ordentlichen Reihen: die obere Reihe mit 10 Fläschchen ist mit "XR-12 Virus" beschriftet und die untere Reihe mit 10 Fläschchen ist mit "XR-12 Antigen" beschriftet. Jeder ☺, der bei einer erfolgreichen Probe generiert wird, kann auch eines der folgenden Details offenbaren:

- Aus den Forschungsnotizen geht hervor, dass "Dr. Tui" der Forschungsleiter der Eisstation Zulu ist (oder war) - und über umfangreiche Kenntnisse in Genetik und Virologie verfügt.
- Die Gruppe entdeckt eine Nachricht von "Hauptmann Delagrays" (ihrem Betreuer im Triumvirat) an Dr. Tui, in der er die Ankunft einer "Gruppe von Agenten" arrangiert, um "XR-12-Proben" in Besitz zu nehmen - obwohl nicht klar ist, warum der Doktor damit einverstanden gewesen wäre.
- Aus den medizinischen Protokollen und persönlichen Notizen geht hervor, dass eines der "Subjekte" (in dem kaputten Tank) vor 6 Tagen unerwartet aus der Stasis erwachte und 2 Labortechniker angriff, bevor es getötet wurde. Dr. Tui wusste, dass das Subjekt ansteckend war, aber aus seinen Forschungsnotizen geht hervor, dass er sich dafür entschied, den Opfern das Antigen nicht zu verabreichen, in der Hoffnung, die Entwicklung des Virus in einer unkontrollierten Umgebung beobachten zu können.

Viele der oben genannten Informationen lassen sich auch mit einer **mittelschweren** (◆◆) **Com-**

**putertechnik-Probe** an den Terminals des Labors ermitteln.

Wird bei der Probe ein ⊕ gewürfelt, bemerken die SCs ein entscheidendes Detail. Das XR-12-Fläschchen ist nicht verschlossen, aber es hat einen fast unsichtbaren Alarmmechanismus. Um den Alarm auszuschalten, ist eine **sehr schwierige** (◆◆◆◆) **Mechanik- oder Infiltrations-Probe** erforderlich. Aber in ihrer Eile, an das "Antigen" (Rakghoul-Serum) zu gelangen, werden die SCs wahrscheinlich alle Vorsicht über Bord werfen und den Koffer sofort öffnen, um es zu verabreichen.

Das Öffnen des Koffers, ohne den Alarm zu deaktivieren, wird zwei sehr schlimme (und sehr wahrscheinliche, wenn man bedenkt, dass ein ⊕ benötigt wird) Folgen haben. Erstens werden die beiden Laborwächter im Nebenraum alarmiert, die die Gruppe zur Rede stellen werden. Die zweite wird die Auslösung eines stationsweiten Notfallsystems sein, das einen Ausbruch verhindern soll. Wenn die SCs den Alarm auslösen, lies das Folgende den Spielercharakteren vor:

*Als ihr die Tür zum Koffer öffnet, ertönt im Labor ein zirpender Alarm. Dann hört ihr, wie die pulsierende Energieleitung in der Mitte des Raumes schneller zu pulsieren beginnt, zusammen mit dem Geräusch einer sich öffnenden Tür auf der anderen Seite des Labors.*

*Ihr seht zwei Sicherheitskräfte in schwarzer imperialer Rüstung aus einer Art Aufenthaltsraum heraustreten, die eine Energielance und einen Karabiner an ihren Seiten tragen. Sie tragen keine Helme, und ihre muskulösen Hälse zucken vor Angst und Verwirrung. Blutunterlaufene Augen mit leeren Blicken starren euch mit einem manischen Wahnsinn an, während sie in einer tiefen monotonen Stimme zu euch sprechen.*

*"Ihr dürft die Schläfer nicht wecken", sagt einer.*

*"Wir beschützen sie", sagt der andere, "sie verändern sich. Sie werden uns verändern. Sie werden die Galaxie verändern..."*

*Der erste starrt euch an, seine Augen werden endlich scharf: "Werdet... ihr auch verändert werden?"*

*Ihr schluckt und haltet inne - erst jetzt bemerkt ihr einen kleinen Countdown-Timer, der auf der Hauptkonsole der Energieleitung zum Leben erwacht ist: 10 Minuten, und der Countdown läuft ab. Ihr seid euch nicht sicher, was das bedeutet, aber es kann nichts Gutes sein, denn die Leitung wird immer wärmer und beginnt immer schneller zu vibrieren.*

*In der Zwischenzeit scheinen sich die beiden großen Rakghoule in den mittleren Tanks beim Klang des Alarms zu bewegen, ihre Klauen zucken und Blasen entweichen aus ihren Mündern.*

*Das ist einfach perfekt.*

Der 10-Minuten-Countdown für die Verbrennung der gesamten Station hat bereits begonnen, und die SCs sehen sich mit zwei fiesen Rakghoul-Unholden konfrontiert, die kurz vor dem "Schlüpfen" stehen, sowie mit schwer bewaffneten verrückten Wachen, die sie beschützen wollen. Ihr ultimatives Ziel ist es, mit Proben des XR-12-Virus und des Antigens zu ihrem Schiff zurück-

zukehren (nachdem sie sich höchstwahrscheinlich selbst eine Dosis verpasst haben), aber im Moment ist es eine viel größere Sorge, lebend herauszukommen.

Die Wachen sind verwirrt, werden die SCs aber nicht angreifen, bevor sie nicht von deren Motiven überzeugt sind. Sollte einer der SCs versuchen, eine der XR-12-Fläschchen zu entfernen oder die Rakghoule zu zerstören, werden die Wachen wütend und greifen an. Wenn die SCs jedoch einen kühlen Kopf bewahren können - und keine plötzlichen Bewegungen machen - können sie versuchen, die Laborwächter zu überreden und sie davon zu überzeugen, diesen Wahnsinn aufzugeben.

### FALLS DIE GRUPPE GROSSES GLÜCK HAT...

Es ist möglich (aber höchst unwahrscheinlich), dass die SCs den Alarm an der XR-12-Kiste bemerkt haben und ihn erfolgreich entschärfen konnten. In diesem Fall wird nicht nur das Notfallsystem der Station nicht aktiviert, sondern auch die Laborwachen werden nicht sofort alarmiert. Die Gruppe kann sich mit den Fläschchen aus dem Staub machen, wenn sie die Wachen im Aufenthaltsraum nicht stören, und über die Notluke entkommen. In diesem Fall muss der Spielleiter die obige Erzählung abändern und direkt zum "Schluss" des Abenteuers übergehen.

Aber selbst in diesem Szenario ist es wahrscheinlich, dass die SCs bei ihrer Erkundung auf die Wachen im Aufenthaltsraum stoßen. In diesem Fall fahre wie gewohnt mit den folgenden Abschnitten fort, nur ohne die Bedrohung durch das Notfallsystem der Station. Wenn es der Gruppe nicht gelingt, die Wachen zu überreden, erwachen die Rakghoule durch das Geräusch des Kampfes (nicht durch den Alarm) und kommen in der dritten Runde der Initiative aus ihren Tanks.

### DIE WACHE ZUR VERNUNFT BRINGEN

Die Wächter des Labors haben die letzten Tage in einem Horror verbracht, wie sie ihn noch nie erlebt haben - und er hat sie um den Verstand gebracht. Ihre imperiale Konditionierung zwang sie, sich einem verrückten Wissenschaftler hinzugeben, der den Ausbruch der Rakghoule als "Geschenk" an die Galaxis betrachtete, und zwar so sehr, dass er sich selbst und den Gefängnisdirek-

tor einer modifizierten Version des Virus aussetzte, die Wachen mit seiner perversen Philosophie indoktrinierte und ihnen befahl, ihn zu beschützen, während er "schlief".

Der geistigen Fugue (Die Personen verlieren einige oder alle Erinnerungen an die eigene Vergangenheit) der Wachen kann mit einer Vielzahl von gegensätzlichen Einflussproben durchbrochen werden, solange der SC die Erzählung rechtfertigen kann. Charme, Lügen, Drohungen oder Appelle an die "Befehlskette" sind alles mögliche Wege; aber Verhandeln ist fast eine unmögliche Option - da sich die Wachen wenig um Geld oder Belohnung scheren.

In ihrem konditionierten Zustand wird dies eine schwierige Aufgabe sein, und die Bedrohung durch den Countdown-Timer wird die Schwierigkeit für die SCs zusätzlich erhöhen.

- Die SCs müssen 4 erfolgreiche Proben vor 2 fehlgeschlagenen Proben vorweisen, um diese Begegnung erfolgreich zu bestehen.
- Jeder Charakter kann eine Probe mit den folgenden Schwierigkeitsgraden durchführen:

Fertigkeit	Schwierigkeit
Einschüchtern	4 (2 lila, 2 rot)
Charme	3 (2 lila, 1 rot)
Täuschung	4 (2 lila, 2 rot)
Führungsqualität	4 (2 lila, 2 rot)
Verhandeln	5 (4 lila, 1 rot)

-  und eine  auf einer Probe können verwendet werden, um Verstärkungs-  und Komplikationswürfel  zu nachfolgenden Proben wie üblich hinzuzufügen. Ein  und eine  haben besondere Konsequenzen, wie unten beschrieben.
- Wenn die SCs bei 2 Proben versagen, bevor sie bei 4 Proben erfolgreich sind, greifen die Wachen sofort an.
- Wenn die SCs mit 4 Proben erfolgreich sind, bevor sie 2 Misserfolge haben, dann werden sie die Wachen niederreden und sie aus ihrer Verzweiflung herausholen.



- Die Wachen werden sofort in die Realität zurückgeholt und geben ihre Wahnvorstellung auf, wodurch die soziale Begegnung beendet wird.



- Deine Worte erzürnen eine der Wachen, die schreit: "IHR WERDET DIE VERÄNDERUNG NICHT AUFHALTEN!" Sie greifen sofort an.

Wenn die Wachen angreifen (aufgrund einer fehlgeschlagenen sozialen Begegnung oder einer zu frühen Aktion der SCs), lies den Abschnitt "Details der Kampfbegegnung" weiter unten.

Wenn die Wachen überredet werden, werden sie den SCs erlauben, mit den XR-12-Proben zu gehen, solange sie sie mitnehmen können. Sie werden auch auf die andere Tür außerhalb des Labors hinweisen und erklären, dass sie zu einer Notluke zu den Andockplattformen oben führt. Die SCs könnten auch beschließen, sich sofort darauf zu konzentrieren, das Notfallsystem der Station zu entschärfen. Doch bevor sie zu weit kommen können, erwachen die beiden Rakghoule und brechen aus ihren Tanks hervor! Siehe den Abschnitt "Details zur Kampfbegegnung" weiter unten.

### DETAILS ZUR KAMPFBEGEGNUNG

Wenn ein Kampf ausbricht, könnten die SCs mehreren gefährlichen Bedrohungen gegenüberstehen. Ohne die Wachen an ihrer Seite ist diese Begegnung extrem schwierig und wird durch einen drohenden Selbstzerstörungs-Countdown erschwert, der alles in die Luft jagen könnte, wenn nicht schnell gehandelt wird. Im Folgenden werden die Details der Begegnungsszene beschrieben:

- Die massive Energieleitung (und das Kontrollterminal zur Deaktivierung des Notfall-Countdowns) befinden sich in der Mitte des Raums, in mittlerer Entfernung von jeder der 3 Türen des Raums.
  - Die Deaktivierung des Notfall-Countdowns erfordert 3 separate erfolgreiche **Computertechnik-** oder **Mechanik-Proben** (◆◆◆), die als Aktion am Kontrollterminal durchgeführt werden.
  - Die SCs haben 10 Runden Zeit, um das Notfallsystem zu deaktivieren, oder die gesamte Anlage wird in einer Fusionsexplosion verbrannt!
- Abgesehen von der Eingangstür, durch die die SCs gekommen sind (in großer Entfernung, gegenüber den Rakghoul-Tanks), gibt es 2 Türen an gegenüberliegenden Enden des Labors (in großer Entfernung voneinander), die zu einem Aufenthaltsraum und einer Fluchtluke führen.
- Das Labor ist voller wissenschaftlicher und medizinischer Maschinen und Geräte, die reichlich Deckung bieten.
- Die XR-12-Fläschchen-Gehäuse befindet sich neben der Stromleitung, in mittlerer Entfernung von der Tür zum Aufenthaltsraum, durch die die Laborwächter das Labor betreten werden.
  - Als Aktion kann sich ein SC ein Fläschchen mit dem Antigen (Rakghoul-Serum) verabreichen und sich damit sofort gegen das Virus heilen und immunisieren.
- Wenn die Laborwächter die SCs angreifen, um die Begegnung zu beginnen, ist die Tür zum Aufenthaltsraum der Ort, an dem sie beginnen. Sie werden sich darauf konzentrieren, ihre Feinde anzugreifen und ihre Energielanzen benutzen, es sei denn, sie werden in ein Fernkampfsszenario gezwungen.
- Die 2 Rakghoul-Unholde werden in der 2. Runde der Initiative vollständig erwachen und aus ihren Tanks hervorbrechen, es sei denn, die SCs haben die Laborwächter niedergedredet. In diesem Fall werden die Rakghoul-Unholde aus ihren Tanks hervorbrechen und die Begegnung beginnen.
- Unabhängig davon, wie die Laborwächter zu den SCs stehen, werden die Rakghoul-Unholde ALLE angreifen und versuchen, die Wächter genauso zu töten wie die SCs.
  - Da die Laborwächter psychisch geschädigt sind, können sie sich nicht dazu durchringen, die Rakghoul-Unholde anzugreifen, und werden sich vor Angst ducken, wenn sie angegriffen werden.
  - Nachdem sie sie getötet haben, sind die Rakghoul-Unholde intelligent genug, sich die Karabiner der Wachen zu schnappen - und sie zu benutzen!



- Ein glücklicher Querschläger trifft das Notfallsystem-Kontrollterminal und beendet den Countdown.
- Einer deiner Feinde wird in ätzende Chemikalien geschleudert, die ihn eine Runde lang taumeln lassen.



- Ein schlimmer Querschläger trifft das Notfallsystem-Kontrollterminal, und der Countdown beschleunigt sich! (Die Station wird 2 Runden früher explodieren.)
- Zerbrochene medizinische Becher verteilen sich auf dem Boden und schaffen ein schwieriges Terrain.

Wenn die Rakghoul-Unholde die Initiative ergreifen, lies das Folgende:

*Plötzlich hört ihr ein kränkliches Knurren und die beiden großen Tanks platzen, so dass die Flüssigkeit im ganzen Labor verspritzt wird. Zum Vorschein kommen die beiden großen Rakghoule, die fast aufrecht stehen und euch mit einem Funken Intelligenz in den Augen anstarren, wobei sie zischen, als wollten sie sprechen...*

*Sie starren euch an, dann die Wächter des Labors, schreien und rennen zum Angriff!*

### LABORWACHE [RIVALE]



**Werte:**

**Fertigkeiten:** Nahkampfwaffen (●●●●), Schwere Fernkampfwaffen (●●●●), Wahrnehmung (●●●), Wachsamkeit (●●●).

**Talente:** Keine.

**Sonderfähigkeiten:** Keine.

**Ausrüstung:** Keine.

**Waffen:** Blasterkarabiner (●●●●) (Schwere Fernkampfwaffen; Schaden: 9, Kritisch: ●●●●, Reichweite: Mittlere; Betäubungsmodus), Energielanze (●●●●) (Nahkampfwaffen; Schaden: 6, Kritisch: ●●●●, Reichweite: Nahkampf; Betäubungsmodus, Durchbohrend 2).

**LABORWACHE**  
RIVALE

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

**Fertigkeiten:**  
Nahkampfwaffen (●●●●), Schwere Fernkampfwaffen (●●●●), Wahrnehmung (●●●), Wachsamkeit (●●●), Talente: Keine, Sonderfähigkeiten: Keine.

**Ausrüstung:** Keine.  
**Waffen:** Blasterkarabiner (●●●●) (Schwere Fernkampfwaffen; Schaden: 9, Kritisch: ●●●●, Reichweite: Mittlere; Betäubungsmodus), Energielanze (●●●●) (Nahkampfwaffen; Schaden: 6, Kritisch: ●●●●, Reichweite: Nahkampf; Betäubungsmodus, Durchbohrend 2).

## RAKGHOUL-UNHOLD [RIVALE]



### Werte:

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

**Talente:** Antagonist 1, Wilde Kraft 1 (+1 Schaden auf alle Kampf- und Nahkampfproben.)

**Sonderfähigkeiten:** Rakghoul-Krankheit (Wenn bei einem Angriff gegen einen Humanoiden ein Triumph gewürfelt wird, muss das Ziel eine Widerstandskraft-Probe ablegen (◆◆◆). Ein Fehlschlag bedeutet, dass das Ziel infiziert ist und in einer Stunde die Auswirkungen des Virus zu spüren bekommt.)

**Ausrüstung:** Keine.

**Waffen:** Krallen und Zähne (●◆◆◆) (Handgemenge; Schaden: 5, Kritisch: ●●●●, Reichweite: Nahkampf; Tödlich 1)

Der ehemalige Arzt und der Gefängnisdirektor sind jetzt Rakghoul-Unholde, die über genügend Intelligenz verfügen, um mit echter Taktik und Strategie zu kämpfen. Da sie sich für überlegene Lebensformen halten, werden sie nicht aufhören, bis alle im Labor tot oder infiziert sind. (Allerdings haben sie nicht die Geistesgegenwart zu erkennen, dass der Countdown für das Notfallsystem läuft).

Wenn die SCs nicht in der Lage sind, den Countdown zu stoppen, können sie das Labor durch die Notluke verlassen, wenn sie mitten im Kampf sind. Je nach Szenario könnte dies durchaus sinnvoll sein und für eine spannende Szene sorgen! Die Tür der Notluke führt zu einer 50 Meter langen Leiter, die zu einer (von innen gesicherten) Fluchtluke am Rande der Andockplattform führt, auf der sich das Schiff der SCs befindet.

### DIE NACHWIRKUNGEN

Im Idealfall haben die SCs das Notfallsystem der Station während der Kampfbegegnung deaktiviert - aber wenn die Begegnung endet, bevor sie es beenden können (und noch genügend Zeit übrig ist), sollte der Spielleiter der Gruppe erlauben, die Deaktivierung des Notfallsystems abzuschließen - oder zur Notluke zu rennen und zu verschwinden, bevor die Station explodiert.

Es liegt an der Gruppe, ob sie ihre Abmachung einhält und mit Proben des XR-12-Virus und

**RAKGHOUL-UNHOLD**  
RIVALE

4	3	2	2	2	1
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
4	16	-	0	0	0
ABSORPTION	WUNDEN	ERSCHÖPFUNG	VERTEIDIGUNG		

Fertigkeiten: Handgemenge (●◆◆◆), Wahrnehmung (●◆◆), Schwere Fernkampfaffen (●◆◆◆), Wachsamkeit (●◆◆).  
Talente: Antagonist 1, Wilde Stärke 1 (+1 Schaden auf alle Kampf- und Nahkampfproben).  
Sonderfähigkeiten: Rakghoul-Krankheit (Wenn bei einem Angriff gegen einen Humanoiden ein Triumph gewürfelt wird, muss das Ziel eine Widerstandskraft-Probe ablegen (◆◆◆). Ein Fehlschlag bedeutet, dass das Ziel infiziert ist und in einer Stunde die Auswirkungen des Virus zu spüren bekommt.  
Ausrüstung: Keine.  
Waffen: Krallen und Zähne (●◆◆◆) (Handgemenge; Reichweite: Nahkampf; Schaden: 5, Kritisch: ●●●●, Tödlich 1)

des Antigens zurückkehrt - aber es wäre klug, Proben von beiden mitzunehmen.

Eine schlaue Gruppe könnte auch vorschlagen, die Notfallsystem-Funktion der Station neu einzustellen, nachdem sie sie entschärft haben, um ihnen Zeit zu geben, zu ihrem Schiff zu gelangen, während sie sicherstellen, dass jeder übrig gebliebene Schrecken auf der Eisstation Zulu zerstört wird. Der Spielleiter sollte dies als erzählerische Aktion zulassen, wenn die SCs es vorschlagen.

Sobald die Gruppe zu ihrem Schiff zurückgekehrt ist, geht es weiter mit dem "Abschluss" des Abenteuers.



## ABSCHLUSS

Sobald die SCs aus der Notluke des Labors herauskommen, finden sie sich in ihrer ursprünglichen Landebucht wieder, mit freiem Zugang zu ihrem Schiff; allerdings ist die Plattform verlassen und die Türen der Einrichtung stehen weit offen. Lese den SCs das Folgende vor:

*Als ihr aus der Notluke klettert, stellt ihr fest, dass sie sich im Boden einer der äußeren Hangarplattformen befindet; und mit Erstaunen stellt ihr fest, dass es EURE Plattform ist! Ihr seid nur noch wenige Meter von eurem Schiff entfernt.*

*Als ihr hochklettert, wird euch klar, dass die Plattform völlig verlassen ist. Kein Personal oder gar Leichen sind zu finden, und die schwere Tür zur Anlage steht weit offen. Aus dieser Entfernung startet ihr in die Schwärze des inneren Sicherheitsraums, aber ihr seht nichts.*

*Als ihr euch eurem Schiff nähert, entdeckt ihr winzige Blutstropfen, die über die Plattform, an eurem Schiff vorbei und hinaus in den Schnee und das Eis führen. Mit einem Blick könnt ihr fast mehrere Spuren erkennen, die in die Wildnis von Hoth führen - aber ihr denkt nicht lange darüber nach. Nachdem ihr euer Schiff entriegelt und sichergestellt habt, dass es unbesetzt ist, startet ihr die Navigationssteuerung und beginnt mit der Aufwärmphase vor dem Flug. In wenigen Minuten habt ihr die Eisstation Zulu verlassen und fliegt durch den unheimlich friedlichen Schnee von Hoth, bis ihr die Umlaufbahn erreicht.*

*Ihr habt mit dem, was ihr gerade gesehen und erlebt habt, zu kämpfen und denkt über den Nutzen dieses mysteriösen Virus nach, über den ihr offensichtlich getäuscht wurdet. Nach eurer Rückkehr steht ihr vor einer Entscheidung und müsst euch entscheiden, ob ihr die Pläne des Triumvirats mit dem Virus weiterverfolgen wollt - oder ob ihr es ihnen überhaupt geben wollt.*

*Und dann ist da noch das "Heilmittel"... Wenn einer der Rakghoule überlebt hat oder wenn das Imperium über eine zweite Einrichtung verfügt, könnte das Serum auf dem Schwarzmarkt einen hohen Preis erzielen. Aber wenn der mythische Rakghoul wirklich zurück ist, um die Galaxis zu terrorisieren - nach allem, was ihr gerade gesehen habt - könntet ihr damit leben, wenn ihr das Heilmittel an den Meistbietenden verkaufen würdet?*

*Ihr schaudert, als euer Navigationscomputer seine Berechnungen beendet und euch auf Lichtgeschwindigkeit beschleunigt.*

## AUFHÄNGER FÜR DIE HANDLUNG UND WEITERE ABENTEUER

Natürlich müssen die SCs entscheiden, was sie mit dem Virus und dem Serum machen wollen. Ihre Abmachung mit dem Triumvirat wird einer genaueren Hinterfragung bedürfen, und die Gruppe wird sich der Entscheidung stellen müssen, eine so abscheuliche Seuche an ein Verbrechersyndikat zu übergeben. Erschwerend kommt hinzu, dass das Triumvirat möglicherweise nicht einmal weiß, dass es ein Serum gibt, was der Gruppe ein zusätzliches Druckmittel oder eine Chance auf Credits verschafft.

Einige Spieler werden sich vielleicht über die gefrorene Ampulle ("Juliet Foxtrot Alpha") wundern, die aus dem "Fox Echo Tango Tango 1"-Lagerschrank entwendet wurde. In Wahrheit hat sie nichts mit dem Rakghoul-Virus zu tun, sondern ist ein Relikt von Dr. Tui. Ein kostbarer Besitz von historischem Wert für jeden Genetiker: eine der letzten bekannten Proben der Original-DNA von Jango Fett, einem Kopfgeldjäger, der während der Klonkriege die DNA-Quelle für die Klonarmee der Republik lieferte. Dies könnte eine ganze Reihe neuer Ereignisse und Gefahren für die Gruppe mit sich bringen (oder ein neues Druckmittel für das Triumvirat).

Und weiter ...



# EISSTATION ZULU

## SPIELERCHARAKTERE

### VOR'LA

Vor'la ist eine vollendete Spielerin, die bereits mit 17 Jahren einen Frachter an den Sabaac-Tischen gewann. Er gehört ihr immer noch. Ihre Schönheit lenkt die Männer oft ab, während sie ihnen alles raubt, was sie haben, und entwapfnet sie mit Charme und Arglist. Sie gibt zu, dass sie ein kleines Glücksspielproblem hat. Sie lernte Brek und seinen "Handlanger" Mella vor ein paar Jahren kennen, als er auf Tatooine in Schwierigkeiten geriet und so schnell wie möglich die Welt verlassen musste. Damals war sie auch auf der Flucht vor Maggo dem Hutten, von dem sie sich Geld geliehen hatte, das sie dann bei einem (von Maggo arrangierten) Pod-Rennen verlor. Sie hat einen Rachefeldzug und eine Rechnung mit dem Hutten zu begleichen, aber sie ist immer noch auf der Flucht.

### BREK CORSEN

Das Leben eines Schmugglers ist normalerweise von Misstrauen geprägt, aber Brek ist der einzige Schmuggler, der in jedem Anlaufstelle einen vertrauenswürdigen Kontakt hat. Kürzlich geriet er in Konflikt mit einem mächtigen Verbrecherlord, nachdem er dabei erwischt wurde, wie er Gewürze (Spice) nach Tatooine schmuggelte - ohne Tribut zu zahlen. Er wandte sich hilfeschend an das Triumvirat, das ihm im Gegenzug für eine ziemlich hohe Schuld gerne half. Brek ist ein guter Schütze, aber ein noch besserer Lügner, was sich als nützlich erweist, wenn das Schießen versagt. Er hat ein Händchen dafür, Ärger zu riechen, bevor die meisten anderen ihn sehen. Er ist seiner Crew - insbesondere Vor'la - ziemlich treu ergeben, auch wenn das rein platonisch ist. Zumindest... ist er sich dessen ziemlich sicher. Wahrscheinlich...

### FLYX BYX

Flyx wurde im Alter von 8 Jahren von der Schule auf Sullust verwiesen, weil er versucht hatte, den Protokolldroiden des Klassenzimmers so umzuprogrammieren, dass er einen örtlichen Tyrannen verprügeln konnte. Flyx verbrachte die nächsten zehn Jahre damit, besser als jeder andere zu lernen, wie man Maschinen repariert, und seine Leidenschaft trieb ihn in eine ziemlich üble Abhängigkeit von Booster Blue, mit der er immer noch zu kämpfen hat. Als er mit 18 Jahren ausstieg, geriet er an eine Twi'lek namens Vor'la, die Flyx dazu benutzte, Skifter (eine Chipkarte, die beim Sabacc zum Betrügen eingesetzt wird) für sie zu bauen. Die beiden waren in den letzten sechs Jahren kriminelle Partner und haben zahlreiche Schwierigkeiten durchgestanden. Bei all dem hat Flyx seinen Sinn für Humor und Verwunderung bewahrt - was seine jetzige Crew zu schätzen weiß.

### MELLA MYSON

Mella stammt aus einer langen Reihe von Feuchtigkeitsfarmern auf Tatooine und kümmerte sich wenig um das Familiengeschäft. Ihre Leidenschaft war es, mit Skyhoppern durch die Canyons zu rasen, und sie wurde zu einer übernatürlich begabten Pilotin (obwohl sie sich oft fragte, woher ihre Fähigkeiten kamen). Doch als sie sich über einen Renngegner ärgerte, der sie in die Canyonwände schleuderte, hob sie ihn plötzlich mit ihrem Geist hoch und schleuderte ihn in sein Schiff, wobei sie ihn schwer verletzte. Sie wurde von einem Schmuggler namens Brek vor der darauffolgenden Meute gerettet. Seitdem ist Mella bei ihm, und als Teenager arbeitet sie nun daran, ihre aufkeimende Gabe der Machtempfindlichkeit zu entwickeln.

### SORIL DARKRIDER

Für diesen Soldaten gibt es nur zwei Dinge, die ihn begeistern: seine Waffen und sein Sexleben. Soril ist süchtig nach beidem und man hat ihm schon oft gesagt, dass er einer der besten Auftragskiller der Galaxis ist, es sei denn, er hält sich in der Nähe von Frauen auf, die ihn zu sehr ablenken, was bei den meisten Frauen der Fall ist. Eine der wenigen Frauen, die seinem dunklen Aussehen und Söldnerverhalten nicht erlegen sind, ist seine derzeitige Kapitänin Vor'la, die ihm klargemacht hat, dass er nur ihr Schiff entern wird. Obwohl er weiß, dass seine ständigen Annäherungsversuche sie nerven, sieht er sie als lustige Herausforderung an. Und er weiß, dass sie ihn wegen seines Geschicks mit dem Gewehr nur schwer wieder loswerden kann.

### YORBACCA

Yorbacca wurde vor 32 Jahren in einem Sklavenlager geboren. Nachdem er und seine jüngere Schwester ihre Eltern bei einem Aufstand verloren hatten, schwor er sich, sich immer um sie zu kümmern. Vor ein paar Jahren wurde sie an einen anderen Meister verkauft, und er verlor sie aus den Augen. Nach mehreren Fluchtversuchen hatte sein Herr es satt und setzte ihn bei einem Sabaac-Spiel als Pfand ein, das er verlor.

Doch als er seine neue "Meisterin", eine Twi'lek namens Vor'la, kennenlernte, stellte er schnell fest, dass sie kein Interesse daran hatte, ihn zu "besitzen", und ließ ihn prompt frei - bat aber darum, dass er als kostenloser, voll bezahlter Leibwächter in ihrer Besatzung blieb. Im Gegenzug würde sie ihm bei der Suche nach seiner Schwester helfen. Erfreut über das Angebot (und seine Freiheit) stimmte er bereitwillig zu und genießt es, seinen pelzigen Körper für seinen neuen Kapitän herumzuwerfen.

#### ABENTEURERERFAHRUNG & RAKHOUL-INFEKTION

Dieses Abenteuer wurde nicht abgeändert und so übersetzt, wie es in der englischen Originalversion vorhanden ist.

In der Theorie sind einige der Begegnungen sehr unproblematisch und die späteren Konfrontationen mit den Rakghoulen sehr kritisch. Es mag auch am Würfelglück der Spieler gelegen haben, jedoch war in meiner Spielgruppe nach einigen Kämpfen fast alle SC infiziert. Das hatte natürlich einen positiven wie auch negativen Effekt.

Das Positive war, durch den erhöhten Stresslevel wurden die Spieler vollkommen in die Atmosphäre hineingezogen.

Denn ab dem Zeitpunkt der Infektion unterlag alles einem gewissen Zeitdruck und übertrug sich merklich auf die Stimmung und auf das Vorkommen im Abenteuer. Ab da war die ursprüngliche Mission/der Auftrag nicht mehr von Wichtigkeit. Was natürlich verständlich ist. Alles wurde der Suche nach dem Serum untergeordnet, was das Zusammentreffen im Labor erheblich erschwerte.

Das Positive war zugleich auch das Negative, da der Zeitdruck, nur wenig Raum für andere Elemente ließ. Das Nervenkostüm der SC war erkennbar dünn. Von außen lässt sich vermutlich nun sagen, dass dies eine gute Mischung ist. Doch, auch wenn meine Spieler das Abenteuer großartig fanden, war es immer ein Ritt auf der Rasierklinge, was nicht jedem unbedingt zusagt. Daher sollte dies immer bedacht werden, wenn man diese Effekte nicht haben will.



# STAR WARS AM RANDE DES IMPERIUMS ROLLENSPIEL

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

Die Voraussetzungen für den Job sind bereits mies. Durch Verpflichtungen gezwungen, nimmt eine Gruppe von Renegaten einen nicht einfachen Auftrag an.

Sie sollen als Imperiale getarnt eine imperiale Forschungseinrichtung anfliegen und dort etwas abholen, was ihnen übergeben wird. Die Einrichtung ist nur wenigen bekannt und der Ort ist so abgelegen, dass ihnen schnell bewusst wird, dass wenn es schief geht, die Optionen schnell ausgehen.

Mit geklauten Sicherheitscodes soll dies kein Problem darstellen, doch jeder, der kein Neuling in diesem Geschäft ist weiß, dass es keine unproblematischen Jobs gibt. Die Frage wird immer sein, wird man mit dem fertig, was da kommt, oder war es das.

Ein großes Abenteuer beginnt ...

Design by Turamarth