

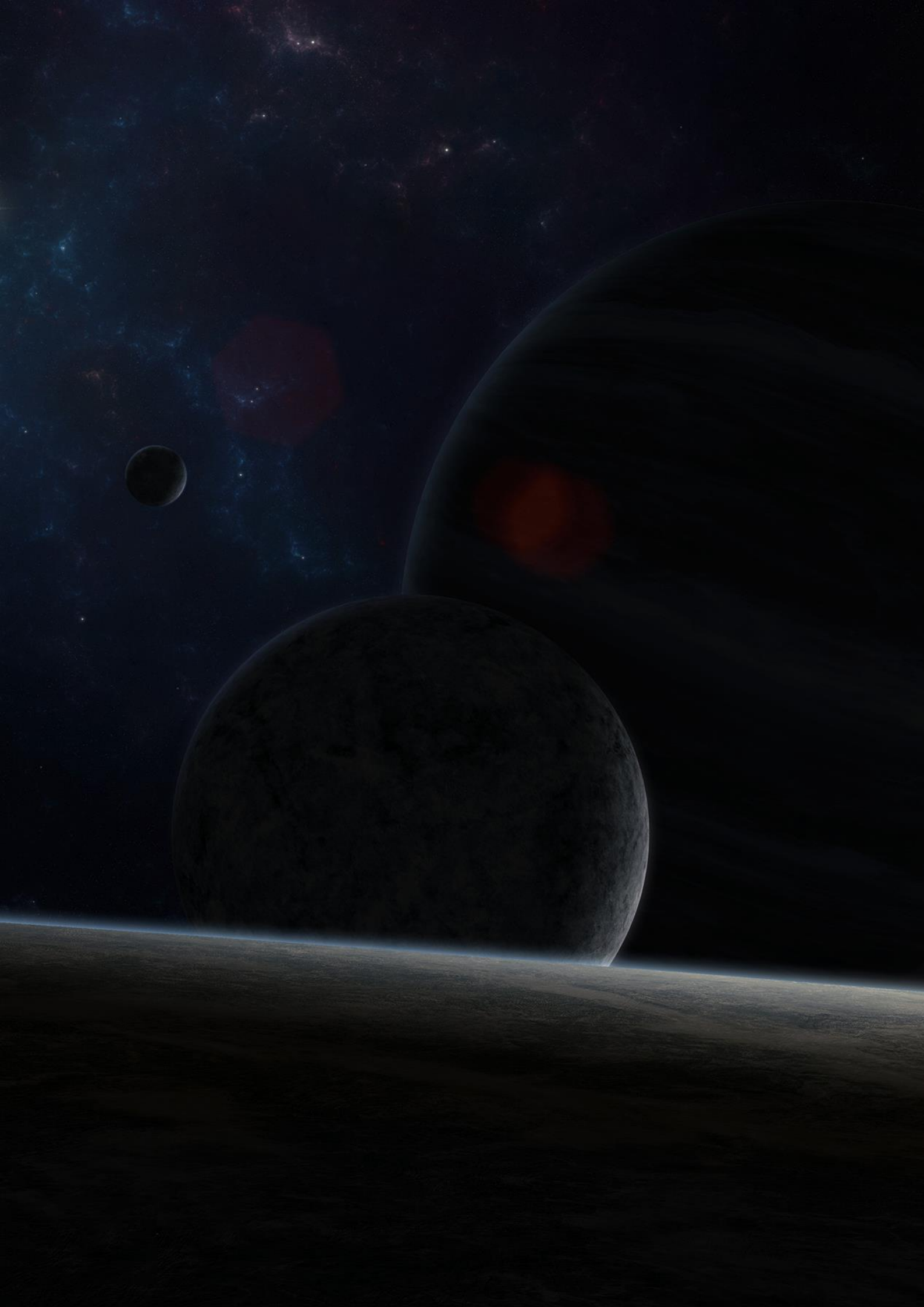
STAR WARS
AM GRANDE DES
IMPERIUMS

MOS SHUUTA



QUELLENBUCH

**STAR
WARS**
ROLEPLAYING





STAR WARS
**AM RANDE DES
IMPERIUMS**
ROLLENSPIEL



QUELLENBUCH

INHALTSVERZEICHNIS

Willkommen in Mos Shuuta	1	Die Grube	22
Tatooine	2	Frachtservice	22
Mos Shuuta und der Tafelberg	3	Planetar-Warenhandel	23
Lagerhaus Besh	5	Baracken	23
Zollamt	5	Cantina	24
Baba's Grill	5	Karte der Cantina	24
Slums	6	Lagerhalle Aurek	25
Energiegenerator	7	Hangarbucht Besh	25
Karte von Mos Shuuta	8	Charaktere in Mos Shuuta	
Wüstenerkundungsbüro	9	Hotho Alleran	26
Kopfgeldbüro	9	Ardun Du'Gren	26
Acevedo's Waffenladen	10	Chadesin Frego	27
Schlafbaracken	10	Seedoneo	28
Überwachungsbunker	11	Klat Ser	29
Medicenter	12	C3-GG-43	30
Jawa-Händler	13	Hurk	30
Die Minenschächte	14	Tars Vulnrick	31
Wasserpumpenstation	15	Charaktere auf Tatooine	
Badehaus	15	Bargos der Hutte	32
Bank-Terminal	15	C3-P9	32
Hangarbucht Aurek	16	Genko	33
Verbranntes Gebäude	16	Kreaturen von Mos Shuuta	
Energie-Generatoren	17	Eopie	34
Teemos Palast	17	Taurücken (Dewback)	34
Elektrozaun & Tor	17	Bantha	35
Expeditionsladen	17	Wompratten	35
Das Nest	17	Zusätzliches Kartenmaterial	
Schrottplatz	19	Teemos Palast	36
Karte der Raumhafenkontrolle in Mos Shuuta	20	Krayt Fang	37
Raumhafenkontrollzentrum	21		

CREDITS

Expanding Mos Shuuta, More Mos Shuuta Locations, The Wilder Mos Shuuta Area, Creatures of the Mos Shuuta valley by BlindGeekUK

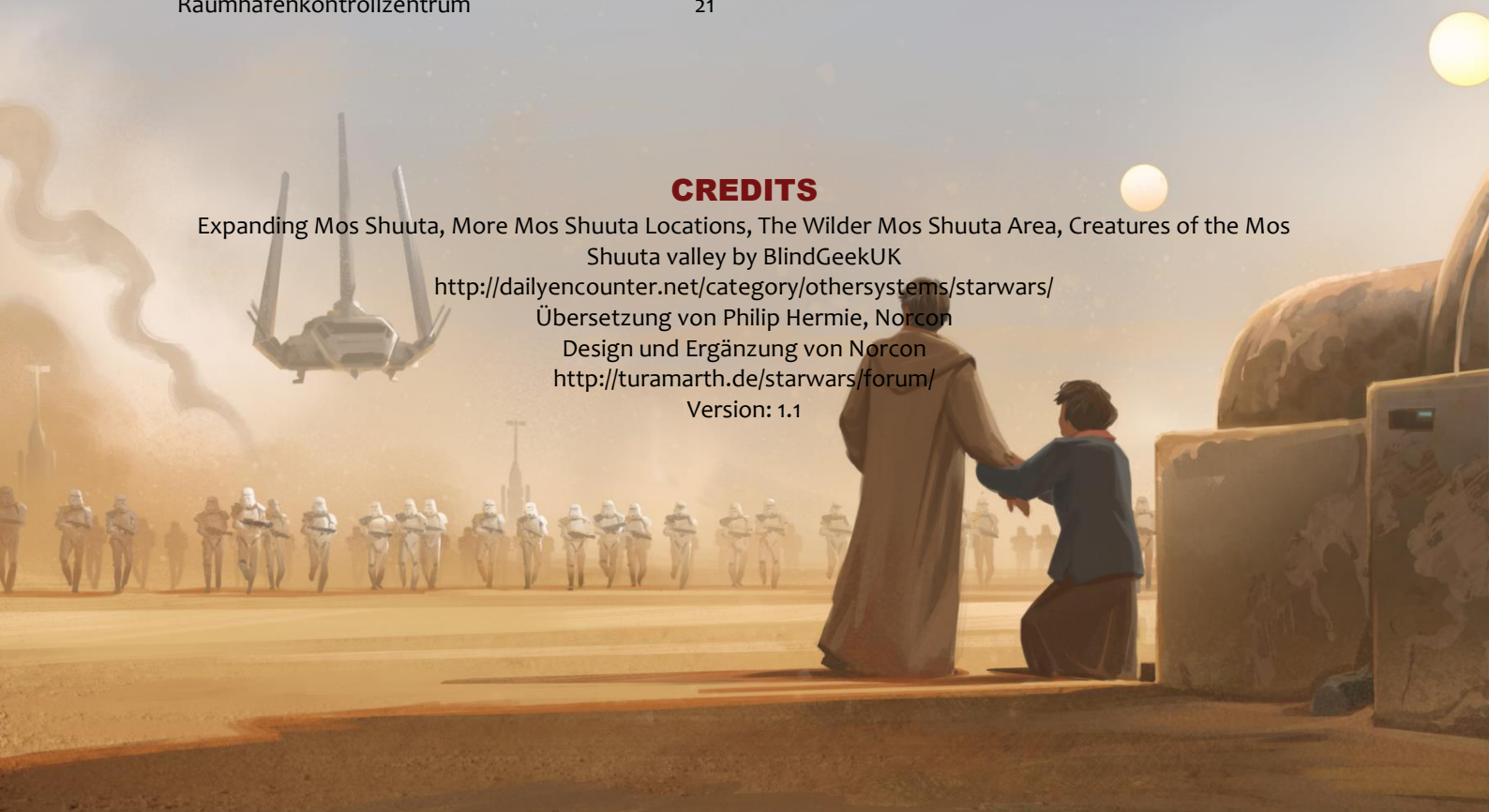
<http://dailyencounter.net/category/othersystems/starwars/>

Übersetzung von Philip Hermie, Norcon

Design und Ergänzung von Norcon

<http://turamarth.de/starwars/forum/>

Version: 1.1



WILLKOMMEN IN MOS SHUUTA

Mos Shuuta ist eine kleine Stadt auf dem Wüstenplaneten Tatooine, auf der Spitze einer hohen, felsigen Klippe gelegen, umgeben von nichts außer endlosem Sand in alle Richtungen.

Während es hier auf den ersten Blick wenig zu tun oder zu sehen gibt, gibt es für die Spielcharaktere (SC) tatsächlich Einiges zu entdecken, während sie in der Stadt sind (auch nach dem Abschluss der Geschichte aus dem Einsteigerset). Mos Shuuta ist zwar nicht so eine Ansammlung von Abschaum und Verkommenheit wie Mos Eisley aber es hat seinen eigenen Charme und eigene Gefahren.

Dieser Leitfaden enthält einen detaillierten Stadtplan, eine Beschreibung der Gebäude die einen Besuch wert sind, ein "wer ist wer" zu den Einwohnern der Stadt und andere wichtige Informationen.

Es folgt eine Auflistung der Kapitel aus diesem Handbuch...

MOS SHUUTA UND DER TAFELBERG

In der Stadt gibt es Einiges, das man vielleicht übersehen kann. Dieses Kapitel enthält Informationen über alle wichtigen Gebäude und Einrichtungen, die die Spielcharaktere (SC) vielleicht erkunden möchten. Zu den Gebäuden befinden sich je nach Status und ob es bewohnt oder betrieben wird, die entsprechenden Charaktere.

DIE CHARAKTERE VON MOS SHUUTA

Man weiß nie, wem man in den Straßen von Mos Shuuta über den Weg läuft, wer vielleicht hinter der Bar der Cantina auf einen wartet oder wer einem in einer dunklen Gasse in der Nacht auflauert. Dieses Kapitel bereitet die SCs auf ein Treffen mit den widerwärtigen, unerwünschten, gefährlichen und vergessenen Bewohnern von Mos Shuuta vor.

KREATUREN VON MOS SHUUTA

Auf Tatooine gibt es eine Vielzahl von verschiedenen zahmen und wilden Kreaturen, sowie Tiere, die in der öden Wüste heimisch sind, von denen man viele rund um die Gegend von Mos Shuuta findet. Was immer die Spielcharaktere (SC) suchen, Lasttiere oder einen Jagdausflug, dieses Kapitel bereitet sie auf die die Wildnis vor, auf die sie während ihres Besuches in der Stad treffen werden.

ZUSÄTZLICHES KARTENMATERIAL

Im Anhang befinden sich zwei weitere Karten von Mos Shuuta.

ANMERKUNG

Gerne könnt ihr auch unser Forum besuchen, wenn ihr vielleicht einen Austausch mit uns oder anderen pflegen wollt. Ob dies nun über Regeln, Hintergrundwissen oder das Stöbern nach weiterem Material dient, fühlt euch eingeladen. Dies ist ein Projekt, was von mir als Fan und Spielleiter betrieben wird und ich dabei keinen Profit anstrebe. Sollte ich Quellen in den Angaben vergessen haben, so bitte ich euch, dies mir mitzuteilen, damit ich es nachtragen kann. Jetzt wünsche ich euch aber viel Spaß beim Lesen!

Link zum Forum

<http://turamarth.de/starwars/forum/>

TATOOINE

Astronavigationsdaten: Tatoo-System, Arkanis-Sektor, Äußerer Rand

Umlaufzeit: 304 Tage pro Jahr/23 Stunden pro Tag

Regierung: Lokale Gremien, die offiziell einem imperialen Gouverneur unterstehen

Bevölkerung: 200.000 (70 % Menschen, 5 % Jawas, 5 % Tusken-Räuber, 20 % Sonstige; Einwohnerzahlen sind grobe Schätzungen)

Amtssprache: Basic, Jawa, Tusken, Huttisch

Gelände: Wüste

Wichtige Städte: Bestine (Hauptstadt), Anchorhead, Fort Tusken, Mos Espa, Mos Eisley

Sehenswürdigkeiten/ bekannte Orte: Jundlandwüste, Bettlerschlucht, Jabbas Palast

Wichtige Importprodukte: Mineralien, illegale Waren

Wichtige Exportprodukte: Nahrungsmittel, Technologie, Chemikalien, Trinkwasser

Handelsrouten: Trellus Handelsroute

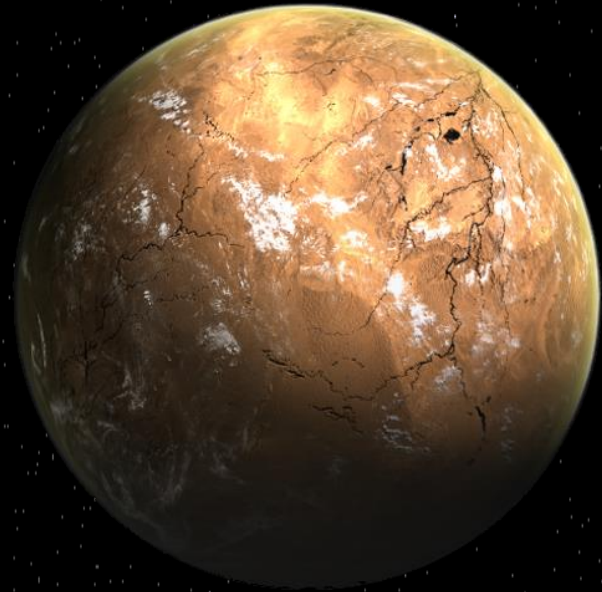
Besonderheiten: keine

Hintergrund: „Wenn das Universum ein helles Zentrum hat, bist du auf diesem Planeten am weitesten davon weg.“ – mit diesen berühmten Worten wurde einst Tatooine beschrieben. Der Planet ist eine Wüste, aber keinesfalls ohne Leben. Verteilt über die karge Oberfläche siedeln starrköpfige Feuchtfarmer, die literweise Schweiß vergießen, nur um eine kleinste Menge an Wasser aus Sand und Luft zu pressen. Riesige Sandraupen rollen über das Dünenmeer und beherbergen ganze Sippschaften kleiner Jawas. Zum Schutz gegen die Wüstenhitze verhüllen sich Tusken-Räuber von Kopf bis Fuß. Wenn sie in der Überzahl sind, überfallen sie oft auch kleine Siedlungen, ansonsten reiten sie auf ihren zähen Banthas durch das unwirtliche Land.

In Tatoonies karger Landschaft wechselt sich unwegsame Sandwüsten mit messerscharfen Geröllfeldern und zerklüfteten Gebirgsketten ab.

MOS EISLEY

Die Stadt ist ein Labyrinth aus flachen Steinhäusern und staubigen Straßen, umringt von wärmespeichernden Mauern. Der Gestank von Taurücken, Rontos und Banthas ist manchmal unerträglich, weswegen viele Einwohner nur mit Atemmasken aus dem Haus gehen. Out Delas Laden "Pods und Swoops nach Maß" deckt den Bedarf der Rennfahrer, die einen Flug durch "das Nadelöhr" in der Bettlerschlucht planen, während Geordi Hans' Geschäft "Gleiter am Raumhafen" südöstlich von Landebucht 94 auf T-16 Lufthüpfer spezialisiert ist. Jabba besitzt eine Stadtresidenz im Zentrum, wo er gelegentlich Huldigungen entgegennimmt und Ehrengäste einquartiert.



In den Bergen leben die gefährlichsten Raubtiere Tatoonies, die riesigen Kratt-Drachen. Obwohl es kaum furchteinflößendere Wesen gibt, gelten sie als begehrte Jagdtrophäen, vor allem die aus ihrem Magen gewonnene Perle ist ausgesprochen wertvoll. In den Dünen gibt es noch mehr tödliche Kreaturen, beispielsweise den fest im Boden verwurzelten Sarlacc, der seine Beute verschlingt und über Jahrtausende langsam verdaut.

Es ist nicht schwer, auf Tatooine zu landen, doch wer erst einmal dort festsitzt, wird Schwierigkeiten haben, wieder fortzukommen. Schurken aller Couleur glauben, sich auf Tatooine vor ihren Feinden verstecken zu können; es mangelt also nie an Arbeit für Kopfgeldjäger, und viele, beispielsweise Jodo Kast und Puggles Trodd, konnten sich gerade hier einen Namen machen.

Trotz seiner großen Distanz zum Kern hat Tatooine im Laufe der Geschichte immer wieder eine Rolle gespielt. Da es direkt an der Trellus-Handelsroute in unmittelbarer Nähe zu Geonosis liegt, ist es für unerschrockene Händler, die auf der Corellianischen Schnellstraße, unterwegs sind, nicht mehr als einen kurzen Sprung. Im Zentrum großer galaktischer Ereignisse stand Tatooine nie, doch im Rahmen des Äußeren Randes hat es der kleine Wüstenplanet immer wieder zu zweifelhafter Berühmtheit gebracht.

Das Imperium hat eine Reihe von Gouverneuren eingesetzt, um die gesetzlose Welt im Auge zu behalten, und die meisten tun auch genau das: Sie sehen zu. Die wahren Herrscher von Tatooine sind die Hutts mit Jabba an der Spitze. Unter den Einwohnern sind so viele Schurken und Kriminelle, dass der Planet in weiten Teilen der Galaxis als Quell von Gerüchten und Geheimnissen gilt.

MOS SHUUTA UND DER TAFELBERG

Das Gelände um den **Mos Shuuta** Tafelberg sieht genauso aus wie der Rest von Tatoonie, trockene, gleichmäßige Wüste. Doch der Eindruck täuscht.

Der **Mos Shuuta**-Tafelberg ist ein ca. 500 x 1000 Meter großer Felsvorsprung, der vor Jahrtausenden entstand, als alte Gletscher das weiche Felsgestein vom Erz kratzen. Im Laufe der Jahrhunderte haben Erdbeben und Winderosionen dazu beigetragen, die Oberfläche des Tafelberges und die steilen Felswände aus schier unüberwindbaren, gezackten Felsen zu formen, die sich über 100 Meter über dem Thal erstrecken. Wer dumm genug ist die Felswände hinauf zu klettern, setzt sich den Gefahren der starken Winde von **Tatoonie** aus. Plötzlich aufkommende Böen können einen leicht erfassen und so fest gegen die Felswände schleudern, dass einem die Luft aus der Lunge gepresst wird. Der Wind könnte auch von unten kommen und einen von den wenigen Möglichkeiten sich fest zu halten weg reißen oder Sand in die Augen treiben.

An einigen Stellen des Tafelberges ist weiches Gestein ausgebrochen und hat damit mehrere alleinstehende Felssäulen geschaffen, die durch unsichere Felsbögen oder von Menschen gebauten Hängebrücken miteinander verbunden sind. Unter dem Risiko, dass diese Verbindungen zusammenbrechen können und die Bewohner der Felssäulen für immer dort gestrandet wären, leben nur die ärmsten Bewohner **Mos Shuutas** in diesen Slums.

Lediglich ein sicherer Weg führt vom Talboden in die Stadt, ein Steilhang im Südwesten des Tafelberges. Der Elektro-Zaun und befestigte Lehmwände am oberen Ende des Weges bilden einen gesicherten Eingang in die Stadt. **Teemos** Palast wurde vermutlich absichtlich so nahe an die Felswand beim Eingang in die Stadt gebaut, damit seine Wachen jeden ankommenden und abfahrenden Landgleiter beobachten können. Der Weg ist gerade breit genug, dass ihn die Feuchtfarmer mit ihren größten Landgleitern befahren können um ihre wertvolle Ware in die Stadt zu bringen.

Im Laufe der Jahre sind viele Reisende außerhalb des Elektrozaunes gestrandet und es haben sich einige Siedlungen rund um die Zufahrtsrampe zur Stadt gebildet, wo sie Reisende um ein paar Credits anbetteln. Zwischen den Trümmern von Lehmwänden und Metalldächern kaputter Gleiter sowie Zelten aus Fetzen zerrissener Segel von Segelbarken, hat sich eine lebhafte Gemeinde aus Landstreichern und Jawas gebildet. Da die Waren hier weder von **Teemo** (jetzt vermutlich weniger) noch vom Imperium kontrolliert werden, bekommt man hier wenig legale Ware, dafür umso mehr gefährlichere und illegale. Aber Vorsicht! Wer den Fehler macht zu zeigen, dass er über viel Geld verfügt, der macht sich schnell zum Ziel der verzweifelten Leute die hier leben.



Etwas weiter vom Tafelberg entfernt im Norden, Richtung **Mos Espa** und **Mos Eisley**, kann man einen vagen Weg erkennen, der aufgrund der Repulsorlifts von Landgleitern vom feinen Wüstenstaub befreit wurde und nun einen felsigen Boden offenbart. Neben diesem Weg gibt es einige Erhebungen im Felsgestein, die Erzadern enthalten. Diese haben die Verwitterung über die Jahrhunderte aber nicht so gut überstanden wie der Tafelberg. Inmitten dieser kleinen Felsformationen gibt es immer wieder größere Schatten, und nun einen felsigen Boden offenbart. Neben diesem Weg gibt es einige Erhebungen im Felsgestein, die Erzadern enthalten. Diese haben die Verwitterung über die Jahrhunderte aber nicht so gut überstanden wie der Tafelberg. Inmitten dieser kleinen Felsformationen gibt es immer wieder größere Schatten, in welchen sich Kreaturen verstecken, um auf Reisende zu warten, die sich in den Schatten von der Hitze der Zwillingssonnen ausruhen möchten.

Blickt man im Westen vom Tafelberg, kann man das Hitzeblimmern über dem Sand-See sehen, einer riesigen schüsselförmigen Vertiefung in **Tatooines** Oberfläche, die durch einen Meteoriteneinschlag vor Tausenden von Jahren entstand. Im Laufe der Jahrhunderte hat der Wind diesen Krater weitestgehend mit Sand aufgefüllt. Aus der Nähe sieht es genau so aus, wie der Rest von **Tatooine**, flach und eintönig mit vereinzelt Dünen und Sand soweit das Auge reicht. Aber wenn du erst einmal in den Sand trittst, wirst du schnell die Gefahr erkennen, die er birgt. Die obere Schicht aus feinem Sand lässt einem schnell bis zur Taille einsinken. Doch dann berühren die Beine einigermaßen festen Boden, eine Mischung aus altem Sand und Felsgestein, zusammengehalten durch Feuchtigkeit, die sich in der Nacht bildet. Wenn man einmal in diesem nassen Sand steckt und versucht sich zu befreien, besiegelt man mit seinen Bewegungen sein Todesurteil. Man gräbt sich immer tiefer ein und das nasse Sandgemisch hält einen fest wie Durastahl.

Sieht man in der anderen Richtung vom Tafelberg, gen Osten, erkennt man eine Ansammlung von Feuchtfarmen, deren Familien sich selbst „Die freien Leute von **Black Valley**“ nennen. Es ist unklar, ob sie wirklich unabhängig von externen Ausrüstungs- und Essensquellen sind. Sicher ist nur, dass es früher mehr von ihnen gab. Einige Farmen sind verlassen, doch die Evaporatoren laufen noch immer ferngesteuert weiter und produzieren weiterhin Feuchtigkeit, die über Rohrleitungen zu den bewohnten Farmen transportiert wird. Von den 5 übrigen Familien leben 3 gemeinsam in einem unterirdischen Gebäude. Ihre Landgleiter sind in Verteidigungsposition aufgestellt und mit schweren Blasterkanonen bewaffnet um alle Gefahren - hauptsächlich Sandleute - abzuwehren.

Im Süden von **Mos Shuuta** befinden sich die Ebenen von **Magellan**, benannt nach einem berühmten Bantha Hirten und Jäger von **Mos Shuuta**. Auch Jahrzehnte nach seinem Tod durch eine Stampede der sanften Riesen von **Tatooine**, durchstreifen immer noch Banthas, Eopies, Dewbacks und Rontos die weiten Sandebenen auf der Suche nach Nahrung. Die Ebene ist ein beliebter Ort zur Jagd und zum Sammeln von essbaren Pflanzen wie den Cookie-Blättern. Dabei bringt man sich aber auch selbst in Gefahr den Sandleuten zu begegnen, die diesen Bereich durchqueren um die Tiere zu pflegen.

MOS SHUUTA

LAGERHAUS BESH

Das Lagerhaus ist mit einem imperialen Sicherheitssystem geschützt. Im inneren befinden sich Reihen von Regalen voll mit Waren, die von den Zollbeamten von Aufseherin **Bryn** hier eingelagert wurden. Jede Kiste wurde methodisch gescannt und beschriftet damit sie von Frachtdroiden gefunden und zur Zollstelle gebracht werden kann, sobald der Käufer die Importzölle dafür gezahlt hat, oder die Hutten die Herausgabe verlangen. Ein Terminal in einer Ecke des Gebäudes erlaubt den Zugriff auf die Datenbanken des Lagerhauses und es ist offensichtlich, dass einige Kisten schon seit Jahren hier stehen.



ZOLLAMT



Dieses kleine, kompakte Gebäude zwischen dem Lagerhaus **Besh** und der Hangarbuch **Besh** ist die kleine, schmutzige Außenstelle der Raumhafen Zollbehörde. Das Büro wird selten verwendet, da sich die meisten Einwohner von **Mos Shuuta** die hohen Einfuhrzölle nicht leisten können und **Teemo** seine Lieferungen meist direkt zu seinem Palast geliefert bekommen hat, obwohl der unglückliche Offizier, der mit diesem Job beauftragt war, nur selten zurückkehrte. Doch das hat sich nach **Teemos** Abreise verändert. Hinter dem Tresen im Warteraum befinden sich eine Reihe von Büros, die schon so lange nicht benutzt wurden, dass sich schon eine Staubschicht auf den Möbeln gebildet hat, ein großer Vorratsraum mit Regalen voll beschlagnahmten Paketen an der

einen Wand, sowie einem Schutzanzug mit Flammenwerfer, der offensichtlich zur Beseitigung von Mynok-Befall dient an einer anderen.

BABA'S GRILL

Es ist schwer in **Baba's Grill**, ein kleines Gebäude in der Nähe des Energiegenerators, hinein zu sehen. Der Grund dafür ist die große Menschenmenge, die sich jederzeit vor dem Grill aufhält. Es ist nicht ungewöhnlich ca. 30 Minuten warten zu müssen, bis man in der Schlange ganz vorne steht und eine der wenigen Gerichte auf der Speisekarte bestellen kann - Bantha Burger oder Dewback- (Taurücken) Rippchen. **Baba** selbst ist ein ziemlich alter Rodianer, der die meiste Zeit hinten in der Küche mit der Zubereitung der Speisen bringt, so dass die Beschaffung des Fleisch, die Pflege des Ladens und das Bedienen der Kunden seinem Sohn **Yaga** überlassen ist. **Yaga** ist ein vorlauter Narr, der seine Finger in mehr Angelegenheiten steckt, als gut für ihn ist. Ob Kauf von gewildertem Bantafleisch der Feuchtfarmer, über das lagern von Schmuggelware bis hin zum Austausch von Gerüchten, die er von seinen Kunden aufgeschnappt hat, scheint **Yaga** alles zu tun um in Schwierigkeiten mit den Hutten zu kommen, ohne dies eigentlich zu wollen.



BABA [RIVALE]

2	2	2	2	2	2
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION	WUNDEN	ERSCHÖPFUNG	VERTEIDIGUNG		
1	12	12	-	-	

Werte:

Rasse: Rodianer (m)

Fertigkeiten: Charme (●●), Straßenwissen (●●), Verhandeln (●●), Wachsamkeit (●●), Unterwelt (●●).

Talente: keine

Sonderfähigkeiten: Fährtenleser 1

Ausrüstung: Kochwerkzeug

Waffe: keine

YAGA [RIVALE]

2	2	3	3	3	3
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION	WUNDEN	ERSCHÖPFUNG	VERTEIDIGUNG		
2	12	13	-	-	



YAGA
KLEINKRIMINELLER

2	2	3	3	3	3
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION	WUNDEN	ERSCHÖPFUNG	VERTEIDIGUNG		
2	12	13	-	-	

Fertigkeiten: Täuschung (●●◆), Wachsamkeit (●◆◆), Wahrnehmung (●●◆), Allgemeinbildung (●●◆), Alles Wissen (●●◆), Äußerer Rand (●●◆), Kernwelten (●●◆), Unterwelt (●●◆), Xenologie (●●◆).
Talente: Fährtenleser 1
Sonderfähigkeiten: keine
Ausrüstung: Handkomlink, Verschlüsseltes Datapad
Waffen: Hold-out-Blasterpistole (◆◆) (Fernkampf-Waffe [Leicht], Schaden 4, Kritisch ○○○○; Reichweite [kurz], Betäubungs-Einstellung)

Werte:

Rasse: Rodianer (m)

Fertigkeiten: Täuschung (●●◆), Wachsamkeit (●◆◆), Wahrnehmung (●●◆), Wissen (Allgemeinbildung) (●●◆), Wissen (Altes Wissen) (●●◆), Wissen (Äußerer Rand) (●●◆), Wissen (Kernwelten) (●●◆), Wissen (Unterwelt) (●●◆), Wissen (Xenologie) (●●◆).

Talente: keine

Sonderfähigkeiten: keine

Ausrüstung: Handkomlink, Verschlüsseltes Datapad

Waffe: Hold-out-Blasterpistole (◆◆) (Leichte Fernkampf-Waffen; Schaden 5; Kritisch ○○○○; Reichweite: Kurze, Betäubungsmodus)

Drei Gamorreanische Aufseher (Werte wie gamorreanische Schläger) überwachen die armen Teufel, die hier arbeiten müssen. Die Schmelze besteht aus mehreren Schächten, die tief in den Tafel-



BABA
KOCH

2	2	2	2	2	2
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION	WUNDEN	ERSCHÖPFUNG	VERTEIDIGUNG		
1	12	12	-	-	

Fertigkeiten: Charme (●●), Straßenwissen (●●), Verhandeln (●●), Wachsamkeit (●●), Unterwelt (●●).
Talente: keine
Sonderfähigkeiten: keine
Ausrüstung: Kochwerkzeug
Waffen: keine

SCHMELZE



berg von **Mos Shuuta** reichen, und einem kleinen Hochofen, in dem das gewonnene Erz verarbeitet wird. Im Wachhäuschen finden sich ein Erste-Hilfe-Kasten mit 3 Stimpacks und eine Werkzeugkiste mit 2 Notfall-Reparatursets. Anscheinend wurden diese Gegenstände dort deponiert, damit die Gamorreaner Verletzungen der Arbeiter versorgen und die Maschinen reparieren können, doch die dicke Staubschicht darauf lässt vermuten, dass die Aufseher sie höchstens von Weitem angesehen haben. Zu jeder Zeit schufteten ungefähr zwei Dutzend Arbeiter verschiedener Spezies in den Minenschächten und am Hochofen.

SLUMS

Die erbärmliche Ansammlung von Zelten, Schuppen und Wellblechhütten klebt an den Wänden einer Reihe von Felsnadeln und bietet der ärmeren Bevölkerung von **Mos Shuuta** eine (nicht sehr sichere) Heimat. Wackelige Seilbrücken mit Planken aus Altmetall verbinden die "Inseln" der Slums mit dem Rest der Stadt. Fällt bei Proben auf diesen Brücken ein Verzweigungssymbol ⚡, könnte durchaus jemand in die Tiefe stürzen.

ENERGIEGENERATOR

Dieser große Kuppelbau bildet die Ecke einer Gruppe von Gebäuden, die zu den am besten beleuchteten und gekühlten Gebäuden in **Mos Shuuta** gehören. Wenn man sich dem Gebäude nähert, hört man bereits das Dröhnen der Generatoren. Rohre führen tief in das Innere der Planetenoberfläche um die Hitze des Planetenkerns zu nutzen. Große Metallrohre brechen aus den geformten Sandsteinwänden der Station hervor und stehen in die Luft, bevor sie ein Netzwerk aus Kabeln freigeben, die sich in die verschiedenen Teile des Tafelberges verzweigen. Einige Rohre bilden einen glänzenden Gehweg zwischen den nahegelegenen Gebäuden, während andere wieder zurück in den Untergrund führen um wichtige Energie zum Raumhafen und zur Schmelze zu transportieren. Der Energiegenerator ist ein beliebter Treffpunkt in den frühen Morgenstunden. Jawas hängen hier gerne rum, begierig darauf, mit den Einwohnern, die ihre Droiden zum Aufladen hier her bringen, Geschäfte zu machen.



JAKOB EREATIS [RIVALE]

Es mag unhöflich erscheinen **Jakob** als den Idioten der Stadt zu bezeichnen, aber in den 6 Monaten, die er hier lebt seit er versehentlich in die Landestützen einer imperialen Fähre gefallen war, hat er es geschafft, für jeden Job in **Mos Shuuta** angestellt und wieder entlassen worden zu sein. Zunächst dachte man **Jakob's** Tollpatschigkeit wäre eine Tarnung um von einer Tätigkeit als Spion abzulenken. Doch nach Wochen der Beobachtung durch die Wachen des Hutts war klar, dass er wirklich so nutzlos ist. Jakob nimmt jeden Job an den er kriegen kann, um die Credits die er zum Überleben braucht zu verdienen. Letztlich ist sein Scheitern aber unvermeidlich. Wenn er Nachrichten überbringt, reißt er sich seine Tasche an einem Stück Metallschrott auf, der auch die Briefe in Fetzen reißt. Wenn er Speisen serviert, verschüttet er den Tellerinhalt wenn er sich zum Abstellen vorbeugt, während er gleichzeitig den Gast hinter sich mit seinem Kopf in den Teller stößt.

1	3	2	2	2	2
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION	WUNDEN	ERSCHÖPFUNG	VERTEIDIGUNG		
1	11	-	-	-	-

Werte:
Rasse: Mensch (m)
Fertigkeiten: Coolness (●◆),
 Leichte Fernkampfaffen (●◆◆), Mechanik (●◆),
 Heimlichkeit (●◆◆), Straßenwissen (●●).
Talente: keine
Sonderfähigkeiten: keine
Ausrüstung: Datapad, C1 persönliches Komlink, gesicherter Rucksack
Waffe: Hold-out-Blasterpistole (●◆◆◆) (Leichte Fernkampfaffen; Schaden 5; Kritisch ●●●●; Reichweite: Kurze, Betäubungsmodus)

JAKOB EREATIS
ERZFEIND

1	3	2	2	2	2
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION	WUNDEN	ERSCHÖPFUNG	VERTEIDIGUNG		
1	11	-	-	-	-

Fertigkeiten: Coolness (●◆), Leichte Fernkampfaffen (●◆◆),
 Mechanik (●◆), Heimlichkeit (●◆◆), Straßenwissen (●●),
 Talente: keine
 Sonderfähigkeiten: keine
 Ausrüstung: Datapad, C1 persönliches Komlink, gesicherter Rucksack
 Waffen: Hold-out-Blasterpistole (●◆◆◆) (Fernkampfaffe [Leicht]; Schaden 5; Kritisch ●●●●; Reichweite [Kurz]; Betäubungs-Einstellung)

MOS SHUUTA



WÜSTEN-ERKUNDUNGS-BÜRO

Dieses unscheinbare Sandsteingebäude wird von einer großen Metalltür dominiert. Um das Gebäude zu betreten, muss man allerdings eine kleinere Tür mit der Aufschrift „Willkommen Kundschafter“ benutzen. Das Innere des Gebäudes ist ein einziger hoher Raum, von dessen Decke einige Fahnen hängen, und den Ventilatoren vergeblich versuchen kühl zu halten. Der Besitzer des Gebäudes hat einen altertümlichen Podrenner im Gebäude aufgestellt. Die große Metalltüre dient offensichtlich als Garagentor für den Renner. Die Wände sind geschmückt mit Karten, Rekrutierungspostern und diversen Trophäen wie Kleidung von Sandleuten und Kraytdrachenschuppen. Die Möbel hier sind sehr abgenutzt. Es ist ein beliebter Ort für die Leute um sich abzukühlen und den Geschichten des Inhabers **Tars Vulnrick** zu lauschen, der früher Podracer Pilot war und heute Kundschafter ist.



TARS VULNRICK [RIVALE]



Werte:

Rasse: Rodianer (m)

Fertigkeiten: Charme (●●), Coolness (●●), Einschüchterung (●●◆◆), Täuschung (●●●◆), Überleben (●●◆), Wahrnehmung (●●◆), Wissen (Altes Wissen) (●●).

Talente: Fährtenleser 1

Sonderfähigkeiten: keine

Ausrüstung: Großer Einsiedlermantel (Absorption +1), Fusionslaterne, Zelt, Rucksack, Jagdbrille, Makrofernglas, 5 Verpflegungspacks.

Waffe: Schwere Blasterpistole (◆◆◆) (Leichte Fernkampfaffen; Schaden 7; Kritisch ●●●●; Reichweite: Mittlere, Betäubungsmodus)

KOPFGELDBÜRO

Während Kopfgeldplakate vor **Teemos** Palast, der Cantina und dem Raumhafen zu finden sind, dient das Kopfgeld-Büro in der Nähe der Elektrozaune nicht nur als Gefängnis der Stadt, sondern auch als Treffpunkt für die Kopfgeldjäger auf der Durchreise durch die Stadt und dem umliegenden Gebiet. Hinter einem Sicherheitsschirm aktualisiert ein Twi'lek die verschiedenen Informationsschirme mit den aktuellsten Kopfgeldern und deren Konditionen. Es gibt zwar einen kleinen Tresor, der einige Tausend Credits enthält, der Großteil des Geldes jedoch lagert noch immer in **Teemos** Palast, der über einen kleinen Servicekanal mit dem Kopfgeldbüro verbunden ist, in dem ein Droide hin und her flitzt. Am anderen Ende des Gebäudes befinden sich einige Zellen aus Metall, damit die Gefangenen in der Wüstenhitze noch mehr leiden müssen.



ACEVEDO'S WAFFENLADEN



Man sagt, **Acevedo** verkauft schon länger Waffen an Kopfgeldjäger, Feuchtfarmer und einst an **Teemo's** Leibwächter, als **Mos Shuuta** eine Stadt ist. Sein Laden war schon in verschiedenen Gebäuden untergebracht. Derzeit besitzt er ein Gebäude in der Nähe der Schmelze. Der besonders hässliche und vernarbte Trandoshaner **Acevedo** hat eine Vorliebe für antiquierte Waffen, ist fast immer mit älteren Waffen ausgerüstet als seine Kunden und damit beschäftigt eine alte Waffe zu reinigen oder zu warten. Er hat eine Moral nach der er nicht bereit ist sich mit gewöhnlichen Straßen-Schlägern abzugeben. Außerdem verkauft er seine Antiquitäten nicht an Leute, die nicht so aussehen, als wären sie in der Lage sie ordentlich zu benutzen oder darauf acht zu geben. Er hat

auch einen Bestand an modernen Waffen an der Wand des Ladens hängen, doch alle ungeladen und nicht betriebsbereit. Er verkauft sie für den doppelten Marktpreis.

ACEVEDO [RIVALE]



Werte:

Rasse: Trandoshaner (m)

Fertigkeiten: Wahrnehmung (●●),

Leichte Fernkampfaffen (●).

Talente: keine

Sonderfähigkeiten: Regeneration

Ausrüstung: 50 Credits

Waffe: Antike Blasterpistole (●) (Leichte Fernkampfaffen; Schaden 6; Kritisch ●●●●; Reichweite: Mittlere, Betäubungsmodus: Minderwertig), Klauen (◆) (Fertigkeit: Handgemenge; Schaden +1 (4); Kritisch ●●●●; Reichweite: Nahkampf).

ACEVEDO
WAFFENHÄNDLER

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

Fertigkeiten: Wahrnehmung (●●), Leichte Fernkampfaffe (●).
 Talente: keine
 Sonderfähigkeiten: Regeneration
 Ausrüstung: 50
 Waffen: Antike Blasterpistole (●) (Fernkampfaffe [Leicht]; Schaden 6; Kritisch ●●●●; Reichweite [Mittel]; Betäubungs-Einstellung; Minderwertig), Klauen (◆◆◆◆) (Fertigkeit: Handgemenge; Schaden +1 (4); Kritisch ●●●●; Reichweite: Nahkampf).

SCHLAFBARACKEN

Mos Shuuta hat nicht viel durchreisende Bevölkerung, weil es nicht viel gibt, das für Besucher interessant wäre. Die meisten Reisenden die hier ankommen sind hier wegen eines Sandsturms gestrandet, oder wegen technischen Problemen mit ihrem Schiff. Tatsächlich ist **Mos Shuuta** der letzte sichere Ort vor den weiten des Dünenmeers.



Es gibt nicht viele Möglichkeiten in der Stadt zu übernachten. Man kann entweder den Verwalter in **Teemos** Palast um einen Schlafplatz bitten, was vermutlich abgelehnt würde - da dort nur der Verwalter und Wachen sich aufhalten, oder man kann sich in der Cantina betrinken und hoffen, dass einen der Barkeeper nicht über den Rand des Tafelberges wirft. Als letzte Option kann man in den Schlafbaracken übernachten. Dieses bescheidene zweistöckige Gebäude ist nicht gerade der gastfreundlichste Ort. Dicker beißender Rauch aus den Schornsteinen der Schmelze deckt das Gebäude Tag und Nacht ein. Das Erdgeschoss ist ein bescheidenes Lokal, das vom Eigentümer der Schlafbaracken geführt wird. Über eine Außentreppe gelangt man zum Schlafhaus, ein großer langer Raum ohne besondere Ausstattung außer den Betten und einer Luftdusche.

ÜBERWACHUNGS-BUNKER



Jenseits einer vagen Zoll-Präsenz und der vom Imperium ernannten Aufseherin **Brynn** hat das Imperium sehr wenig Einfluss in **Mos Shuuta**, so dass es an einst **Teemo** - nun die Hutten - und seinen gamorreanischen Wachen liegt, für Ordnung zu sorgen. Man kann nicht sagen, dass das Imperium **Mos Shuuta** komplett ignoriert ... Seine erhöhte Lage am Rande des Dünenmeers bietet einen entscheidenden Überblick über das Gelände. Die meisten Bürger wissen auch nicht, dass das Imperium einen schwer befestigten und getarnten Überwachungsbunker in der Felswand unter dem Raumhafenkontrollzentrum gebaut hat. Der Bunker ist mit drei Gruppen zu je drei Sturmtruppen im Schichtdienst besetzt. Jeder von ihnen hat bereits Überlebens- und Kampferfahrung in der

Jundlandwüste gesammelt und die meisten sind trainierte Aufklärer und Scharfschützen. Die meisten Bewohner vermuten, dass die Sturmtruppen, die gelegentlich in der Stadt patrouillieren, zur Raumhafensicherheit gehören.

IMPERIALE STURMTRUPPEN [HANDLANGER]



Werte:

Rasse: Mensch (m/w)

Fertigkeiten (je ein Rang pro Gruppenmitglied):

Athletik (◆◆◆), Disziplin (◆◆◆), Nahkampfwaffen (◆◆◆),
Schwere Fernkampfwaffen (◆◆◆).

Talente: keine

Sonderfähigkeiten: keine

Ausrüstung: Sturmtruppenrüstung, Sturmtruppenausrüstungsgürtel

Waffe: Blastergewehr (◆◆◆) (Schwere Fernkampfwaffen; Schaden 9; Kritisch ☹☹☹; Reichweite: Große, Betäubungsmodus), Vibromesser (◆◆◆); (Nahkampfwaffe; Schaden 3; Kritisch ☹☹; Reichweite: Nahkampf; Durchbohrend 2, Tödlich 1), Splittergranate (2) (◆◆◆) (Leichte Fernkampfwaffen; Schaden 8; Kritisch ☹☹☹☹; Explosion 6), Leichter Repetierblaster (◆◆◆) (Schwere Fernkampfwaffen; Schaden 11; Kritisch ☹☹☹; Reichweite: Große; Durchbohrend 1; Sperrigkeit 4)

IMPERIALE STURMTRUPPEN

HANDLANGER

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

Fertigkeiten:
(je ein Rang pro Gruppenmitglied):
Athletik (◆◆◆), Disziplin (◆◆◆),
Nahkampfwaffen (◆◆◆),
Schwere Fernkampfwaffen (Schwer) (◆◆◆),
Talente: Keine.
Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Sturmtruppenrüstung,
Sturmtruppen-Ausrüstungsgürtel.
Waffen: Blastergewehr (◆◆◆) (Fern-
kampfwaffe [Schwer]; Schaden 9; Kritisch
☹☹☹; Reichweite [Groß]; Betäubungs-
Einstellung), Vibromesser (◆◆◆) (Fertig-
keit: Nahkampfwaffen; Schaden 3; Kritisch
☹☹) (Fernkampfwaffen [Leicht]; Scha-
den 8; Kritisch ☹☹☹☹; Explosion 6),
Leichter Repetierblaster (◆◆◆) (Fern-
kampfwaffe [Schwer]; Schaden 11; Kritisch
☹☹☹; Sperrigkeit 4; Durchbohrend 1).

MEDI-CENTER



Während **Teemo** sein eigenes Medi-Center besaß - ebenso wie die Sturmtruppen in ihrem Bunker - ist der Rest der Bevölkerung auf diese heruntergekommene Einrichtung angewiesen. Aufgrund vieler Mob-Angriffe, bei denen die Bewohner versuchten an die Verletzten im Gebäude heran zu kommen, wurden viele zerstörte Fenster lediglich zugenagelt und die schussfeste Tür wurde aus ihren Angeln gerissen. Im Gebäude befinden sich ein kleiner Wartebereich, ein Empfangsbüro, das Büro eines Arztes und ein OP-Saal. Der Wind bläst Sand in jede Ecke und auch die Betten und der Bacta Tank haben schon bessere Zeiten gesehen. Der Arzt des Medi-Centers, ein Bothaner namens **El'Jaameer** erbt das Medi-Center von seinem Vater und kämpft nun darum, mit dieser einfachen Anlage zu Recht zu kommen.

EL JAMEER [RIVALE]



Werte:

Rasse: Bothaner (m)

Fertigkeiten: Medizin (●●●■),

Straßenwissen (●●●●).

Talente: Arzt 3, Sicheres Auftreten, Starrsinn 1, Stim-Injektion

Sonderfähigkeiten: keine

Ausrüstung: Medikit, 5 Stimpacks, 50 Credits

Waffe: keine

EL JAMEER
ARZT

1	2	2	3	2	2
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION	WUNDEN	ERSCHÖPFUNG	VERTEIDIGUNG		
1	11	14	-	-	

Fertigkeiten: Medizin (●●●■), Straßenwissen (●●●●).
 Talente: Arzt 3, Sicheres Auftreten, Starrsinn 1, Stim-Injektion
 Sonderfähigkeiten: keine
 Ausrüstung: Medikit, 5 Stimpacks, 50 ↑
 Waffen: keine

EL JAMEER MEDIDROIDE [RIVALE]



EL JAMEER'S A-6 MEDIDROIDE
RIVALE

1	1	2	1	1	1
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION	WUNDEN	ERSCHÖPFUNG	VERTEIDIGUNG		
3	10	11	-	-	

Fertigkeiten: Disziplin (●), Medizin (●●●●), Wahrnehmung (●●).
 Talente: keine
 Sonderfähigkeiten: Anorganisch
 Ausrüstung: eingebaute Diagnosegeräte (zählt als Medikit und als Stimpack, das ein Mal pro Spielsitzung benutzt werden kann)
 Waffen: keine

Werte:

Rasse: Droide

Fertigkeiten: Disziplin (●), Medizin (●●●●),

Wahrnehmung (●●).

Talente: keine

Sonderfähigkeiten: Anorganisch

Ausrüstung: eingebaute Diagnosegerät (zählt als Medikit und als Stimpack, das ein Mal pro Spielsitzung benutzt werden kann)

Waffe: keine

JAWA HÄNDLER



Unter dem zerrissenen Segel einer Segelbarke zwischen drei Gebäuden aufgereiht, befindet sich ein kleiner Marktstand von Jawa-Sammlern. Sie zupfen an der Kleidung von Passanten und wuseln zwischen Droiden und Fahrzeugen, die sich zu lange vor ihrem Stand aufhalten. Wenn ihr hinter die Aasgeier-Mentalität und ihren Mangel an Basic-Kenntnissen blickt, werdet ihr feststellen, dass die Jawas hier sehr gut mit den anderen Stämmen im Dünenmeer verbunden sind und Teile mit ihnen tauschen. Das Warenangebot ändert sich ständig und ist sehr günstig, wenn auch nicht immer in bestem Zustand.

MERKO [RIVALE]



Werte:

Rasse: Jawa (m)

Fertigkeiten: Athletik (●◆), Disziplin (●◆), Mechanik (●●), Überleben (●◆◆), Verhandeln (●●●), Wachsamkeit (●◆), Widerstandskraft (●◆), Handgemenge (●◆◆), Schwere Fernkampfaffen (●◆◆◆).

Talente: Utini!

Sonderfähigkeiten: keine

Ausrüstung: Jawa Umhang, Makrofernglas, Fusionsschneider, Zelt, Werkzeuggürtel, 4 Stimpacks, Datapad, 500 Credits

Waffe: Ionenblaster (◆◆◆◆) (Leichte Fernkampfaffen; Schaden 10; Kritisch ○○○○○○; Reichweite: Kurze, Benommenheit 5, Betäubungsmodus [nur gegen Droiden])

MERKO
JAWA HÄNDLER

2	4	2	3	2	2
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
1	11	12	-	-	-

Fertigkeiten: Athletik (●◆), Disziplin (●◆), Mechanik (●●), Überleben (●◆◆), Verhandeln (●●●), Wachsamkeit (●◆), Widerstandskraft (●◆), Handgemenge (●◆◆), Schwere Fernkampfaffen (●◆◆◆).
Talente: Utini!
Sonderfähigkeiten: keine
Ausrüstung: Jawa Umhang, Makrofernglas, Fusionsschneider, Zelt, Werkzeuggürtel, 4 Stimpacks, Datapad, 500 ↑
Waffen: Ionenblaster (◆◆◆◆) (Fernkampfaffen [Leicht]; Schaden 10; Kritisch ○○○○○○; Reichweite [Kurz]; Desorientierend 5, Betäubungseinstellung [nur Droiden])



DIE MINENSCHÄCHTE

Die Schmelze am südlichen Rand des Tafelberges besitzt einen Minenschacht, der ca. 15 Meter in die Tiefe führt. Die Abbaufäche liegt meist nicht tiefer als der Keller der meisten Gebäude. Aber die Schmelze war nicht immer da wo sie jetzt ist. Früher war die Schmelze näher an der Hangarbuch Besh und es gab 3 Schächte mit verschiedenen Abbautiefen bis 150 Meter. Ein Netz von Tunneln verläuft zwischen den alten Schächten über viele Stufen auf mehreren Ebenen mit gelegentlichen Luftschächten zu höheren Ebenen. Innerhalb der Tunnel ist die Luft trocken und abgestanden. Ohne Energie treiben die Pumpen die Luftzirkulation nicht mehr an. Und die Dunkelheit schafft ideale Verhältnisse für Mynoks und Womp-Ratten. Die Schächte sind lange vergessen und es besteht nur eine geringe Chance, dass die neue, reiche Erzader tief genug führt um die alten mit dem neuen Tunnel zu verbinden.

WASSERPUMPENSTATION

Was auf den ersten Blick nach einer Dosenartigen Garage in der Nähe von **Mos Shuuta's** wichtigem Wasserturm aussieht ist letztlich das wohl wichtigere der beiden Gebäude. Entwickelt um selbst den größten Transportfahrzeugen sowie den kleinen Landgleiter der entlegenen Feuchtfarmen Platz zu bieten, beinhaltet das Gebäude alles was es braucht, um Wasservorräte von den Evaporatoren der Farmer in den Wasserturm zu pumpen. Überwachungskameras senden Bild und Tonaufzeichnungen sowohl an Teemo als auch an das Raumhafenkontrollzentrum, so dass beide wissen, wann eine Lieferung kommt und von wem.



TEK MAR [RIVALE]

TEK MAR
KOPFGELDJÄGER

2	2	3	2	3	2
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
4	13	10	-	-	-

Fertigkeiten: Einschüchterung (●●●), Coolness (●●●), Heimlichkeit (●●), Täuschung (●●), Nahkampfwaffen (●●), Wahrnehmung (●●●), Leichte Fernkampfwaffen (●●●).

Talente: keine
Sonderfähigkeiten: keine
Ausrüstung: Verstärkte Panzerung, Handschellen, Makrofernglas
Waffen: CR-2 Schwere Blasterpistole (●●●●) (Fernkampfwaffe [Schwer]; Schaden 7; Kritisch ○○○○; Reichweite [Mittel]; Betäubungs-Einstellung), Kampfmesser (●●) (Fertigkeit: Nahkampfwaffen; Reichweite: Nahkampf)

Was einen Gran nach Tatooine verschlägt ist unklar, aber du wirst von Tek Mar auch keine Antwort darauf bekommen, da ihm die Zunge herausgeschnitten wurde. Als selbsternannter Ausgestoßener der Kopfgeldjänergilde vermeidet Tek Mar den Kontakt mit anderen Leuten. Am liebsten sitzt er auf dem Wasserturm um von seiner erhöhten Lage die Welt unter sich zu beobachten. Er ist eine bemerkenswert philosophische Person, die den Tag damit verbringt, sich Notizen zu machen, Gedichte zu schreiben und Zeichnungen von der sich ändernden Landschaft und den Leuten zu machen. Gelegentlich, wenn sein Wasservorrat leer ist oder sein Handgelenkkommunikator mit einer neuen Nachricht piept, verlässt er den Turm zielstrebig Richtung Hangarbucht Aurek, um einige Tage später wieder auf den Wasserturm zurück zu kehren.

2	2	3	2	3	2
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
4	13	10	-	-	-

Werte:

Rasse: Gran (m)

Fertigkeiten: Einschüchterung Coolness (●●●), Coolness (●●●), Täuschung (●●), Nahkampfwaffen (●●), Wahrnehmung (●●●), Leichte Fernkampfwaffen (●●), Heimlichkeit (●●●).

Talente: keine

Sonderfähigkeiten: keine

Ausrüstung: Verstärkte Panzerung, Handschellen, Makrofernglas

Waffe: CR-2 Schwere Blasterpistole (●●●●) (Leichte Fernkampfwaffen; Schaden 7; Kritisch ○○○○; Reichweite: Mittlere, Betäubungsmodus), Kampfmesser (●●) (Nahkampfwaffen; Schaden 3; Kritisch ○○○○; Reichweite: Nahkampf).

BADEHAUS



Sand ist überall, aber die meisten Spezies die **Mos Shuuta** ihr Zuhause nennen haben sich noch nicht daran gewöhnt. Das Badehaus ist ein öffentliches Gebäude mit einem Zentralen Pool für die Badegäste. Umgeben wird er von mehreren Luftduschkabinen, die dazu dienen sich vor dem Baden von Sand zu befreien und nach dem Baden zu trocknen.

BANK-TERMINAL

Der flackernde, gesplitterte Bildschirm des Terminals kann dazu verwendet werden seinen Kontostand und Kontoinformationen anzuzeigen, vorausgesetzt es funktioniert einwandfrei. Die schlechte Übertragungsqualität, veralte-

te Technik und die reduzierte Energiekapazität machen die Übertragungsgeschwindigkeit extrem langsam und es ist nicht selten, dass Übertragungen wegen eines Timeouts vorzeitig abgebrochen werden.

Eine Menschenfrau mit so heller Haut, dass man meinen könnte, die Zwillingssonnen hätte sie nie gesehen, verwaltet die Taurücken-Ställe. Ihr Name ist **Clarelle**. sie ist von Natur aus unbeherrscht, und bei Leuten, die nichts vom Reiten verstehen, reißt ihr Geduldsfaden besonders schnell. In ihren Ställen stehen im Augenblick sechs Taurücken. Für 100 Credits am Tag kann man eine der Riesenechsen mieten.

TAURÜCKEN-STÄLLE



VERBRANNTES GEBÄUDE

Wegen der Dichte der Gebäude in **Mos Shuuta** und dem Mangel an Wasser, ist Feuer eine enorme Gefahr für die Bevölkerung. Dieses Gebäude nahe der Cantina war einst ein Hightech Forschungs- und Entwicklungs-Labor, das an einem Prototyp eines Feuchtigkeits evaporators mit einer fast 100% höheren Wasserausbeute arbeitete. Es ist unklar ob das Feuer, das das Gebäude niedergebrannt hat ein Unfall war, oder von **Teemo** geplant.

1	2	2	2	2	3
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION	WUNDEN	ERSCHÖPFUNG	VERTEIDIGUNG		
2	11	-	-	-	-

Werte:

Rasse: Mensch (w)

Fertigkeiten: Verhandeln (♦♦♦), Wachsamkeit (♦♦), Überleben (♦♦).

Talente: keine

Sonderfähigkeiten: keine

Ausrüstung: Handkomlink, Papiere für die Taurücken, 25 Credits

Waffe: Hold-out-Blasterpistole (♦♦) (Leichte Fernkampfaffen; Schaden 5; Kritisch ○○○○○; Reichweite: Kurze, Betäubungsmodus)

HANGARBUCHT AUREK



In der Hangarbuchte Aurek stand die **Krayt Fang**, welche die Spieler-Charaktere eroberten und fortan als ihr neues eigenes Raumschiff betrachten. Der Hangar ist kreisrund und bietet genügend Platz für ein Schiff der Größe eines YT 1300 Frachters. Häufig wurde diese Landebucht für **Teemo** verwendet. Seine und andere Händler konnten so unkompliziert ihre Waren verkaufen und gegen eine kleine Gebühr an die Raumhafenkontrolle, problemlos nach **Mos Shuuta** einführen. Noch immer sind leichte Spuren der übereilten Flucht an den Wänden zu sehen, die von den Einschüssen der Imperialen Sturmtruppen stammen. Jetzt ist es die Landebucht von Pash und Partners. Solange die Gebühr von Teemo beglichen wird, fragt niemand danach, was die Spieler-Charaktere hier zu suchen haben. Was sich jedoch bald ändern kann, denn ihre Anwesenheit ist dem neuen Verwalter von **Teemos** Besitz aufgefallen.

Solange die Gebühr von Teemo beglichen wird, fragt niemand danach, was die Spieler-Charaktere hier zu suchen haben. Was sich jedoch bald ändern kann, denn ihre Anwesenheit ist dem neuen Verwalter von **Teemos** Besitz aufgefallen.

CLARELLE [RIVALE]

CLARELLE
TAURÜCKEN TRAINER

1	2	2	2	2	3
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION	WUNDEN	ERSCHÖPFUNG	VERTEIDIGUNG		
2	11	-	-	-	-

Fertigkeiten: Verhandeln (♦♦), Wachsamkeit (♦), Überleben (♦).
Talente: keine
Sonderfähigkeiten: keine
Ausrüstung: Handkomlink, Papiere für die Taurücken, 25 Credits
Waffen: Hold-out-Blaster (♦♦) (Fernkampfaffe [Leicht]; Schaden 5; Kritisch ○○○○); Reichweite (Kurz); Betäubungs-Einstellung

ENERGIE-GENERATOREN



Dieser große Kuppelbau bildet die Ecke einer Gruppe von Gebäuden, die zu den am besten beleuchteten und gekühlten Gebäuden in **Mos Shuuta** gehören. Wenn man sich dem Gebäude nähert, hört man bereits das Dröhnen der Generatoren. Rohre führen tief in das Innere der Planetenoberfläche um die Hitze des Planetenkerns zu nutzen. Große Metallrohre brechen aus den geformten Sandsteinwänden der Station hervor und stehen in die Luft, bevor sie ein Netzwerk aus Kabeln freigeben, die sich in die verschiedenen Teile des Tafelberges verzweigen. Einige Rohre bilden einen glänzenden Gehweg zwischen den nahegelegenen Gebäuden, während andere wieder zurück in den Untergrund führen um wichtige Energie zum Raumhafen und zur Schmelze zu

transportieren. Der Energiegenerator ist ein beliebter Treffpunkt in den frühen Morgenstunden. Jawas hängen hier gerne rum begierig darauf, mit den Einwohnern, die ihre Droiden zum Aufladen hier her bringen, Geschäfte zu machen.

TEEMOS PALAST

Der prächtige Palast des Hutt wird von weiteren Gamorreanern und Sicherheitsdroiden bewacht. Außerdem geht eine große Schar an Dienstboten, Bittstellern und Gästen in den opulenten Sälen und Galerien ein und aus.

Teemo selbst hält nicht mehr Hof, und wird von einem eingesetzten Administrator verwaltet. Die Spieler-Charaktere haben den Hutten entweder getötet oder anderweitig ausgeschaltet. In diesem speziellen Fall wurde die Angelegenheit von den Hutten selbst geregelt, was wiederum den Abenteurern einen gewissen Ruf und Reputation gegeben hat. Auch wenn der Palast nicht mehr voller Leben sprüht, so ist dennoch genügend Verkehr auszumachen. Es ist nicht ganz klar, ob der Palast endgültig einem anderen Hutten zugesprochen wurde oder im Besitz von **Teemo** geblieben ist. Daher verhalten sich viele weiter so, als wäre dieser nur auf einer ausgedehnten Geschäftsreise.



EXPEDITIONSLADEN



Die tatsächliche Größe dieses Lagerhauses scheint größer, da das Hauptgebäude von vielen kleinen Lagerräumen umgeben ist. Seine große Frachtrampe ist den ganzen Tag über geöffnet und es wimmelt nur so von aqualishanischen Arbeitern die Ware von den Landebuchten ins Hauptlager oder die vielen kleinen Lager - die von Unternehmen gemietet wurden - schaffen. Dies ist der Anlaufpunkt für alle Leute, die Vorräte für eine Wüstenexpedition benötigen oder für einen Flug vom Planeten. Für alltägliche Dinge ist dieses Lagerhaus ideal, aber für schwer zu bekommende Ausrüstung musst du den schwer zu findenden Eigentümer des Ladens finden, den Gegenstand bestellen und auf die Lieferung warten. Was den Laden auszeichnet ist seine Blindheit gegenüber illegaler Fracht. Gegen eine geringe Gebühr wird alles eingelagert und keine Fragen gestellt.

ELEKTROZAUN & TOR

Es gibt nur einen Pfad, der von **Mos Shuuta** hinab in die Wüste führt. Dieser Pfad am südwestlichen Ende des Tafelberges wird von einem Elektrozaun versperrt, der nur bei Gefahr unter Strom steht. Er wird von einer Gruppe von vier Gamorreanern bewacht.

DAS NEST

Wohnen in **Mos Shuuta** kann man grob in drei Kategorien einteilen. Am oberen Ende der Skala finden sich die wohlhabende Gesellschaft wie Händler und imperiale Angestellte. Diese Häuser der Stadt haben Strom, werden gekühlt, sind geräumig und ausgestattet mit dem nötigen Luxus wie Luftduschen und Wassertanks. Am anderen Ende der Skala befindet sich die arme Bevölkerung die in den Slums lebt, die Bergleute und Bettler und ihre großen Familien, die einen Weg suchen auf dem Tafelberg zu überleben. Die Slums auf den instabilen Steinsäulen die mit Seilen, Holz und schlimmeren verbunden sind, sind das Zuhause von unzähligen unglücklichen Wesen, die in baufäl-



ligen Hütten leben, die aus allem bestehen was sie finden konnten, Raumschiffteile, Stoff, Holz, Bantha Mist und Sand.

Das Nest ist die Bezeichnung für die kleinen Wohnungen nahe der Landebucht Aurek, den ihnen die Bevölkerung gegeben hat. Viele kleine Gebäude auf- und übereinander gebaut, mehrere Stockwerke hoch bilden ein überfülltes Labyrinth an Räumen. Über 30 Leute leben in diesem kleinen engen Räumen mit wenig mehr als einem Bett. Das Bad und die restliche Ausstattung werden geteilt, falls man sich nicht schon bei der Suche danach verliert.

SAMAN FRESS [RIVALE]

Die Slums von **Mos Shuuta**, die mit dem Tafelberg über unsichere Felsbögen und schmale Hängebrücken verbunden sind, sind ein abscheulicher Ort, an dem Familien in winzigen Zelten und Baracken oft zu acht oder neun Personen wohnen. Leider ist die Art von Arbeit der die Erwachsenen dieser Familien nachkommen extrem gefährlich und es vergeht kaum eine Woche ohne den Tod einiger Bewohner und geliebter Menschen. **Saman Fress** ist ein Erlöser, ein wohlhabender Helfer, die ihr Geld dafür verwendete, um ein Festes Gebäude in den Slums zu errichten, von wo aus sie die Bevölkerung ernährt, ihnen Kleidung zur Verfügung stellt und die Kinder unterrichtet. Der Hutte hat schon mehrfach seine Wachen ausgeschickt um die Einrichtung zu schließen. Er befürchtet, dass eine gebildete Bevölkerung gegen seine Kontrolle über den Tafelberg rebellieren könnte. Doch bisher sind alle Versuche das Gebäude zu zerstören oder **Saman Fress** zu töten gescheitert.



Werte:

Rasse: Mensch (w)


Fertigkeiten: Charme (●●●◆), Coolness (●●◆),
Straßenwissen (●●●◆), Wachsamkeit (●●◆).

Talente: keine

Sonderfähigkeiten: keine

Ausrüstung: Handkomlink, Medikit, Leichte Wüstenkleidung,
Leichter Wüstenumhang, 50 Credits, Kleidungsbeutel, Essens-
und Getränkevorräte

Waffe: Blasterpistole (◆) (Schwere Fernkampfaffen; Scha-
den 6; Kritisch ●●●●; Reichweite: Mittlere, Betäubungsmo-
dus)



SAMAN FRESS
RETTERIN DER BEDÜRFTIGEN



Fertigkeiten: Charme (●●●◆), Coolness (●●◆), Wissen (Straßen-
wissen) (●●●◆), Wachsamkeit (●●◆).

Talente: keine

Sonderfähigkeiten: keine

Ausrüstung: Handkomlink, Medikit, Leichte Wüstenkleidung, Leichter
Wüstenumhang, 50 *, Kleidungsbeutel, Essens- und Getränkevorräte

Waffen: Blasterpistole (◆) (Fernkampfaffe [Leicht]; Schaden 6;
Kritisch ●●●●; Reichweite [Mittel]; Betäubungs-Einstellung)

SCHROTTPLATZ



Ein kleines, flaches Steinhäuschen neben dem Schrottplatz beherbergt den Laden des Schrotthändlers **Vorn Tel-Ovis** ein buckeliger alter Mann. Im Laden gibt es einen flachen Tresen, auf dem sich rostige Droiden und Maschinenteile stapeln. Dahinter befindet sich eine Regalwand mit großen Eimern und Kisten voller Altmetall und Ersatzteilen. Neben Vorn arbeitet ein tonnenförmiger R5-Droide im Laden. Nach der Flucht aus **Mos Shuuta** vor **Teemo**, musste **Vorn** einige Dinge dem Hutten erklären und redete sich um Kopf und Kragen. An dies Spieler-Charaktere kann er sich noch sehr gut erinnern, wird sich aber vorsichtig verhalten, da er nicht weiß, ob sie einen noch höheren Hutten unterstellt sind. Freundlichkeit wird er jedoch nicht hervorbringen können, dafür sind ihm die vielen Fragen von **Teemo** noch zu gut in Erinnerung.



Werte:

Rasse: Mensch (m)

Fertigkeiten: Disziplin (●◆), Wissen (Altes Wissen) (●◆), Mechanik (●◆), Verhandeln (●◆◆), Wachsamkeit (●◆), Leichte Fernkampfaffen (◆◆).

Talente: keine

Sonderfähigkeiten: keine

Ausrüstung: Schwere Kleidung, 1 Stimpack, 1 Notfall-Reparaturset

Waffe: Hold-out-Blasterpistole (◆◆) (Leichte Fernkampfaffen; Schaden 5; Kritisch ○○○○; Reichweite: Kurze, Betäubungsmodus)

VORN TEL-OVIS [RIVALE]

VORN TEL-OVIS
SCHROTTPLATZ BESITZER

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

Fertigkeiten: Disziplin (●◆), Altes Wissens (●◆), Mechanik (●◆), Verhandeln (●◆◆), Wachsamkeit (●◆), Leichte Fernkampfaffen (●◆).
Talente: keine
Sonderfähigkeiten: keine
Ausrüstung: Schwere Kleidung, 1 Stimpack, 1 Notfall-Reparaturset
Waffen: Hold-out-Blasterpistole (◆◆) (Fernkampfaffe [Leicht], Schaden 5; Kritisch ○○○○; Reichweite [Kurz]; Betäubungs-Einstellung)

MOS SHUUTAS RAUMHAFENKONTROLLE



RAUMHAFEN KONTROLLZENTRUM

Das Raumhafen-Kontrollzentrum ist ein kompaktes, einstöckiges Gebäude am Rande des Tafelbergs von **Mos Shuuta**. Der Vordereingang steht offen, wird aber von Sicherheitsdroiden der Raumhafenbehörde bewacht. Hinter der Eingangstür präsentiert sich ein geschmackvoll eingerichtetes Vorzimmer mit mehreren Sitzgelegenheiten für Gäste und ein paar kränklich wirkende Topfpflanzen. Zwei Ausgänge führen jeweils über einen kurzen Gang in den Hauptkontrollraum. Er ist volle Computer, Bildschirme und Anzeigetafeln. Ein Holoprojektor im Zentrum der Halle zeigt eine schematische Darstellung des Luftraums. Durch ein riesiges Transparistahlfenster, das die gegenüberliegende Wand vom Boden bis zur Decke umspannt, hat man einen guten Ausblick über die Wüstenlandschaft **Tatooines** und die ankommenden Raumschiffe.

AUFSEHERIN BRYNN [RIVALE]



Werte:

Rasse: Mensch (w)

Fertigkeiten: Charme (●◆◆), Disziplin (●◆),
Leichte Fernkampfaffen (●◆), Wachsamkeit (◆◆),
Wahrnehmung (●◆◆).

Talente: keine

Sonderfähigkeiten: keine

Ausrüstung: Kommunikator

Waffe: Blasterpistole (●◆) (Leichte Fernkampfaffen; Schaden 6; Kritisch ●●●●; Reichweite: Mittlere, Betäubungsmodus)

AUFSEHERIN BRYNN
RIVALE

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

Fertigkeiten: Coolness (◆◆), Disziplin (●◆), Leichte Fernkampfaffen (●◆), Wachsamkeit (◆◆), Wahrnehmung (●◆◆).
Talente: keine
Sonderfähigkeiten: keine

Ausrüstung: Kommunikator
Waffen: Blasterpistole (●◆) (Fernkampfaffe [Leicht]; Schaden 6; Kritisch ●●●●; Reichweite [Mittel]; Betäubung-Einstellung).

SICHERHEITSDROIDE DER RAUMHAFENBEHÖRDE [HANDLANGER]



SICHERHEITSDROIDE DER RAUMHAFENBEHÖRDE



Fertigkeiten: Coolness (◆), Disziplin (●), Wachsamkeit (◆), Wahrnehmung (◆◆), Leichte Fernkampfaffe (●◆).
Talente: keine
Sonderfähigkeiten: Anorganisch
Ausrüstung: keine
Waffen: Eingebaute Blasterpistole (●◆◆) (Fernkampfaffe [Leicht]; Schaden 6; Kritisch ●●●●; Reichweite [Mittel])



Werte:

Rasse: Droide

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

Talente: keine

Sonderfähigkeiten: Anorganisch

Ausrüstung: keine

Waffe: Eingebaute Blasterpistole (●◆◆) (Leichte Fernkampfaffen; Schaden 6; Kritisch ●●●●●●; Reichweite: Mittlere)

DIE GRUBE

Teemo der Hutte hatte das Monopol auf Unterhaltung in **Mos Shuuta**. Sein Palast nahe dem Elektrozaun war das Zuhause von zahlreichen mechanischen und elektronischen Spielautomaten und er hatte eine eigene Arena für Gladiatorenkämpfe. Das heißt aber nicht, dass die Einwohner von **Mos Shuuta** ohne Unterhaltung auskommen müssen. In den frühen Tagen der Stadt, waren die Bewohner geradezu glücklich wenn sie an den unregelmäßigen zugänglichen Tagen in den Palast gehen konnten um zu spielen. Aber nachdem ein Arbeiter zu viel wegen seiner Schulden zum Sklaven des Hutt's wurde, kamen sie zu einer akzeptableren Lösung.



In einem Hinterhof, umgeben vom Zuhause mehrerer wohlhabenderer Einwohner **Mos Shuutas**, befindet sich eine kleine heruntergekommene Lagerhalle mit einem Schild "Die Grube". In unregelmäßigen Abständen wird das Schild an einem bekannten Platz der Stadt aufgestellt. Wenn das geschieht, wissen die Einwohner, dass der Hinterhof diese Nacht für einen Arenakampf genutzt wird - üblicherweise ein Arbeiter oder ein Kopfgeldjäger gegen einen reparierten Kampfdroiden. **Vorn** veranstaltet diese Kämpfe.

FRACHTSERVICE

An der Nordseite des Tafelberges, im Schatten von Hangarbuch Aurek, hängen Reihen hölzerner Plattformen, getragen von gigantischen Gasballons in der Luft. Am Boden der Schlucht stapelt sich Debwack Mist, der im Sonnenlicht von **Tatooines** Doppelsonnen vermodert. Eine kleine Verarbeitungsanlage pumpt die Faulgase bis zu den Ballons, die als schwebende Landeplattform für den Verpinenhändler **VI'grax** dienen. **VI'grax** betreibt einen illegalen Frachtservice zwischen **Tatooines** Städten wie z. B. **Mos Espa** und **Mos Eisley**. Weil er nicht auf dem Tafelberg selbst landet, kann Aufseherin Brynn seine Bewegungen und Frachtkapazitäten auch nicht beschränken. **VI'grax** ist daher der einfachste Weg illegale Ware zu transportieren, würden ihm seine Insekten Sinne nicht gebieten nur Lebensmittel und Wasser zu transportieren.



VI'GRAX [RIVALE]

2	3	2	3	2	3
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION	WUNDEN	ERSCHÖPFUNG	VERTEIDIGUNG		
2	12	12	-	-	-

Werte:

Rasse: Verpine

Fertigkeiten: Charme (●●◆), Coolness (●◆◆), Disziplin (●◆), Infiltration (●●◆), Pilot (Planetar) (●●●●), Pilot (Weltraum) (●●●●), Straßenwissen (●●◆◆), Leichte Fernkampfwaffen (●●◆◆), Wachsamkeit (●◆).

Talente: Pilotenass 2

Sonderfähigkeiten: keine

Ausrüstung: 200 Credits

Waffe: Blasterpistole (●●◆◆) (Leichte Fernkampfwaffen; Schaden 6; Kritisch ●●●●; Reichweite: Mittlere, Betäubungsmodus)

VI'GRAX
PLANETARER SCHMUGGLER

2	3	2	3	2	3
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION	WUNDEN	ERSCHÖPFUNG	VERTEIDIGUNG		
2	12	12	-	-	-

Fertigkeiten: Charme (●●◆), Coolness (●◆◆), Infiltration (●●◆), Pilot (Planetar) (●●●●), Pilot (Weltraum) (●●●●), Wissen (Straßenwissen) (●●◆◆), Wachsamkeit (●◆), Leichte Fernkampfwaffe (●●◆◆).
Talente: Pilotenass 2
Sonderfähigkeiten: keine
Ausrüstung: 200 Credits
Waffen: Blasterpistole (●●◆◆) (Fernkampfwaffe [Leicht]; Schaden 6; Kritisch ●●●●; Reichweite [Mittel]; Betäubungs-Einstellung)

PLANETAR-WARENHANDEL



Gegenüber von **Vorns** Schrottplatz liegt der örtliche Planetar-Warenladen, der Importgüter von anderen Planeten führt. Auf dem rostigen, alten Schild prangt ein stilisiertes Raketenschiff. Der Besitzer des Ladens ist **Bengara**, ein männlicher Twi'lek, der sich auf Luxusgüter aus anderen Welten wie edle Stoffe, exotische Kunstwerke sowie

exquisite Nahrungsmittel und Gewürze spezialisiert hat. Kurz gesagt kann man in dem Planetar-Warenladen alles kaufen, was das Herz begehrt (zu exorbitanten Preisen), aber nichts wirklich Nützliches.

BENGARA [RIVALE]



Werte:

Rasse: Twi'lek (m)

Fertigkeiten: Täuschung (●◆◆), Verhandeln (●◆◆).

Talente: keine

Sonderfähigkeiten: Hitzebeständig

Ausrüstung: Datapad, Killersticks, 50 Credits

Waffe: keine

BENGARA
HÄNDLER

1	2	2	3	2	3
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION	WUNDEN	ERSCHÖPFUNG	VERTEIDIGUNG		
1	11	-	-		

Fertigkeiten: Täuschung (●◆◆), Verhandeln (●◆◆).
Talente: keine
Sonderfähigkeiten: Hitzebeständig
Ausrüstung: Datapad, Killersticks, 50 Credits
Waffen: keine



BARRACKEN

Hier hatte Teemo ungefähr zwei Dutzend gamorreanische Wachen untergebracht. Zu jeder Zeit lungern hier noch immer sechs von ihnen herum. Sollten die Spieler-Charaktere aus irgendeinem Grund tatsächlich in die Barracken schleichen oder sich hinein kämpfen, können sie nach Gründlicher Suche 75 Credits und jede Menge wertlosen Schrott erbeuten.



CANTINA

Der Eingang der Cantina führt einen Schmalen Eingang einige Stufen hinunter in einen einzigen großen Raum. Die Einrichtung besteht aus einer großen Bar auf der linken Seite, einigen Tischen in der Mitte und mehreren Séparées an den Wänden. Schräg rechts gegenüber dem Eingang befindet sich eine kleine Bühne mit einer kleinen, dahinter gelegenen Umkleide. Von der Bar führt eine Türe in eine kleine Abstellkammer. Die Cantina wird von einem Devaronianer betrieben der Getränke ausschenkt und nicht allzu freundlich ist. Er beschäftigt eine weibliche Twi'lek Tänzerin, die oft auf der Bühne anzutreffen ist und zu aufgezeichneter Musik oder einer Live Band tanzt (bei Gelegenheiten, bei denen es Livemusik gibt).



LAGERHALLE AUREK

Die Lagerhalle liegt gegenüber der Landebucht Aurek und wurde von Teemo als Warenlager für alle Gegenstände und Güter benutzt, welche angeliefert wurden. Sie ist sehr groß und geräumig. Am Eingang zum Gebäude befindet sich ein Kartenlesegerät, das keine Besonderheiten aufzeigt, jedoch äußerst kompliziert zu knacken ist. Die Panzertür ist Feuer-, Blaster- beständig und kann geringeren Sprengstoff Stand halten. Die angebrachten Sensoren lösen jedoch bei einem Verstoß oder Versuch, sich einen unerlaubten Zugang zu verschaffen, einen Alarm aus. Binnen weniger Minuten ist eine Imperiale Sturmtruppen-Einheit hier, wenn auch **Teemo** der Besitzer dieses Gebäudes ist. Denn ironischer weise werden auch konfiszierte Güter der Raumhafenkontrolle hier verwahrt. Eine einfache Wand trennt im Inneren die beiden Bereiche voneinander. Daher rücken bei einem Alarm zusätzlich **Teemos** Wachen an, um nach dem Rechten zu sehen.



HANGARBUCHT BESH



So wie die Hangarbuch Aurek sind der Aufbau und die Größe in der Hangarbuch Besh gleich. Hier starten und landen jedoch alle offiziell registrierten Schiffe, die

sich in der Raumhafenkontrolle angemeldet haben. Es untersteht der Kontrolle des Imperiums und wird nach typischem Standard-Verfahren geführt. Zwei Sturmtruppen-Einheiten befinden sich von je vier Soldaten in Bereitschaft, die Landebucht zu stürmen, sollte es Komplikationen mit der Schiffsbesatzung geben. Ein Traktorstrahl kann bei Bedarf ein unerlaubtes Abheben des Schiffes verhindern. Die Kontrollen für den Startprozess und des Fangstrahls werden im Kontrollzentrum gesteuert und können nur dort unterbunden werden. Natürlich kann bei entsprechendem Wissen auch die Elektronik der Anlage still gelegt werden, was jedoch einen Alarm sofort auslöst, der die beiden Sturmtruppen-Einheiten auf den Plan ruft. In letzter Zeit ist der Flugverkehr nach **Mos Shuuta** geringer geworden und einige Schiffe landen eher vor dem Tafelberg, wo sie zwar auch dem Standard-Prozedere des Imperiums ausgesetzt sind, aber keine teuren Landegebühren entrichten müssen.



CHARAKTERE IN MOS SHUUTA

Weitere Charaktere, welche in Mos Shuuta vorkommen können. Je nach Situation, Ort und Begebenheit.

HOTHO ALLARAN [RIVALE]



Werte:

Rasse: Twi'lek (m)

Fertigkeiten: Coolness (●●●), Verhandeln (●●●),
Wissen (Allgemeinbildung) (●●),
Wissen (Altes Wissen) (●●), Wissen (Äußerer Rand) (●●),
Wissen (Kernwelten) (●●), Wissen (Unterwelt) (●●),
Wissen (Xenologie) (●●).

Talente: keine

Sonderfähigkeiten: Hitzebeständig

Ausrüstung: Datapad, 400 Credits, Handkomlink

Waffe: keine



HOTHO ALLARAN
DROIDEN MECHANIKER

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

Fertigkeiten: Coolness (●●●), Verhandeln (●●●), Altes Wissen (●●),
Äußerer Rand (●●), Allgemeinbildung (●●), Kernwelten (●●), Unter-
welt (●●), Xenologie (●●).
Talente: keine
Sonderfähigkeiten: Hitzebeständig
Ausrüstung: Datapad, Handkomlink, 400 ↑
Waffen: keine

ARDUN DU'GREN [RIVALE]

Es ist einfach, die wild gestikulierenden Arme und das fast unverständliche Geschrei von Ardun, einem menschlichen Anhänger des Dim-U Glaubens, zu ignorieren. Diese Fanatiker glauben an die Heiligkeit der Banthas und beten das gehörnte Bantha als Göttin an. Tagsüber wandert Ardun durch die Straßen von **Mos Shuuta**. Seine weiße Robe und seine langen fließenden Haare sind ein gewohnter Anblick vor der Cantina und **Teemos** Palast. Hier schimpft und tobt er über die Moral der Trinker und versucht ihnen zu erklären, dass der einzige Weg zur Vergebung ihrer Sünden und Ausschweifungen, darin besteht, auf alle auf Banthas basierenden Güter wie das Fleisch das sie essen und die Felle die sie tragen zu verzichten. Dabei preist er den einzig wahren Gott, das gelobte Bantha. Nachts scheint es, als wäre Ardun eine völlig andere Person. In Ruhe und Gelassenheit widmet er sich seiner kleinen Hydrokultur im hinteren Teil seines Hauses.



ARDUN DU'GREN
DIM-U PREDIGER

1	2	2	3	2	3
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION	WUNDEN	ERSCHÖPFUNG	VERTEIDIGUNG		
1	11	-	-	-	-

Fertigkeiten: Charme (●●●), Coolness (●●●), Täuschung (●●●),
Altes Wissen (●●), Führungsqualität (●●●).
Talente: keine
Sonderfähigkeiten: keine
Ausrüstung: Datapad, Religiöse Texte, Robe
Waffen: keine

Werte:
Rasse: Mensch (m)
Fertigkeiten: Charme (●●●), Coolness (●●●),
Täuschung (●●●), Wissen (Altes Wissen) (●●),
Führungsqualität (●●●).
Talente: keine
Sonderfähigkeiten: keine
Ausrüstung: Datapad, Robe, Religiöse Texte
Waffe: keine

CHADESIN FREGO [RIVALE]

Troig sind schon in den besten Zeiten der Galaxis ein seltener Anblick. So eine zweiköpfige, vierarmige Kreatur in einer kleinen Stadt wie **Mos Shuuta** anzutreffen ist seltsam. **Chadesin Frego** ist ein imperialer Agent, der kein Geheimnis darum macht nach **Tatooine** geschickt worden zu sein, um den Tod einer ganzen Sturmtruppen Garnison zu untersuchen. **Chadesin Frego's** Ergebnisse waren nicht schlüssig und statt ihn zurück in die Kernwelten zu bringen, lässt man ihn auf **Tatooine** verrotten ... sagt er zumindest. **Chadesin Frego's** zwei Köpfe arbeiten sehr gut zusammen. Der eine ist ein Experte im Bereich Medizin, der andere im Bereich Ballistik. Nachdem seine Mission beendet war, beschloss **Chadesin Frego** zu bleiben und die Hitze zu genießen. Er behandelt private Patienten zu einem hohen Preis und schult die Wachen des Hutts im Umgang mit Blastewaffen.

CHADESIN FREGO
IMPERIALER GERICHTSMEDIZINER

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

1 ABSORPTION 11 WUNDEN - ERSCHÖPFUNG - - VERTEIDIGUNG

Fertigkeiten: Coolness (●●◆), Täuschung (●◆◆), Allgemeinbildung (●●◆), Altes Wissen (●●◆), Äußerer Rand (●●◆), Kriegsführung (●●◆), Kernwelten (●◆◆), Unterwelt (●◆◆), Xenologie (●●◆), Medizin (●●●●), Mechanik (●◆◆), Leichte Fernkampfwaffen (●●), Schwere Fernkampfwaffen (●●).

Talente: keine
Sonderfähigkeiten: keine
Ausrüstung: Datapad, Handkomlink, 1 Medikit, Kriminalistisches Untersuchungspaket
Waffen: CDEF Blasterpistole (●●) (Fernkampfwaffe [Leicht], Schaden 5, Kritisch ●●●●, Reichweite [Mittel], Betäubungsmodus, Minderwertig)

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

1 ABSORPTION 11 WUNDEN - ERSCHÖPFUNG - - VERTEIDIGUNG

Werte:

Rasse: Troig (m)

Fertigkeiten: Coolness (●●◆), Täuschung (●◆◆),

Wissen (Allgemeinbildung) (●●◆),

Wissen (Altes Wissen) (●●◆),

Wissen (Äußerer Rand) (●●◆), Wissen (Kernwelten) (●●◆),

Wissen (Unterwelt) (●●◆), Wissen (Xenologie) (●●◆),

Medizin (●●●●), Leichte Fernkampfwaffen (●●),

Schwere Fernkampfwaffen (●●).

Talente: keine

Sonderfähigkeiten: keine

Ausrüstung: Datapad, Handkomlink, 1 Medikit, Kriminalistisches Untersuchungspaket

Waffe: CDEF Blasterpistole (●●) (Leichte Fernkampfwaffen; Schaden 5; Kritisch ●●●●; Reichweite: Mittlere, Betäubungsmodus, Minderwertig)

bungsmodus, Minderwertig)



SEEDONEO [RIVALE]

Mos Shuuta ist keine wohlhabende Stadt. Es hält sich mit dem Export von Erz in guter Qualität und dem **Tatooine**-typischen Handel mit illegalen Waren. Seine Bewohner sind kaum in der Lage Tag für Tag genug Nahrung und Wasser aufzubringen um im rauen Wüstenklima zu überleben. Deshalb ist **Seedoneo** ein seltsamer Anblick in **Mos Shuuta**. Er ist fett! Nicht nur dick sondern wirklich fett, so fett, dass ihn seine Beine schon seit Jahren nicht mehr tragen können. Deshalb sitzt er in einem Repulor-Sessel, einer modifizierten Lebenserhaltungskapsel mit eingebautem Repulsorantrieb. **Seedoneo** schwebt in aller Ruhe, begleitet von seinen Leibwachen durch die Straßen zwischen seinem Zuhause, seinem Büro, der Energiestation, dem Elektrozaun und den Landebuchten. **Seedoneo** ist ein Sandhändler, der den besten Sand aus den umliegenden Wüsten kauft. Dann exportierte er ihn zur Produktion von massiven Raumschiffen. Der mineralreiche Sand ergibt ein starkes Glas, das den Strapazen im Hyperraum hervorragend widersteht.



SEEDONEO
GALAKTISCHER HÄNDLER

1	3	3	1	3	2
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION	WUNDENLIMIT	ERSCHÖPFUNG	VERTEIDIGUNG		
1	11	-	-		

Fertigkeiten: Coolness (●●), Täuschung (●◆), Verhandeln (●●), Allgemeinbildung (●●●), Altes Wissen (●●●), Äußerer Rand (●●●●), Kernwelten (●●●), Unterwelt (●●●), Xenologie (●●●●).
Talente: keine
Sonderfähigkeiten: keine
Ausrüstung: Datapad, Handkommink, Schwebestuhl, 500 Credits
Waffen: keine

1	3	3	1	3	2
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION	WUNDENLIMIT	ERSCHÖPFUNG	VERTEIDIGUNG		
1	11	-	-		

Werte:

Rasse: Rodianer (m)

Fertigkeiten: Coolness (●●), Täuschung (●◆),
Verhandeln (●●), Wissen (Allgemeinbildung) (●●●●),
Wissen (Altes Wissen) (●●●●),
Wissen (Äußerer Rand) (●●●●●),
Wissen (Kernwelten) (●●●●), Wissen (Unterwelt) (●●●●●),
Wissen (Xenologie) (●●●●●).

Talente: keine

Sonderfähigkeiten: keine

Ausrüstung: Datapad, Handkommink, Schwebestuhl, 500 Credits

Waffe: keine




KLAT SER [RIVALE]

Du wirst jemanden wie Klat Ser in jeder Bar auf jeder Welt und selbst in den abseitsgelegensten Raumstationen finden, eine einsame bedauernswerte Gestalt. Sie sind das Rückgrat jeder Cantina, die Leute, die niemals gehen. Klat Ser ist ein Nikto, was auf den ersten Blick nicht sehr offensichtlich ist, da seine Gesichtstacheln abgeknickt wurden und an ihrer Stelle hässliche Narben sein Reptiliengesicht zeichnen. Da die meisten Angehörigen seiner Rasse den huttischen Verbrechersyndikaten als Sklaven dienen, kann man sich leicht denken, dass er seine Wunden im Dienste von Teemo erlitten hat. Nun verbringt er seine Tage im Suff in der Cantina von Mos Shuuta. Was auf den ersten Blick nicht so offensichtlich ist, ist das Komlink, das in eine seiner Narben implantiert wurde und von dort annähernd unauffindbar, Aufzeichnungen an Teemo's Palast sendet. Klat ist ein Spion, wenn auch ein Betrunkener. Er beobachtet das Kommen und Gehen in der Cantina und übermittelt alles an seinen Meister.

3	3	2	2	4	2
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
3	15	10	-	-	-
ABSORPTION	WUNDEN	ERSCHÖPFUNG	VERTEIDIGUNG		

Werte:
Rasse: Nikto (m)
Fertigkeiten: Coolness (●●), Täuschung (●●●●), Wahrnehmung (●●●), Nahkampfwaffen (●●●), Widerstandskraft (●●●), Heimlichkeit (●●●), Straßenwissen (●●), Leichte Fernkampfwaffen (●●●).
Talente: keine
Sonderfähigkeiten: keine
Ausrüstung: Handkomlink, 100 Credits
Waffe: Hold-out-Blasterpistole (●●●) (Leichte Fernkampfwaffen; Schaden 5; Kritisch 🎯🎯🎯); Reichweite: Kurze, Betäubungsmodus), Kampfmesser (●●●); (Nahkampfwaffe; Schaden 4; Kritisch 🎯🎯🎯); Reichweite: Nahkampf)



KLAT SER
GEHEIMAGENT

3	3	2	2	4	2
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
3	15	10	-	-	-
ABSORPTION	WUNDENLIMIT	ERSCHÖPFUNGS	VERTEIDIGUNG MP		

Fertigkeiten: Coolness (●●), Täuschung (●●●●), Wahrnehmung (●●●), Nahkampfwaffen (●●●), Widerstandskraft (●●●), Heimlichkeit (●●●), Straßenwissen (●●), Leichte Fernkampfwaffen (●●●).
 Talente: keine
 Sonderfähigkeiten: keine
 Ausrüstung: Handkomlink, 100 ₰
 Waffen: Hold-out-Blasterpistole (●●●) (Fernkampfwaffe [Leicht], Schaden 5, Kritisch 🎯🎯🎯), Reichweite [Kurz], Betäubungs-Einstellung), Kampfmesser (●●●) (Fertigkeit: Nahkampfwaffen, Schaden 4, Kritisch 🎯🎯🎯)



C3-GG-43 [RIVALE]

Ein automatisiertes System im **Mos Shuuta** Energiegenerator aktiviert jeden Tag um 6 Uhr morgens ein Metalltor, das sich öffnet und den Kunden Zugang zu den Ladestationen verschafft. Hinter dem Metalltor befindet sich ein Protokolldroide der die verschiedensten Sprachen der Galaxis beherrscht. Er verfügt über zwei Arme, mit verschiedenen Adaptern, auch zum Aufladen von Blasterpistolen und Droiden. Unter dem Tresen sieht **C3-GG-43** allerdings schockierend aus. Fest mit dem Computernetzwerk des Energie Generators verbunden, hat er keine Beine und einige Kabel und Servomotoren hängen lose über dem, was einmal ein Gonk-Droide war, dessen Form die Basis von **C3-GG-43**'s Fähigkeit darstellt, den Energiefluss durch seinen eigenen Körper sowie durch die verschiedenen Gebäude in **Mos Shuuta** zu steuern.



Werte:

Rasse: Droide

Fertigkeiten: Wissen (Allgemeinbildung) (●●●●●), Wissen (Altes Wissen) (●●●●●), Wissen (Kernwelten) (●●●●●), Wissen (Äußerer Rand) (●●●●●), Wissen (Unterwelt) (●●●●●), Wissen (Xenologie) (●●●●●), Straßenwissen (●●●●●).

Talente: keine

Sonderfähigkeiten: Anorganisch, Unbeweglich

Ausrüstung: Verschieden Energiekabel, Handkomlink

Waffe: keine

C3-GG-43
STATIONSROID

Stärke 2, Gewandtheit 3, Intelligenz 3, List 1, Willenskraft 5, Charisma 3

Absorption 1, Wunden 12, Erschöpfung -, Verteidigung -

Fertigkeiten: Allgemeinbildung (●●●●●), Altes Wissen (●●●●●), Äußerer Rand (●●●●●), Kernwelten (●●●●●), Unterwelt (●●●●●), Xenologie (●●●●●), Straßenwissen (●●●●●).
Talente: keine
Sonderfähigkeiten: Anorganisch, Unbeweglich
Ausrüstung: Verschiedene Energiekabel, Handkomlink
Waffen: keine

HURK [RIVALE]

Der alte **Hurk** ist in **Mos Shuuta** bekannt als ehemaliger, sehr erfolgreicher Gladiator in **Teemo**'s Diensten, bis eines Tages bei einem inszenierten Kampf gegen 10 Geonosianer plötzlich etwas mächtig schief ging und **Hurk** einen Arm verlor. Anstatt dem Alkohol zu verfallen, brachte **Hurk** sein ganzes Geld für eine Armprothese auf und lebt nun in der Bevölkerung, die er einst unterhalten hat. Seine kleine Wohnung befindet sich direkt an eine der Hauptverkehrsstraßen nahe dem Marktplatz von **Mos Shuuta**. **Hurks** sitzt meist draußen im Schatten und es ist immer ein Platz auf seiner Bank frei, für jemanden, der seine Geschichten hören möchte. **Hurk** beobachtet die herumlaufenden Kinder, wie sie Kämpfe spielen und versucht zu analysieren, wer von ihnen zu einem wahren Krieger heranwachsen wird und bietet ihnen an, ihre Kämpfe noch realistischer zu gestalten.

HURK
EHEMALIGER GLADIATOR

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

Absorption 4, Wunden 14, Erschöpfung 12, Verteidigung -

Fertigkeiten: Einschüchtern (●●●●●), Coolness (●●●●●), Handgemenge (●●●●●), Wahrnehmung (●●●●●), Überleben (●●●●●), Widerstandskraft (●●●●●), Nahkampfwaffen (●●●●●).
Talente: keine
Sonderfähigkeiten: keine
Ausrüstung: Kybernetischer Arm, 1 Stimpack
Waffen: Vibromesser (●●●●●) (Fertigkeit: Nahkampfwaffen; Schaden 1; Kritisch ●●); Durchbohrend 1), Schlagring (●●●●●) (Fertigkeit: Nahkampfwaffen; Schaden 5; Kritisch ●●●●●); Desorientierend 3).

Werte:

Rasse: Mensch (m)

Fertigkeiten: Einschüchtern (●●●●●), Coolness (●●●●●), Handgemenge (●●●●●), Wahrnehmung (●●●●●), Überleben (●●●●●), Widerstandskraft (●●●●●), Nahkampfwaffen (●●●●●).

Talente: keine

Sonderfähigkeiten: Kybernetischer Arm 1, Stimpack

Ausrüstung: Verschieden Energiekabel, Handkomlink

Waffe: Vibromesser (●●●●●); (Nahkampfwaffe; Schaden 3; Kritisch ●●); Reichweite: Nahkampf; Durchbohrend 2, Tödlich 1), Schlagring (●●●●●); (Nahkampfwaffe; Schaden 5; Kritisch ●●●●●); Desorientierend 3).



TARS VULNRICK [RIVALE]



Werte:

Rasse: Rodianer (m)

Fertigkeiten: Charme (●●), Coolness (●●●),
Einschüchterung (●●●◆◆), Täuschung (●●●●◆),
Überleben (●●●◆), Wahrnehmung (●●●◆),
Wissen (Altes Wissen) (●●●).

Talente: Fahrtenleser 1

Sonderfähigkeiten: keine

Ausrüstung: Großer Einsiedlermantel, Fusionslaterne, Zelt,
Rucksack, Macrofernglas, 5 Verpflegungspakete, Jagdbrille

Waffe: Schwere Blasterpistole (◆◆◆◆) (Leichte Fernkampf-
waffen; Schaden 7; Kritisch ○○○○; Reichweite: Mittlere, Betäu-
bungsmodus)



TARS VULNRICK
ENTDECKER

3	3	2	3	2	2
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION	WUNDEN	ERSCHÖPFUNG	VERTEIDIGUNG		
5	15	13	-	-	-

Fertigkeiten: Charme (●●), Coolness (●●●),
Einschüchterung (●●●◆◆), Täuschung (●●●●◆), Überleben (●●●◆),
Wahrnehmung (●●●◆), Wissen (Altes Wissen) (●●●).
Talente: Fahrtenleser 1
Sonderfähigkeiten: keine
Ausrüstung: Großer Einsiedlermantel, Fusionslaterne, Zelt, Rucksack,
Macrofernglas, 5 Verpflegungspakete, Jagdbrille
Waffen: Schwere Blasterpistole (◆◆◆◆) (Fernkampf-
waffen; Schaden 7; Kritisch ○○○○; Reichweite [Mittel]; Betäubungs-Einstellung)

CHARAKTERE AUF TATOOINE

Weitere Charaktere, welche mit den Spieler-Charakteren zusammen treffen können. Ob nun Auftraggeber oder deren Handlanger. Ort und Zeit einer Begegnung sind abhängig von der Spielsituation.

BARGOS DER HUTTE [NEMESIS]

Kennt man einen Hutten, kennt man alle. Eine Spezies, welche nur auf ihren persönlichen Vorteil bedacht ist. Nach einer Bitte von **Jabba dem Hutten**, hat er sich der Abenteurer angenommen und lässt sie einige seiner Angelegenheiten erledigen. Er kann sehr überzeugend sein, wenn er möchte und ist wie üblich, über eine Reduzierung seines Profits selten erfreut.



BARGOS DER HUTTE
ERZFEIND

6 STÄRKE 1 GEWANDTHEIT 4 INTELLIGENZ 6 LIST 5 WILLENSKRAFT 3 CHARISMA

10 ABSORPTION 30 WUNDEN 20 ERSCHÖPFUNG 0 0 VERTEIDIGUNG

Fertigkeiten: Athletik (●●●●), Charme (●●●●), Coolness (●●●●), Disziplin (●●●●), Einschüchterung (●●●●), Führungsqualität (●●●●), Leichte Fernkampf- waffen (●●), Nahkampf- waffen (●●●●), Täuschung (●●●●), Verhandeln (●●●●), Widerstandskraft (●●●●), Wissen (Äußerer Rand) (●●●●), Wissen (Unterwelt) (●●●●).

Talente: Sicheres Auftreten 2, Zäh wie Leder 3, Nicht auf den Kopf gefallen 3, Entschlossenheit 2

Sonderfähigkeiten: Ungelenk, Schwerfellig

Ausrüstung: keine

Waffen: Schwere Blasterpistole (●●) (Fernkampf- waffe [Leicht], Schaden 8, Kritisch ●●●, Reichweite [Mittel], Betäubungs- Einstellung, nur für Hutten geeignet)

6 STÄRKE 1 GEWANDTHEIT 4 INTELLIGENZ 6 LIST 5 WILLENSKRAFT 3 CHARISMA

10 ABSORPTION 30 WUNDEN 20 ERSCHÖPFUNG 0 0 VERTEIDIGUNG

Werte:

Rasse: Hutte

Fertigkeiten: Athletik (●●●●), Charme (●●●●), Coolness (●●●●), Disziplin (●●●●), Einschüchterung (●●●●), Führungsqualität (●●●●), Leichte Fernkampf- waffen (●●), Nahkampf- waffen (●●●●), Täuschung (●●●●), Verhandeln (●●●●), Widerstandskraft (●●●●), Wissen (Äußerer Rand) (●●●●), Wissen (Unterwelt) (●●●●).

Talente: Sicheres Auftreten 2, Zäh wie Leder 3, Nicht auf den Kopf gefallen 3, Entschlossenheit 2

Sonderfähigkeiten: Ungelenk, Schwerfellig

Ausrüstung: keine

Waffe: Schwere Blasterpistole (●●) (Leichte Fernkampf- waffen; Schaden 8; Kritisch ●●●); Reichweite: Mittlere, Betäubungsmodus, nur für Hutten geeignet)

C3-P9 [RIVALE]

Der persönliche Protokoll- droid von Barga der Hutte. Er erledigt seine Angelegenheiten, welche persönlich übergeben werden sollen. Er nimmt es mit der typischen Gelassenheit eines Droiden, dessen Speicher regelmäßig gelöscht wird.

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

3 ABSORPTION 10 WUNDEN 0 0 VERTEIDIGUNG

Werte:

Rasse: Droid

Fertigkeiten: Charme (●●), Computertechnik (●●●), Verhandeln (●●), Wahrnehmung (●), Wissen (Allgemeinbildung) (●●●), Wissen (Xenologie) (●●●).

Talente: keine

Sonderfähigkeiten: Droid, Protokoll und Etikette

Ausrüstung: keine

Waffe: keine



C3-P9
RIVALE

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

3 ABSORPTION 10 WUNDEN 0 0 VERTEIDIGUNG

Fertigkeiten: Charme (●●), Computertechnik (●●●), Verhandeln (●●), Wahrnehmung (●), Wissen (Allgemeinbildung) (●●●), Wissen (Xenologie) (●●●).

Talente: keine

Sonderfähigkeiten: Droid, Protokoll und Etikette

Ausrüstung: keine

Waffen: keine

GENKO [RIVALE]

Bargos Haushofmeister hört auf den Namen Genko, ein verschlagener Toydarianer mit hellblauer Haut und einem extravaganten Schnurrbart.



Werte:

Rasse: Toydarianer (m)

Fertigkeiten: Täuschung (●●◆), Wachsamkeit (●◆◆),
Wahrnehmung (●◆◆), Wissen (Allgemein) (●●◆◆),
Wissen (Äußerer Rand) (●●◆◆),
Wissen (Kernwelten) (●●◆◆),
Wissen (Unterwelt) (●●◆◆). Wissen (Xenologie) (●●◆◆).

Talente: Handel und Wandel

Sonderfähigkeiten: Fliegen und Machtresistent

Ausrüstung: Handkomlink, Verschlüsseltes Datapad

Waffe: Hold-out-Blasterpistole (◆◆)(Leichte Fernkampf-
waffen; Schaden 5; Kritisch ●●●●; Reichweite: Kurze, Betäu-
bungsmodus)

GENKO
RIVALE

2	2	4	3	3	3
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION 2		WUNDEN MIT 10		VERTEIDIGUNG - -	

Fertigkeiten: Täuschung (●●◆),
Wachsamkeit (●◆◆),
Wahrnehmung (●◆◆),
Wissen (alle) (●●◆◆),
Talente: Handel und Wandel
Sonderfähigkeiten: Fliegen, Macht-
resistent

Ausrüstung: Handkomlink,
Verschlüsseltes Datapad
Waffen: Hold-Out-Blasterpistole
(Leicht);
Schaden 5; Kritisch ●●●●;
Reichweite [Kurz]; Betäubungs-
Einstellung



KREATUREN VON MOS SHUUTA

EOPIE [RIVALE]

Eopies sind schwerfällig aber erstaunlich starke und Widerstandsfähige Tiere die auf ihrer Heimatwelt **Tatooine** als Reit- und Arbeitstiere genutzt werden. Eopies sind intelligente Kreaturen mit einem eckigen Gang und einem starken Eigengeruch. Trotz ihrer störrischen Natur eignen sich Eopies ausgezeichnet als Lasttiere, die in der Lage sind weit mehr zu tragen, als ihre schlaksige Erscheinung vermuten lässt. Sie sind hervorragend auf die Bedingungen der Wüste angepasst und in der Lage, mehrere Tage ohne Wasser auszukommen.



Werte:

Rasse: Eopie

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

Talente: keine

Sonderfähigkeiten: Silhouette 2, Sturheit 1, Sandläufer, Lasttier 5

Ausrüstung: keine

Waffe: Huftritt (◆◆◆) (Handgemenge; Schaden 5; Kritisch ○○○○○○○○); Reichweite: Nahkampf, Niederwerfen)



EOPIE
RIVALE

3	2	1	1	2	1
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
5	14	-	-	-	-

Fertigkeiten: Widerstandskraft (●●●◆), Überleben (●◆)
Talente: keine
Sonderfähigkeiten: Silhouette 2, Sturheit 1, Sandläufer, Lasttier 5
Ausrüstung: keine
Waffen: Huftritt (◆◆◆) (Fertigkeit: Handgemenge; Schaden 5; Kritisch ○○○○○○○○); Reichweite: [Nahkampf]; Niederwerfen)

TAURÜCKEN (DEWBACK) [RIVALE]

Diese kaltblütigen Reptilien durchstreifen die Wüste in kleinen Gruppen. Nachts kauern sie sich zusammen um sich gegenseitig zu wärmen, während sie sich morgens im Sonnenlicht der morgendlichen Doppelsonne aalen. Der Name Taurücken geht auf ihr morgendliches Ritual zurück, sich gegenseitig die über Nacht angesammelte Feuchtigkeit vom Rücken zu schlecken. Leicht zu zähmen sind Taurücken zuverlässiger für Expeditionen als Landleiter.



TAURÜCKEN
RIVALE

5	2	1	1	1	1
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
5	18	-	1	1	1

Fertigkeiten: Handgemenge (●●●◆◆), Widerstandskraft (●◆)
Talente: keine
Sonderfähigkeiten: Silhouette 2, Zahn 1, Sandläufer
Ausrüstung: keine
Waffen: Zähne (●●●◆◆) (Fertigkeit: Handgemenge; Schaden 7; Kritisch ○○○○○○○○); Reichweite: Nahkampf, Durchbohrend 2)



Werte:

Rasse: Taurücken (Dewback)

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

Talente: keine

Sonderfähigkeiten: Silhouette 2, Zahn 1, Sandläufer

Ausrüstung: keine

Waffe: Zähne (●●●◆◆) (Handgemenge; Schaden 7; Kritisch ○○○○○○○○); Reichweite: Nahkampf, Durchbohrend 2)

BANTHA [RIVALE]

Diese Hochanpassungsfähige Spezies ist eine der am weitesten verbreiteten Herdentierart der Galaxis. Sie leben entweder in freier Wildbahn oder werden als zahme Nutztiere im Ackerbau oder Fleischlieferant gehalten. Banthas haben die Fähigkeit, mit einer für ihre Größe winzigen Menge an Nahrung und Wasser in den unwirtlichsten Gegenden zu überleben. Außerdem speichern sie überschüssige Nahrung und Flüssigkeit in natürlichen Ablagerungen in ihrem Körper. Es ist nicht ungewöhnlich, dass eine Banthaherde eine Fläche abgrast, wochenlang durch die Wildnis streift und letztlich wieder zur ursprünglichen Fläche zurückkehrt um die nachgewachsene Vegetation abzugrasen. Banthas sind mehrere Meter hohe Vierbeiner mit dickem, zotteligem Fell und gebogenen Hörnern, die hart sind wie Durastahl und von ihnen zur Verteidigung als Waffen eingesetzt werden. Da sie in der Lage sind ein Vielfaches ihres eigenen Körpergewichts zu tragen, werden sie gerne von Sandleuten als Reit und Zugtiere verwendet.



BANTHA
RIVALE

5	1	1	1	1	1
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION	WUNDEN	ERSCHÖPFUNG	VERTEIDIGUNG		
10	26	-	-	-	-

Fertigkeiten: Handgemenge (●◆◆◆◆), Widerstandskraft (●◆◆◆◆).
Talente: keine
Sonderfähigkeiten: Silhouette 3, Zahn 1, Geeignetes Reittier 1, Lasttier 10.
Ausrüstung: keine
Waffen: Hörner (◆◆◆◆◆) (Fertigkeiten Handgemenge; Schaden 10; Kritisch ○○○○○); Reichweite: Nahkampf, Niederwerfen

5	1	1	1	1	1
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION	WUNDEN	ERSCHÖPFUNG	VERTEIDIGUNG		
10	26	-	-	-	-

Werte:

Rasse: Bantha

Fertigkeiten: Handgemenge (●◆◆◆◆),

Widerstandskraft (●◆◆◆◆).

Talente: keine

Sonderfähigkeiten: Silhouette 3, Zahn 1, Geeignetes Reittier, Lasttier 10

Ausrüstung: keine

Waffe: Hörner (●◆◆◆◆) (Handgemenge; Schaden 10; Kritisch ○○○○○); Reichweite: Nahkampf, Niederwerfen

WOMPRATTE [RIVALE]

Diese großen Nagetiere gehören zu den einheimischen Tierarten auf **Tatooine**. Sie leben üblicherweise in den schattigen Schluchten der ausgedehnten Wüsten. Gewöhnlich werden sie

in etwa so groß wie ein MSE-Droide, allerdings gibt es Mutationen die sogar die Größe eines Astromechs erreichen. Wompratzen leben für gewöhnlich im Rudel und ernähren sich hauptsächlich von Aas, Müll und allem, was sie erwischen können. Sie suchen sich auch gelegentlich schwache Vertreter einiger Spezies, etwa ein geschwächtes Bantha heraus und überwältigen es mit ihrer zahlenmäßigen Überlegenheit.

3	4	1	3	1	1
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION	WUNDEN	ERSCHÖPFUNG	VERTEIDIGUNG		
2	6	-	-	-	-

Werte:

Rasse: Bantha

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

Widerstandskraft (●◆◆◆◆), Überleben (●◆◆◆◆).

Talente: keine

Sonderfähigkeiten: keine

Ausrüstung: keine

Waffe: Zähne (●◆◆◆◆) (Handgemenge; Schaden 5; Kritisch ○○○○○); Reichweite: Nahkampf, Durchbohren 2)



WOMPRATTE
RIVALE

3	4	1	3	1	1
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION	WUNDEN	ERSCHÖPFUNG	VERTEIDIGUNG		
2	6	-	-	-	-

Fertigkeiten: Widerstandskraft (●◆◆◆◆), Heimlichkeit (●◆◆◆◆), Überleben (●◆◆◆◆), Handgemenge (●◆◆◆◆).
Talente: keine
Sonderfähigkeiten: keine
Ausrüstung: keine
Waffen: Zähne (●◆◆◆◆) (Fertigkeit: Handgemenge; Schaden 5; Kritisch ○○○○○); Reichweite: Nahkampf, Durchbohren 2)

ZUSÄTZLICHES KARTENMATERIAL VON MOS SHUUTA

TEEMOS PALAST



KAYT FANG

Das Schiff steht in einer der zwei Hangarbuchten. Am Ende ist es nur bedingt wichtig, da die Gegebenheiten des Ortes gleich sind und beide Hangars vom Aufbau identisch sind. Natürlich ist die Lage der Hangarbuch von einer möglichen Wichtigkeit, die aber der Spielleiter selber entscheiden kann. Sonst gelten die Vorgaben aus dem Einstegerset.



STAR WARS AM RANDE DES IMPERIUMS

ROLLENSPIEL

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

Es gibt viele Orte, an denen ein Abenteuer beginnen kann. Für den Einstieg und ein noch besseren Eindruck über den Ort, ist die erweiterte Beschreibung von Mos Shuuta eine gute Option. Dabei ist natürlich jedem Spielleiter es selbst überlassen, was er davon verwendet. Dieses Material ist von BlindGeekUK und wurde übersetzt von Phillip Hermle und Norcon.

Design by Turamarth