

STAR WARS[®]
AM RANDE DES
IMPERIUMS
EINSTEIGERSET

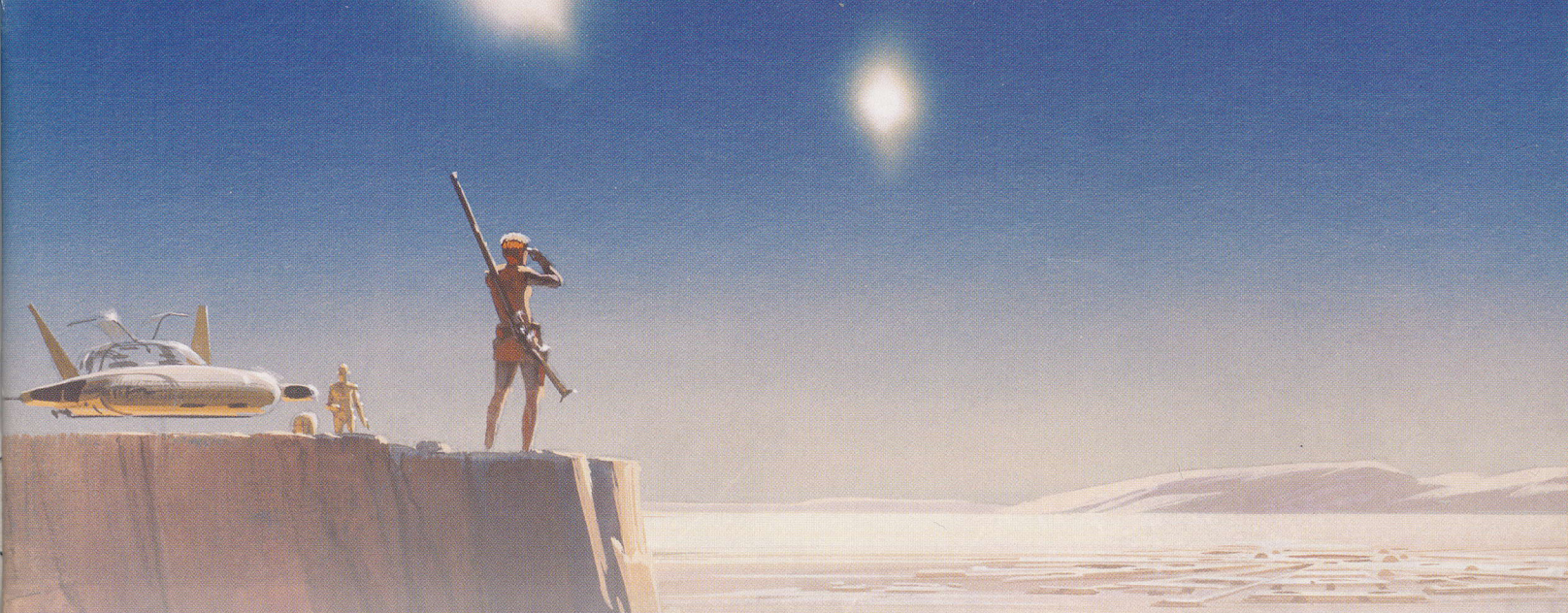


LIES DIES ALS ZWEITES



ABENTEUERHEFT

STAR WARS[®]
ROLLENSPIEL



WILLKOMMEN ZUM EINSTEIGERSET VON STAR WARS!

Wir laden dich ein auf eine spannende Reise ins *Star Wars*-Universum, bewaffnet mit scharfem Verstand und einer treuen Blasterpistole, kannst du dem Imperium und dem organisierten Verbrechen stets einen Schritt voraus sein. Das *Star Wars: AM RANDE DES IMPERIUMS EINSTEIGERSET* ist ein Rollenspiel, bei dem man in die Rolle eines Charakters im *Star Wars*-Universum schlüpft und aufregende Abenteuer erlebt. Das *Star Wars: AM RANDE DES IMPERIUMS EINSTEIGERSET* eignet sich besonders gut dazu, sich mit der faszinierenden Welt der Rollenspiele erstmals vertraut zu machen.

WAS IST EIN ROLLENSPIEL?

Rollenspiele sind gemeinsames Geschichtenerzählen. Jeder Spieler übernimmt die Rolle eines Charakters in einer fiktiven Welt – in diesem Fall dem *Star Wars*-Universum. Gemeinsam erzählen die Spieler eine Geschichte, in der ihre Charaktere zusammenarbeiten, um Herausforderungen zu meistern, gefährliche Feinde zu besiegen und nebenbei auch ein bisschen Gewinn einzustreichen. Damit der Ausgang der Geschichte nicht schon von Anfang an feststeht, benutzt man spezielle Würfel, um Zufallselemente zu schaffen. Jeder Charakter verfügt über bestimmte Fähigkeiten, Stärken und Schwächen, die durch Regelmechanismen definiert werden. Die Würfel entscheiden darüber, ob das Vorhaben eines Charakters gelingt oder scheitert.

VOR SPIELBEGINN

Das *Star Wars: AM RANDE DES IMPERIUMS EINSTEIGERSET* ist für drei bis fünf Spieler konzipiert. Es enthält alles Notwendige,

um sofort in die Spielwelt einzutauchen. Bevor es losgehen kann, müssen jedoch noch ein paar Rollen verteilt werden.

EIN SPIELER IST DER SPIELLEITER.

Der Spielleiter, oder SL, dient als Schiedsrichter und Erzähler. Seine Aufgabe ist es, den anderen Spielern eine spannende, interessante Ausgangssituation zu beschreiben und zu bestimmen, wie die Geschichte weitergeht, wenn die Spieler auf diese Situation reagieren. Außerdem übernimmt der SL die Rolle aller Charaktere, die nicht von einem der anderen Spieler gespielt werden. Vom Spielleiter kontrollierte Charaktere heißen Nicht-Spielercharaktere oder NSCs. SLs können eigene Geschichten erfinden oder vorgefertigte Abenteuer verwenden, zum Beispiel jenes in diesem Heft.

Der Spielleiter behält dieses Heft stets vor sich. Darin finden sich alle Informationen, die er braucht, um ein spannendes und unterhaltsames Spiel zu leiten.

DIE ANDEREN SPIELER SIND HELDENSPIELER.

Jeder der anderen zwei bis vier Spieler übernimmt die Rolle eines bestimmten Charakters im *Star Wars*-Universum. In diesem Set sind vier vorgefertigte Helden-Charaktere enthalten. Jeder Heldenspieler sucht sich eine der Charaktermappen aus und legt sie vor sich. Darin werden nicht nur Persönlichkeit und Fähigkeiten des gewählten Charakters beschrieben, sondern auch wichtige Spielregeln erklärt. Während des Spiels entscheidet der Heldenspieler, was sein Charakter tut und sagt bzw. wie er auf eine bestimmte Situation reagiert. Die Würfel entscheiden dann darüber, ob seine Aktion gelingt oder nicht. Von Heldenspielern kontrollierte Charaktere heißen Spielercharaktere oder SCs.

NUR FÜR DEN SPIELLEITER!

HELDENSPIELER WÄHLEN JE EINE CHARAKTERMAPPEN UND ÜBERGEBEN DIESES HEFT DEM SPIELLEITER.

Dieses Heft sollte nur vom Spielleiter gelesen werden, da es alle Geheimnisse und überraschenden Wendungen des Abenteuers enthält. Wer trotzdem weiterliest, verdirbt sich nur selbst den Spaß.





BEGEGNUNG 7: AUF UND DAVON!


Bei dieser Begegnung bemannen die SCs verschiedene Stationen an Bord der *Krayt Fang* und fliegen in Sicherheit. Bevor sie jedoch den Orbit des Planeten verlassen und in den Hyperraum springen können, werden sie von feindlichen Jägern abgefangen.

Vor dem Start muss jeder SC eine Station wählen, die er bemannen will. Ein SC (wahrscheinlich Pash) übernimmt den Pilotensessel im Cockpit. Zwei andere können die Lasergeschütztürme an der Ober- (dorsal) und Unterseite (ventral) des Schiffs bemannen (wahrscheinlich Oskara und Lowhrick). Der vierte SC (wahrscheinlich 41-VEX) übernimmt den Maschinenraum.

Wenn sich die SCs an dieser Stelle zu viel Zeit lassen oder nicht entscheiden können, wer welche Station bemannen soll, kannst du eine Einheit Sturmtruppen in die Hangarbuchung marschieren und ein großes Standgeschütz auf die *Krayt Fang* richten lassen. Höchste Zeit für den Abflug!

DER HYPERMATERIE-REAKTOR-ZÜNDER

Aufmerksamen SCs wird kaum entgangen sein, dass sie vor dem Abflug noch einen Hypermaterie-Reaktor-Zünder (HMRZ) installieren müssen. Jetzt fehlt ihnen dazu wahrscheinlich die Zeit, aber dafür gibt es später die Aktion „HMRZ installieren“ in der Liste der Raumschiffaktionen und -manöver.

Für den Start wird der HMRZ nicht benötigt. Wenn die SCs sich danach erkundigen, kannst du ihnen über eine einfache  **Wissensprobe** mitteilen, dass der HMRZ nur für den Sprung in den Hyperraum, nicht aber für das Verlassen der Atmosphäre notwendig ist.

BEI WENIGER ALS VIER SCs

Wenn weniger als vier SCs mitspielen, kann nicht jede Station bemannt werden. Fehlt es an Bordschützen, solltest du die Anzahl der verfolgenden TIE-Fighter um zwei reduzieren (sodass die SCs nur von einem Geschwader verfolgt werden). Hat die Gruppe keinen Schiffsingenieur, gehe einfach davon aus, dass der HMRZ installiert wurde und die Gruppe in 6 Runden fliehen kann. Ohne einen Piloten kann das Schiff nicht fliegen.

Sobald die SCs in Position sind, können sie die Startsequenz der *Krayt Fang* einleiten und sich in den Himmel über Mos Shuuta erheben (dafür muss nicht gewürfelt werden). Lies folgenden Text laut vor oder fasse ihn in eigenen Worten zusammen.

Die Maschinen der *Krayt Fang* beginnen zu donnern, und langsam erhebt sich das Schiff vom Boden, gleitet durch die Tore der Hangarbuchung und in den gleißenden Himmel über Tatooine. Mos Shuuta wird kleiner und kleiner, als ihr über dem Dünenmeer an Höhe gewinnt und schnurstracks auf den Weltraum zusteuert.

Mit einem Mal erklingen Alarmsirenen! Gerade habt ihr die Atmosphäre des Planeten hinter euch gelassen, da erscheinen auf euren Sensoren mehrere kugelförmige Raumjäger mit achteckigen Tragflächen: TIE-Fighter. Ihr charakteristisches Kreischen ertönt, als sie auf Abfangkurs gehen und eine gleißende Salve ihrer Laserkanonen auf die *Krayt Fang* niederprasselt. Ein Beben geht durch das Schiff, und aus einer Konsole im Cockpit sprühen Funken. Noch habt ihr die Anziehungskraft des Planeten nicht überwunden, und ohne den Hypermaterie-Reaktor-Zünder könnt ihr den Sprung durch die Lichtmauer ohnehin nicht machen. Also müsst ihr zuerst diese TIE-Fighter loswerden.

FORTSETZUNG VON BEGEGNUNG 7 AUF DER NÄCHSTEN SEITE

EPILOG: DER LOHN DER MÜHEN

Das Abenteuer endet, sobald die SCs mit ihrem gestohlenen Schiff in den Hyperraum springen. Doch ihre Saga im *Star Wars*-Universum hat gerade erst begonnen.

CREDITS UND BEUTE

Meistens enden Abenteuer damit, dass die SCs bezahlt werden. Möglicherweise kassieren sie ein Kopfgeld oder sie erhalten eine Belohnung für das Abliefern einer wertvollen Ladung oder für das Wiederbeschaffen eines gestohlenen kostbaren Relikts. Finanzielle Belohnungen können sehr motivierend sein, vor allem, wenn man am Rande des *Star Wars*-Universums lebt. Es gibt aber auch andere Formen der Belohnung, wie in diesem Abenteuer deutlich wird, und ein neues Raumschiff gehört dabei sicherlich zu den aufregendsten. Jetzt, da die SCs ihren eigenen YT-1300 Frachter besitzen, können sie fliegen, wohin sie wollen. Sie haben nicht nur eine mobile Einsatzbasis, sondern sind auch bestens für Schmuggel, Raumschlachten und andere Abenteuer ausgestattet.

Außerdem können die SCs bei einer gründlichen Durchsuchung der Laderäume noch mehr Credits und wertvolle Fracht entdecken. Einige dieser Frachtgüter können als Aufhänger für neue Abenteuer dienen, andere sind einfach nützliche Ausrüstungsgegenstände oder wertvolle Handelsware.

In jedem Fall sollten die SCs Bargeld im Wert von 1000 Credits pro SC an Bord des Schiffs finden.

ERFAHRUNGSPUNKTE

Darüber hinaus ist es üblich, die SCs am Ende einer Spielsitzung mit Erfahrungspunkten zu belohnen, damit sie sich

neue Fertigkeiten und Talente kaufen bzw. bestehende Fertigkeiten verbessern können. Die Heldenspieler können nun die letzte Seite ihrer Charaktermappen aufschlagen, wo erklärt wird, wie man Erfahrungspunkte ausgibt. Nicht vergessen: Alle Änderungen werden vom alten Charakterbogen auf den neuen übertragen. Im Normalfall bekommt jeder SC am Ende eines Abenteuers 15 Erfahrungspunkte. Wenn wichtige Meilensteine erreicht wurden oder besonders gut gespielt wurde, kann man auch etwas mehr geben. Für den erfolgreichen Abschluss dieses Abenteuers empfehlen wir 10 Erfahrungspunkte auszuteilen. Zusammen mit den 10 Erfahrungspunkten, die bereits im Zwischenspiel vergeben wurden, hat nun jeder SC 20 Erfahrungspunkte gewonnen, eine angemessene Belohnung dafür, dass sie ihr erstes eigenes Raumschiff erbeutet haben.

ERFAHRUNGSPUNKTE VERGEBEN

Du solltest am Ende jeder Spielsitzung Erfahrungspunkte vergeben. Bei einer normalen Spielsitzung mit zwei bis drei größeren und einer Handvoll kleineren Begegnungen sind 10 EP für jeden Charakter angemessen. Wurde ein größerer Meilenstein erreicht oder ein Zweig einer langfristigen Handlung abgeschlossen, kannst du 5 weitere EP vergeben. Außerdem kannst du für gutes Rollenspiel und besonderen Einfallsreichtum den einen oder anderen Extrapunkt verteilen.

Dabei solltest du den Heldenspielern stets offenlegen, wofür sie EP bekommen haben. Sie könnten beispielsweise 5 EP dafür bekommen, dass sie einem Kopfgeldjäger entwischt sind, und 5 weitere EP dafür, dass sie die Fracht sicher bei ihrem Auftraggeber abgeliefert haben. Auch Extrapunkte solltest du stets begründen, damit die Spieler wissen, was sie in Zukunft tun müssen, um ihren Standard zu halten.

WEITERE ABENTEUERIDEEN

Teemo dem Hutt sind die SCs zunächst einmal entkommen und haben nun ihr eigenes Raumschiff, mit dem sie die ganze Galaxis bereisen können. Doch wer kann sich schon für ein Ziel entscheiden, wenn ihm eine ganze Galaxis offensteht? Abenteuer gibt es überall, aber manchmal brauchen die SCs einen kleinen Wegweiser, damit sie diese auch finden.

Die *Krayt Fang* selbst kann voller Abenteuer stecken. Jeder Gegenstand und jede Person an Bord kann der Beginn eines neuen Abenteuers sein. Vielleicht sitzt in der Arrestzelle ein Gefangener, auf den ein Kopfgeld ausgesetzt ist – und ein anderer Kopfgeldjäger ist ihm bereits auf der Spur. Vielleicht ist ein seltsames, außerirdisches Gerät im Frachtraum verstaut. Mitten im Flug könnte es sich selbst aktivieren und das Schiff auf einer unerforschten Welt zum Absturz bringen. Selbst etwas so Triviales wie ein Frachtraum voller illegaler Drogen könnte der Aufhänger für ein Abenteuer sein. Was werden die SCs damit tun? Wohin bringen sie die Fracht, und wie verkaufen sie sie, ohne dass die Behörden aufmerksam werden? Vielleicht ist das Schiff auch so schweren beschädigt worden, dass zuallererst ein Reparaturdock angesteuert werden muss.

Wenn Trex überlebt hat (oder im Raumhafen zum Sterben zurückgelassen wurde – Trandoshaner sind bekanntermaßen schwer zu töten), macht er wahrscheinlich Jagd auf die SCs und dürstet nach Rache. Vielleicht wundern sich die SCs, wie er sie in jedem Hafen immer wieder aufspürt, bis sie schließlich einen Spezialisten an Bord holen, der dort einen versteckten Peilsender findet.

Auch Teemo der Hutt hat mit den SCs noch eine Rechnung zu begleichen und könnte ihnen ein ganzes Kanonenboot voller Kopfgeldjäger auf den Hals hetzen. Den Anführer der Bande zu finden und ihn dazu zu bringen, den Vertrag mit Teemo zu brechen, ist sicherlich kein leichtes Unterfangen, doch immer noch besser, als ein Leben lang auf der Flucht zu sein.

Vielleicht wollen die SCs auch noch einmal nach Mos Shuuta zurückkehren, um ihre Schulden bei Teemo dem Hutt zu begleichen oder Rache an ihm zu üben. Es könnte auch sein, dass ein anderer Auftrag sie nach Mos Shuuta führt und sie unerkannt bleiben müssen. In jedem Fall enthält dieses Heft nützliche Informationen für alle weiteren Aufenthalte in der Wüstenstadt.

CREDITS

AUTOREN UND ENTWICKLER DES EINSTEIGERSETS

Daniel Lovat Clark mit Chris Gerber

BASIEREND AUF

Star Wars: AM RANDE DES IMPERIUMS: DAS ROLLENSPIEL
von Jay Little mit Sam Stewart,
Andrew Fischer und Tim Flanders

PRODUZENT

Chris Gerber

REDAKTION UND LEKTORAT

David Johnson und Jay Little
mit Andrew Fischer und Sam Stewart

GRAFIKDESIGN

EDGE Studio, David Ardila und Chris Beck mit Shaun Boyke,
Taylor Ingarsson, Brian Schomburg und Michael Silsby

SCHACHTELLILLUSTRATION

J.P. Targete

SONSTIGE ILLUSTRATIONEN

Even Amundsen, Jacob Atienza, Tiziano Baracchi, Ryan Barger, Matt Bradbury, Caravan Studio, Sidharth Chaturvedi, Alexandre Dainche, Christina Davis, Sacha Diener, Fine Molds, Tony Foti, Ian Fullwood, Clark Huggins, Jeff Lee Johnson, Adam Lane, Ralph McQuarrie, Mark Molnar, Jacob Murray, David Nash, Mike Nash, Andrew Olson, R.J. Palmer, Anthony Palumbo, Aaron Panagos, Jim Pavelec, Francisco Rico, Alexandru Sabo, Nicholas Stohlman, Chase Toole, Alex Tooth, Magali Villeneuve, Stephen Youll, Timothy Ben Zweifel sowie das Bilderarchiv von Lucasfilm

MANAGING ART DIRECTOR

Andrew Navaro

KÜNSTLERISCHE LEITUNG

Zoë Robinson

PRODUKTIONSMANAGEMENT

Eric Knight

LIZENZ- UND ENTWICKLUNGSKOORDINATION

Deb Beck

AUSFÜHRENDER SPIELDESIGNER

Corey Konieczka

AUSFÜHRENDER PRODUZENT

Michael Hurley

HERAUSGEBER

Christian T. Petersen

TESTSPIELER

Chris Beck, Deb Beck, Bryan Bornmueller, John Britton, Emily Callan, Andy Christensen, Rene "Wafflefry" DeDon, Matt Devries, Jo Duncan, Michael Gernes, Nick Glover, Patrick John Haggerty, Eric "Smuggins" Hanson, Tim Huckelbery, Brian "Bajanator" Johnson, Kalar Komarec, Rob Kouba, Dustin Kuntz, Caitlin Ledbetter, Joyce Ledbetter, Michael "Memmoth" Ledbetter, Michelle "Minniyar" Ledbetter, Lukas Litzsinger, Jason McCord, Carl Meyer, Nate Miller, Mercedes Opheim, Zoë Robinson, Adam Sadler, Bryan Sanchez, Gabriella Sanchez, Brian Schomburg, Amy "Hannah Shot First" Stomberg, Jeremy Stomberg, Dominic Tauer, Zach Tewalthomas, James Voelker, Jason Walden, John Wheeler

MITARBEITER DEUTSCHE AUSGABE

ÜBERSETZUNG

Susanne Kraft

LEKTORAT

Marcus Lange, Stefan Barthel und Dennis Mohra

KORREKTORAT

Florian Don-Schauen und Heiko Eller

GRAFISCHE BEARBEITUNG UND LAYOUT

Marina Fahrenbach

PRODUKTIONSMANAGEMENT

Heiko Eller

UNTER MITARBEIT VON

Carsten-Dirk Jost, Yvonne Distelkämper,
Tim Leuftink und Marc Winter

LUCAS LIZENZABTEILUNG

VERLAGSLEITERIN

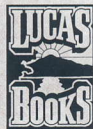
Carol Roeder

CHEFREDAKTEURIN

Jennifer Heddle

ADMINISTRATOR DER KONTINUITÄTSDATENBANK

Leland Chee



FANTASY
FLIGHT
GAMES

Heidelberger
Spieleverlag



starwars.com

Copyright © 2013 by Lucasfilm Ltd. & ® or TM where indicated. All rights reserved. Used under authorization.
Fantasy Flight Games and Fantasy Flight Supply are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc.
The FFG Logo is a registered trademark of Fantasy Flight Publishing, Inc. German Edition published by Heidelberger Spieleverlag.

Print ID: 1713JUL13

Weitere Informationen zur Produktreihe *Star Wars: AM RANDE DES IMPERIUMS*,
kostenlose Downloads sowie Antworten auf Regelfragen findest du online unter:

www.HDS-Fantasy.de



ABENTEUERHEFT
AM RANDE DES IMPERIUMS