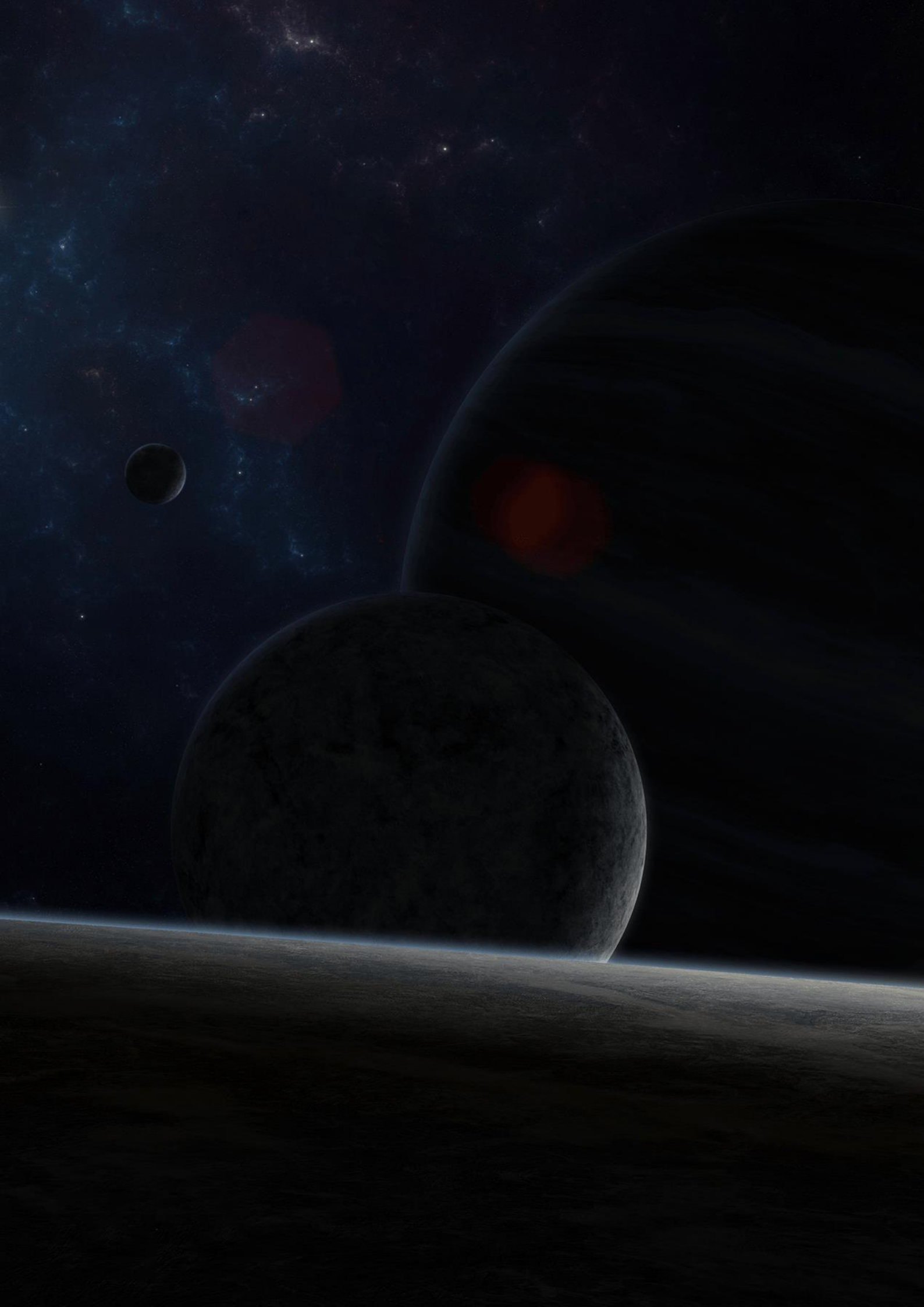


STAR WARS
AM RANDE DES
IMPERIUMS
FLUCHT AUS SMUGGLER'S HOLD



ABENTEUER SKRIPT

**STAR
WARS**
ROLEPLAYING





STAR WARS
**AM RANDE DES
IMPERIUMS**

ROLLENSPIEL



ABENTEUERBUCH

INHALTSVERZEICHNIS

Einleitung	1	Gefängnisausbruch	33
Formatierungshinweise	1	Wege zur Flucht aus Smuggler's Hold	34
Zusammenfassung	2	Persönlichkeiten im Gefängnis	43
Smuggler's Run	3	Der Weg zu Miner's Village	46
Den Auftrag verhandeln	7	Flucht aus Min Palla	49
Mit leeren Händen	10	Die Rückzahlung	50
Die Absturzstelle	12	Zurück zu Skip 1	51
Verfolgung abwehren	15	Lursk aufspüren	52
Blinde Gerechtigkeit	19	Jetzt an Bord gehen	54
Der Tiefpunkt	21	Offenbarungen	55
Willkommen in Smuggler's Hold	22	Explosives Finale	56
Regeln von Smuggler's Hold	23	Nachwirkungen	62
Gefängnis Smuggler's Hold	25	Optionale Regeln für einen Prozess	63
Aufruhr in der Cafeteria	31		

CREDITS

Geschrieben von Fandom Comics
Übersetzung von Norcon
Design und Ergänzung von Norcon
<http://turamarth.de/starwars/forum/>
Version 1.0

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



STAR WARS AM RANDE DES IMPERIUMS

FLUCHT AUS SMUGGLERS HOLD

Versteckt am Rande der Galaxis, weit weg vom mächtigen Griff des Galaktischen Imperiums, bieten Schattenhäfen Schmugglern und Kriminellen, die untertauchen wollen, Zuflucht und Schutz.

Eine Gruppe mutiger Abenteurer, die wenig Geld und viel Ehrgeiz haben, wird von dem mysteriösen Skar'kla-Konsortium kontaktiert, das sich mit ihnen in einem Schattenhafen in Smuggler's Hold treffen möchte, um ein Jobangebot zu besprechen.

Die Raumfahrer fliegen nach Smuggler's Run, in der Hoffnung, dass ihre Probleme bald ein Ende haben...

FLUCHT AUS SMUGGLER'S HOLD

Dieses Modul ist ein eigenständiges Modul, das sich in jede Kampagne einfügen kann. Es beginnt auf einer Raumstation im Smuggler's Run. Dort möchte ein einflussreicher Geschäftsmann einen Auftrag vergeben. Es durchläuft dann drei Hauptabschnitte – die Suche nach einem abgestürzten Frachter und die darauffolgende Gefangennahme durch die Sektor-Ranger. Verurteilung und Inhaftierung in einem Hochsicherheitsgefängnis, sowie die Flucht aus dieser Einrichtung. Suche nach dem Auftraggeber, Aufklärung des Verrats mit den dahinterstehenden Personen und einem Kampf, der in der Station wie auch im Weltraum stattfindet.

FORMATIERUNGSHINWEISE

In diesem Modul werden die Informationen wie folgt aufgeschlüsselt:

SPIELLEITER-NOTIZEN

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

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

VORGELESENER TEXT

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

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

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



KARTENHINWEISE

KARTENNOTIZEN werden hervorgehoben, auf welcher der enthaltenen Karten ein bestimmter Abschnitt abgebildet ist. An dieser Stelle möchte ich betonen, dass die Karten von Peter Thompson sind, der wirklich eine gute Arbeit geleistet hat. Nur auf jenen Karten, auf denen ich mich mit meinem Namen eingetragen habe, wurden auch von mir erstellt. Aus rein optischen Gründen habe ich die Beschriftung entfernt und durch eine eigene ersetzt.

ABENTEUERZUSAMMENFASSUNG

AKT 1 – SMUGGLER'S RUN

In **EPISODE 1** erhalten die Spielcharaktere eine Einladung nach Skip 1 zu kommen, um sich dort mit einem Kontaktmann zu treffen. Dieser eröffnet ihnen ein einfachen Auftrag mit einer anständigen Bezahlung. Ein Frachtschiff hat sich seit einiger Zeit nicht mehr gemeldet und wird vermisst. Die Charaktere sollen zu den zuletzt bekannten Koordinaten reisen, das Schiff suchen und die Fracht bergen. Doch es kommt anders und bevor sie sich versehen, werden sie von der System-Sicherheit gejagt und schlussendlich gestellt.

AKT 2 – DER TIEFPUNKT

Nach ihrer Gefangennahme durch ein Aufgebot von Sektor-Rangern, werden sie vor den Richter gestellt. Dieser verurteilt sie in einer schnellen Verhandlung zu einer sehr harten Haftstrafe ohne viel Aussicht auf Entlassung. In **EPISODE 2** wird den Spielercharakteren bewusst, dass sie Opfer eines hinterhältigen Plans geworden sind und scheinbar in einer wohl angelegte Falle gelaufen sind. Sofort nach der Urteilsverkündung werden sie in das Gefängnis Smuggler's Hold gebracht, das nicht für seine Freundlichkeit bekannt ist. Dort angekommen stellen sie schnell fest, dass sie Entscheidungen treffen müssen, die für sie zum Überleben wichtig sind. Denn im Gefängnis herrschen die Gangs und niemand wird die Charaktere davor schützen können, sollten sie zur Zielscheibe von ihnen werden. Hinzu kommt, dass der Gefängnisleiter, ein Hatch, eine Vorliebe für Schach-Boxen hat und gerne fähige Kämpfer in den Ring steigen lässt. Die Spieler werden sich überlegen müssen, was sie tun wollen, um alle dem zu entkommen. Sie werden einen Fluchtplan entwickeln müssen, wenn sie nicht bis zu ihren Tod in diesem Gefängnis bleiben wollen.

AKT 3 – DIE RÜCKZAHLUNG

In **EPISODE 3** werden die Spielercharaktere hoffentlich erfolgreich dem Gefängnis entflohen sein. Sicher werden sie eine gehörige Portion Wut im Bauch haben und wissen wollen, wer sie verraten hat. Alle Antworten auf diese und noch weitere mögliche Fragen führen nach Skip 1, wo sie ihren Auftrag angenommen und begonnen haben. Doch auch hier werden sie sich gut überlegen müssen, wie sie sich dem Ort nähern wollen. Entweder direkt durch die Vordertür und ohne viel Gehabe oder heimlich und unbeobachtet. Abhängig von ihre Entscheidung, wenn sie an Bord der Station gelangen, werden sie einer entsprechenden Anzahl an internen Sicherheitskräften gegenüber treten müssen. Nach diesem Kampf werden sie sich zum Büro des Administrators aufmachen, wo sie den Auftraggeber vermuten. In dieser finalen Konfrontation werden die Spielercharaktere eine Überraschung erleben, die sich so nicht angekündigt hat. Erneut müssen sie eine schwere Entscheidung treffen, vor dessen Wahl sie gestellt werden.

Abhängig von der Entscheidung der Spielercharaktere, kann der Spielleiter hier das Abenteuer beenden oder weitere Abenteuer in die entsprechende Richtung andeuten.

WOOKIEEPEDIA IST DES SPIELLEITERS BESTER FREUND

Wenn es darum geht mehr Informationen über Charaktere und Orte in diesem Abenteuer herauszufinden, ist es für den Spielleiter eine gute Idee sich auf der Webseite www.starwars.wikia.com (oder auf Deutsch www.jedipedia.de) umzusehen. Neben Artikeln über viele der hier erwähnten Planeten, Städte und Individuen, gibt es dort auch Schiffspläne, Karten für Landebuchten und vieles mehr.

VORWORT

Meistens ist die Gestaltung und nicht die Übersetzung eines Abenteuerbands das Problem. Die passenden Bilder zu den entsprechenden Kapiteln zu finden, welche nicht in anderen Bänden verwendet wurden, war nicht einfach. Besonders **EPISODE 2** verlangte viel Bildbearbeitung ab. Am Ende aber bin ich mit dem Ergebnis zufrieden und ich hoffe, dass das Layout die entsprechende Atmosphäre gut wiedergibt.

Die Anredepronomen in den Texten wurden bewusst so gewählt. Ich bin davon ausgegangen, dass der Spielleiter der Gruppe die Beschreibungen vorliest und nicht einem einzelnen Spieler. Folgernd daraus habe ich nicht eine persönliche Anrede-Form verwendet.

Nun wünsche ich euch aber viel Spaß beim Lesen dieses Abenteuers!

Möge die Macht mit euch sein!
Marco alias Norcon



SMUGGLER'S RUN

„Wenn du nicht mehr weißt wohin, dann kannst du hier hinkommen und nach einer Lösung suchen. Doch glaube nicht, dass die Leute hier nett sind. Der Ort verschlingt dich, wenn du nicht aufpasst.“

- Han Solo, Schmuggler und Captain des Rasenden Falken

STAR WARS

FLUCHT AUS SMUGGLER'S HOLD

Versteckt am Rande der Galaxis, weit weg vom mächtigen Griff des Galaktischen Imperiums, bieten Schattenhäfen Schmugglern und Kriminellen, die untertauchen wollen, Zuflucht und Schutz.

Eine Gruppe mutiger Abenteurer, die wenig Geld und viel Ehrgeiz haben, wird von dem mysteriösen Skar'kla-Konsortium kontaktiert, das sich mit ihnen in einem Schattenhafen in Smuggler's Hold treffen möchte, um ein Jobangebot zu besprechen.

Die Raumfahrer fliegen nach Smuggler's Run, in der Hoffnung, dass ihre Probleme bald ein Ende haben...

EPISODE 1: SMUGGLER'S RUN

Wer ist der Törichtere: der Narr oder der Narr, der ihm folgt?

- Obi-Wan Kenobi, Jedi im Exil

In dieser Episode erhält die Gruppe den Auftrag, ein Schmugglerschiff zu finden, das auf Mon Gazza eine Bruchlandung gemacht hat, und die Ladung zu bergen. Die Dinge laufen schief, als das Schiff zwar weitgehend intakt, aber ohne Besatzung gefunden wird, gerade als die Sektor-Ranger in voller Stärke auftauchen.

DEN AUFTRAG ANNEHMEN

Die Gruppe wurde von Vertretern des berühmten Skar'kla-Konsortiums kontaktiert, um an einem Treffen auf Skip 1 im Smuggler's Run Asteroidenfeld am Rande der Corellianische Schnellstraße teilzunehmen.

Als euer Schiff aus dem Hyperraum austritt, lösen sich die Sternenlinien in schwache Lichtpunkte auf. Dutzende von Mikrometeoriteneinschlägen bombardieren sofort das Schiff. Ein umgerüstetes Kanonenboot aus der Zeit der Klonkriege, das von eurem Skar'kla-Konsortium-Kontakt geschickt wurde, pulverisiert pflichtbewusst Asteroiden an eurer Steuerbordseite, um einen sicheren Anflugvektor zu Skip 1 freizumachen. Alle Arten von Shuttles, Blechkisten und Trampschiffen schlängeln sich durch das Asteroidenfeld von Skip zu Skip.

SMUGGLER'S RUN

Astronavigationsdaten: Smuggler's Run System, Gaulus Sektor, Äußerer Rand-Region
Umlaufzeit: 977 Tage pro Jahr/24 Stunden pro künstlichem Tag
Regierung: keine
Einwohnerzahl: 85.000 (Menschen 45%, Duros 3%, Sullustaner 2%, Andere 50%)
Sprachen: Basic, Huttisch
Terrain: Asteroiden-Labyrinth
Wichtige Städte: Skip 1, Skip 5, Skip 72
Sehenswürdigkeiten/bekannte Orte: Nandressons Palast, Fast-Eddy-Zoll
Wichtigste Exporte: Gewürze, Asyl
Wichtigste Importe: Lebensmittel, Wasser, Luxusgüter, Technologie
Handelsrouten: Corellianische Schnellstraße
Besonderheiten: keine

Hintergrund: Smuggler's Run ist ein Asteroidenfeld am Ende der Corellianische Schnellstraße, das von Schmugglern sowohl als Ausgangs- als auch als Endpunkt für den Transport von Gewürzen durch die Galaxis genutzt wird. Dutzende von Verbrechersyndikaten, darunter das Hutten-Kartell, die Schwarze Sonne und das Zann-Konsortium, sind in irgendeiner Form auf Smuggler's Run vertreten. Der Smuggler's Run hat Tausende von Asteroiden, aber die meisten sind klein und haben unregelmäßige Umlaufbahnen. Einige der größten Asteroiden sind ausgehöhlt und werden als Schattenhäfen und Unterschlupfe genutzt.

Skip 1 ist der erste Asteroid dieser Art, der für Schmuggelzwecke genutzt wird, und ist bei weitem die größte und am stärksten besiedelte Station innerhalb des Asteroidenfeldes. Skip 1 ist seit Jahrhunderten in Betrieb, und da die Schmuggelaktivitäten zunahmten und überall im Asteroidenfeld Schattenhäfen entstanden, ist er das wichtigste Ziel in Smuggler's Run geblieben. Die Bewohner der Unterwelt können in Skip 1 alles finden, was sie brauchen, wenn sie wissen, wie sie fragen müssen.

Günstige Liegeplätze und zahlreiche Cantinas machen Skip 5 zu einem weiteren beliebten Unterschlupf für Schmuggler. Dutzende von ständigen Bewohnern leben im Elend und sind von der Großzügigkeit erfolgreicher Schmuggler abhängig, die den Hafen frequentieren. Skip 6 wird von Nandresson kontrolliert, einem glottalphibischen Gangsterboss, der seine Machtbasis ausbaut, indem er Gefallen und Schulden bei anderen großen Kriminellen in Smuggler's Run anhäuft. Skip 72 ist ein mittelgroßer Felsen und die Heimat von Bric, einem pensionierten Siniteen-Kopfgeldjäger,

der eine Posting Agency betreibt, die sich auf Unterwelt-Kopfgelder spezialisiert hat und ein beträchtliches Arsenal der Klasse vier beherbergt.

EINSATZ VON SMUGGLER'S RUN

Während die detaillierten Informationen über den Schmuggler's Run nicht unbedingt für Flucht aus Smuggler's Hold notwendig sind, ist er ein perfekter Schauplatz für eine ganze Kampagne in **AM RANDE DES IMPERIUMS**. Laut den Star Wars Legends-Geschichten Hutt Gambit und The New Rebellion war der Schmuggler's Run ein berühmter Aufenthaltsort von Han Solo während seiner frühen Tage. Die Spieler sollten sich frei fühlen, den Schmuggler's Run als ikonisches zweites Zuhause für SCs auf der Flucht oder auf der Suche nach Arbeit in jeder Kampagne zu verwenden.

ANMERKUNG: Ein Tramp-Schiff/-Frachter In der Trampschifffahrt (auch Bedarfschifffahrt, alte Schreibweise Trampschifffahrt) fährt ein Frachtschiff - im Unterschied zur Linienschifffahrt – ohne festgelegten Fahrplan und ohne feste Routen in Form des Charterverkehrs.

Ausschreibungsagentur

Eine Ausschreibungsagentur fungiert als Vermittler, die bei der Ausschreibung von Kopfgeldern von Unternehmen und Privatpersonen an das Galaktische Imperium behilflich ist. Privatpersonen können so gegen eine geringe Gebühr die bürokratischen Verfahren des Imperiums umgehen, und große Unternehmen sparen die Gebühren für die Registrierung von Kopfgeldern. Die Agenturen verhandeln auch direkt mit den Kopfgeldjägern und leiten Informationen über die Zielpersonen weiter.

Es gibt im deutschen keine Übersetzung für den englischen Begriff. Ich bin mir nicht 100% sicher und möchte darauf hinweisen, dass es aus meinem Verständnis entsprungen ist, das auch falsch sein kann. Sollte jemand die deutsche Bezeichnung für Posting Agency kennen, würde ich mich über eine Information dazu freuen. Schickt mir dazu im Forum eine PN oder schreibt einen Beitrag. So wie ihr es wollt.

SKIP 1

Beim Eintritt in Smuggler's Run ist Skip 1 der fünfunddreißigste stabile Asteroid der Corellianische Schnellstraße und der größte Asteroid im gesamten System. Der Asteroid weist zwei ausgehöhlte Kavernen auf. Die erste ist ein tiefer Einschnitt entlang der Äquatoriallinie des Asteroiden, der mit einem Magnetschild ausgestattet ist und als Hangarbucht dient. Die Hauptbucht von Skip 1 kann bis zu achtundvierzig leichte oder mittelschwere Transporter (Silhouette 4 oder kleiner) aufnehmen, und Dutzende kleinerer, privater Buchten und Andockstellen sind wahllos über die Oberfläche verteilt. Kleinere Shuttles nutzen diese Häfen für den Transfer von Personal und kleinerer Fracht, sind aber durch Asteroideneinschläge außerhalb des Magnetfelds gefährdet.

Alle Landeplätze führen direkt zur Eingangskammer, einem Sicherheitskontrollpunkt, an dem

bis zu sechs erfahrene Waffenträger Wache halten, um Störenfriede abzuschrecken. Hinter der Eingangskammer befindet sich der wichtigste kommerzielle Bereich auf Skip 1, die Kaverne. Dutzende von Sabacc-Tischen stehen in der Halle hinter der Eingangskammer. Eine der Dealerinnen ist Sinewy Ana Blue, ein attraktiver weiblicher Kartenhai, der regelmäßig Schmuggelneulinge ausnimmt.

Hinter den Tischen befindet sich eine durchsichtige und makellose Bar aus transparentem Stahl, an der eine Vielzahl von Spirituosen aus der ganzen Galaxis angeboten wird. An der Seite befindet sich eine Hokuspokus-Grube, in der die Würze fließt und alles erlaubt ist. In der Mitte der Kaverne befindet sich ein Gastronomiebereich, der irgendwie immer einen galaktisch berühmten Küchenchef zu bekommen scheint, auch wenn er nicht lange bleibt.

Von der Hauptkaverne aus erstrecken sich Tunnel in alle Richtungen, die zu Gasthäusern und Wohnquartieren für die ständigen Bewohner führen. Außerdem gibt es kleinere Cantinas und Restaurants, von denen viele nur ein Getränk oder ein Gericht anbieten. In Skip 1 sickert an den meisten Wänden ein gelb-grüner Schlamm herunter, der einen fauligen, schwefeligen Geruch verströmt. Das Gas ist in freier Luft leicht entflammbar, aber bisher sind noch keine größeren Brände aufgetreten. Einmal versuchte ein Schmuggler mit ausgeprägtem Geruchssinn, das Leck zu stopfen, und der daraus resultierende Druckanstieg zerstörte fast den gesamten Asteroiden.



SCHMUGGELROUTEN IM SMUGGLER'S RUN

Schmuggelrouten, die im Smuggler's Run enden, beginnen oft in der Raumstation Spice Terminus. Dort werden Schmuggler angeheuert, um die Llanic-Gewürzroute rückwärtszufliegen, bevor sie bei Mon Gazza umkehren und nach Smuggler's Run zurückkehren, um das Gewürz abzuliefern. Zu den Stationen auf dieser Route gehören Jermac, Socorro, Magravia, Llanic, Mon Gazza und manchmal Ryloth. Das in Smuggler's Run gesammelte Gewürz wird über die Corellianische Schnellstraße in der gesamten Galaxis verteilt. Sogar das Gewürz, das auf der Perlemian Run* in der Junkfort-Station gesammelt wird, findet seinen Weg nach Smuggler's Run, um in die Kernwelten verteilt zu werden.

Zu den Welten, die entlang des Schmugglerlaufs Gewürze produzieren, gehören die folgenden:

- Jermac: Produziert Killerstick, Giggledust und Gunjack.
- Socorro: Produziert Crash n' Burn-Gewürz und ist ein Umschlagplatz für eine Vielzahl von Gewürzen aus dem Wilder Raum jenseits der Trailing Sectors.
- Magravia: Produziert magravianisches Katzen-Gewürz.
- Llanic: Ein wichtiger Umschlagplatz für Gewürze aus den Südlichen Territorien. Er erhält regelmäßig Lieferungen von Guilea-Gewürz aus Cerea, Garconian-Gewürz aus Garconia, Muon-Gold aus Chryya, Eldratz-Gewürz aus Krann, Thyssel-Rinde aus Haruun Kal, Kassoti-Gewürz, Millaflower und Mummergy-Pflanzen aus dem Naboo-System sowie Andris und Carsunum aus Sevarcos.
- Mon Gazza: Hier wird das Thrusterhead-Gewürz hergestellt, und eine Reihe von Gewürzen, die anderswo abgebaut werden, werden hier veredelt.
- Ryloth: Hier werden das Ryll-Gewürz und seine Varianten, Glitzeryll und Ryll Kor, hergestellt.

ANMERKUNG: Perlemian Run

Perlemian Run ist auf keiner Karte zu finden oder vermerkt. Auch bei Wookieepedia und Jedipedia konnte ich keine Eintragungen finden. Es ist entweder davon auszugehen, dass der Verfasser eine eigene Bezeichnung für die Verbindung zwischen der Junkfort-Station und der Perlemianische Handelsroute gewählt hat oder damit am Ende die Perlemianische Handelsroute meint. Um Verwirrungen oder Irritationen zu vermeiden, habe ich den Begriff im Original belassen.

DEN AUFTRAG VERHANDELN

Die SCs landen in Skip 1 und machen sich auf den Weg zur Eingangskammer. Lese das Folgende laut vor:

Ein gelbgrüner Schlamm, der aus Rissen in den Wänden sickert, betäubt eure Sinne mit dem Gestank von nassem Schwefel, als ihr Skip 1 betretet. Drei grobschlächting aussehende Männer mit Händen an ihren Blastern mustern euch misstrauisch mit zusammengekniffenen Augen.

"Ich glaube nicht, dass ich euch schon einmal im Smuggler's Run gesehen habe", sagt ein skelettartiger Duros und kaut auf einem Kaugummistock herum. "Was wollt ihr hier?" Leichte, hüpfende Jizz-Musik wabert aus der Hauptkammer, als der Duros und seine Männer euch den Weg ins Innere versperren.

Lass die SCs versuchen, zu reden und sich um die Beantwortung der Fragen zu bemühen. Wenn die SCs etwas über das Skar'kla-Konsortium verraten, werden alle zukünftigen Geschäfte mit Lursk Payl'skar einen ■ erhalten, da er Diskretion schätzt. Im weiteren Verlauf des Gesprächs werden der Duros und seine Männer immer streitlustiger und nehmen allmählich eine Kampfhaltung ein.

Erlaube den SCs, einen **mittelschwere** (◆◆) **Coolness-Probe** zu machen, um ein Scharmützel mit den Waffenhänden zu vermeiden. Sollten sie versagen, eskaliert die Situation und die SCs machen sich entweder kampfbereit oder versuchen

zu fliehen. Dieser Misserfolg zieht einen ■ auf alle sozialen Interaktionsproben mit Lursk Payl'skar nach sich, da er ebenfalls Wert auf Charakterstärke legt. Bevor der Kampf beginnt, lies das Folgende:

"Ja, ihr seid alle sehr zäh", sagt eine Stimme hinter dir. Eine kleine, verhüllte Gestalt stellt sich zwischen euch und die Bewaffneten, bevor sie ihre Kapuze senkt und einen rostroten Bothaner zum Vorschein bringt. "Saris, diese Wesen gehören zu mir."

Der Duros richtet sich auf und nickt dem Bothaner zu, dann blickt er euch verächtlich an. Der Bothaner dreht sich um und deutet mit einer Geste in Richtung der dahinter liegenden Höhle: "Sollen wir?"

Lursk führt die SCs aus der Hauptkaverne heraus und durch eine Reihe von Tunneln, bis sie zu einer sehr kleinen Taverne kommen, in der nur corellianischer Lum serviert wird. Abgesehen von einem einzigen Bardroiden ist der einzige Bewohner des Lokals ein schweigsamer, massiger Barabel, dessen Narben und Muskeln, um sein auffälligstes Merkmal zu konkurrieren scheinen.

"Danke, dass ihr gekommen seid", sagt der Bothaner und wendet sich der Gruppe zu. "Ich bin Lursk Payl'skar, und ich verrete das Skar'kla-Konsortium. Wie Sie vielleicht wissen, haben wir mehrere diskrete Schiff-fahrtsunternehmen in der gesamten Galaxis. Vor einigen Stunden erhielt ich eine Nachricht", Lursk legt eine Datenkarte auf den Tisch. "Wir haben eine Ladung, ein Schiff und seine Besatzung auf Mon Gazza verloren, und ich will sie alle zurückhaben und alle verbleibenden Beweise vernichten, bevor sich die örtlichen Strafverfolgungsbehörden dafür interessieren."

Lursk schiebt eine Datenkarte über den Tisch, die die Nachricht und alle relevanten Informationen über die Bergungsmission enthält. Lursk würde es vorziehen, wenn die Ladung, das Schiff und die Besatzung geborgen und zu Skip 1 zurückgebracht würden, aber wenn er sich entscheiden müsste, würde er die Wichtigkeit der Ladung, des Schiffes und der Besatzung an die erste Stelle setzen. Wenn die SCs mehr Informationen wün-

schen, können Lursk oder die Datenkarte folgende Informationen liefern:

- **Schiff:** Ein alternder HT-2200 Medium-Transporter namens *Spicy Lady*. Das Konsortium benutzt das Schiff seit Jahren, um "vertrauliche Sendungen" auf der gesamten Corellianische Schnellstraße zu transportieren.
- **Ladung:** Zwanzig Kisten mit einem nicht genannten Produkt.
- **Pilot:** Sheena ist eine Zabrak-Frau mit aufbrausenden Temperament, schneller Auffassungsgabe und hat immer Zeit für einen schnellen Drink. Angeblich gehörte ihr die *Spicy Lady*, bis sie sie an Dorgo verlor.
- **Kapitän:** Dorgo, ein sehr junger Hutte, ist auch der Finanzier und Anführer des Schiffes. Er ist immer noch dünn genug, um sich in den engen Räumen der *Spicy Lady* ohne Veränderungen zurechtzufinden.
- **Navigator:** Des ist ein Duros-Raumfahrer, der kaum noch bei Verstand ist. Nur wenige würden sich mit seinen Eigenheiten abfinden, wenn er nicht über erstaunliche Fähigkeiten als Navigator verfügen würde.
- **Kanoniere:** Aimlo und Shuuto sind rodianische Schwestern, die ein gutes Feuergefecht lieben.
- **Mechaniker:** Kidd ist ein junger, blauhäutiger Twi'lek, der erst seit ein paar Monaten zur Besatzung gehört. Er ist fähig und selbstbewusst und kann sich sogar bei Dorgo und Sheena Gehör verschaffen.

Lursk bietet eine Zahlung von 3.000 Credits pro Gruppenmitglied plus Spesen, zahlbar bei erfolgreicher Übergabe der Schiffsladung und des Flugschreibers. Die SCs können eine konkurrierende Verhandeln-Probe machen, um Ausrüstung oder zusätzliche Bezahlung zu erhandeln, die von der Rettung der Besatzungsmitglieder abhängt, aber Lursk drängt sie zur Eile, da die örtliche Polizei jederzeit auf das Wrack stoßen könnte.



DIE DATENKARTE

Neben einigen allgemeinen Informationen und den gemeldeten Koordinaten des Wracks enthält die Datenkarte eine von Sheena aufgezeichnete Nachricht. Wenn die Gruppe die Nachricht sehen möchte, lies die folgende Nachricht laut vor:

Man sieht, wie Sheena von einem Duros auf einen Schwebeschlitten in einer Wüstenregion mit imposanten Felsen im Hintergrund geholfen wird. Eine kleine Wunde an ihrem Kopf lässt Blut an der Seite ihres Gesichts herunterlaufen.

"Ich bin mir nicht sicher, ob das noch rechtzeitig jemandem zu Ohren kommt. Wir sind auf Mon Gazza abgestürzt und haben sie in der Nähe einiger Canyons abgesetzt." Die Duros betupft ihre Kopf-wunde mit einem Erste-Hilfe-Kasten, während sie fortfährt.

"Es sollte ein oder zwei Tage dauern, bis jemand das Wrack findet. Die Koordinaten sind an die Nachricht angehängt. Die Gildenwächter werden aber bestimmt nachsehen. Der größte Teil meiner Crew ist verwundet. Wir werden versuchen, es in die Stadt zu schaffen und - lass es, mir geht's gut! Gib mir den Brandy! Nein, den anderen! Ich danke euch!"

Sheena wendet ihre Aufmerksamkeit wieder dem Hologrecorder zu. "Das Schiff ist kaputt, es braucht neue Energiekupp-lungen und einen Hüllenflicken, soweit wir das beurteilen können. Unsere Ersatz-teile sind beim Absturz verloren gegan-gen. Schicken Sie ein Bergungsteam, und sagen Sie ihnen, sie sollen aufpassen..." woraufhin die Verbindung abbricht.

LURSK PAYL'SKAR [NEMESIS]

Lursk ist ein Bothaner mittleren Alters mit schokoladenfarbenem Fell, der oft in feine, aber bescheidene Gewänder gekleidet ist, die zu seinem Fellmuster passen. Lursk ist direkt und scheut sich nicht, das Gewicht seiner Arbeitgeber, des Skar'kla-Konsortiums, hinter sein Handeln zu legen. Doch hinter seinem unbekümmerten Äußeren verbirgt sich eine rücksichtslose List, die galaxisumspannende Komplotte mit enormer Kom-

plexität und Hunderten von beweglichen Teilen schafft. Seine Fähigkeit, all diese unterschiedlichen Elemente zu managen und sich an unvorhergesehene Ereignisse anzupassen, ist der Grund, warum das Skar'kla-Konsortium so viel Vertrauen und Macht in ihn setzt. Er ist fast nie ohne seinen Leibwächter, einen stämmigen Babel, unterwegs.



LURSK PAYL'SKAR
NEMESIS

1	2	3	4	3	2
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION	WUNDEN	ERSCHÖPFUNG	VERTEIDIGUNG		
2	14	14	-	-	

Fertigkeiten: Charme (●●), Einschüchterung (●●●), Coolness (●●●), Täuschung (●●●●-■), Disziplin (●●●●), Wissen (Allgemeinbildung) (●●●●●), Verhandeln (●●●●●), Wahrnehmung (●●●●●), Straßenwissen (●●●●●), Leichte Fernkampfaffen (●●).

Talente: Sicheres Auftreten 1.

Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Comlink, Verschlüsseltes Datenpad.

Schwere Kleidung (Absorption +1).

Waffen: Hold-Out-Blasterpistole (●●) (Leichte Fernkampfaffen; Schaden: 5, Kritisch: ●●●●●, Reichweite: Mittel, Betäubungsmodus)

Werte:

Rasse: Bothaner (m)

Fertigkeiten: Charme (●●), Einschüchterung (●●●●), Coolness (●●●●●), Täuschung (●●●●●-■), Disziplin (●●●●●), Wissen (Allgemeinbildung) (●●●●●●), Verhandeln (●●●●●●), Wahrnehmung (●●●●●●), Straßenwissen (●●●●●●), Leichte Fernkampfaffen (●●).

Talente: Sicheres Auftreten 1 (entferne einen ■ von jeder Täuschungs- oder Infiltrations-Proben).

Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Comlink, Verschlüsseltes Datenpad

Waffen: Hold-Out-Blaster (●●) (Leichte Fernkampfaffen; Schaden: 5, Kritisch: ●●●●●, Reichweite: Kurze, Betäubungsmodus)

MIT LEEREN HÄNDEN

Die Koordinaten der Datenkarte führen die Gruppe zur Welt von Mon Gazza, die eine **mittelschwere (◆◆) Astronavigations-Probe** erfordert, um den Kurs zu bestimmen. Ein ☄ könnte bedeuten, dass die SCs sofort von der Systemsicherheit gejagt werden, wenn sie aus dem Hyperraum direkt in den Sensorbereich einer Patrouille fallen. Eine ☄ könnte bedeuten, dass das Schiff der Spieler durch ein Stück Weltraummüll beschädigt wird und sie gezwungen sind, in Miner's Town zu landen, wo sie ihr Schiff in den folgenden Sequenzen nicht benutzen können, bis es repariert ist. Ein ☄ könnte bedeuten, dass die SCs in Mon Gazza ankommen, ohne entdeckt zu werden (fahre mit "Die Absturzstelle" auf Seite 12 fort), und ein ☄ könnte bedeuten, dass die SCs früh genug angekommen sind, um eine Extrarunde oder zwei zu erhalten, bevor die Sektor-Rangers eintreffen. Andernfalls kontaktiert die Bodenkontrolle von Mon Gazza die SCs kurz nach ihrer Ankunft im System.

Die Gruppe kann gehorchen und bei der Landung eine Andockgebühr von 100 Credits entrichten, oder sie kann eine **mittelschwere (◆◆) Täuschungs-Probe** unternehmen, um sich einen alternativen Flugplan zu erschleichen. Unerlaubte Landungen sind ein schweres Vergehen, so dass ein Misserfolg bedeutet, dass die Bodenkontrolle darauf besteht und bei Nichtbefolgung ein Paar Z-95 Kopffjäger der lokalen Verteidigung auf den Plan ruft, um die SCs zur Landung zu zwingen oder sie zu zerstören. Wenn die Gruppe in der Stadt landet, kann sie die Absturzstelle in etwa sechs Stunden mit den Luftgleitern oder in doppelter Zeit mit den Landgleitern erreichen. Luftgleiter können in der Stadt für 100 Credits pro Tag gemietet werden, Landgleiter für 50 Credits pro Tag.

HINWEISE FÜR DIE TEILNEHMER DES PODRENNENS

Die enorme Schubstärke der Triebwerke, die eine Höchstgeschwindigkeit von bis zu 900 km/h erreichen können, machen Podrennen zu einem Sport, der nicht für alle Lebewesen geeignet ist. Als Piloten werden für gewöhnlich nicht-humanoide Lebensformen eingesetzt, die am besten mehrere Gliedmaßen, einen robusten Körperbau und eine breites Spektrum an Sinnesorganen aufweisen können. Jedoch gibt es keine allgemeine Beschränkung, die eine Spezies, welche unzureichende biologische Fähigkeiten besitzt, vom Podrennen ausschließt; lediglich eine unverbindliche Empfehlung.

Bei der Ermittlung der Startaufstellung des Rennens wird auf umfangreiche Erfolgsstatistiken der Rennpiloten zurückgegriffen, wodurch eine gerechte Aufstellung gewährleistet werden soll. Diese Statistiken sind für Außenstehende nicht nachzuvollziehen und nahezu undurchschaubar. Tatsächlich richtet sich die Formation der Fahrzeuge auch nach den zuvor abgeschlossenen Wettsummen, die Popularität der Piloten, zahlreichen Bestechungen und einer zufälligen Losentscheidung. Die Podrenner sind mit einem markanten Symbol oder einer auffälligen Dekoration gekennzeichnet worden, die sich kulturell bedingt an den eigenen Stamm anlehnt. Kurz vor dem Start des Rennens beginnt eine formelle Fahnenkarawane die Start- und Ziellinie zu überqueren. Nicht viel anders als auf Tatooine. Die Fahnen sind mit dem jeweiligen Emblem gezeichnet, was zu einer bunten Vielfalt und einem atemberaubenden Spektakel beiträgt.

12 330331400

MON GAZZA

Astronavigationsdaten: Mon Gazza System, Lambda Sektor, Mittlerer Rand-Region

Umlaufzeit: 687 Tage pro Jahr / 25 Stunden pro Tag

Regierung: Galaktische Gewürzbergbau-Gilde

Einwohnerzahl: 1.420.000 (Menschen 42%, Twi'leks 15%, Duros 13%, Andere 30%)

Sprachen: Basic, Bocce, Huttisch

Terrain: Berge, Canyons

Wichtige Städte: Stadt der Bergleute

Sehenswürdigkeiten/bekannte Orte:

Mon-Gazza-Labyrinth-Rennen, Gewürzminen

Wichtigste Exporte: Gewürze

Wichtigste Importe: Lebensmittel, Wasser, Maschinen, Technologie

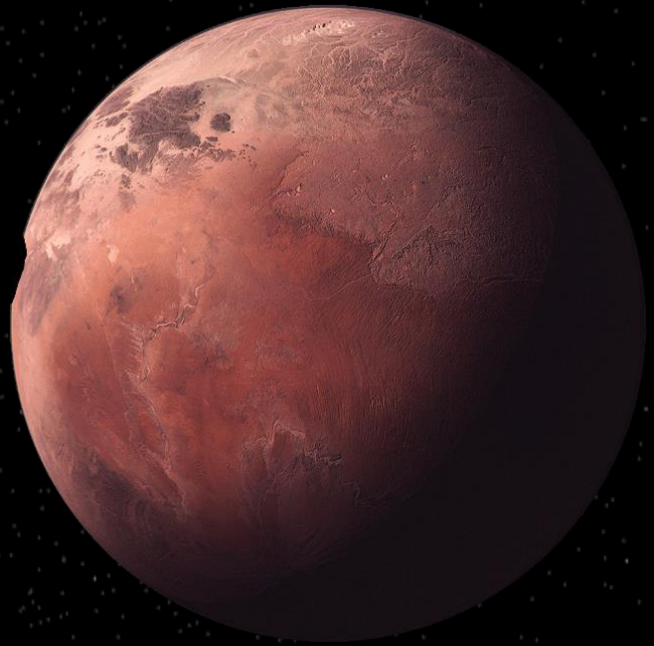
Handelsrouten: Corellianische Schnellstraße, Llanic-Gewürzroute

Besonderheiten: keine

Hintergrund: Mon Gazza ist nach Kessel einer der wenigen Planeten, die vom Imperium für den Gewürzabbau freigegeben wurden. Im Gegensatz zu Kessel wird auf Mon Gazza jedoch eine Mischung aus spezialisierten Droiden, geschickten Vorarbeitern und Maschinenführern anstelle von Gefängnisarbeitern eingesetzt. Während der größte Teil des Gewürzes für medizinische Zwecke und wissenschaftliche Studien verwendet wird, wird ein Teil für den Schwarzmarkt abgezweigt.

Rote Sande und Gebirgszüge bedecken Mon Gazza, mit tief eingeschnittenen Canyons, die von längst versiegten Flüssen gebildet werden. Die scheinbar karge Welt erlebte mit der Entdeckung des Gewürzes unter ihrer Oberfläche einen industriellen Aufschwung. Aus einer Ansammlung von provisorischen, vorgefertigten Unterkünften entstand schließlich eine Stadt, die sich um Gewürzminen, Raffinerien und Hilfsindustrien gruppierte und als Miner's Town bekannt wurde.

Das Mon-Gazza-Labyrinth-Rennen ist eine der beliebtesten Attraktionen des Planeten. Diese Rennbahn kann als eigenständige Rennstrecke fungieren oder sich zum Rest von Mon Gazza hin öffnen, wobei die Gewürzminen, Steinbrüche und sogar Miner's Town als Streckenhindernisse dienen. Das Labyrinth-Rennen war in seiner Blütezeit Schauplatz von Pod-Rennen, aber jetzt finden dort hauptsächlich Swoop-Rennen statt. Zu den berühmt-berüchtigten Strecken gehören die Zugga's Challenge, benannt nach einem berühmten Boss der Gewürzminengilde, der Spice Mine Run, der durch aktive Industriegebiete führt,



und das Mon Gazza Labyrinth, wo die Rennfahrer im Röhren des Verderbens-Abschnitt der Strecke häufig in Sackgassen geraten.

GESCHICHTE DES GEWÜRZ IN DER GALAXIS

Während des Konfliktes der Alten Republik war das Gewürz in vielen Welten der Galaktischen Republik und des Sith-Imperiums verboten oder mit strengen Vorschriften reguliert. In gesetzeslosen Gegenden wie der von den Hutten kontrollierte Mond Nar Shaddaa wurde das Gewürz allerdings offen in Fabriken des Huttenkartells importiert oder von zahlreichen Banden von Nar Shaddaa wie die Bluter-Bande im Rotlichtsektor verarbeitet, aufbereitet und verpackt, um dann vor Ort und anderswo zu verkaufen. Gerade kleine Verbrecherlords konnten mit den Gewinnen oft gewalttätige Mächenschaften finanzieren.

Um etwa 3642 VSY schmuggelte die Bluter-Bande ihr Spice versteckt als biologische Proben in die Kliniken der Gene Corp, um die chemische Substanz illegal in die republikanischen Welten zu befördern.

DIE ABSTURZSTELLE

Wenn die Gruppe auf die Absturzstelle stößt, lies das Folgende laut vor:

Eine dunkle Narbe aus verschobenem Sand durchschneidet das Gestrüpp und Gebüsch eines flachen Tals und endet in der Nähe eines Höhleneingangs am Fuße einer steilen Klippe. Eine dünne Rauchfahne steigt aus den Triebwerken eines havarierten corellianischen HT-2200 Medium-Frachters auf. Auf dem Rumpf ist das verblichene Bild einer spärlich bekleideten Zeltron-Frau zu sehen, die einen Kuss über eine sich windende Aufschrift "The Spicy Lady" aushaucht.

Gib der Gruppe Zeit, das Wrack und möglicherweise die Höhle zu untersuchen. Eine **mittelschwere** (◆◆) **Pilot (Weltraum)** oder **Pilot (Planetar)**-Probe enthüllt eine Anatomie des Absturzes. Im Wrack sind keine Anzeichen von Ionisierung oder Fahrzeugkämpfen zu erkennen. Das Schiff scheint einfach an Höhe verloren zu haben und in der Einöde von Mon Gazza abgestürzt zu sein. Eine Durchsuchung des Schiffes ergibt folgendes:

- Von zwanzig erwarteten versiegelten Frachtkisten sind nur noch zwei übrig.
- Eine dritte Kiste ist beschädigt, und ihr Inhalt ist im Frachtraum verteilt.
- Eine **mittelschwere** (◆◆) **Straßenwissen, Wissen (Unterwelt)** oder **Medizin-Probe** enthüllt die Substanz als hochgradiges Andris-Gewürz oder seinen Straßennamen, Jedi Rocks. Wenn die SCs die Verpflichtung "Sucht" haben, ist die Entdeckung der Ladung der ideale Zeitpunkt, um sie auszulösen.
- Blasterschüsse haben kürzlich die Landebahn und die Schotts um sie herum durchlöchert.
- Der Flugschreiber ist verbrannt, und die Daten sind nicht mehr zu retten. Mit einer **sehr schwierigen** (◆◆◆◆) **Mechanik-Probe** kann jedoch der Herkunftshafen des Schiffes in Smuggler's Run aus dem Rekorder ausgelesen werden, was den SCs Hinweise auf die Spur von Lursk in Akt III liefern könnte.
- Eine Untersuchung des Schiffes zeigt, dass es fast funktionsfähig ist, wenn auch beschädigt. Das Fahrwerk ist abgerissen, und die Unversehrtheit des Rumpfes ist fraglich. Den Triebwerken fehlt eine Antriebskupp-

lung, aber ansonsten scheinen sie funktionsfähig zu sein.

- Es gibt einige Blutspuren, aber keine anderen Spuren der Besatzung.

Die Höhle scheint leer zu sein, obwohl ein **schwierige** (◆◆◆) **Überlebens-Probe** alte Spuren in der Nähe und Anzeichen von kürzlicher Aktivität im Inneren offenbart. Wenn die SCs sich dafür entscheiden, die Höhle zu erforschen, entdecken sie ein Versteck mit flüchtigen Nova-Kristallen direkt im Höhleneingang und werden von einem verrückten Rudel Gundarks überfallen, die sich mit Gewürzen aus einem zerbrochenen Behälter, der in ihrem Versteck umgestürzt ist, aufgeputzt haben (verwende die Gundark-Werte auf Seite 415 des **STAR WARS: AM RANDE DES IMPERIUMS** -Grundregelwerk). Als die Gruppe das Schiff erkundet, wird sie von einer Blasterpistole begrüßt, die von einem verwundeten, verzweifelt aussehenden rutianischen Twi'lek-Mann in Raumfahrerkleidung gehalten wird, der sich im Maschinenraum versteckt. Die Gruppe erkennt ihn als Kidd, eines der Besatzungsmitglieder. Nachdem sie Kidd davon überzeugt haben, dass sie vom Konsortium geschickt wurden, gibt der Twi'lek freudig alles preis, was er weiß.

"Es sollte Skar'klas bisher größte Fahrt werden - mit einem Laderaum voller Lebensmittel ankommen und vollgestopft mit Gewürzen wieder abreisen. Hohes Risiko, hohe Belohnung, so was in der Art. Es lief alles gut, bis Sheena anfing, wie ein betrunkenen Bantha zu fliegen. Wenn ich es mir recht überlege, hat sie vielleicht getrunken. Jedenfalls stürzen wir ab, und als ich aufwache, ist mein Team weg und das Gewürz auch. Ich glaube, es waren Plünderer, und sie haben sich einfach nicht die Mühe gemacht, den Maschinenraum zu überprüfen."

Auf die Frage nach dem Blasterfeuer gibt Kidd kleinlaut zu, dass er die ganze Zeit über bewusstlos gewesen sein muss. Auf die Frage, warum der Rest der Besatzung ihn dort zurückgelassen hat, ist er sich ebenfalls nicht sicher, meint aber, dass sie ihn vielleicht zum Sterben zurückgelassen haben. Kidd schlägt vor, dass das Konsortium die SCs entschädigen würde, wenn sie das Schiff reparieren und zurück zu Skip 1 bringen. Wenn man ihn bittet, bei den Reparaturen zu helfen, diagnostiziert Kidd ein Problem mit dem Oszillator in der Strömungstechnik des Fahrwerks, ein halber Meter Energieleitung, der mit den nun durchge-

brannten Energiekupplungen verbunden ist, wurde bei dem Absturz abgerissen und sowohl die Kupplungen als auch die Leitung müssen ersetzt werden, und ein zwei mal zwei Meter gro-

ßer Flicker ist notwendig, um den Rumpf abzudichten, bevor die Lady wieder weltraumtauglich ist.

KIDD KAREEN [RIVALE]

Dieser junge und eifrige rutianische Twi'lek hat für kurze Zeit an Bord der *Spicy Lady* als Mechaniker gedient. Kidd ist begabt im Umgang mit Droiden und Maschinen, kann aber im Umgang mit den Lebenden etwas schüchtern und naiv sein. Manchmal zeigt Kidd jedoch ein unglaubliches Straßen-Geschick und Wissen, das über sein Alter hinausgeht. Er ist äußerst einfallsreich und schnell auf den Beinen. Was niemand weiß: Kareen war in seiner Kindheit ein berühmter Swoop-Rennfahrer und ist heute ein verdeckter Sektor-Ranger, der versucht, das Skar'kla-Konsortium zu Fall zu bringen.



Werte:

Rasse: Twi'lek (m)

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

Wissen (Unterwelt) (●●◆), Mechanik (●●),

Pilot (Planetar) (●●●●●), Pilot (Weltraum) (●●●◆◆),

Straßenwissen (●●●●), Leichte Fernkampfaffen (●●●●◆).

Talente: Sicheres Auftreten 1 (entferne einen ■ von jeder Täuschungs- oder Infiltrations-Proben).

Sonderfähigkeiten: Wärme-Anpassung: Kann einen ■ entfernen, der durch trockene oder heiße Umgebungsbedingungen auferlegt wurde.

Ausrüstung: Comlink, Verschlüsseltes Datenpad, Schwere Kleidung (Absorption +1).

Waffen: schwere Blasterpistole (●●●●◆) (Leichte Fernkampfaffen; Schaden: 7, Kritisch: ●●●●, Reichweite: Mittel, Betäubungsmodus)



HT-2200 FRACHTRAUMER „SPICY LADY“

Mit dem HT-2200-Frachtraumer wurde der Nachfrage auf eine Möglichkeit, noch größere und vielfältigere Ladung aufzunehmen, als es beim YT-1300 möglich ist, entsprechend Rechnung getragen. Dem Ladevolumen von 100 metrischen Tonnen beim YT-1300 stehen rund 800 metrische Tonnen beim HT-2200 gegenüber – verteilt auf insgesamt vier Frachträume, die alle über voneinander unabhängig programmierbare Einstellungsmöglichkeiten für beispielsweise unterschiedliche Lagertemperaturen verfügen. Dieses vielfältigen Lademöglichkeiten in Verbindung mit einem hohen Ladevolumen sorgen bei Spediteuren – aber auch bei Schmugglern und Piraten – für noch höhere Gewinne. Allerdings wird diese Vorteile mit einigen Einschränkungen bei der Leistung erkaufte. Der Frachter ist sehr schwer zu manövrieren, insbesondere dann, wenn das Ladevolumen voll ausgeschöpft wurde. In sicherer Erwartung, dass der Frachter eher bei Kunden mit zwielichtigen Geschäftsfeldern Anklang finden dürfte, installierte die Corellianische Ingenieurgesellschaft einen GA21-Schildgenerator von Novaldex, um die Verteidigung des HT-2200 zu verbessern. Aus selben Grund wurde der komplette Überbau des Frachters verstärkt.

Ab Werk ist der HT-2200 mit zwei Laserkanonen von Taim & Bak auf 360 Grad schwenkbaren Türmen ausgestattet. Eine befindet sich auf der Ober- und die andere auf der Unterseite des Schiffes. Obwohl der HT-2200 über eine sehr spärliche Bewaffnung verfügt, gilt er aufgrund seiner starken Schutzschilde und seines starken Rumpfes dem YT-1300 gegenüber im Kampf überlegen. Was die Bewaffnung angeht, kann der HT-2200 sehr leicht aufgerüstet werden. Offiziell gibt es nur zwei Plätze für die Installation weiterer Waffen, doch die Stromversorgung und der Überbau erlauben eine Erweiterung um weitere sechs Waffengeschütze. Abgesehen davon, dass eine Erweiterung um insgesamt acht weitere Waffensysteme illegal ist, ist der eingebaute 11P-Energiegenerator von Lotek lediglich für die Versorgung der Standardausrüstung ausgelegt. Deswegen muss dieser bei Modifikationen entsprechend aufgerüstet werden.

Als die Corellianische Ingenieurgesellschaft die Produktion des HT-2200 ankündigte, waren die Reaktionen zunächst sehr verhalten. Die Zeitschrift Galactic Defense Review stufte das Schub-Masse-Verhältnis des Schiffes als „untragbar“ ein. Angekündigt war nämlich ein einfaches Ionentriebwerk von Koensayr, das direkt hinter der Cockpit-Kabine platziert werden sollte, um eine sich in die Frachträume ausbreitende Wärmeentwicklung zu verhindern. Die Kritik erwies sich als berechtigt, weswegen die beliebteste Modifikation der Einbau eines 1L10-Triebwerks von Incom darstellen, um die Schubkraft zu erhöhen.

Geschichte

Der HT-2200-Frachter wurde unter anderem von Piraten eingesetzt. So verwendeten Kapitän Shakko und seine Crew von der Piratenbande BloodScars einen solchen Frachter mit der Bezeichnung *Cavalcade*. Im Jahr 0 NSY planten sie, mit der *Cavalcade* den zivilen Frachter *Happer's Way* zu überfallen und dessen Ladung – über 50 AT-STs – zu erbeuten. Ihr Plan wurde jedoch von der imperialen Agentin Mara Jade vereitelt.



Werte:

Rumpftyp/Klasse: Mittelschwerer Frachter/HT-2200

Hersteller: Corellianische Ingenieurgesellschaft

Hyperraumantrieb: Primar: Klasse 2, Sekundär: Klasse 15

Navigationscomputer: ja

Sensor Reichweite: keine Angaben

Schiffs-Besatzung: Ein Kapitän, ein Pilot, ein Navigator, ein Ingenieur, zwei Kanoniere.

Belastungskapazität: 10.000 oder mehr, je nach Konfiguration.

Passagier-Kapazität: 6-8

Vorräte: drei Monate

Preis/Seltenheit: 240.000 Credits/5

Ausrüstungspunkte: 5

Waffen: nach oben und nach unten gerichteter mittelschwerer Lasergeschützturm (Feuerwinkel: alle; Schaden 6; Kritisch: ; Reichweite: Kürzeste)

DAS SCHIFF REPARIEREN

Die Gruppe hat die Wahl, das Schiff zu reparieren oder einfach die wenigen verbliebenen Ladungsreste auf ihr eigenes Schiff oder ihren eigenen Gleiter zu laden und zu verschwinden. Eine **mittelschwere (◆◆) Mechanik-Probe** ist erforderlich, um jedes der drei beschädigten Systeme zu reparieren. Mit einer **mittelschweren (◆◆) Wahrnehmungs-Probe** können die SCs die Absturzstelle durchsuchen, um Materialien zu finden, die einen ■ für die Reparatur des Fahrwerks, das Flicker des Rumpfes oder den Ersatz fehlender Leitungen und Kupplungen liefern. Ein ⊕ oder ⊕⊕⊕ bei allen Mechanik-Proben bedeutet, dass alle Systeme wiederhergestellt sind, wenn die Behörden eintreffen.

Wenn alle Proben erfolgreich sind, erscheint ein Geschwader von Z-95 Kopfjägern in den Farben der Sektor-Ranger über dem Talrücken und unterbricht sie gerade, als die Reparaturen abgeschlossen sind. Wenn die SCs sich dafür entschieden haben, einfach nur die Ladung umzuladen, kommen die Ranger auf halbem Wege des Umladens an. Jeder misslungene Mechanik-Probe führt dazu, dass die Sektor-Ranger eintreffen, bevor die Reparaturen abgeschlossen sind, was eine zusätzliche Runde erfordert, plus eine zusätzliche Runde für jeden übrig gebliebenen ▼ oder ⊕ und zwei zusätzliche Runden für jede ⊕.

VERFOLGUNG ABWEHREN

Wenn die Sektor-Ranger eintreffen, lies den folgenden Text laut vor:

Ein Dutzend Z-95 Kopfjäger bilden einen weiten Halbkreis um die Absturzstelle, und ein halbes Dutzend umgebauter Kanonenboote der Alten Republik schweben darüber. Gepanzerte, kampfbereite Sektor-Ranger hängen an den Einbuchtungen der Kanonenboote.

"Achtung! Hier sind die Sektor-Ranger. Im Auftrag von Moff Lankin haben Sie sich der Verhaftung zu unterziehen. Jeder Versuch, sich zu widersetzen, wird mit Gewalt beantwortet."

Die Gruppe hat die Wahl zu fliehen, zu kämpfen, Zeit zu schinden oder sich zu ergeben. Wenn sie sich entscheiden, sich der Verhaftung zu unterwerfen, fahren Sie mit dem Ende dieses Abschnitts fort. Wenn sie sich für den Kampf entscheiden, beschließen die Sektor-Ranger ihre

Schiffe mit Ionenkanonen, was ihre Flucht verhindert, und beginnen den Kampf, um die SCs gefangen zu nehmen. Sollte sich die Gruppe in der Höhle verschanzen, wird eine Gruppe von sechs Sektor-Rangern pro SC auf sie losgehen und versuchen, die Gruppe zu betäuben und gefangen zu nehmen. Wenn die SCs überwältigt und gefangen genommen sind, fahre mit dem Ende dieses Abschnitts fort.

Wenn die Gruppe nicht sicher ist, was sie tun soll, schlägt Kidd vor, dass sie sich alle aus dem Staub machen und versuchen, die Sektor-Ranger im nahe gelegenen Canyon-System abzuhängen. Eine **schwierige (◆◆◆) Probe** auf **soziale Interaktion** ist erforderlich, um die Zeit zu überbrücken, die nötig ist, um die Reparaturen am Schiff abzuschließen und die Systeme hochzufahren, es sei denn, die Reparaturen wurden vorher abgeschlossen. Andernfalls ist eine **sehr schwierige (◆◆◆◆) Mechanik-Probe** erforderlich, um die Reparaturen während der bevorstehenden Verfolgungsjagd abzuschließen.

DURCHFÜHRUNG DER VERFOLGUNGSJAGD

Die Verfolgungsjagd schlängelt sich durch eine der gewundenen Schluchten von Mon Gazza und verwendet die Verfolgungsregeln von Seite 241 des **STAR WARS: AM RANDE DES IMPERIUMS** - Grundregelwerks mit den folgenden Ausnahmen:

- Es kann mehr als ein Fahrzeug der Gruppe sein, das Proben durchführt, aber diese Ergebnisse werden nur mit dem Feind verglichen, nicht untereinander, um einen Vorsprung zu gewinnen oder zu verlieren.
- Die Sektor-Ranger machen während der Verfolgung eine Probe als Gruppe. Bei einer misslungenen Probe schafft es einer der Z-95 nicht, ein Hindernis zu umgehen und wird zerstört.

Wenn die Gruppe das Fahrzeugmanöver *Bleifuß!* erfolgreich einsetzt, um die Schlucht anzusteuern, kann sie es in einer Runde schaffen, und die Verfolgung beginnt mit einem Vorsprung von drei Reichweiten. Andernfalls beginnt die Verfolgung mit einem Vorsprung von einer Reichweite.

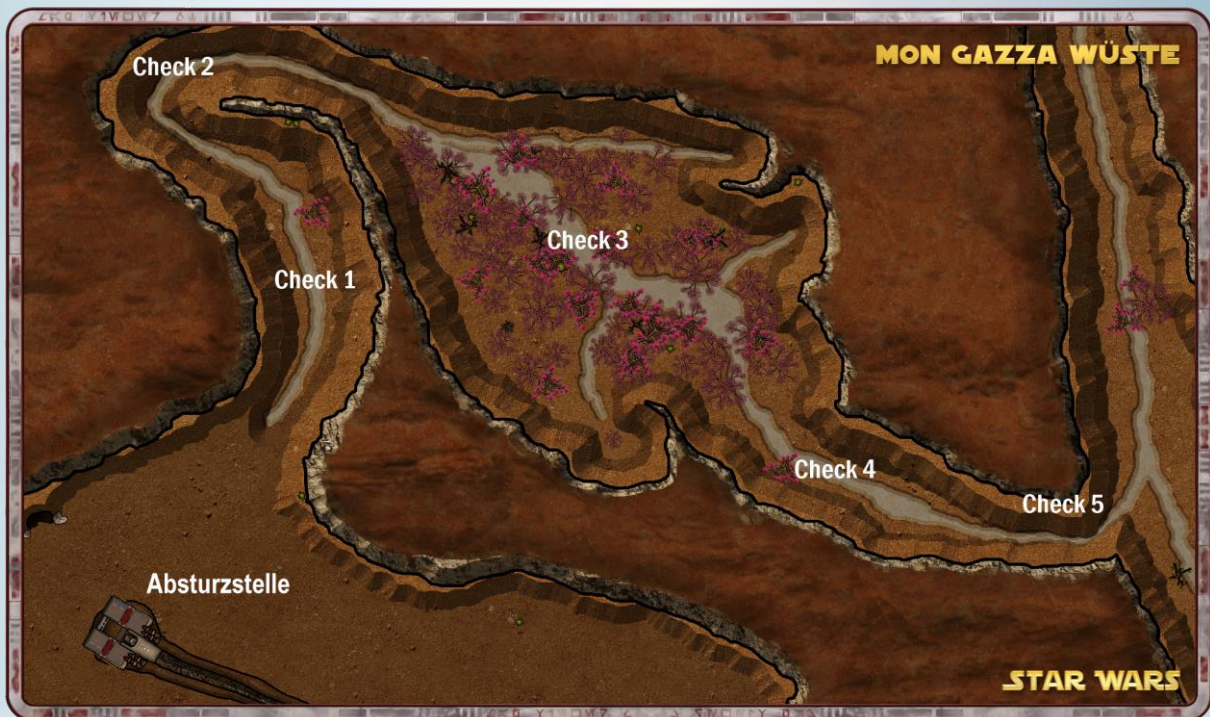
Das erste Hindernis in der Schlucht ist eine gewundene Kurve, die einen ■ zu den Piloten-Proben hinzufügt. Eine scharfe S-Kurve ist das zweite Hindernis und erhöht den Schwierigkeitsgrad der zweiten Piloten-Probe um einen Würfel. Der dritte Bereich ist eine einfache Gerade, die eine **einfache (◆) Piloten-Probe** erfordert, der aufgrund einiger hoher Bäume um ■■ erhöht

wird. Als sich die Schlucht zu verengen beginnt, tauchen die Kanonenboote weit über ihr auf und beginnen, die Schlucht zu beschießen, was zu Felsstürzen führt, was ■■ zur vierten Piloten-Probe hinzufügt. Das fünfte und letzte Hindernis ist eine schmale Lücke in der Schlucht, die viele Schiffe seitlich kippen lassen müssen, um sie zu überwinden, was ■■■ zur Piloten-Probe hinzufügt.

Für jede ☒☒ aus den Piloten-Proben schrammt das Schiff an der Schluchtwand entlang oder stößt an sie, was zu einer Beschädigung des Rumpfes führt, die der aktuellen Geschwindigkeit des Schiffes entspricht. ☒☒☒ oder ☒ bedeutet, dass das Schiff auf ein Hindernis trifft und einen kritischen Treffer erleidet (siehe **Tabelle 7-9: Ergebnis eines kritischen Treffers** auf Seite 244 des **STAR WARS: AM RANDE DES IMPERIUMS** - Grundregelwerk). Wenn die SCs alle fünf Hindernisse überwunden und die beschädigten Systeme des Schiffes erfolgreich repariert haben, können sie ins All fliehen. Die verbleibenden Sektor-Ranger nehmen die Verfolgung auf, und wenn die Verfolger den oberen Orbit erreichen, feuern sie mit Ionenkanonen, um das Schiff außer Gefecht zu setzen, und beginnen mit Enteraktionen, um die Gruppe gefangen zu nehmen.

Wenn die SCs zwei oder mehr Piloten-Proben nicht bestehen oder nicht in der Lage sind, den kritischen Schaden des Schiffes vor dem letzten Hindernis zu reparieren, lies das Folgende vor oder gib es mit eigenen Worten wieder:

Als ihr aus der schmalen Öffnung in der Schlucht herausschießt, wird euer Siegesjubel kurz unterbrochen, als ihr auf eine steile Wand stößt, deren nördliche Durchgänge von Dutzenden von Kanonenbooten und Jägern versperrt werden. Ihr weicht nach Süden aus, nur um direkt wieder an der Absturzstelle zu landen, wo eine überwältigende Anzahl von Sektor-Rangerschiffen auf euch wartet. Die verbliebenen Z-95 holen euch ein, und alle feindlichen Schiffe eröffnen das Feuer, um euer Schiff von allen Seiten mit Ionenstrahlen zu beschließen. Die Systeme eures Schiffes schalten sich ab, und das Schiff taumelt und fällt mit einem heftigen Aufschlag auf den Boden des Canyons.



SEKTOR-RANGER KANONENBOOT/PB-950 PATROUILLENBOOT

Das PB-950 Patrouillenboot ist ein Patrouillenboot, das von der Coreellianische Ingenieursgesellschaft dreihundert Jahre lang bis zum Ende der Klonkriege hergestellt wurde.

Geschichte

Während der Alten Republik wurde das PB-950 weithin als Systemverteidigungs- und Zollschiff eingesetzt. Seine robuste Bauweise und Zuverlässigkeit machten es zu einer willkommenen Ergänzung für viele System- und Sektorflotten.

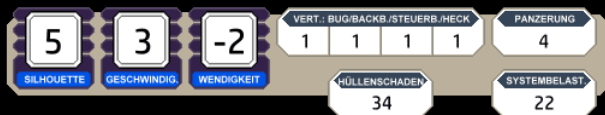
Obwohl es zu Beginn der Klonkriege einen letzten Popularitätsschub erlebte, bevor die Produktion zugunsten der größeren und leistungsfähigeren Leichten Korvette eingestellt wurde, sind immer noch Zehntausende von Patrouillenbooten im Einsatz, die die imperialen Zoll- und Systemverteidigungstreitkräfte im gesamten Galaktischen Imperium ergänzen, und auch die Coreellianer setzten diese Schiffe während der ursprünglichen Coreellianischen Krise ein.

Entwurf

Als robustes und zuverlässiges Schiff ist das klobige PB-950 dafür bekannt, dass es aufgrund seiner Doppelhüllenkonstruktion erheblichen Belastungen standhalten kann. Außerdem verfügt das Schiff trotz seines Alters über eine ausreichende Feuerkraft, um mit Schmugglern und Piraten fertig zu werden, denn die vorhandenen Ionenkanonen werden eingesetzt, um Schiffe lahm zu legen, bevor sie entkommen können.

Aufgrund dieser Eigenschaften wird das Schiff zwar nicht mehr ausschließlich militärisch genutzt, bleibt aber bei Schmugglern und Piraten gleichermaßen beliebt, die seine robuste Bauweise schätzen.

Aufgrund des Alters des Schiffes sind Ersatzteile jedoch rar und teuer. Um den hohen Kosten entgegenzuwirken, entscheiden sich viele Privateigentümer dafür, beschädigte Komponenten vollständig durch moderne Äquivalente zu ersetzen, anstatt zu versuchen, Originalteile zu beschaffen. Infolgedessen werden Schiffe wie die Lumrunner im Vergleich zu ihren Vorgängern aus der Klonkriegszeit oft umfassend aufgerüstet und modifiziert.



Werte:

Rumpftyp/Klasse: Leichte Corvette/PB-950 Patrouillenboot

Hersteller: Coreellianische Ingenieurgesellschaft

Hyperraumantrieb: Primär: Klasse 3, Sekundär: Klasse 12

Navigationscomputer: ja

Sensor Reichweite: keine Angaben

Schiffs-Besatzung: Ein Pilot, ein Co-Pilot/Navigator, 2 Kanoniere.

Belastungskapazität: 50

Passagier-Kapazität: 4 (als normale Passagiere), 12 (als Truppen) und 8 (als Gefangene)

Vorräte: drei Monate

Preis/Seltenheit: 150,000 Credits/5

Ausrüstungspunkte: 3

Waffen: rückwärtsgerichteter Quadlaser-Geschützturm (Feuerwinkel: rückwärtsgerichtet, Backbord, Steuerbord; Schaden 5; Kritisch: ☹☹☹; Reichweite: Kurze; Präzise 1, Gekoppelt 3), backbord und steuerbord mittelschwerer Ionengeschützturm (Feuerwinkel: vorwärtsgerichtet, Backbord oder Steuerbord; Schaden 6; Kritisch: ☹☹☹☹; Reichweite: Große; Ionenschaden), vorwärtsgerichteter Erschütterungsraketenwerfer (Feuerwinkel: vorwärtsgerichtet; Schaden 6; Kritisch: ☹☹☹; Reichweite: Kurze; Panzerbrechend 4, Explosiv 4, Gelenkt 3, Begrenzte Munition 8, Geringe Feuerrate 1).



SEKTOR-RANGER Z-95-SR2 KOPFJÄGER

Der Z-95-Kopffjäger, meistens einfach nur Z-95 genannt, ist ein von Incom Industries und der Subpro Corporation entwickelter und hergestellter Ein-Personen-Sternjäger, der den Vorgänger des berühmten X-Flüglers darstellt und als einer der meistgenutzten Raumjäger seiner Zeit gilt. Er wird sowohl an Privatleute als auch an kriminelle Organisationen und lokale Regierungen verkauft, kam in den Klonkriegen auf Seiten der Republik zum Einsatz, war vor der Herstellung des X-Flüglers der Standardjäger der Rebellenallianz und wird auch noch lange nach dem Galaktischen Bürgerkrieg kein seltener Anblick in der Galaxis sein. Seinen Erfolg verdankt der Z-95 vor allem seiner guten Aufrüst- und Modifizierbarkeit.

Geschichte

Galaktische Republik

Der allererste Prototyp des Z-95 wurde in der Bahalian-Schiffswerft gebaut und trug den Codenamen "Onyx Star". Im Jahr 25 NSY wurde Jaina Solo von einem Cyborg-Piloten angegriffen, der den Auftrag hatte, die Onyx Star zu finden und Jainas Kopffjäger Kristall fälschlicherweise für den Prototypen hielt.

Der Z-95 wurde schon viele Jahre vor den Klonkriegen entwickelt und wurde von der Galaktischen Republik in Friedenszeiten als Aufklärer und Jäger für kleinere Konflikte eingesetzt. Das Modell, das in den Klonkriegen zum Einsatz kam, wurde auch erst in den Klonkriegen entwickelt.

Als Incom und Subpro 22 VSY ihre Zusammenarbeit beendeten, erwarb Incom sämtliche Eigentums- und Verkaufsrechte am Z-95 und produzierte diesen bis zur Entwicklung des X-Flüglers weiter. Außerdem erlangte Incom die Eigentumsrechte an allen Teilen des Z-95, die von Subpro hergestellt wurden.

Spät in den Klonkriegen kam, wie oben schon erwähnt, ein Modell des Z-95 heraus, das speziell für Klontypen entwickelt wurde. Durch seine Geschwindigkeit war der Z-95 ein effektiver Geleitschutz für TFAT/i-Kanonenboote und bildete in Raumschlachten den Übergang zwischen dem V-19 Torrent und dem ARC-170. Bekannte Einsätze der Klon-Kopffjäger waren die Schlacht von Umbara und die Schlacht von Kadavo.

3	4	+1	VERT.: BUG/BACKB./STEUERB./HECK	PANZERUNG
SILHOUETTE	GESCHWINDIG.	WENDIGKEIT	1 - - 1	3
			HÜLLENSCHADEN	SYSTEMBELAST.
			9	8

Werte:

Schiffstyp/Modell: Sternenjäger/Z-95-SR2 Kopffjäger

Hersteller: Incom-Gesellschaft/Subpro

Hyperantrieb: Primär: Klasse 2, Sekundär: keiner

Navicomputer: ja

Sensoreichweite: kürzeste

Besatzung: Ein Pilot


Belastungskapazität: 8

Passagiere: 0

Autonomie: Ein Tag

Preis/Seltenheit: 55.000 Credits/5

Aufrüstungsoptionen: 1

Bewaffnung: zwei leichte Ionenkanonen (Feuerwinkel: vorwärtsgerichtet; Schaden 5; Kritisch: ; Reichweite: Kurze; Ionenschaden, gekoppelt 1)



SEKTOR-RANGER-PILOT [RIVALE]

Sektor-Ranger-Piloten sind typischerweise Absolventen der Akademie und hegen oft einen Groll gegen Piraten. Diese Piloten bevorzugen in der Regel das Sternenjägermodell Z-95-SR2, obwohl sie genauso oft eine Gruppe von Ranger-Kollegen in einem Sektor-Ranger-Kampfschiff oder eine beliebige Anzahl von modifizierten Frachtern bei ihrer verdeckten Arbeit begleiten.



Werte:

Rasse: Diverse Spezies (m/w)

Fertigkeiten: Artillerie (●●●●),

Leichte Fernkampfaffen (●●●●), Überleben (●●●●◆),

Pilot (Weltraum) (●●●●-■), Straßenwissen (●●●●◆).

Talente: Begabter Pilot 1 (entferne einen ■ von allen Piloten-Proben).

Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Comlink, Verschlüsseltes Datenpad, Schwere Kleidung (Absorption +1), Z-95-SR2 Kopffäger.

Waffen: schwere Blasterpistole (●●●●) (Leichte Fernkampfaffen; Schaden: 7, Kritisch: ●●●●, Reichweite: Mittel, Betäubungsmodus)

SEKTOR-RANGER-PILOT
RIVALE

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

Absorption 4, Wunden 14, Verteidigung 0/0

Fertigkeiten:
 Artillerie (●●●●),
 Leichte Fernkampfaffen (●●●●),
 Pilot (Weltraum) (●●●●-■),
 Straßenwissen (●●●●◆),
 Überleben (●●●●◆)
Talente: Begabter Pilot 1
Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Comlink, Schwere Kleidung (Absorption +1), Verschlüsseltes Datenpad, Z-95-SR2 Kopffäger.
Waffen: Blaster-Pistole (●●●●) (Leichte Fernkampfaffen; Schaden: 7, Kritisch: ●●●●, Betäubungsmodus)

SEKTOR-RANGER [HANDLANGER]

Nicht alle Sektor-Ranger haben die weitreichenden Befugnisse, welche für die meisten bekannt sind. Viele sind dem Hauptquartier des Sektors oder planetarischen Außenposten zugeteilt, wo sie einen regelmäßigen Dienst versehen. Diese Ranger können für größere Operationen in der Gegend abberufen werden.

SEKTOR-RANGER
HANDLANGER

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

Absorption 3, Wunden 12, Verteidigung 0/0

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

Ausrüstung: Comlink, Schwere Kleidung (Absorption +1),
Waffen: Blasterpistole (◆◆) (Leichte Fernkampfaffen; Schaden: 6, Kritisch: ●●●●, Reichweite: Mittlere, Betäubungsmodus)



Werte:

Rasse: Diverse Spezies (m/w)

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

Talente: Keine.

Sonderfähigkeiten: Keine.



Ausrüstung: Comlink, Schwere Kleidung (Absorption +1).

Waffen: Blasterpistole (◆◆) (Leichte Fernkampfaffen; Schaden: 6, Kritisch: ●●●●, Reichweite: Mittel, Betäubungsmodus)

BLINDE GERECHTIGKEIT

Eine überwältigende Streitmacht stürzt sich auf die Gruppe, wirft sie in Handschellen und nimmt sie in Gewahrsam. Während sie sich im Gewahrsam der Sektor-Ranger befinden, wird die Oberste Richterin Ranal Tarkin vom imperialen Justizausschuss des Lambda-Sektors, eine hagere Frau mittleren Alters mit dem Ruf, Schmugglern gegenüber sehr streng zu sein, über Holo kontaktiert, um eine Anhörung durchzuführen. Sie verurteilt die Spieler zu 50 Jahren Gefängnis für ihre Verbrechen, ohne die Möglichkeit eines vollständigen oder öffentlichen Prozesses. Wenn einer der SCs die Verpflichtung Krimineller hat, ist jetzt der perfekte Zeitpunkt, sie auszulösen.

WAS PASSIERT, WENN DIE SCS FLIEHEN?

Obwohl die schiere Anzahl der Sektor-Ranger, ihre Position und ihre Taktik eine Flucht fast undenkbar machen sollten, kann eine erfahrene und einfallsreiche Gruppe trotzdem entkommen. Die Spieler werden ermutigt, die Würfe zu verbessern, um die Flucht so schwierig wie möglich zu machen, wobei  oder  den Hyperantrieb des Fluchtschiffs deaktivieren sollte. Mit einem Ersatz-Hyperantrieb können die SCs nach Herdessa humpeln, dem einzigen bewohnten Sternensystem in Reichweite, um ihr Schiff zu reparieren oder einen anderen Transport zu sichern. Sofort nach ihrer Ankunft werden die SCs von den Sektor-Rangern unter schweren Beschuss genommen, da ein sektorweites Holonet-Bulletin die Behörden über die Flucht und den Sprungvektor der Gruppe alarmiert hat.

Wenn es den SCs dennoch gelingt, der Gefangennahme zu entgehen, können sie zu Skip 1 zurückkehren, um sich mit Lursk zu treffen und ihre Bezahlung entgegenzunehmen. Natürlich erscheint Lursk nicht zum Rendezvous und ist auch nicht zu erreichen. Kidd schlägt der Gruppe vor, sich auf der Station nach Informationen zu erkundigen, wie man Lursk finden oder kontaktieren kann. Verwende die verschiedenen Spitzel-NSCs aus Akt II, um Begegnungen für die SCs auf ihrem Weg zu Akt III zu schaffen.





DER TIEFPUNKT

„Egal wo du in einem Landest. Du bist der Neuling und ein Niemand. Schnell solltest du zwei Dinge lernen: Es gibt die Regeln der Aufseher und es gibt das Gesetz der Gangs. Beiden wirst du nicht folgen können.“

- Han Solo, Schmuggler und Captain des Rasenden Falken

EPISODE 2: DER TIEFPUNKT

"In den Inhaftierungsblock zu marschieren ist nicht das, was ich im Sinn hatte."

- Han Solo

Die Gruppe kommt in Smuggler's Hold an, um ihre Strafe zu verbüßen. Die Haftanstalt ist ein weitläufiger Hochsicherheitsgefängniskomplex, der in die roten Berge von Min Palla auf einem der Mon Gazza-Monde gebaut wurde. Nach ihrer Ankunft trifft die Gruppe auf Kidd Kareen, der behauptet, er und die Gruppe seien reingelegt worden, und gesteht seinen Plan, aus dem Gefängnis auszubrechen. Allerdings braucht er die Hilfe der Gruppe.

WILLKOMMEN IN SMUGGLER'S HOLD

Smuggler's Hold war ursprünglich eine Ansammlung von Gewürzminen, die aber schon lange versiegt ist. Die Gänge verlaufen so tief, dass niemand genau weiß, wie weit sie in den Berg vordringen. Hier sitzen die gefährlichsten Verbrecher von Mon Gazza ein - Mörder, Sklavenhändler, aber vor allem Schmuggler. Wenn die Gruppe den Gefängnistransport verlässt, lies Folgendes laut vor:

Als sich die Rampe des Gefängnishuttles absenkt, versiegeln die massiven, gepanzerten Türen den Weg in einen hohen Hangar, der tief in einen Berghang eingebettet ist. Gepanzerte Wachen eskortieren euch zu einem Labyrinth von bürokratischen Abfertigungsstationen gegenüber dem Shuttle-Pad. Während ihr euch hinter mehreren Dutzend anderen Gefangenen anstellt, nähert sich ein spinnenartiger Humanoid in Militärkleidung, der eine verchromte Keule unter einem Arm trägt und ein Datenpad in der borstigen Hand hält. Zwei Wachen mit Blastergewehren stehen in unmittelbarer Nähe bereit, und ein Repulsorcam-Droide überfliegt langsam die Gefangenen und scannt sie.

Das Arachnidenwesen glättet demonstrativ seine Jacke, bevor ein schwerer Seufzer seinem Unterkiefer entweicht, während er spricht: "Ich bin Aufseher Lotch, und Sie sind jetzt Eigentum des Hochsicherheitsgefängnisses des Lambda-Sektors. Wenn Sie Erfahrung mit der Reparatur von Droiden haben, kann Ihr Aufenthalt angenehmer sein, wenn Sie dem Wartungspool für unsere Bergbau-Droiden dienen. Wir sind durchaus in der Lage, auch die härtesten Kriminellen zu brechen, also sitzen sie ihre Strafe ab, machen Sie keinen Ärger und wir werden keine Probleme haben. Genießen Sie Ihren Aufenthalt." Damit dreht sich der Aufseher um und geht.

Während der Abfertigung werden die Insassen gescannt und alle Schmuggelware wird konfisziert. Sie werden auch zu ihrer medizinischen und beruflichen Vorgeschichte befragt und dazu, wie die Gefangenen für den Bergbaubetrieb des Aufsehers im E-Block von Nutzen sein können. Sie sind auch an Gefangenen interessiert, die die mit dem Unterhalt des Gefängnisses verbundenen Gemeinkosten senken können, ohne die Sicherheit zu gefährden, wie z. B. ausgebildete Köche und medizinische Fachkräfte.

Um für den Sonderdienst in Frage zu kommen, müssen die Gefangenen mindestens zwei Ränge in der entsprechenden Fertigkeit haben, was im Ermessen des Spielleiters liegt, oder eine **schwierige** (◆◆◆) **Täuschungs-Probe** bestehen. Sobald die Abfertigung beendet ist, begleiten die Wachen die SCs zu ihren verschiedenen Zellenblöcken. Erlaubt den SCs, ihre Zellengenossen kennenzulernen und ihre Zellenblöcke zu erkunden. Eine **mittelschwere** (◆◆) **Wissen (Allgemeinbildung)-Probe**, wenn sie mit den anderen Gefangenen sprechen, kann ihnen die folgenden Informationen liefern:

- Das Lambda-Gefängnis, auch Smuggler's Hold genannt, befindet sich auf mehreren Minen, von denen die meisten verlassen sind. Das Gefängnis ernährt sich jedoch von einer Handvoll reicher Adern von Tirefin-Gewürz außerhalb des E-Blocks.

- Im Gegensatz zu vielen imperialen Gefängnissen, die sich durch die Arbeit der Gefangenen in den Gewürzminen selbst versorgen, werden im Lambda-Gefängnis hauptsächlich Droiden eingesetzt.
- In der Geschichte des Gefängnisses gab es keine Ausbrüche, mit Ausnahme eines Massenausbruchs während der Klonkriege. Angeblich sollen alle Ausbrecher in der Wüste umgekommen sein.

REGELN VON SMUGGLER'S HOLD

Ein neues Leben hat für Sie begonnen. Es ist gut und wichtig, dass Sie die Regeln Ihrer neuen Wohnstätte verinnerlichen, damit Sie nicht in ungewollte Schwierigkeiten geraten. Denn Unkenntnis dieser Regeln bewahrt Sie vor Bestrafung nicht! Also lesen Sie diese Regeln, verinnerlichen Sie diese und Sie werden eine erfüllte und glückliche Zeit hier verbringen.

1. In diesem Gefängnis gelten die gleichen imperialen Standard-Gesetze für Sie, wie an allen anderen Orten. Dies bedeutet, dass jedwede Art von kriminellen Verhalten zu einer Verlängerung Ihrer verhängten Gefängniszeit führt.
2. Es ist Ihnen verboten, Waffen oder Gegenstände in ihrem Besitz zu haben, die andere Personen verletzen könnten. Davon sind ebenfalls alle spitzen oder gefährlichen Gegenstände jedweder Art betroffen und sofort dem Gefängnispersonal zu übergeben.
3. Das Provozieren oder Anzetteln von Unruhe oder Streits mit anderen und/oder Anstiftung dritter, ist verboten und führt zu einer sofortigen Bestrafung. Das Strafmaß ist abhängig vom Vergehen und kann zwischen 4 Tagen bis zu 1 Monat Isolationshaft führen. Andere interne Bestrafungen wie Auspeitschung, Einsatz von Gedankensonden oder Schmerzernzeugern können in besonders schweren Fällen eine Anwendung finden und sind nach Imperialen Erlass zulässig.
4. Die Verschwörung oder Planung eines Gefängnisausbruchs ist strafbar und wird entsprechend der Imperialen Gesetze geahndet. In Verbindung mit der Auffindung von unerlaubten Gegenständen in diesem Zusammenhang, kann es zu einem weiteren Strafmaß führen.
5. Unsachgemäße Behandlung des Inventars von Smuggler's Hold ist nicht erlaubt. Jedwede Benutzung der Einrichtung in den entsprechenden Bereichen ist sachgemäß zu erfolgen. Eine Beschädigung führt zu einer Bestrafung und kann je nach Vergehen ernsthafte Konsequenzen nach sich ziehen.
6. Die Benutzung der Hygieneeinrichtungen ist sachgemäß zu erfolgen. Benutzen Sie die entsprechenden Einrichtungen, abhängig von ihrer Spezies. Unsachgemäße Benutzung, die zur Beschädigung führt, kann zu disziplinarischen Maßnahmen führen.
7. Das Gefängnispersonal ist respektvoll und mit dem entsprechenden Rang, Titel oder „Sir“ anzusprechen. Aufforderungen des Gefängnispersonals sind sofort Folge zu leisten. Eine Nichtverfolgung führt zum Einsatz von Betäubungswaffen und einer Isolationshaft.

Weitere Details oder Regeln können erweitert werden. Bitte informieren Sie sich!



MIN PALLA

Astronavigationsdaten: Mon Gazza System, Lambda Sektor, Mittlerer Rand-Region

Umlaufzeit: 687 Tage pro Jahr / 25 Stunden pro künstlichem Tag

Regierung: Galaktische Gewürzbergbau-Gilde

Einwohnerzahl: 88.000 (Menschen 31%, Aqualishaner 17%, Twi'leks 15%, Harch 2%, Andere 35%)

Sprachen: Basic, Bocce, Huttisch

Terrain: Berge, Canyons und Höhlen

Wichtige Städte: Miner's Village

Sehenswürdigkeiten/bekannte Orte: Gefängnis Smuggler's Hold, Minen

Wichtigste Exporte: Gewürze, Erze

Wichtigste Importe: Nahrungsmittel, Wasser, Maschinen, Technologie

Handelsrouten: Corellianische Route, Llanische Gewürzroute

Besonderheiten: Typ III Atmosphäre (Atemmaske erforderlich)

Hintergrund: Min Palla, auch bekannt als der Bübermond, ist der kleinste von Mon Gazzas Satelliten. Die Oberfläche ist mit roten, zerklüfteten Gebirgszügen bedeckt, die durch weite Bereiche der kühlen Wüste getrennt sind. In vielen der Gebirgszüge befinden sich Minen, die weitgehend automatisiert sind und nur von wenigen Menschen überwacht werden. Das auffälligste Bauwerk des ansonsten unbewohnten Mondes ist das Hochsicherheitsgefängnis des Lambda-Sektors.

Die Galaktische Gewürzbergbau-Gilde besitzt die Abbaurechte für den gesamten Mond, aber mit Ausnahme einer kleinen Ader von Tirefin Spice in der südlichen Hemisphäre hat die Gilde keine Aktivitäten auf Min Palla. Allerdings hat die Gilde die meisten anderen Bereiche an kommerzielle Erzabbauer verpachtet. Automatisierte Bagger-Raupen und Arbeitsdroiden übernehmen den größten Teil des Abbaus, nur eine kleine Abordnung von empfindungsfähigen Aufsehern ist im Einsatz.

In der Mitte eines weiten Tals in der Andza-Bergkette liegt ein kleiner Außenposten unter einer geodätischen Kuppel aus Transparistahl namens Miner's Village. Die Siedlung war ein Gemeinschaftsprojekt von vier der größeren Bergbaukonzernen, die im Andza-Gebirge tätig sind, um ihre Arbeiter und Familien unterzubringen, ist aber inzwischen zu einem Ort geworden, der allen Bergleuten auf dem Mond offensteht. Miner's Village verfügt über zwei Dutzend kleine Landeplätze mit eigenen Kuppeln, die größtenteils von Droiden betrieben und von einem Zoll-



beamten der Galaktischen Gewürzbergbau-Gilde in der Siedlung überwacht werden.

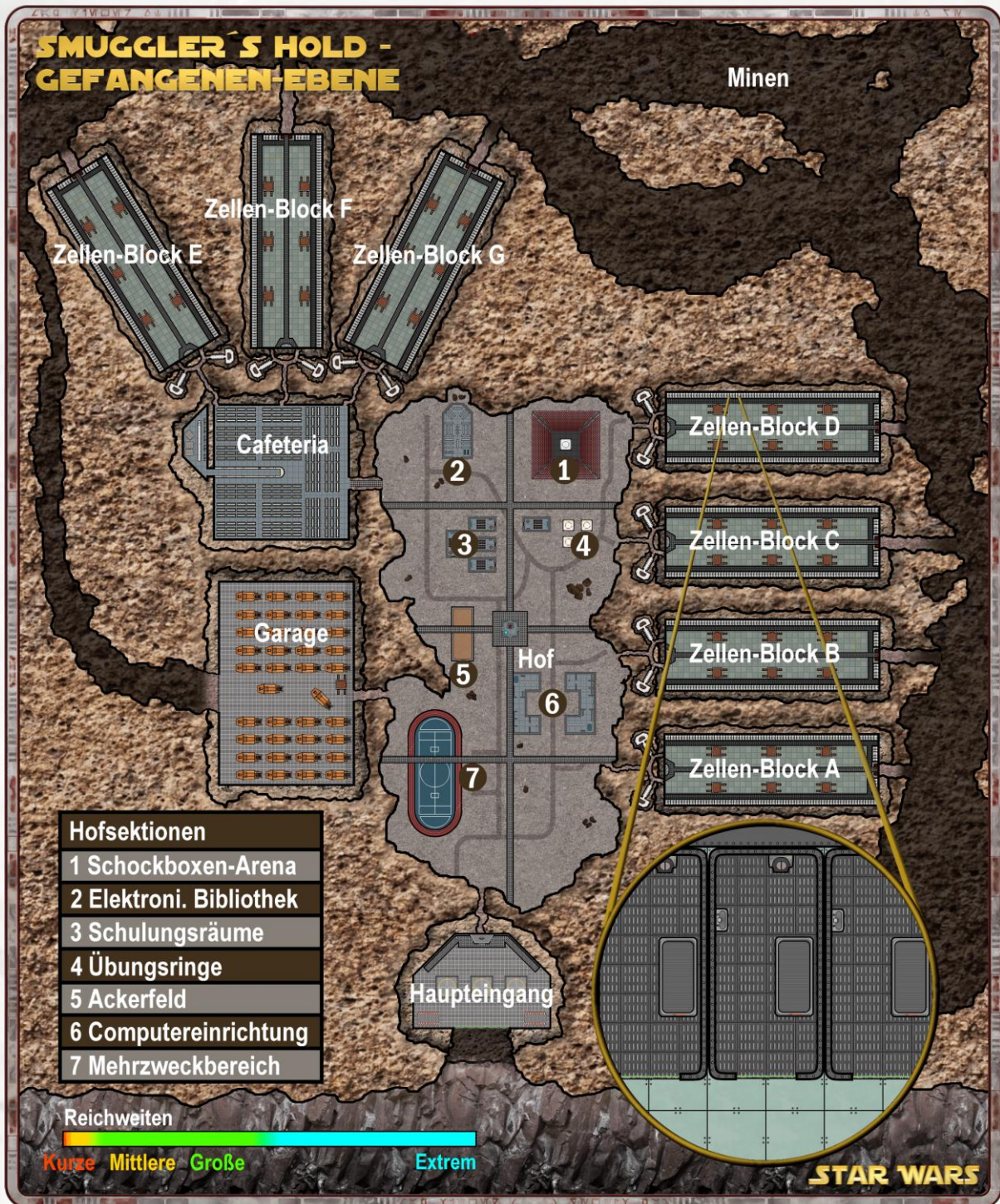
GEWINNUNG UND HANDEL DES GEWÜRZ

Ein großer Teil des galaxisweiten illegal gehandelten Gewürzes kommt vom Asteroiden Kessel, wo riesige Gewürzminen betrieben werden. Da Gewürz durch Lichteinfluss verändert wird, muss der Abbau und die Verarbeitung in völliger Dunkelheit stattfinden. Dazu wurden auf Kessel zeitweise Gefangene eingesetzt, die meist bis an ihr Lebensende in den Minen arbeiten müssen. In diesen Minen leben auch die Energiespinnen, welche Licht absorbieren und kaltblütig sind. Diese produzieren in ihren Spinnenfäden das Gewürz, um so die ebenfalls in den Minen lebenden Bogeys zu locken und zu fangen, da diese durch ihren fahlen Schein die Droge aktivieren können.

Ein weiterer Planet mit bedeutenden Vorkommen an Gewürz ist Sevarcos. In der Zeit des Imperiums müssen dort Gefangene als Zwangsarbeiter die natürlichen Vorkommen abbauen.

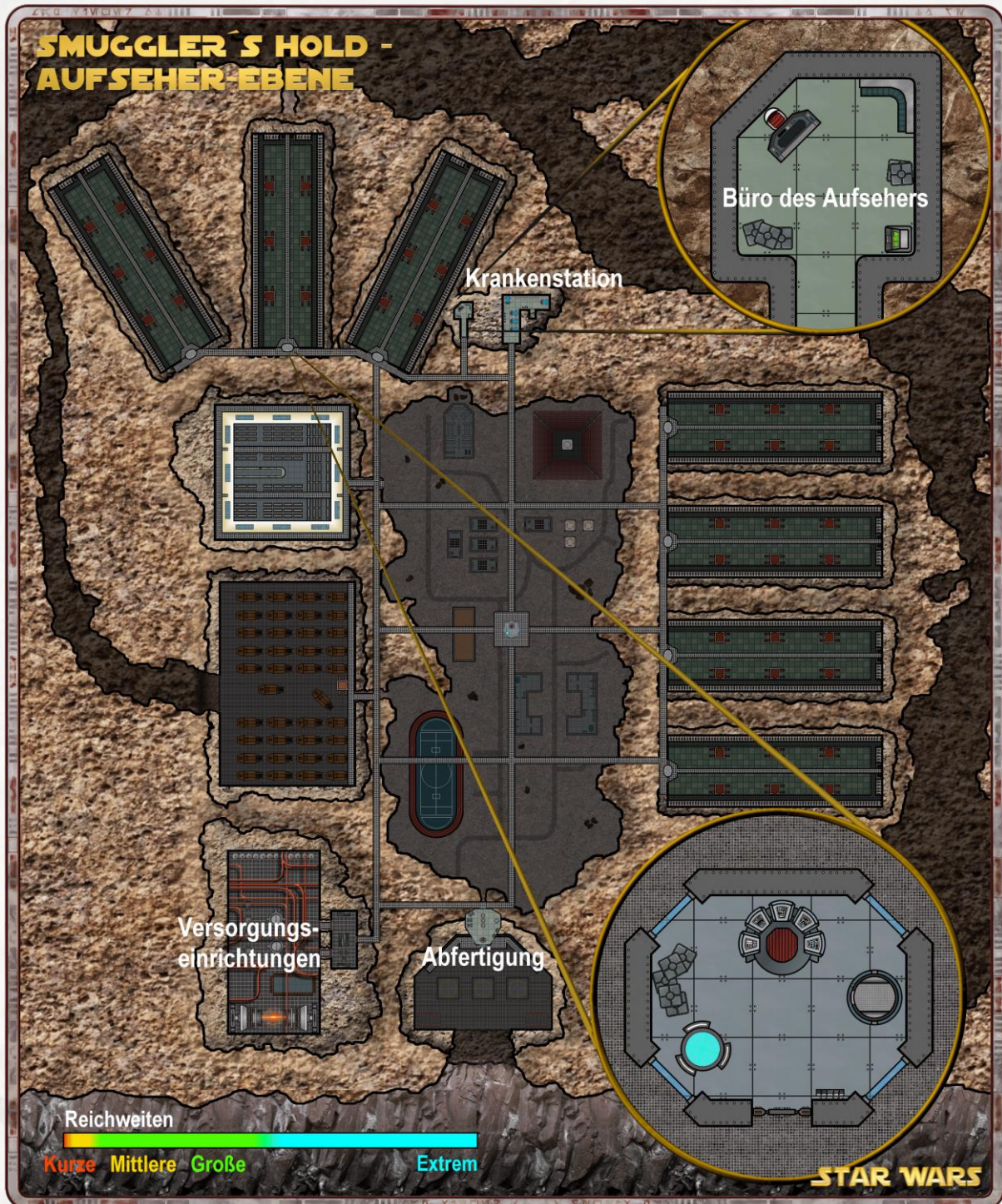
GEFÄGNIS SMUGGLER'S HOLD

Offiziell als Hochsicherheitsgefängnis des Lambda-Sektors eingestuft, haben die örtlichen Sicherheitskräfte und die Sektor-Rangers das Gefängnis Smuggler's Hold seit Jahrhunderten genutzt, um die gewalttätigsten Verbrecher des Lambda-Sektors unterzubringen. Das Gefängnis liegt fast hundert Kilometer von Miner's Village entfernt, ist abgelegen und hat eine makellose Bilanz von null erfolgreichen Ausbrüchen. Zwar sind einige aus dem eigentlichen Gefängnis entkommen, doch wurden alle tot oder lebendig aufgefunden, bevor sie den Mond verlassen konnten.



Das Gefängnis kann bis zu achtzehntausend Gefangene aufnehmen, derzeit sind es jedoch weniger als fünfzehntausend. Die meisten Gefangenen stammen aus dem Lambda-Sektor oder wurden dort gefangen, und obwohl die Menschen die größte Bevölkerungsgruppe darstellen, ist der Anteil der Aqualishaner, Harch, Taliden und Xan an den Gefangenen aufgrund der regionalen Demographie höher als in anderen Teilen der Ga-

laxis. Während frühere Aufseher die Gefangenen zum Ausbau der Minen auf der Suche nach neuen Adern mit wertvollen Gewürzen oder Erzen einsetzten, bevorzugt der aktuelle Aufseher Arbeitsdroiden.



Gefängnisdirektor Lotch leitet Smuggler's Hold seit fast zwei Jahrzehnten und vergnügt sich mit einem sadistischen Spiel, das er Schachboxen nennt. Zwei Gefangene, die mit einer Schockboxen-Ausrüstung ausgestattet sind, kämpfen gegeneinander und spielen zwischen den Runden eine schnelle Partie Dejerik Holo chess. Der Verlierer erhält zu Beginn der nächsten Runde einen schmerzhaften Stromstoß. Lotch ist immer an

neuen Teilnehmern interessiert und gewährt den Gewinnern häufig eine Art Luxusgegenstand, Privileg oder einen Job innerhalb des Gefängnisses, um ihnen das Leben erträglicher zu machen. Der Gefängnisdirektor hat sogar schon Turniere ins Leben gerufen, bei denen der ultimative Preis eine vollständige Begnadigung ist.

Gangs beherrschen die soziale Atmosphäre des Gefängnisses, und ein Großteil der Gefängnisinsassen gehört einer der fünf großen Gangs oder einer von Dutzenden kleinerer Crews an. Diejenigen, die keine Gangbindung haben, handeln oft unabhängig und bieten ihre einzigartigen Fähigkeiten jedem an, der ihre Preisvorstellungen erfüllen kann. Zu den Dienstleistungen gehören Rechtsberatung und Unterstützung bei Berufungen, das Anbieten religiöser Dienste, die Vermittlung von Informationen oder die Beschaffung von Schmuggelware. Andere Häftlinge meiden die Gangs, um ihre Zeit unauffällig abzusetzen.

DIE GEFÄNGNISGANGS VON SMUGGLER'S HOLD

Der Großteil der Gefängnisinsassen gehört zu einer der fünf großen Gruppierungen. Diese Gangs unterhalten Allianzen mit mehreren kleineren Gangs innerhalb des Gefängnisses, was dazu führen kann, dass selbst kleinere Scharmützel zu ausgewachsenen Gefängnisaufläufen führen.

Die *Finners*, die *Fists of Ando* und die *Shadowlisk* sind drei andoanische Gangs, die sich entlang der Rassenunterschiede aufteilen und die Rassenkämpfe ihrer Heimatwelt innerhalb der Gefängnismauern fortsetzen. Die *Nova Sabres* bestehen hauptsächlich aus ehemaligen Mitgliedern der *Schwarzen Sonne* und werden von einem alten Dieb namens Reist Zaret angeführt. Viele Kurzzeitsträflinge, die für die *Sabres* rekrutiert werden, werden oft darauf vorbereitet und getestet, sich nach ihrer Entlassung der *Schwarzen Sonne* anzuschließen. Die *Dark Star Hellions Swoop Gang* ist eine der größten in der Galaxis, mit unabhängigen Sektionen in den meisten Sektoren. Die *Hellions* des Lambda-Sektors sind mit der ursprünglichen Gang aus dem nahe gelegenen Seswenna-Sektor und den Hutten-Kartellen verbunden und werden von einem gewaltigen T'surr namens A'tat angeführt.

ABFERTIGUNG & HAUPTTOR

Die Haupttore des Gefängniskomplexes bestehen aus massiven Durastahltüren, die durch eine Reihe mächtiger Energieschilder verstärkt sind. Die Wachen kontrollieren jede Schranke von zwei separaten Kontrollräumen aus, die nur von der Aufseher-Ebene der Anlage vier Stockwerke über

der Gefängnisebene aus zugänglich sind. Innerhalb des Haupttors befindet sich ein Hangar für Gefängnistransporte und ein Abfertigungsbereich, in dem neue Häftlinge informiert, katalogisiert, chemisch gewaschen, geimpft und mit drei Uniformen ausgestattet werden, bevor sie durch einen sicheren Gang zum Nexus geführt werden, wo jeder der sieben Zellenblöcke angeschlossen ist.

HOF

Der zentrale Hof ist eine riesige, natürliche Höhle mit einem Durchmesser von fast einem Kilometer. Ein vier Stockwerke hoher Laufsteg bietet dem Sicherheitspersonal des Gefängnisses eine uneinnehmbare Position, von der aus es die Aktivitäten der Insassen überwachen und auf sie reagieren kann. Der Hof verfügt über eine Reihe von Übungs- und Unterhaltungsbereichen mit Trainingsgeräten, einer Schockboxen-Arena und einer Holo-Bibliothek. Außerdem gibt es von Droiden geleitete Unterrichtsräume und von Missionaren angebotene Gottesdienste.

Die Insassen der Zellenblöcke A bis D mit geringerer Sicherheitsstufe haben die meiste Zeit des Tages freien Zugang zum Hof und zu ihrem eigenen Zellenblock sowie zur Cafeteria. Die Insassen der Hochsicherheitsblöcke E bis G haben jedoch einen entgegengesetzten Schlafrhythmus, bekommen ihre Mahlzeiten geliefert und dürfen nur eine Stunde lang, jeweils zu unterschiedlichen Zeiten, während der Lichtausfallzeit der allgemeinen Bevölkerung schlafen. Die Dienstleistungen für die Insassen der höheren Sicherheitsstufe beschränken sich auf den Fitnessraum und die Bibliothek.

CAFETERIA

Die Cafeteria ist für die Ausgabe von fünfundfünfzigtausend Mahlzeiten pro Tag ausgelegt, wobei die Zubereitung der Speisen größtenteils von Droiden übernommen wird. Die vierzehntausend Häftlinge der allgemeinen Bevölkerung müssen während ihrer Hofzeit essen. Der Großteil der Mahlzeiten besteht aus einem einfachen, faden Eiweiß-Nährstoff-Brei.

Die Cafeteria ist wie ein Gastronomiebereich aufgebaut und nach Spezies aufgeteilt. Menschen, Aqualishaner, Harch, Taliden, Xan, Rodianer und Twi'leks sind so zahlreich vertreten, dass sie eine eigene Essensausgabe verdient haben. Seltener Spezies oder Individuen gewöhnlicher Spezies mit medizinisch genehmigten Ernährungseinschränkungen werden in einer separaten Schlange bedient, die oft die längste Wartezeit aufweist. An runden Tischen sitzen jeweils ein Dut-

zend Häftlinge, von denen viele von den verschiedenen Gangs und Fraktionen als Revier abgesteckt wurden.

ZELLENBLÖCKE

Zu den Zellenblöcken A bis D gelangt man über lange Gänge, die direkt mit den Höfen verbunden sind. Bei den Blöcken handelt es sich um riesige Kavernen mit fünf Stockwerke hohen Zellen, die drei Seiten eines zentralen Innenhofs umgeben und bis zu 3.500 Gefangene pro Block aufnehmen können. Die vierte Seite, die so genannte Eingangsseite, enthält den Tunnel zu den Höfen, Duschen, eine zusätzliche Bibliothek und Fitnessräume sowie gesicherte Wachposten. Die Wachen verfügen über Repulsor-Lift-Laufstege, die über dem Hof aufgehängt sind, und Wachen und Droiden sind ständig auf der Hut, um den Frieden zu wahren.

befinden sich an drei Ausläufern der Cafeteria, wo das Essen direkt angeliefert wird, und dürfen ihre Einzelzellen nur eine Stunde am Tag verlassen. Sie haben keine Zellengenossen, aber die Gestaltung ihres Zellenblocks und ihrer Einzelzelle ist ansonsten gleichgeblieben.

E-BLOCK

Die Insassen des E-Blocks werden gegenüber der allgemeinen Bevölkerung bevorzugt behandelt. Die Insassen dieses Blocks haben sich entweder die Gunst des Aufsehers verdient oder verfügen über mechanische und technische Fähigkeiten, um seine Flotte von Bergbau-Droiden betriebsbereit zu halten. Zu den Vorteilen gehören Privatzellen, Mahlzeiten von höherer Qualität, die auf Bestellung geliefert werden, Zugang zu einem Kommunikationszentrum und vieles mehr. Viele Insassen des allgemeinen Vollzugs streben die Teilnahme an Ausbildungsprogrammen an, die sie für eine Verlegung in den E-Block qualifizieren.

ZELLEN

Die Einzelzellen sind einfache, zwei mal drei Meter große Räume. Jede Zelle verfügt über einen Kühlschrank, ein Waschbecken und ein Regal. Ein schmaler Schacht neben der Zellentür sorgt für eine unzureichende Zirkulation der verbrauchten Luft. Die gesamte Vorderwand der Zelle ist offen, bietet keine Privatsphäre und ist mit einer schwach leuchtenden Energiebarriere versiegelt. Das Licht der Barriere und die offene Bauweise

machen es schwierig, jegliche Aktivität in der Zelle vor den Wachen zu verbergen.

MINEN

Alle Zellenblöcke haben an ihrem Ende einen versiegelten Tunnel, der zu den in Berg tief gegrabenen Minenschächten führt. Früher wurden die Häftlinge gezwungen, in den Minen zu arbeiten, aber der Direktor hat die Arbeiter durch Droiden ersetzt, die von erfahrenen Häftlingen aus dem E-Block gewartet werden. Die alten Minen, die sich von den Zellenblöcken aus erstrecken, gelten größtenteils als erschöpft, obwohl die Adern in der Nähe der Blöcke E bis G noch aktiv sind. Der größte Teil des aktiven Bergbaus kommt aus einem separaten Schacht in der Nähe der Raupenbucht.

RAUPENBUCHT - GARAGE

Eine Flotte von ein paar Dutzend automatisierten Bagger-Raupen ist in einer Garage untergebracht, die sowohl mit der Cafeteria als auch mit der Aufseher-Ebene verbunden ist. Der größte Durchgang führt jedoch zu den neuen Minenschächten. Die Garage ist etwas größer als die Abfertigungshalle, und die Bagger-Raupen arbeiten rund um die Uhr, um zwei riesige Frachttransporter zu füllen, die das Erz zu Miner's Village transportieren, wo es raffiniert und dann von der Welt verschifft wird.

KRANKENSTATION

Auf der Aufseher-Ebene befindet sich eine kleine Krankenstation, die von einem halben Dutzend medizinischer Droiden und einem xanischen Chefarzt betreut wird. Außerdem gibt es eine Flotte von fünfzig medizinischen Drohnen, die Massenimpfungen, einfache Erste-Hilfe-Leistungen und Triage-Aufgaben im Falle von Massenunfällen übernehmen. Für den Zugang der Gefangenen zur Krankenstation sind immer Fesseln und mindestens zwei Wachen pro Gefangenen erforderlich. In den meisten Fällen begleitet ein Wachtrupp stattdessen einen medizinischen Droiden oder einen Arzt zu den Betroffenen. Die Wachen auf den Sicherheitsstegen werden in solchen Fällen in der Regel verdoppelt.

VERSORGUNGSEINRICHTUNGEN

Nur vom Aufseher-Ebene aus zugänglich ist eine riesige Versorgungshalle, in der die verschiedenen Systeme untergebracht sind. Hier sorgen Arbeits- und Mechanikdroiden für die Energieverteilung und die Lebenserhaltung. Dieser riesige Raum ist kaum gesichert, da er von der Aufseher-Ebene aus nur sehr schwer zugänglich ist. Die Systeme sind antiquiert und störanfällig.

WACHEN

In Smuggler's Hold sind zu jeder Zeit etwa 500 Wachen im Einsatz. Ein Dutzend bewaffnete Wachen operieren auf den Laufstegen in jedem der vier Zellenblöcke für die allgemeine Bevölkerung, verstärkt durch ein halbes Dutzend Beobachterdroiden. Im Block E sind immer sechs Wachen im Einsatz, während in den Blöcken F und G jeweils fünfundzwanzig Wachen stehen. Die Laufstege in der Cafeteria sind mit fünfundzwanzig Wachen besetzt, die jeweils durch einen Beobachterdroiden ergänzt werden. Weitere fünfzig Wachen sind über die gesamte Anlage verteilt, fungieren als persönliche Leibwächter des Direktors und bewachen wichtige Zugangspunkte wie den Abfertigungshangar und die Kontrollräume.

Die übrigen Wachen sind in zwei Schichten eingeteilt, die den Gefängnishof bewachen. Der Schichtwechsel findet statt, wenn der Hof geöffnet und geschlossen wird. Während des Wechsels wird die Wache verdoppelt, so dass beide Schichten zusammenarbeiten, was den Schichtwechsel zu einer Zeit der Stärke und nicht der Schwäche macht. Der Hof und die Cafeteria sind nur zur Hälfte besetzt, wenn diese Bereiche für die allgemeine Bevölkerung geschlossen sind, obwohl die Wachen, die in den Hochsicherheitstrakten Dienst haben, diese Kräfte ergänzen, wenn ihre Hochrisikohäftlinge in den Hof eskortiert werden.

Die Rüstung der Gefängniswärter kann nur von ihrem Träger versiegelt und entsiegelt werden. Das Wachpersonal hat nur selten Kontakt zu den Gefangenen, außer um Anweisungen zu erteilen. Die meisten Wärter sind sechs Monate lang im Gefängnis tätig, bevor sie entlassen werden, um Korruption und Verbrüderung mit den Gefangenen zu verhindern.

AUFSEHER LOTCH [NEMESIS]

Aufseher Lotch ist ein aristokratischer Harch, der das Schmugglergefängnis seit fast zwei Jahrzehnten leitet. Lotch kümmert sich wenig um den täglichen Betrieb des Gefängnisses, solange die Gewürzminen, die das Gefängnis versorgen, weiterhin Profit abwerfen. Der Gefängnisdirektor behandelt seinen Posten wie ein im Exil Leben-

der, und um sich die Zeit zu vertreiben, hat er das Schachboxen-Turnier ins Leben gerufen, bei dem die Häftlinge als Teilnehmer auftreten. Lotch ist ein Meister im Dejerik-Holoschach, und sein ruhiger, berechnender Spielstil überträgt sich auf jeden anderen Aspekt seiner Persönlichkeit.



AUFSEHER LOTCH
NEMESIS

2	2	3	4	3	3
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION	WUNDEN	ERSCHÖPFUNG	VERTEIDIGUNG		
2	14	16	-	-	

Fertigkeiten:
Coolness (●●●●), Disziplin (●●●●), Führungsqualität (●●●●), Verhandeln (●●●●), Wahrnehmung (●●●●), Leichte Fernkampfaffen (●●●●), Straßenwissen (●●●●), Wachsamkeit (●●●●).

Ausrüstung: Comlink, Datenpad, Waffen.
Waffen: Blasterpistole (●●) (Leichte Fernkampfaffen; Schaden: 6, Kritisch: ●●●●, Reichweite: Mittel, Betäubungsmodus).

Talente: Antagonist 1, Nicht auf den Kopf gefallen 1, Plausible Ausrede 2.
Sonderfähigkeiten: Gefängnisverwalter (Wachen erhalten zusätzlich einen ● zu allen Wachsamkeits- und Wahrnehmungs-Proben, solange sie sich in der Sichtlinie von Aufseher Lotch befinden).

Werte:

Rasse: Harch (m)

Fertigkeiten: Coolness (●●●●), Führungsqualität (●●●●), Verhandeln (●●●●), Wahrnehmung (●●●●), Leichte Fernkampfaffen (●●●●), Straßenwissen (●●●●), Wachsamkeit (●●●●), Disziplin (●●●●).

Talente: Antagonist 1 (erhöht einmalig den Schwierigkeitsgrad aller Kampfproben gegen dieses Ziel), Nicht auf den Kopf gefallen 1 (erhöht den Schwierigkeitsgrad aller Charme-, Einschüchterungs- und Täuschungs-Proben gegen Aufseher Lotch), Plausible Ausrede 2 (entfernt ■■ von allen Einschüchterungs- und Täuschungs-Proben).

Sonderfähigkeiten: Gefängnisverwalter (Wachen erhalten zusätzlich einen ● zu allen Wachsamkeits- und Wahrnehmungs-Proben, solange sie sich in der Sichtlinie von Aufseher Lotch befinden).

Ausrüstung: Comlink, Datenpad.

Waffen: Blasterpistole (●●) (Leichte Fernkampfaffen; Schaden: 6, Kritisch: ●●●●, Reichweite: Mittel, Betäubungsmodus)

BEOBACHTERDROIDE [RIVALE]

Die Beobachterdroiden von Smuggler's Hold basieren auf den Imperialen Lausch-Droide Mark IV und unterstützen die Wachen bei ihren Aufgaben, indem sie die Gefängnisaktivitäten überwachen, um die Ordnung aufrechtzuerhalten. Diese winzigen, runden Wachposten fliegen mit Repulsoren durch das Gefängnis und manövrieren schnell mit Hilfe von Schnellschubdüsen, um sie während der Kämpfe im Gefängnis nicht in Gefahr zu bringen. Bei Gefängnisunruhen unterstützen die Beobachterdroiden die Wachen und setzen ihre starken Betäubungsstrahlen ein, um Unruhestifter zu überwältigen.



Werte:

Rasse: Droide

Fertigkeiten: Wahrnehmung (●●),

Leichte Fernkampfaffen (●●●), Wachsamkeit (●●).

Talente: Keine.

Sonderfähigkeiten: Droide (muss nicht schlafen, atmen, essen usw.)

Ausrüstung: Keine.

Waffen: Hold-Out-Betäubungsblaster (●●●) (Leichte Fernkampfaffen; Schaden: 8, Kritisch: ●●●, Reichweite: Mittel, Betäubungsmodus)

BEOBACHTERDROIDE
RIVALE

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

Fertigkeiten: Wahrnehmung (●●), Leichte Fernkampfaffen (●●●), Wachsamkeit (●●).
Talente: Keine.
Sonderfähigkeiten: Droide (muss nicht schlafen, atmen, essen usw.)

Ausrüstung: Keine.
Waffen: Hold-Out-Betäubungsblaster (●●●) (Leichte Fernkampfaffen; Schaden: 8, Kritisch: ●●●, Reichweite: Mittel, Betäubungsmodus)

WACHE IN SMUGGLER'S HOLD [HANDLANGER]

Die Vollzugsbeamten, die in Smuggler's Hold Dienst tun, bewachen jeden Winkel des Gefängnishofs. Die Wachen halten so wenig Kontakt zu den Insassen wie möglich und bleiben hoch über dem Gefängnishof auf ihren Laufstegen und Repulsorlift-Plattformen. Während der Schachboxen-Kämpfe gehen die Wachen in den Gefängnishof, um für Ordnung zu sorgen. Um eine Verbrüderung mit den Gefangenen zu verhindern, werden diese Wachen alle paar Wochen in anderen Bereichen des Gefängnisses eingesetzt und alle paar Monate aus der Rotation genommen.

WACHE IN SMUGGLER'S HOLD
HANDLANGER

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

Fertigkeiten: (je ein Rang pro Gruppenmitglied): Disziplin (●●), Nahkampfaffen (●●●), Leichte Fernkampfaffen (●●), Schwere Fernkampfaffen (●●), Wachsamkeit (●●).
Talente: Keine.
Sonderfähigkeiten: Keine.
Ausrüstung: Handcomlink, Schwere Kleidung (Absorption +1).
Waffen: Betäubungsblastergewehr (●●) (Schwere Fernkampfaffen; Schaden: 8, Kritisch: ●●●, Reichweite: Mittlere, Betäubungsmodus), Betäubungspistole (●●) (Leichte Fernkampfaffen; Schaden: 6, Kritisch: ●●●, Reichweite: Mittlere, Betäubungsmodus), Betäubungsstab (●●●) (Nahkampfaffen; Schaden: 6, Kritisch: ●●●, Reichweite: Handgemme, Sperrig 2, Durchbohrend 2, Zertrümmernd)



Werte:

Rasse: Diverse Spezies (m)

Fertigkeiten: (für eine Gruppe von 4; erhöht für jeden Handlanger der Gruppe den Rang um 1): Disziplin (●●), Nahkampfaffen (●●●), Leichte Fernkampfaffen (●●), Schwere Fernkampfaffen (●●), Wachsamkeit (●●).

Talente: Keine.

Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Comlink, Schwere Kleidung (Absorption +1).

Waffen: Betäubungsblastergewehr (●●) (Schwere Fernkampfaffen; Schaden: 8, Kritisch: ●●●, Reichweite: Mittel, Betäubungsmodus), Betäubungspistole (●●) (Leichte Fernkampfaffen; Schaden: 6, Kritisch: ●●●, Reichweite: Mittel, Betäubungsmodus), Betäubungsstab (●●●) (Nahkampfaffen; Schaden: 6, Kritisch: ●●●, Reichweite: Nahkampf, Sperrig 2, Durchbohrend 2, Zertrümmernd).

AUFRUHR IN DER CAFETERIA

Lesen Sie beim ersten Besuch der Gruppe in der Cafeteria das Folgende laut vor:

Die Cafeteria ist überschwemmt mit dem Schlimmsten, was der Lambda-Sektor zu bieten hat. Jeder Tisch ist das Revier der einen oder anderen Verbrechergang. Während ihr in der riesigen Essensschlange wartet, lässt ein übergroßer Aqualishaner seine Schulter sinken und schiebt sich an euch vorbei. Er dreht sich um und stellt sich aufrecht hin, während er euch eine Herausforderung zuruft, und mehrere weitere Aqualishaner kommen auf euch zu. Über seine Schulter, einige Schritte entfernt, könnt ihr Kidd Kareen sehen, mit großen Augen und entspanntem Kiefer.

Big Mondo nähert sich dem größten der SCs und lehnt sich dicht an ihn heran, wobei er sagt: "Mit freundlicher Genehmigung des Konsortiums", bevor er angreift. Dies sollte eine wilde Schlägerei in der Cafeteria auslösen, aber der angegriffene SC kann sich stattdessen dafür entscheiden, nur einen Angriff von Mondo zu erdulden, ohne sich zu wehren, und danach zu gehen.

GANGMITGLIED DER FISTS OF ANDO [HANDLANGER]

Die Fists of Ando haben weit über einhundert Mitglieder in ihrer Gang, aber nur zwei Gruppen von vier Handlangern schließen sich Mondos Angriff an. Eine der Gruppen hat bereits ihre Essenstabletts und benutzt sie in der Schlägerei als improvisierte Waffen.




GANGMITGLIED DER FISTS OF ANDO
HANDLANGER

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

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

Ausrüstung: Keine.
Waffen: Serviertablett als improvisierte Waffe (◆◆◆) (Nahkampfwaffen; Schaden: 6, Kritisch: ☹☹☹, Reichweite: Nahkampf, Sperrig 2, Durchbohrend 2, Zertrümmernd)

Werte:

Rasse: Diverse Spezies (m)

Fertigkeiten: (für eine Gruppe von 4; erhöht für jeden Handlanger der Gruppe den Rang um 1): Handgemenge (◆◆◆), Straßenwissen (◆◆), Nahkampfwaffen (◆◆◆), Leichte Fernkampfwaffen (◆◆).

Talente: Keine.

Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Keine.

Waffen: Serviertablett als improvisierte Waffe (◆◆◆) (Nahkampfwaffen; Schaden: 6, Kritisch: ☹☹☹, Reichweite: Nahkampf, Sperrig 2, Durchbohrend 2, Zertrümmernd)

BIG MONDO [RIVALE]

Der Anführer der *Fists of Ando*, Big Mondo, ist größer und gemeiner als der durchschnittliche Aqualishaner. An einem schlechten Tag kämpft Mondo mit allem, was sich in seiner Reichweite befindet. Sogar die Wachen gehen ihm aus dem Weg, wenn er in einer besonders zerstörerischen Stimmung ist. Er hat zwei der letzten fünf vom Gefängnisdirektor organisierten Schachboxen-Kämpfe gewonnen. Während der Konfrontation prügelt Mondo auf das größte Gruppenmitglied ein. Gerüchten zufolge haben Mondo und seine Gang kürzlich die Unterstützung des Skar'kla-Konsortiums erhalten.



Werte:

Rasse: Aqualishaner (m)

Fertigkeiten: Handgemenge (●●●●◆),

Einschüchterung (●●◆), Nahkampfwaffen (●●●◆◆),

Leichte Fernkampfwaffen (●●●●), Straßenwissen (●●●).

Talente: Keine.

Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Keine.

Waffen: Keine.

HUNGRIG AUF EIN HAXEN-SANDWICH

Vor Beginn der dritten Kampfunde lass die SCs eine **schwierige** (◆◆◆) **Wahrnehmung** oder **Wachsamkeits-Probe** machen.

Wer ihn besteht, bemerkt einen älteren Mann mit weißem Haarschopf, der später als Reist Zaret, der Anführer der *Nova Sabres*, identifiziert wird. Reist sitzt in der Nähe und genießt das Gemetzel, aber ein Weequay hat sich hinter ihn geschlichen und eine lange, dünne improvisierte Klinge aus dem Ärmel seines Overalls gezogen.

Ein Erfolg gibt den SCs Zeit, eine Warnung zu rufen. Ein ☹️ oder ein ☹️ könnte den SCs die Möglichkeit geben, ein Tablett oder einen festen Gegenstand auf den Weequay zu werfen. Eine ☹️ oder eine ☹️ können ihren nächsten Angriff mit einem ■ belegen, oder sie müssen damit rechnen, dass sie als freie Aktion einen Angriff des nächsten Feindes erleiden, bevor die dritte Runde beginnt.

Wenn die SCs Reist warnen, kann er seinen Angreifer entwaffnen und kampfunfähig machen. Andernfalls sticht der Weequay mehrmals brutal auf ihn ein, bevor er flieht. Wenn die SCs Reist warnen oder ihn medizinisch versorgen, wenn er niedergestochen wird, stehen sie in seiner Gunst, wenn sie es nicht tun, stehen sie in der Gunst von A'tat, dem Anführer der *Dark Star Hellions*.

Nach dem Kampf oder in der fünften Runde des Kampfes fordern die Wachen von den Laufstegen darüber die Insassen auf, sich zu ergeben. Diejenigen, die sich weigern, werden mit Elektroschocks betäubt und von Sicherheitsdroiden festgehalten. Sobald das Chaos eingedämmt ist, schleppen die Wachen Big Mondo und sein primäres Spielerziel ab und bringen sie in das Büro des Gefängnisdirektors, während die anderen Aqualishaner in ihre Zellenblöcke zurückgeschickt werden und die SCs in der Schlange stehen bleiben. Big Mondo erhält einen Tag Einzelhaft, während der Spieler eine Verwarnung und eine strenge Belehrung über den schlechten Beginn seiner Haftzeit erhält. Beachte, dass dies das Protokoll für den Umgang mit Unruhestiftern ist, da die SCs bei einem späteren Fluchtversuch möglicherweise Zugang zum Büro des Gefängnisdirektors erlangen wollen.

Die Charakterkarte für Big Mondo zeigt die folgenden Informationen:

BIG MONDO
RIVALE

Die Karte enthält die gleiche Statistik wie oben dargestellt, sowie die Fertigkeiten: Handgemenge (●●●●◆), Einschüchterung (●●◆), Nahkampfwaffen (●●●◆◆), Leichte Fernkampfwaffen (●●●●), Straßenwissen (●●●). Talente: Keine. Sonderfähigkeiten: Keine. Ausrüstung: Keine. Waffen: Keine.

FÜR DEN ÄRGER GEWAPPNET

Nach der Begegnung mit Big Mondo nähert sich Kidd zögernd den übrigen SCs und spricht. Lese das Folgende laut vor:

"Das war Big Mondo. Es heißt, er wurde gerade auf die Gehaltsliste des Skar'kla-Konsortiums gesetzt." Das Gesicht des Twi'lek wird ernst. "Er wird so lange kommen, bis wir alle tot sind. Skar'kla hat uns eine Falle gestellt, und jetzt wollen sie uns zum Schweigen bringen. Ich meine, es ist doch offensichtlich, dass wir reingelegt wurden, oder? Es waren viel zu viele Sektor-Ranger, als dass eine Patrouille einen einfachen Absturz hätte untersuchen sollen. Sie wussten, was sie finden würden. Und jetzt Big Mondo..." Kidds Stimme sinkt zu einem Flüstern, als er sich nach vorne lehnt. "Wir brauchen einen Fluchtplan. Und zwar schnell."

In der Annahme, dass die Gruppe Kidds Wunsch, zu fliehen, unterstützt, bietet er folgende Informationen an:

- Es gibt kilometerlanges bergiges Gelände in einer atemlosen Atmosphäre in jeder Richtung, eine Flucht aus dem Gefängnis ist ohne Atemgeräte oder Umweltanzüge ein Todesurteil.
- Die Hangartore lassen sich nur öffnen, wenn man zwei Kontrollräume auf der Aufseher-Ebene besetzt, die den Landeplatz überblicken. Der Hangar ist der einzige bekannte Weg in oder aus dem Gefängnis.
- Es gibt Gerüchte über Ausgänge durch die Minen, aber es gibt keine Karten oder Gründe zu glauben, dass es sich dabei um etwas anderes als eine Gefängnislegende handelt.
- Die Aufseher-Ebene ist sorgfältig von den anderen Gefängnis-Ebenen isoliert. Die Wachen sind gepanzert und nur mit Betäubungswaffen ausgerüstet. Die Wachen interagieren nur selten auf der Gefängnisebene und verlassen sich auf Droiden, während sie von oben auf den Laufstegen der Aufseher-Ebene zusehen. Die einzige Ausnahme ist ein Schachboxen-Turnier.
- Es gibt Gerüchte über verdeckte Wächter, die unter den Insassen leben und für den Gefängnisdirektor die Insassen ausspionieren.

ZELLENGENOSSEN

Nach dem Kampf hat die Gruppe Zeit, ihre Zellengenossen kennenzulernen, falls sie dies noch nicht getan haben. Der Spielleiter kann die Gruppenmitglieder zusammen zuordnen oder, um die Anzahl der NSCs, denen sie begegnen, zu erhöhen, zu den Persönlichkeiten des Gefängnisses übergehen und einige von ihnen den SCs in verschiedenen Zellen zuordnen. Es ist auch möglich, dass Kidd Kareen einer der Zellengenossen des SCs ist. Zellengenossen können im Allgemeinen die folgenden Informationen liefern:

- Die Gefängnisbevölkerung wird von verschiedenen Gangs beherrscht, die meist Verbindungen zur aqualischen Kultur oder zum organisierten Verbrechen haben.
- Am besten vermeidet man es, die Aufmerksamkeit der Gangs auf sich zu lenken, da die verschiedenen Fraktionen innerhalb des Gefängnisses oft gegeneinander Krieg führen, mit tödlichen Folgen.
- Der Gefängnisdirektor hat wenig Interesse an der Aufrechterhaltung der Ordnung innerhalb des Gefängnisses. Solange die Gewürzproduktion nicht unterbrochen wird und das Schachboxen-Turnier nicht beeinträchtigt wird, ist Lotch von der Notlage der Gefangenen unbeeindruckt.
- Lotchs Schachboxen-Turniere haben eine Reihe von Todesopfern gefordert, und es wird vermutet, dass sie von Lotch selbst organisiert wurden, um lästige Häftlinge zu beseitigen.
- Der letzte Schachboxer, ein wegen mehrfachen Mordes zu lebenslanger Haft verurteilter Givin, wurde letztes Jahr vom Gefängnisdirektor begnadigt, indem er im Ring vor seinem Gegner davonzog und dann jeden Schachkampf zwischen den Runden gewann, bis sein Gegner durch einen Stromschlag starb.
- Ein schleimiger Rodianer namens Gifu kann den SCs praktisch jede gewünschte Schmuggelware besorgen, auch wenn der Preis dafür extrem hoch ist.
- Wenn die SCs Informationen jeglicher Art benötigen, sollten sie sich an einen verschlagenen Xan namens Know-it-all wenden.

GEFÄNGNISAUSBRUCH

Die SCs werden ermutigt, sich ihren eigenen Plan zur Flucht aus dem Gefängnis auszudenken, aber Kidd oder andere Gefangene können ihnen Informationen über verschiedene, unten zusammengefasste Methoden geben, wenn ihnen die Ideen ausgehen. Der Spielleiter sollte Zellenkon-

trollen, Gefangenendurchsuchungen und ähnliches einführen, wenn du es für einen dramatischen Effekt für angemessen hältst.

DIE PLANUNGSPHASE

Im folgenden Abschnitt wird eine Vielzahl von Methoden aufgeführt, um aus Smuggler's Hold zu entkommen. Allerdings kann es für manche Gruppen verwirrend und lähmend sein, den SCs so viele Möglichkeiten zu bieten. Der Spielleiter sollte in der Lage sein, zu jedem vernünftigen Fluchtplan, den sich die Gruppe ausdenkt, Ja zu sagen, und die meisten Spielleiter sollten in der Lage sein, unter den unten aufgeführten Fluchtplänen Unterstützung für ihren Plan oder etwas Ähnliches zu finden. Einige SCs werden sich vielleicht dafür entscheiden, die Gruppe aufzuteilen und einige Mitglieder über einen Weg entkommen zu lassen, während andere auf eine andere Art und Weise entkommen. Der Spielleiter sollte den SCs die Möglichkeit geben, ihren Plan so kompliziert oder einfach zu gestalten, wie sie es möchten.

Um den SCs die Möglichkeit zu geben, ihren eigenen Plan zu entwerfen, kann der Spielleiter den SCs einen kurzen Rundgang durch das Gefängnis geben und die Einstiegspunkte zu den möglichen Fluchtplänen je nach den Fähigkeiten der Gruppe aufzeigen. Jeder Fluchtplan hat einen fettgedruckten Einstiegspunkt, um die SCs mit dem Plan zu locken, den der Spielleiter für am besten geeignet hält. Allerdings sollte jeder Weg, den die SCs einschlagen möchten, gefördert werden.

KIDD'S BEITRAG

Sollten die SCs ihren eigenen Plan ausarbeiten und ihn Kidd mitteilen, wird er so tun, als ob er des Teufels Advokat spielen würde, um jede mögliche direkte Konfrontation mit den Wachen zu minimieren oder zu vermeiden. Wenn eine solche Konfrontation unvermeidlich scheint, könnte Kidd einen Unfall inszenieren, der ihn für ein paar Tage in die Krankenstation bringt. Während dieser Zeit kann er mit seinen Betreuern sprechen, die versuchen werden, die normalen Gefängniswärter gegen ihre eigenen Männer auszutauschen, um den SCs weitgehend aus dem Weg zu gehen.

Kidd kann vom Spielleiter auch dazu benutzt werden, der Gruppe einige der Einstiegspunkte zu den Fluchtplänen zu zeigen. Er kann vom Spielleiter auch dazu benutzt werden, die Gruppe auf offensichtliche, eklatante Lücken in ihrem Plan hinzuweisen. Zu den Dingen, die die Gruppe übersehen könnte, gehört, wie sie von der Ebene

der Gefangenen auf die Ebene der Aufseher gelangt, wie die Gruppe atembare Luft für die Reise auf der Oberfläche des Planeten sicherstellen kann oder wie sie sicherstellt, dass das Shuttle bei ihrem Fluchtversuch anwesend ist. Wenn die SCs nicht in der Lage zu sein scheinen, einen Plan zu entwerfen, teilt Kidd seinen eigenen Fluchtplan mit den SCs.

KIDD'S FLUCHTPLAN

Wenn die SCs keinen Plan entwickeln können oder sich schwertun, einen zu entwickeln, und ihnen der Plan, der von den Mitgliedern der Gefängnisgangs angeboten wird, nicht gefällt, ist es möglich, Kidd eine Vorgehensweise vorschlagen zu lassen.

Der von Kidd favorisierte Plan besteht darin, die Gefängnisstrafe der SCs zu verkürzen. Aufgrund seines Status als verdeckter Sektor-Ranger möchte er jeden Plan vermeiden, der zu einer Konfrontation mit den Wachen führen könnte. In Anbetracht der Ereignisse bei der Schlägerei in der Cafeteria schlägt Kidd vor, dass der SC mit den besten Computertechnik- und Heimlichkeitsfähigkeiten und der mit den besten Täuschungsfähigkeiten einen Kampf gegeneinander austragen und in Lotchs Büro eskortiert werden, um dort zurechtgewiesen zu werden. Dort kann er die Gelegenheit nutzen, einen vorprogrammierten System-Überbrücker einzusetzen, um die Strafen der SCs zu ändern.

Die Hürden für den Plan bestehen darin, einen System-Überbrücker zu beschaffen, ihn zu programmieren, den Kampf zu überleben und den System-Überbrücker im Büro zu benutzen, ohne Aufmerksamkeit zu erregen.

WEGE ZUR FLUCHT AUS SMUGGLER'S HOLD

Im Folgenden werden mehrere Methoden zur Flucht aus Smuggler's Hold beschrieben. Die SCs können eine beliebige Anzahl oder Kombination dieser verschiedenen Techniken ausprobieren oder ihre eigenen erfinden. Es steht den SCs frei, einen einzigen Fluchtplan für die gesamte Gruppe zu verfolgen oder sich gegenseitig mit einer Vielzahl von Plänen zu helfen, die die Stärken jedes Charakters für seine individuelle Flucht aus-

spielen. Zum Beispiel könnte ein Charakter das Schachboxen-Turnier gewinnen und während seiner kurzen Zeit beim Gefängnisdirektor, um seine Bewährung einzureichen, den Direktor als Geisel nehmen oder einen System-Überbrücker benutzen, um die Strafen der anderen Gruppenmitglieder zu verkürzen, oder er bemerkt wichtige Informationen zur Erpressung, die er benutzen kann, um anderen Gruppenmitgliedern zur Freiheit zu verhelfen.

GANGAUSBRUCHSPLÄNE

Je nachdem, welche Verbindungen die Spieler mit bestimmten Gefängnisfraktionen eingehen, eröffnen oder erleichtern sich verschiedene Fluchtmöglichkeiten. Die Spielleiter sollten diese Optionen nutzen, um den Spielern zu helfen, ihre Situation einzuschätzen und die beste Vorgehensweise für die Flucht aus dem Gefängnis zu finden, bevor sie ein vorzeitiges Ende finden.

Nova Sabres: Die *Sabres* ermutigen die SCs, sich durch die Minen oder durch die Vordertür aus dem Gefängnis zu schleichen. Als Dank für die Rettung seines Lebens wird Zaret die Gruppe mit Transportplänen, Atemmasken oder Sicherheitscodes für Türen und Schächte versorgen. Mit einer erfolgreichen Probe auf soziale Interaktion können die SCs mehr als einen Gegenstand von Zaret erhalten.

Dark Star Hellions: Wenn sie den *Hellions* angehören, werden die SCs dazu ermutigt, am Schachboxen-Turnier teilzunehmen oder den Aufseher zu erpressen oder zu bestechen. Als Gegenleistung für die Ermordung von Reist Zaret (oder Big Mondo, falls Zaret zu einem früheren Zeitpunkt des Abenteuers gestorben sein sollte) wird der Anführer der *Hellions*, A'tat, zustimmen, dass sein Cousin S'tarr seinen Kampf gegen einen der SCs im Schachboxen-Turnier austrägt. Dies kann auch mit einer **schwierigen** (◆◆◆) **Verhandeln-Probe** erreicht werden.

Die SCs können auch die Schuldverpflichtung gegenüber A'tats Gönnern aus dem Huttenkartell übernehmen, wenn sie im Gegenzug Informationen erhalten, die aufdecken, dass der Gefängnisdirektor einige der Schachboxen-Kämpfe manipuliert hat, um die Bücher über die Bergbauaktivitäten des Gefängnisses zu füllen.

Andoanische Gangs: Unabhängig davon, mit welcher andoanischen Gang sich die SCs verbündet haben, schlagen die Aqualishaner vor, dass die SCs die Wachen überwältigen. Die Aqualishaner-Schläger brauchen wenig Überzeugungskraft, um einen Aufstand anzuzetteln, da sich die verschiedenen andoanischen Gangs ohnehin ständig untereinander bekämpfen. Mit einer **leichten** (◆) **Sozialen Interaktions-Probe** können die SCs die Aqualishaner davon überzeugen, ein riesiges Scharmützel zu beginnen, das die Aufmerksamkeit der meisten Gefängniswärter auf sich zieht. Mit dem richtigen Anreiz können die Aqualishaner-Insassen auch dazu gebracht werden, die Wachen auf der Ebene des Gefängnisdirektors mit behelfsmäßigen Enterhaken anzugreifen.³

ÜBERWÄLTIGUNG DER WACHEN

Obwohl Gefängnisse so konzipiert sind, dass sie Aufständen standhalten, ist es möglich, dass die SCs die Wachen erfolgreich überwältigen. Diejenigen, die fliehen wollen, indem sie sich gewaltlos befreien, sollten einen Weg finden, sich Zugang zu den erhöhten Wachenplattformen zu verschaffen, einige Wachen zu besiegen, ihre Waffen zu stehlen und sich über den Laufsteg der Wachen zum Haupttor durchzukämpfen. Dort können die SCs ein Gefangenentransport-Shuttle stehlen und fliehen.

Einstiegspunkt für den Plan: Die beste Möglichkeit, die SCs auf diesen Plan aufmerksam zu machen, ist, Kidd in der Cafeteria auf die Laufstege der Wachen hinweisen zu lassen, damit die SCs wissen, wie unmöglich es seiner Meinung nach ist, sich ohne eine Art Greifhaken Zugang zu verschaffen. Dies ist auch der bevorzugte Plan der andoanischen Gangs, die die SCs bei der Diskussion über einen solchen Versuch belauschen könnten.

DETAILS ZUR FLUCHT

Die Wächterplattformen schweben auf Repulso- ren 15-20 Meter über dem Boden des Gefängnis- ses, aber die SCs können diese Wächterplattfor- men erreichen, indem sie aus Gegenständen, die sie überall im Gefängnis finden, Enterhaken kon- struieren. Die SCs müssen zwei wesentliche Komponenten konstruieren, um eine Enterhaken zu bauen: einen Haken und eine Leine. Nach dem Ermessen des Spielleiters können die SCs Gegen- stände wie geflochtene Bettlaken, Gefängnisuni- formen oder Stromleitungen verwenden, um die Leine herzustellen, während der Haken aus Ge- genständen wie Stiefeln, geschnitzten Essenstab- letts oder speziell bearbeiteten Werkzeugen, die im E-Block gefunden wurden, hergestellt werden kann. Es ist für Gifu sogar möglich, einen echten Enterhaken oder ein hervorragendes Seil gegen Bezahlung in das Gefängnis zu schmuggeln. Das Einhaken an einer Wachenplattform erfordert eine **schwierige (◆◆◆) Athletik-Probe** und zwei Runden, aber die Spielleiter werden ermutigt, diese Proben je nach den Materialien und Kon- struktionsmethoden, die zur Herstellung des im- provisierten Enterhakens verwendet wurden, deutlich abzuändern.

Während des Kletterns zu den Wachenplattfor- men werden die SCs wahrscheinlich unter schwe- res Feuer geraten, so dass andere Gruppenmit- glieder eine Ablenkung schaffen sollten, um den Aufstieg zu ermöglichen. Innerhalb der Zellen- blöcke können die Gefangenen auch vom Lauf- steg der Zellen im fünften Stock auf eine Wa- chenplattform klettern und hinunterspringen, was eine **schwierige (◆◆◆) Körperbeherr- schungs-Probe** erfordert. Eine  sollte bedeuten, dass der Springer die Plattform völlig ver- fehlt und fünf Stockwerke in die darunter liegen- de Gefängnisetage stürzt, wobei er eine kritische Verletzung erleidet und das Ergebnis um +60 er- höht wird. Ein  oder  könnte bedeuten, dass man auf einer Wache landet, als ob man einen erfolgreichen Handgemenge-Angriff mit Knockdown-Effekt durchführt oder sie entwaff- net.

Schließlich kann ein **schwierige (◆◆◆) Täu- schungs-Probe** die Wachen davon überzeugen, dass ein Spieler sofortige medizinische Hilfe be- nötigt, und ihn in die Krankenstation auf der Ebene der Aufseher zu schicken. Von der Kran- kenstation aus kann der Spieler seinen Kampf für die Freiheit beginnen. Allerdings begleiten zwei Wachen und ein Droide pro Spieler die Gruppe zur Krankenstation. Da die Krankenstation am weitesten vom Ausgang auf der Aufseher-Ebene entfernt ist, muss die Gruppe damit rechnen, ge-

gen fast jede Wache in der Einrichtung zu kämp- fen.

Sobald die SCs es auf die Wachenplattform ge- schafft und Waffen gefunden haben, müssen sie die Wachen konfrontieren (falls nicht bereits ein Ablenkungsmanöver das Gebiet geräumt hat), vorzugsweise bevor sie den Alarm auslösen. Je- der Abschnitt des Laufstegs sollte mit sechs Wa- chen und drei Droiden besetzt sein, es sei denn, die SCs haben einen Plan zur Ausdünnung ihrer Zahl ausgearbeitet. Jede Laufstegkreuzung und jeder Zellenblock hat eine kleine Kontrollkabine mit Alarmanlage und einer Wache. Wenn ein Alarm ausgelöst wird, treffen innerhalb von drei Runden vier Gruppen von drei Wachen und vier Droiden ein. Sobald der Weg frei ist, muss sich die Gruppe zu den Kontrollräumen des Abferti- gungszentrum durchschlagen. Wenn sie erfolg- reich sind, können sie den Haupthangar öffnen und ein Shuttle oder einen Minen-Raupe requirieren, mit dem sie Miner's Village erreichen und einen Transport von der Welt suchen können.

Die SCs können sich auch dafür entscheiden, den Aufseher als Geisel zu nehmen, um ihre Flucht zu sichern. Einer der SCs muss die Wachen mit einer **mittelschweren (◆◆) Einschüchterungs-Probe** davon überzeugen, dass er bereit ist, den Aufse- her zu töten. Aber wenn er es erfolgreich schafft, hindert dies die Wachen daran zu schießen und verschafft den SCs ein Shuttle. Das Büro des Auf- sehers verfügt jedoch über einen Wachposten, sechs Wachen und sechs Droiden, die auf dem Laufsteg vor dem Büro stationiert sind. Diese Zahl verdoppelt sich, wenn irgendwo im Gefäng- nis ein Alarm ausgelöst wird.

DURCH DIE VORDERTÜR HINAUS SCHLEICHEN

Mit Hilfe von List und Tücke können die SCs durch das Tor an der Vorderseite des Abferti- gungsbereichs entkommen, entweder durch rei- ne Heimlichkeit oder mit Hilfe einer erbeuteten oder gefälschten Gefängniswächter-Rüstung und einem gefälschten Satz von Verlegungsbefehlen.

Einstiegspunkt für den Plan: Der beste Weg, der Gruppe diesen Plan vorzustellen, ist, wenn je- mand aus der Gruppe Zugang zum E-Block hat und vom Spielleiter eine Bearbeitungsaufgabe erhält, die, wie der Spielleiter betonen sollte, den SC an die Brustplatte der Rüstung der Gefäng- niswärter erinnert, die zwar wahrscheinlich nicht viel Schutz bietet, aber andere Wachen täuschen könnte. Dies ist auch der von Reist Zaret vorge- schlagene Plan, wenn sich die SCs mit der Nova Sabres-Gefängnisgang verbünden.

DETAILS ZUR FLUCHT

Um erfolgreich zu sein, erfordert diese Strategie höchstwahrscheinlich mindestens einen Satz Gefängniswärter-Rüstungen. Diejenigen, die Zugang zu E-Block haben, können mit acht Stunden Arbeit und einer **schwierigen** (◆◆◆) **Mechanik-Probe** eine genaue Kopie anfertigen. Diese Rüstung ist nur kosmetisch und bietet keinen Schutz, erhöht aber alle Wahrnehmungs-Proben um einen ■, um die Täuschung zu durchschauen. Andernfalls müssen die SCs die Rüstung von einer oder mehreren kampfunfähigen Wachen erwerben oder sie aus der stark frequentierten Wachenkaserne stehlen.

Die Wachen wagen sich nur selten auf den Hof oder in die Zellenblöcke, so dass direkter Kontakt mit den Gefangenen eine Seltenheit ist. Eine der wenigen Ausnahmen sind die Schachboxen-Turniere, bei denen fast die Hälfte der Wachen den Hof überschwemmt, um die Kämpfer auf ihrem Weg zum Ring zu schützen und dafür zu sorgen, dass die Menge nicht zu laut wird. Dies ist eine der wenigen Gelegenheiten für die SCs, den Wachen aufzulauern, ihre Rüstungen zu stehlen und sich nach dem Kampf unter den Rest der Wachen zu mischen, um Zugang zu den Wachenplattformen zu erhalten. Andernfalls ist eine **sehr schwierige** (◆◆◆◆) **Täuschungs-Probe** erforderlich, um eine Wache ausreichend von ihrem Posten wegzulocken, um sie in einen Hinterhalt zu locken. Eine 🌀 könnte bedeuten, dass die Wache misstrauisch ist und für jede weitere Interaktion mit ihr ein ■ auferlegt wird, während 🌀🌀 oder eine 🌀 den Spieler in Einzelhaft bringen könnte.

Auf dem Laufsteg kann ein verkleideter Spieler die Kaserne der Wachen plündern, um zusätzliche Rüstungen oder Atemgeräte zu erlangen, oder sich einfach auf den Weg zum Abfertigungsbereich machen. Es ist zwar möglich, ein Shuttle zu besteigen, wenn es abfliegt, aber die Shuttles haben oft ein halbes Dutzend Wachen und eine dreiköpfige Besatzung an Bord sowie Dutzende von Gefangenen, die verlegt oder entlassen werden. Für die SCs ist es vielleicht einfacher, sich unter dem Schiff oder in den Wartungsschächten zu verstecken, bis das Schiff den Hangar verlassen hat, bevor sie abspringen und sich auf den Weg nach Miner's Village machen.

DURCH DIE MINEN HINAUS SCHLEICHEN

Die Minen sind schwer zugänglich, aber wenn man erst einmal in den Tunneln ist, ist es einfach, einen Ausweg zu finden oder zu bohren. Der einfachste Weg, um an die Ausrüstung zu gelangen,

die für eine Flucht durch die Minen notwendig ist, besteht darin, bei Betreten des Gefängnisses dem E-Block zugewiesen zu werden.

Einstiegspunkt für den Plan: Der einfachste Weg, den SCs diesen Plan vorzuschlagen, besteht darin, dass jemand aus der Gruppe Zugang zum E-Block hat und dem Wartungstrupp für die Raupen zugeteilt wird. Der Spielleiter sollte darauf hinweisen, dass sich die Raupen möglicherweise direkt aus dem Berg graben könnten, was dann zur Flucht genutzt werden könnte. Der Spielleiter sollte auch den Frachtraum hervorheben, in den bequem zwei oder drei SCs passen.

DETAILS ZUR FLUCHT

Die Gefangenen im E-Block müssen die Flotte der Bagger-Raupen warten, die den Bergbau für den Gefängnis-Komplex betreiben. Ohne entdeckt zu werden, muss ein Spieler mit einer **einfachen** (◆) **Heimlichkeit** oder **Täuschungs-Probe** die Schemata der Bagger-Raupen auf ein Datenpad herunterladen. Dann kann der Spieler mit einer **schwierigen** (◆◆◆) **Computertechnik-Probe** ein Programm schreiben, mit dem er bei Bedarf die Kontrolle über eine Bagger-Raupe übernehmen kann. Die Gruppe muss das Programm dann nur noch in die Bucht des Bagger-Raupenfahrzeugs schmuggeln und das geänderte Programm unbemerkt von den Wachen hochladen.

Sobald der Spieler die Kontrolle über eine Bagger-Raupe hat, kann er einen Tunnel in den restlichen Zellenblock der Gruppe bohren, um ihr die Flucht zu ermöglichen. Durch den Aufruhr kann ein großer Teil des Zellenblocks aus seiner Zelle fliehen, was für die Gruppe eine gute Ablenkung darstellt. Im Inneren des Bagger-Raupenfahrzeugs können die SCs auch einen Tunnel direkt aus dem Berg durch die vorderen Tore graben und sich einen Weg zu Miner's Village bahnen. Die klügste Strategie ist es jedoch, heimlich in die Minen zu fliehen und eine **schwierige** (◆◆◆) **Überlebens-Probe** zu machen, um durch die Tunnel zu einem Ausgang zu gelangen.

Es ist möglich, dass die SCs eine Karte der Minenstollen aus verschiedenen Quellen erhalten. Gifu kann die Gruppe mit einer veralteten Bergmannskarte versorgen, die einen ■ auf alle Überlebens-Proben für die Navigation durch das Tunnelabyrinth gibt, aber aufgrund ihres Alters auch einen ■ auf alle Überlebens-Proben kostet, da Gänge einstürzen und sich Gefahren gebildet haben, die auf der Karte nicht dargestellt sind. Know-it-all kann auch eine aktuellere Karte zur Verfügung stellen, die ■■ zu Überlebens-Proben hinzufügt, aber auch einen ■ zu diesen

Proben hinzufügt, da die kryptischen Kritzeleien der Xan oft schwer zu erkennen sind. Nach dem Ermessen des Spielleiters kann die Gruppe auch auf Höhlenkreaturen treffen, die von den Bewohnern des Gefängnisses irgendwie unbemerkt geblieben sind (siehe **Kapitel XII: Feinde** im **STAR WARS: AM RANDE DES IMPERIUMS** -Grundregelwerk für Ideen).

Das Cockpit der Bagger-Raupe ist groß genug, um zwei Charaktere der Silhouette 1 oder kleiner unterzubringen. Weitere Charaktere können sich im Frachtcontainer aufhalten, benötigen aber Atemmasken, da der Raum nicht klimatisiert ist. Beachte auch, dass die Raupen mit Peilsendern ausgestattet sind, obwohl die Gefängniswärter nicht auf eine fehlerhafte Raupe reagieren würden, bis klar wird, dass das Fahrzeug den Berg verlässt. Der Peilsender kann mit einer **mittelschweren (◆◆) Mechanik-Probe** oder einer **einfachen (◆) Computertechnik-Probe** deaktiviert werden. Andernfalls sollten die SCs die Bagger-Raupe bald nach der Flucht aus dem Gefängnis aufgeben, um nicht wieder eingefangen zu werden.

GEWINNE DAS SCHACHBOXEN-TURNIER

Das Schachboxen-Turnier ist eine regelmäßig stattfindende Veranstaltung des Gefängnisdirektors Lotch. Die Teilnehmer kämpfen in einem Schockboxen-Kampf über fünf Runden, und zwischen jeder Runde spielen die Kämpfer eine kurze Partie Dejerik-Holoschach. Der Verlierer des Schachspiels zwischen den Runden erhält zu Beginn der nächsten Runde einen schrecklichen Stromstoß. Das Turnier beginnt knapp eine Woche nach der Ankunft der Gruppe, und ein Spieler muss drei Spiele gewinnen, um das Turnier zu gewinnen. Dem Sieger des Turniers wird die Freiheit geschenkt.

Einstiegspunkt für den Plan: Am besten überzeugt man die SCs davon, diesen Plan auszuführen, indem man sie an der Schockboxen-Arena und der Turnhalle vorbeiführt, wo viele Insassen Dejerik spielen und ihre Schockboxen-Techniken trainieren. Dies bietet Kidd oder einem anderen Häftling die Möglichkeit, den SCs das Turnier zu erklären. Es ist auch möglich, dass ein Häftling einem SC vorschlägt, am Turnier teilzunehmen, wenn er bei der Cafeteria-Schlägerei gegen Big

Mondo gut abschneidet. Dies ist auch der vorgeschlagene Fluchtweg, den die *Dark Star Hellions* anbieten, falls die SCs sich mit ihnen verbünden.

DETAILS ZUR FLUCHT

Leider kann dieses Ticket in die Freiheit nur einen Charakter begnadigen. Die Gewinner werden jedoch in das Büro des Aufsehers gebracht, um dort Datenarbeit zu erledigen, und zwar nur in Begleitung von zwei bewaffneten Wachen. Es ist möglich, dass ein Champion die Wachen besiegt und den Aufseher als Geisel nimmt, um die Freiheit seiner Verbündeten zu sichern, indem er zur Fluchtmethode "Überrumpeln der Wachen" übergeht. Dies ist auch eine Möglichkeit, sich Zugang zum Büro des Aufsehers zu verschaffen, um ein paar heimliche Aktionen am Computer des Aufsehers durchzuführen oder sogar sein sicheres Datenpad zu stehlen, um die Flucht anderer Gruppenmitglieder zu unterstützen.

SCHACHBOXEN-REGELN

Um Schachboxen zu simulieren, konzentriert sich das Spiel auf drei Fertigkeiten. Jede Kampfrunde wird durch eine einzige konkurrierende Handgemenge-Probe bestimmt. Der Gewinner fügt den vollen Handgemenge-Schaden abzüglich der Absorption dem Verlierer zu. Der Verlierer erreicht nur die Hälfte seines Handgemenge-Schadens beim Gewinner, abgerundet. Zwischen den Runden macht jeder Kämpfer eine **leichte (◆) Widerstandskraft-Probe**, um sich von Strapazen oder Wunden zu erholen, wobei sich die Schwierigkeit für jede Runde, die der Charakter während des Kampfes verloren hat, um eins erhöht. Bei Erfolg wird 1 Belastung oder Wunde wiederhergestellt, plus eine zusätzliche Belastung oder Wunde für jeden übrig gebliebenen ☹️. Außerdem machen die beiden Teilnehmer eine konkurrierende Wissen (Allgemeinbildung)-Probe, um den Ausgang des Dejerik-Spiels zu bestimmen. Der Verlierer erhält bei seiner nächsten Handgemenge-Probe einen ■.

Diese Proben werden fünf Runden lang durchgeführt, oder bis die Belastung oder die Wunden des Gegners auf null reduziert sind, was ein K.O. bedeutet. Wenn es keinen eindeutigen Sieger gibt, wird der Kämpfer, der mehr Runden gewonnen hat, zum Sieger durch Entscheidung erklärt. Im Folgenden sind die drei Gegner aufgeführt, gegen die ein Spieler antreten kann.

DOABA, AQUALISHANISCHER KÄMPFER [RIVALE]

Doaba ist ein Mitglied der Gefängnisgang Fists of Ando. Es ist möglich, dass ein Spieler den Anführer der Fists of Ando davon überzeugt, seinen Kämpfer zu Boden gehen zu lassen, aber es ist wahrscheinlicher, dass die Gangmitglieder versuchen, den Spieler einzuschüchtern oder ihn vor dem Kampf zu verwunden, um ihrem Mann zu helfen, weiterzukommen.



Werte:

Rasse: Aqualishaner (m)

Fertigkeiten: Handgemenge (●●●●),

Wissen (Allgemeinbildung) (●), Widerstandskraft (●●●●).

Talente: Keine.

Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Keine.

Waffen: Schockboxen-Handschuhe (●●●●) (Handgemenge;

Schaden: 3, Kritisch: ●●●●●●, Reichweite: Nahkampf, Betäubungsschaden)

DOABA
RIVALE

3	3	1	2	1	1
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION		WUNDEN		VERTEIDIGUNG	
3		13		- -	

Fertigkeiten:
Handgemenge (●●●●),
Allgemeinbildung (●),
Widerstandskraft (●●●●).
Talente: Keine.
Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Keine.
Waffen:
Schockboxen-Handschuhe (●●●●)
(Handgemenge; Reichweite: Handgemenge; Schaden: 3; Kritisch: ●●●●●●; Betäubungsschaden)

S'TARR, T'SURR FAUSKÄMPFER [RIVALE]

S'tarr ist ein Mitglied der Dark Star Hellions-Gefängnisgang. Wie bei Doaba ist es möglich, dass die Gangpolitik diesen Kampf beeinflusst. Ein Spieler könnte gebeten werden, zu Boden zu gehen, um ein wichtiges Bauteil für den Fluchtversuch eines Gruppenmitglieds zu erhalten. Wenn die SCs den Anführer der Nova Sabres in der vorangegangenen Szene in der Cafeteria nicht vor dem Angriff gewarnt haben, braucht es eine **schwierige** (◆◆◆) **Verhandeln-Probe**, um A'tat davon zu überzeugen, seinen Cousin den Kampf austragen zu lassen.

S'TARR
RIVALE

4	2	2	1	2	2
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION		WUNDEN		VERTEIDIGUNG	
4		14		- -	

Fertigkeiten:
Handgemenge (●●●●),
Wissen (Allgemeinbildung) (●●),
Widerstandskraft (●●●●).
Talente: Keine.
Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Keine.
Waffen: Schockboxen-Handschuhe (●●●●) (Handgemenge; Schaden: 4; Kritisch: ●●●●●●; Betäubungsmodus)



Werte:

Rasse: T'surr (m)

Fertigkeiten: Handgemenge (●●●●),

Wissen (Allgemeinbildung) (●●), Widerstandskraft (●●●●).

Talente: Keine.

Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Keine.

Waffen: Schockboxen-Handschuhe (●●●●) (Handgemenge;

Schaden: 4, Kritisch: ●●●●●●, Reichweite: Nahkampf, Betäubungsschaden)

**BADARUK,
BARABEL SCHOCKBOXER [RIVALE]**

Badaruk ist der Favorit auf den Turniersieg, da er ein wenig Erfahrung im professionellen Schockboxen hat. Er gehört keiner Gang an und kann nicht bestochen werden.



BADARUK
RIVALE

4	3	2	2	3	2
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION 5		WUNDEN 14		VERTEIDIGUNG - -	

Fertigkeiten:
 Handgemenge (●●●●◆),
 Allgemeinbildung (●●●),
 Widerstandskraft (●●●●●),
 Talente: Keine.
 Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Keine.
 Waffen:
 Schockboxen-Handschuhe (●●●●◆)
 (Handgemenge; Reichweite: Handgemenge; Schaden: 4; Kritisch: ●●●●●●●●; Betäubungsschaden)

Werte:

Rasse: Barabel (m)

Fertigkeiten: Handgemenge (●●●●◆),

Wissen (Allgemeinbildung) (●●●),

Widerstandskraft (●●●●●).

Talente: Keine.

Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Keine.

Waffen: Schockboxen-Handschuhe (●●●●◆)

(Handgemenge; Schaden: 4,

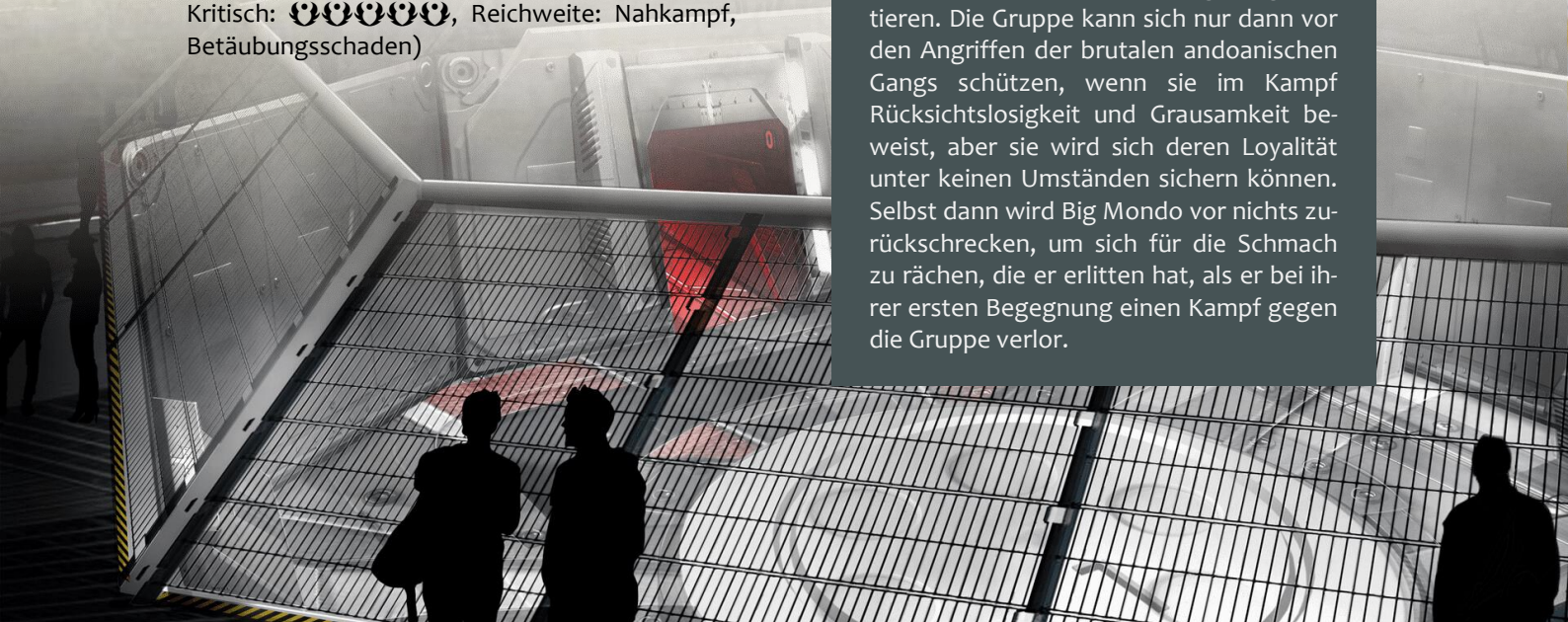
Kritisch: ●●●●●●●●, Reichweite: Nahkampf, Betäubungsschaden)

**MEINE SCS WOLLEN SICH
NICHT FESTLEGEN**

Bei all den Möglichkeiten zur Flucht kann es sein, dass sich die Gruppe nicht auf eine bestimmte Vorgehensweise festlegen will. Wenn ein Spielleiter merkt, dass dies ein Problem sein könnte, trotz der Versuche von Mondo oder vielleicht sogar einer Gruppe von Wachen, dann muss der Spielleiter den Druck zur Flucht erhöhen.

In diesem Fall sollte Big Mondo seine Gang versammeln, um die SCs in den Schallduschen anzugreifen. Der Spielleiter kann Big Mondo und sechs mit Knüppeln bewaffnete Handlanger der Gefängnisgang einsetzen, die eine minderwertige Qualität für diese Begegnung haben. Wenn die Schläger besiegt sind, soll Mondo die SCs warnen, dass das Konsortium sich weigert, aufzuhören, bis die SCs tot sind. Sollte Mondo besiegt werden, setzt das Skar'kla-Konsortium ein offenes Kopfgeld auf die SCs aus, und sie werden mindestens einmal am Tag angegriffen, vor allem wenn sie getrennt sind.

Die SCs können diesen offenen Preis von ihrer verbündeten Gang erfahren. Wenn sie in der Gunst der *Nova Sabres* stehen, wird Reist Zaret die SCs sofort darüber informieren, dass Skar'kla ein Kopfgeld auf sie ausgesetzt hat, und während er die Gruppe vor seiner eigenen Gang schützen kann, hat er keine Kontrolle über die anderen Fraktionen des Gefängnisses. Sollten sich die SCs den *Dark Star Hellions* anschließen, wird A'tat im Austausch für die Sicherheit der Gruppe vor seinen eigenen Männern auf Erpressung zurückgreifen, aber er wird nicht in der Lage sein, die Sicherheit vor den anderen Gangs zu garantieren. Die Gruppe kann sich nur dann vor den Angriffen der brutalen andoanischen Gangs schützen, wenn sie im Kampf Rücksichtslosigkeit und Grausamkeit beweist, aber sie wird sich deren Loyalität unter keinen Umständen sichern können. Selbst dann wird Big Mondo vor nichts zurückschrecken, um sich für die Schmach zu rächen, die er erlitten hat, als er bei ihrer ersten Begegnung einen Kampf gegen die Gruppe verlor.



Wenn selbst diese Angriffe nicht ausreichen, um die SCs unter Druck zu setzen, sollte Kidd ihnen mitteilen, dass er gehört hat, dass das Skar'Kla-Konsortium in knapp einer Woche, am Tag nach dem Schachboxen-Turnier, ein professionelles Killerkommando einschleust. Mache den SCs klar, dass sie nur eine geringe Überlebenschance haben, wenn sie bis dahin nicht aus dem Gefängnis fliehen. Wenn die SCs die Wachen oder den Gefängnisdirektor auf die Infiltration ansprechen, werden sie abgewimmelt und es wird der Eindruck erweckt, dass das Gefängnispersonal bestochen wird und mitschuldig ist. Der Zeitdruck sollte die SCs dazu zwingen, sich auf eine bestimmte Vorgehensweise festzulegen.

HACKEN DER HAFTSTRAFE

Das Hacken einer Haftstrafe kann nur vom Büro des Gefängnisdirektors im oberen Stockwerk des Gefängnisses aus durchgeführt werden. Vom Terminal im Büro des Gefängnisdirektors aus reicht eine **mittelschwere (◆◆) Computertechnik-Probe**, um alle Einträge zu ändern. Die oben beschriebenen Techniken bieten mehrere Möglichkeiten, sich Zugang zum Büro des Gefängnisdirektors zu verschaffen. Es gibt jedoch auch ein paar einzigartige Möglichkeiten, die über rohe Gewalt, Heimlichkeit oder den Sieg im Schachboxen-Kampf hinausgehen, um in Lotchs Büro zu gelangen.

Einstiegspunkt für den Plan: Der beste Weg, den SCs diesen Plan vorzuschlagen, ist, Kidd erwähnen zu lassen, wie schön es wäre, wenn die SCs einfach ihre Gefängnisstrafe verkürzen könnten und damit fertig wären, und dann zu beklagen, dass der einzige Computer, der dazu in der Lage ist, im Büro des Gefängnisdirektors steht. Dies ist auch Kidds bevorzugte Fluchtmethode, und er kann weitere Einzelheiten nennen, wenn die SCs ihn danach fragen.

DETAILS ZUR FLUCHT

Ein möglicher Fluchtweg besteht darin, dass ein Spieler die Wachen blufft und sie davon überzeugt, dass er wichtige Informationen für den Direktor hat. Dies erfordert eine **sehr schwierige (◆◆◆◆) Täuschungs-Probe**. Beachte jedoch, dass der Charakter, der sich auf diese Weise Zutritt verschafft, dem Aufseher bekannt ist, was die Schwierigkeit aller konkurrierenden Täuschungs-Proben mit dem Aufseher für den Rest des Abenteuers um 2 erhöht. Im Inneren des

Raumes kann der Spieler herausfinden, wie er die Aufzeichnungen auf dem Terminal des Aufsehers verändern kann, ohne entdeckt zu werden, sei es, indem er den Aufseher überzeugt, den Raum vorübergehend zu verlassen, oder indem er heimlich einen Virus installiert, der die Operation durchführt. Beachte außerdem, dass jeder, der auf diese Weise in das Büro des Direktors gelangt, dauerhaft als Spitzel eingestuft wird, was den Schwierigkeitsgrad aller sozialen Interaktions-Proben mit anderen Insassen um 2 erhöht und ihn zu einem bevorzugten Ziel für Gewalt macht.

Eine verdeckte Methode zur Änderung von Gefängnisaufzeichnungen könnte darin bestehen, einen der vielen Sicherheitsdroiden im Gefängnis zu hacken und ihn so zu programmieren, dass er in das Büro des Gefängnisdirektors eindringt, um die Bewährungsdaten an seinem Terminal zu ändern, während Lotch abwesend ist. Die Gefangenen könnten einen rudimentären Ionen-Blaster basteln, um einen Droiden zu fangen, den sie hacken können, oder einen der anderen Gefangenen bestechen, damit er einen ins Gefängnis schmuggelt. Die SCs könnten einfach mehrere Droiden in Stücke schlagen und aus den verbleibenden Teilen einen völlig neuen Droiden konstruieren, der komplett unter ihrer Kontrolle steht, obwohl ein Fehlschlag einer **konkurrierenden Heimlichkeits-Probe** dem Droiden erlauben könnte, die Wachen zu alarmieren, bevor er angegriffen wird. Die SCs könnten sogar mit der Wartung der Droiden beauftragt werden und den Virus während der Routinediagnose installieren. Sie könnten sogar eine *Madware, dass den befallenen Droiden zu Fehlfunktionen veranlasst und Wachen angreift oder eine andere Art von gewaltsamer Ablenkung verursacht. Eine **mittelschwere (◆◆) Computertechnik-Probe** ist nötig, um einen Droiden zu zerlegen, während das Erschaffen eines Droiden aus einzelnen Teilen einen **schwierige (◆◆◆) Mechanik-Probe** erfordert.

Der Spieler kann das Datum der Entlassung frühestens in einer Standardwoche ändern, da die Entlassenen jeder Woche ausgedruckt und im Voraus verteilt werden, damit der Gefängnisdirektor und sein Abfertigungsteam Vorbereitungen treffen können. Am Tag der Bewährung werden die SCs zur Abfertigung gebracht und in ein Shuttle verladen, das sie am Raumhafen auf Mon Gazza absetzt.

ANMERKUNG: Madware

Anmerkung: Eine Software/Programm, die das Verhalten des Droiden in Wahnsinn ändert.

BESTECHUNG ODER ERPRESSUNG DES AUFSEHERS

Eine weitere Möglichkeit, das Gefängnis zu verlassen, besteht darin, den Gefängnisdirektor zu zwingen, das Bewährungsdatum für die SCs zu ändern. Der Gefängnisdirektor kann auf verschiedene Weise dazu gezwungen werden, den SCs eine vorzeitige Entlassung zu gewähren, wobei es drei Hauptmethoden gibt. Die SCs können Lotchs Vorliebe für die Manipulation seiner Schachboxen-Kämpfe aufdecken. Alternativ dazu können die SCs eine rivalisierende Gang zu einem Fluchtversuch überreden und sie dann verraten. Schließlich können sie den Gefängnisdirektor mit sozialer Erlösung locken, sobald sie seine befleckte Vergangenheit entdeckt haben.

Einstiegspunkt für den Plan: Der beste Weg, die SCs auf diesen Plan aufmerksam zu machen, ist, Kidd, einen Zellengenossen oder einen Mitwisser dazu zu bringen, einige Gerüchte über den Direktor zu verbreiten. Jede dieser Informationen kann dann von den SCs weiter recherchiert werden, indem sie auf die Computerterminals mit Holonetzugang in der Bibliothek zugreifen, um sie auf den Weg zu einer möglichen Einschüchterung zu bringen.

DETAILS ZUR FLUCHT

Die einzige Möglichkeit der Erpressung besteht darin, Lotch wegen seiner Neigung zu manipulierten Schachboxen-Kämpfen zu entlarven, auf die in der ganzen Galaxis über *Shadowfeeds gewettet wird. Der Aufseher ist ein Dejerik-Meister und kann zwischen den Runden für einen der Kämpfer die Kontrolle über das Spiel übernehmen, um den Ausgang des Kampfes zu beeinflussen, was eine **schwierige (◆◆◆) Wahrnehmungs-Probe** beim Zugriff auf archiviertes Schachboxen-Material erfordert, um es zu entdecken. Ein Spieler muss Beweise für solche Aktivitäten aufzeichnen und sie ins Holonet hochladen, mit der Anweisung, sie an die Medien zu senden, wenn ihnen etwas zustößt. Sobald diese Informationen dem Aufseher vorgelegt werden, kann eine konkurrierende Verhandeln- oder Täuschungs-Probe den Aufseher davon überzeugen, dem Spieler eine vorzeitige Entlassung zu gewähren. Jeder ☉ oder 🍀 ermöglicht es dem Spieler, die Freilassung eines Verbündeten zu erreichen.

Bestechung ist ein viel schwierigerer Weg, da der Gefängnisdirektor bereits sehr wohlhabend ist und Kredite für ihn wenig interessant sind. Der Spieler könnte Informationen über eine bevorstehende Flucht, einen Aufstand oder einen Mordversuch innerhalb des Gefängnisses mit einer sehr schwierigen (4x Lila) Verhandeln-Probe überbringen. Allerdings wird der Spieler dadurch im ganzen Gefängnis als Spitzel abgestempelt, und der Gefängnisdirektor verlegt ihn zu seiner eigenen Sicherheit in den E-Block, während er die Behauptungen des SCs überprüft. Wenn die Informationen stimmen, werden die Übeltäter bestraft, in der Regel mit Einzelhaft, und die Entlassung des SCs ist für die folgende Woche geplant. In dieser Woche drohen jedoch Vergeltungsversuche durch die Verbündeten des Gefangenen, es sei denn, der SC hat seine eigenen Verbündeten im Rahmen eines größeren Plans informiert. Dies kann auch genutzt werden, um einfach Zugang zum E-Block zu erhalten, wenn ein SC dort für seinen Fluchtplan sein muss, z. B. für eine geheime Flucht durch die Minen.

Private Informationen über den Aufseher können mit einer **schwierigen (◆◆◆) Computertechnik-Probe** erlangt werden, die die Art des Postens des Aufsehers enthüllt. Nachdem mehrere von Lotchs riskanten Geschäften gescheitert waren, versetzten die Vorgesetzten des Aufsehers ihn zur Strafe und als letzte Chance, seine Ehre wiederherzustellen, nach Smuggler's Hold. Nach zwei Jahrzehnten harter Arbeit ist es dem Gefängnisdirektor nicht gelungen, das Gefängnis in die Gewinnzone zu bringen, und er hat sich mit seinem Schicksal abgefunden. Die SCs können diese Informationen nutzen, um den Gefängnisdirektor zu bestechen, indem sie ihm versprechen, dem Gefängnis zu helfen, Nettogewinne zu erwirtschaften und das Gesicht gegenüber seinen Vorgesetzten zu wahren. Natürlich müssen die Spieler dann herausfinden, wie sie ihr Versprechen einlösen können, bevor sie ihre Begnadigung erhalten.

ANMERKUNG: Shadowfeeds

Shadowfeeds war eine von den Separatisten gesponserte Nachrichten- und Propagandasendung, die während der Klonkriege in der gesamten Galaxis ausgestrahlt wurde.

DIE VERBÜSSUNG DER HAFTSTRAFE

Es ist möglich, wenn auch unwahrscheinlich, dass sich die Gruppe dafür entscheidet, Kidd einfach zu ignorieren und ihre Gefängnisstrafe verbüßen. Dies macht zwar den Rest des Abenteuers zunichte, kann aber als Sprungbrett für eine völlig neue Kampagne dienen, die innerhalb des Gefängnisses stattfindet, oder als großer Zeitsprung, um die Kampagne in einer zukünftigen Ära anzusiedeln, sobald sie entlassen werden. Dies könnte vielen Gruppenmitgliedern zusätzliche Verpflichtungen gegenüber anderen ehemaligen Häftlingen einbringen. Die Gruppe als Ganzes sollte auch immer noch daran interessiert sein, sich an dem Skar'kla-Konsortium zu rächen, oder zumindest das Gefühl haben, dass sie für ihre Haftzeit etwas schuldig sind. Allerdings ist jede Spur, die damals gelegt wurde, längst erkaltet, und es kann eine ganze Kampagne dauern, um die neue Operationsbasis des Konsortiums aufzuspüren und ihren Anführer zu konfrontieren.

PERSÖNLICHKEITEN IM GEFÄNGNIS

Mehrere Häftlinge können sich als wichtige Stützen oder Hindernisse für den Fluchtplan der Gruppe erweisen. Im Folgenden werden einige von ihnen mit ihren Interessen und Motivationen beschrieben. Die Gefangenen können dem jeweiligen Zellenblock zugewiesen werden, in dem sie gebraucht werden, und einige von ihnen können sogar als Zellengenossen für die SCs fungieren.

REIST ZARET [NEMESIS]

Dieser alternde ehemalige Dieb ist jetzt der Anführer der *Nova Sabres* im Lambda-Gefängnis. Obwohl er in seinem früheren Leben ein Infiltrationsspezialist war, ist es Zaret nicht gelungen, aus dem Gefängnis zu entkommen, obwohl er es durchaus versucht hat. Zaret wurde bei einem früheren Ausbruchversuch behindert und humpelt nun stark, was ihn der körperlichen Fähigkeiten beraubt, die er für weitere Ausbruchversuche benötigt. Die *Schwarze Sonne* macht ihm seine Gefängnisstrafe angenehm und dient als Anwerber für lokale Talente mit kurzen Haftstrafen.

Wenn die Gruppe Reist während der Schlägerei in der Cafeteria vor einem Mordanschlag rettet, sieht er sich in ihrer Schuld. Die Gruppe kann die-

sen Vorteil nutzen, um einen Gefallen für eine beliebige Anzahl von Zwecken zu erbitten. Reist kann einem Charakter dem E-Block zuweisen lassen, einen Aufstand anzetteln, einen Ausrüstungsgegenstand von Gifu erwerben oder einen seiner Männer davon überzeugen, beim Schachboxen-Turnier anzutreten.



REIST ZARET
NEMESIS

2	2	3	4	3	2
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION	WUNDEN	ERSCHÖPFUNG	VERTEIDIGUNG		
2	12	13	- -		

Fertigkeiten: Handgemenge (●●), Ausrüstung: Keine.
 Charme (●●), Waffen: Keine.
 Täuschung (●●●),
 Wissen (Unterwelt) (●●●●),
 Tauschung (●●●),
 Verhandeln (●●),
 Widerstandskraft (●●),
 Infiltration (●●●●),
 Heimlichkeit (●●),
 Straßenwissen (●●●●).
 Talente: Sicherheitssystem umgehen 1
 Sonderfähigkeiten: Steifes Bein - Erhöht die Schwierigkeit jeder Athletik- oder Körperbeherrschungs-Probe um eins.

Werte:

Rasse: Mensch (m)

Fertigkeiten: Handgemenge (●●),
 Charme (●●●), Täuschung (●●●●),
 Wissen (Unterwelt) (●●●●),
 Verhandeln (●●), Widerstandskraft (●●),
 Infiltration (●●●●), Heimlichkeit (●●),
 Straßenwissen (●●●●).

Talente: Sicherheitssystem umgehen 1 (Ziehe einen ■ von Proben ab, die darauf abzielen, Sicherheitsvorrichtungen zu deaktivieren oder verschlossene Türen zu öffnen).

Sonderfähigkeiten: Steifes Bein (Erhöht die Schwierigkeit jeder Athletik- oder Körperbeherrschungs-Proben um eins).

Ausrüstung: Keine.

Waffen: Keine.

NOVA SABRES SCHLÄGER [HANDLANGER]

Die Nova Sabres sind eine mit der Schwarzen Sonne verbündete Gefängnisbande mit Ablegern in der ganzen Galaxis. Ihre Zugehörigkeit zu der schattenhaften kriminellen Organisation ist ein streng gehütetes Geheimnis, das nur wenigen ihrer Anführer bekannt ist. Die Bande ist unnatürlich diszipliniert und setzt sich nur aus dem professionellsten Abschaum zusammen.



Werte:

Rasse: Diverse Spezies (m)

Fertigkeiten: (für eine Gruppe von 4; erhöht für jeden Handlanger der Gruppe den Rang um 1): Handgemenge (◆◆), Infiltration (◆◆◆), Straßenwissen (◆◆◆).

Talente: Keine.

Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Keine.

Waffen: Keine.

NOVA SABRES SCHLÄGER
HANDLANGER

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

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

Ausrüstung: Keine.
Waffen: Keine.

A'TAT [NEMESIS]

A'tat, Anführer der Dark Star Hellions und Mitglied des Huttenkartells, ist ein berechnender T'surr mit einem Ruf der Blutgier. Der riesige blaue Muskelberg ist einer der wenigen Gefangenen, vor denen sich die Wachen wirklich fürchten, seit er dem letzten Vollzugsbeamten, der seinen Zorn erregte, die Arme abgerissen hat. A'tat verbüßt mehrere lebenslange Haftstrafen für einen Dreifachmord auf Coruscant, bei dem auch ein Senator getötet wurde, der hart gegen das Verbrechen vorging.

Sollte die Gruppe mit A'tat in Konflikt geraten, wird er nicht zögern, jede Gelegenheit zu nutzen, um die SCs zu schikanieren. A'tat ist mit den Huttenkartellen verbündet, die ihm und seiner Gang Unterstützung von außen gewähren. Diese Verbindung ist jedoch bestenfalls wackelig, so dass es möglich ist, durch die richtige Manipulation die Verbindung zu lösen.

A'TAT
NEMESIS

5	3	2	3	2	3
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION: 5		WUNDEN: 15		ERSCHÖPFUNG: 12	
VERTEIDIGUNG: - -					

Fertigkeiten:
Handgemenge (◆◆◆◆),
Einschüchterung (◆◆◆),
Wissen (Unterwelt) (◆◆◆◆),
Nahkampfwaffen (◆◆◆◆◆),
Pilot (Planetar) (◆◆◆◆),
Schwere Fernkampfwaffen (◆◆◆◆),
Widerstandskraft (◆◆◆◆◆),
Überleben (◆◆◆◆◆),
Straßenwissen (◆◆◆◆).
Talente: Antagonist 1, Todesstoß, Niederschlagen.
Sonderfähigkeiten: Silhouette 2.

Ausrüstung: Keine.
Waffen: Keine.



Werte:

Rasse: T'surr (m)

Fertigkeiten: Handgemenge (◆◆◆◆◆), Einschüchterung (◆◆◆◆), Wissen (Unterwelt) (◆◆◆◆◆), Nahkampfwaffen (◆◆◆◆◆◆◆), Pilot (Planetar) (◆◆◆◆◆), Schwere Fernkampfwaffen (◆◆◆◆◆), Widerstandskraft (◆◆◆◆◆◆◆), Überleben (◆◆◆◆◆◆◆), Straßenwissen (◆◆◆◆◆).

Talente: Antagonist 1 (erhöht einmalig den Schwierigkeitsgrad aller Kampfproben gegen dieses Ziel), Todesstoß (addiert 10 zu allen kritischen Verletzungen, die Gegnern zugefügt werden), Niederschlagen (nach einem Treffer mit Nahkampfangriffen kann einen ☠ ausgegeben werden, um das Ziel am Boden zu halten).

Sonderfähigkeiten: Silhouette 2

Ausrüstung: Keine.

Waffen: Keine.

DARK STAR HELLIONS SCHLÄGER [HANDLANGER]

Die *Dark Star Hellions* sind eine raue und ungestüme Gang aus dem Sesswenna-Sektor, die sich im Schmuggel und Waffenhandel betätigt. Am berüchtigtsten sind sie jedoch als angeheuerte Schläger, die von allen möglichen Kriminellen im Äußeren Rand eingesetzt werden. Die *Hellions* lieben ihre Swoops mehr als ihre eigenen Mütter, und diejenigen, die in *Smuggler's Hold* eingesperrt sind, haben Pin-ups oder Holo ihrer eigenen Fahrten nach Hause, die ihre Zellen schmücken. *Dark Star Hellions* sind wie ihr Anführer schnell wütend und neigen zu Gewalt.

3	2	1	2	1	2
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION		WUNDEN		VERTEIDIGUNG	
3		8		0 0	

Werte:

Rasse: Diverse Spezies (m)

Fertigkeiten: (für eine Gruppe von 4; erhöht für jeden Handlanger der Gruppe den Rang um 1): Handgemenge (◆◆◆), Einschüchterung (◆), Pilot (Planetar) (◆◆), Leichte Fernkampfaffen (◆◆), Straßenwissen (◆◆).

Talente: Keine.

Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Keine.

Waffen: Keine.



DARK STAR HELLIONS SCHLÄGER
HANDLANGER

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

Fertigkeiten: (je ein Rang pro Gruppenmitglied): Handgemenge (◆◆◆), Einschüchterung (◆), Pilot (Planetar) (◆◆), Leichte Fernkampfaffen (◆◆), Straßenwissen (◆◆).
Talente: Keine.
Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Keine.
Waffen: Keine.

KNOW-IT-ALL [RIVALE]

Know-it-all ist ein kleiner, grünhäutiger Xan, von dem die meisten Insassen annehmen, dass er entweder einen Hirnschaden hat oder unter einer Art psychotischem Zusammenbruch leidet. Der Xan ist eine Fundgrube für scheinbar nutzlose Informationen, wie z. B. die Anzahl der Schritte, die eine bestimmte Wache auf ihrem Weg macht, oder die Anzahl der Nieten an einer Rüstung. Know-it-all wird ständig von den grausameren Gangmitgliedern gehänselt und schikaniert, und wenn man ihn vor ihren Schikanen beschützt, kann die Gruppe eine Antwort auf eine einzige wichtige Frage erhalten. Während die meisten Informationen, die Know-it-all liefert, hilfreich sind, sind einige sehr kryptisch, da der neurotische Xan in esoterischen Codes und Phrasen spricht und schreibt.



KNOW-IT-ALL
RIVALE

1	2	4	2	2	2
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION		WUNDEN		VERTEIDIGUNG	
1		11		- -	

Fertigkeiten: Medizin (◆◆◆), Mechanik (◆◆◆), Straßenwissen (◆◆◆), Wissen (Xenologie) (◆◆◆), Wissen (Unterwelt) (◆◆◆), Wissen (Allgemeinbildung) (◆◆◆).
Talente: Forscher 2.
Sonderfähigkeiten: Kälteempfindlich (Fügt ■■ zu allen Überlebens-Proben hinzu, um den Auswirkungen von kaltem Wetter zu widerstehen.)
Ausrüstung: Keine.
Waffen: Keine.

1	2	4	2	2	2
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION		WUNDEN		VERTEIDIGUNG	
1		11		0 0	

Werte:

Rasse: Xan (m)

Fertigkeiten: Wissen (Allgemeinbildung) (◆◆◆◆), Wissen (Unterwelt) (◆◆◆◆), Wissen (Xenologie) (◆◆◆◆), Mechanik (◆◆◆◆), Medizin (◆◆◆◆), Straßenwissen (◆◆).

Talente: Forscher 2 (Entferne ■■ von allen Wissens-Proben. Die Forschung dauert nur noch halb so lang).

Sonderfähigkeiten: Kälteempfindlich (Fügt ■■ zu allen Überlebens-Proben hinzu, um den Auswirkungen von kaltem Wetter zu widerstehen).

Ausrüstung: Keine.

Waffen: Keine.

GIFU [NEMESIS]

Dieser Rodianer ist genauso schleimig, wie er aussieht. Gifu gehört keiner Gang an und genießt stattdessen die einzigartige Machtposition, die es ihm ermöglicht, so ziemlich alles ins Gefängnis zu schmuggeln. Solange es sich nicht um eine offensichtliche Waffe oder ein offensichtliches Fluchtmittel handelt, hat Gifu einen Lieferanten und einen Weg, es in das Gefängnis zu bringen. Gifus gesamte Operation beruht darauf, dass ihm die meisten Gefängnisinsassen, einschließlich der Wärter und des Gefängnisdirektors, einen Gefallen schulden.

Während er eine vierzigjährige Haftstrafe wegen Waffenhandels verbüßte, sorgte Gifu für seine eigene Sicherheit und seinen Komfort innerhalb des Gefängnisses. Gerüchten zufolge verfügt Gifu über mehr Guthaben, als er jemals ausgeben könnte, auf einem geheimen Konto, das das Imperium bei seiner Verhaftung nicht ausfindig machen und beschlagnahmen konnte. In Wahrheit arbeitet Gifu für das Skar'kla-Konsortium und erstattet seinen Vorgesetzten heimlich Bericht über die Aktivitäten der SCs. Unter keinen Umständen wird Gifu diese Informationen jemals preisgeben, aber jede Ausrüstung, die er der Gruppe für ihre Flucht zur Verfügung stellt, ist in irgendeiner Weise defekt.

Wenn die SCs einen Gegenstand von Gifu anfordern, verlangt er im Gegenzug die Erledigung bestimmter Aufgaben als Gefallen. So könnte Gifu zum Beispiel verlangen, dass ein Spieler am Schachboxen-Turnier teilnimmt, nur um den zweiten Kampf zu verlieren, damit er ein Vermögen im Glücksspiel machen kann. Gifu kann von der Gruppe verlangen, dass sie als seine persönliche Sicherheit fungiert, wenn sie eine spezielle Lieferung an die Fists of Ando macht, die dann von den Finners angegriffen wird. Schließlich könnte Gifu die Dienste eines Spielers mit mechanischen oder hacken Fähigkeiten benötigen, um in den Versorgungsraum einzudringen und das System zu hacken oder einen Sprengstoff zu platzieren, der die Energieversorgung der Lasertore der Zellen nach dem Ausschalten der Lichter unterbrechen kann.



GIFU
NEMESIS

1	3	2	3	3	2
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION	WUNDEN	ERSCHÖPFUNG	VERTEIDIGUNG		
1	11	13	-	-	

Fertigkeiten:
Charme (●●◆),
Täuschung (●●●),
Wissen (Unterwelt) (●●●◆),
Verhandeln (●●●◆),
Straßenwissen (●●●◆),
Talente: Nicht auf den Kopf gefallen 2
Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Keine.
Waffen: Keine.

Werte:

Rasse: Rodianer (m)

Fertigkeiten: Wissen (Unterwelt) (●●●◆),
Charme (●●◆), Täuschung (●●●),
Verhandeln (●●●◆),
Straßenwissen (●●●◆).

Talente: Nicht auf den Kopf gefallen 2 (kann die Schwierigkeit eingehender Charme-, Einschüchterungs- oder Täuschungs-Proben gegen dieses Ziel zweimal erhöhen).

Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Keine.

Waffen: Keine.

DER WEG ZU MINER'S VILLAGE

Wenn es den Spielern nicht gelungen ist, im Rahmen ihres Plans ein Shuttle im Abfertigungshangar zu sichern, haben sie nach dem Verlassen des Gefängnisses nur wenige Alternativen. Wenn ein Spieler der Gefangennahme und Einkerkерung entgangen ist und irgendwie Kontakt zum Rest der Gruppe hergestellt hat, könnte er einen Plan ausarbeiten, um seine Verbündeten aus dem Gefängnis zu befreien, oder sich in der Nähe des Gefängnisses verstecken und auf das Signal der Gruppe zur Befreiung warten. Andernfalls müssen die SCs nach ihrer Flucht einen 80 Kilometer langen Trek zum Miner's Village mit einem Bagger oder zu Fuß überstehen. Zu Fuß brauchen sie zwei ganze Tage, um ihr Ziel zu erreichen.



REISE MIT DER RAUPE

Die Reise mit dem Bagger-Raupenfahrzeug dauert nur wenige Stunden und erfordert nur wenig Überlebensausrüstung. Allerdings wird das Fahrzeug von Sensoren leicht entdeckt und seine Spuren sind gut sichtbar. Nach dem Ermessen des Spielleiters kann das Gefängnis eine Gruppe von Wachen aussenden, um die Gruppe während ihrer Rückreise ins Bergarbeiterdorf wieder einzufangen. Eine andere Gruppe von Wächtern könnte die SCs im Raumhafen von Miner's Village suchen und versuchen, ihre Flucht zu verhindern.

DIE WANDERUNG

Die Reise nach Miner's Village zu Fuß ist ein gefährliches und problematisches Unterfangen. Die Atmosphäre von Min Palla ist dünn, daher müssen die SCs Atemgeräte mit ausreichendem Luftvorrat für zwei bis drei Tage dabei haben, um die Reise zu bewältigen. Nahrung und andere Überlebensausrüstung könnten notwendig sein, um Miner's Village zu erreichen. Die SCs müssen jeden Tag eine **schwierige** (◆◆◆) **Überlebens-Probe** ablegen, um auf Kurs zu bleiben und die Elemente zu überleben. Möglicherweise müssen sie auch eine **konkurrierende Heimlichkeits-Probe** ablegen, wenn das Gefängnis von der Flucht der Gruppe erfährt und ein Team von Wachen schickt, um sie zurückzuholen, obwohl eine solche Aktion den SCs Zugang zu einem Shuttle verschafft, sollten sie die Mächtegern-Entführer besiegen.

Innerhalb des Gefängnisses gibt es mehrere Möglichkeiten, Atemgeräte und Überlebensausrüstung zu beschaffen. Zum einen gibt es in den Wachenbaracken und der Krankenstation eine Reihe von Notbeatmungsgeräten, und die Wachenrüstung selbst verfügt über eine begrenzte Lebenserhaltung, die mit etwas Basterei im Maschinenraum des E-Blocks erweitert werden kann. Mit einem **schwierigen** (◆◆◆) **Mechanik-Probe** könnte jemand im E-Block Beatmungsgeräte von Grund auf neu bauen, obwohl diese sperrigen Apparate schwer vor den Wachen zu verbergen wären. Schließlich gibt es noch einige Notbeatmungsgeräte im Versorgungsraum, die gestohlen

werden können. Beachte, dass eine  oder , die sich aus den Würfeln für gestohlene Ausrüstung ergeben, bedeuten könnten, dass der Diebstahl entweder vor oder während der Flucht der Gruppe entdeckt wird.

Wenn die SCs zu Fuß entdeckt werden, trifft ein Shuttle ein und sechs Wachen und drei Droiden versuchen, die Gruppe wieder einzufangen. Wenn die Gruppe die Angreifer besiegt oder sich an ihnen vorbeischiebt, kann sie das Shuttle stehlen, um es für ihre Flucht zu verwenden. Wenn es den SCs gelingt, Miner's Village zu erreichen, finden sie dort einen kleinen industriellen Raumhafen, wo sie sich als blinder Passagier verstecken, um einen Mitflug feilschen oder ein Schiff entführen können. Beachte, dass alle SCs, die aus dem Lambda-Gefängnis fliehen, je nach Ermessen des Spielleiters 5 Kopfgeld- oder Kriminal-Verpflichtungen erhalten.

RAUMHAFEN-SCHLACHT

Gerade als die SCs ein Transportmittel auswählen, werden sie von der Besatzung der *Spicy Lady* überfallen. Die Rodianer-Schwester eröffnen das Feuer auf die Gruppe von einem nahegelegenen Dach aus, während Dorgo und Des sich von gegenüberliegenden Seiten nähern, um die Gruppe in einer Todeszone einzukesseln. Wenn es klar wird, dass sie besiegt sind, gibt Dorgo auf. Wenn jedoch eine der Schwestern getötet oder schwer verwundet wird, kämpft die andere Schwester bis zum Tod. Des ist labil und kämpft, bis sie außer Gefecht gesetzt oder getötet wird.

Wenn die Gruppe mit einem Gefängnishuttle flieht, anstatt den Raumhafen aufzusuchen, kann dieser Kampf in Akt III verschoben werden, wenn die Gruppe in Smuggler's Run ankommt, und die Konfrontation mit Saris ersetzen oder ergänzen.

DORGO [RIVALE]

Dieser schlanke junge Hutte diente der *Spicy Lady* während des Skar'kla-Doppelspiels als Kapitän und Finanzier. Dorgo ist ein gewiefter Verhandlungsführer und nutzt das Hutten-Stereotyp eines gut vernetzten Gangsters zu seinem Vorteil, obwohl seine Verbindungen zum Skar'kla-Konsortium und nicht zu einem Hutten-Kajidic bestehen. Obwohl Dorgo eine überzeugende Show abzieht, ist er rückgratlos, selbst für einen Hutten, und gibt auf, wenn er glaubt, dass sein Leben in Gefahr ist.



DORGO
RIVALE

Fertigkeiten: Handgemenge (●●●●), Einschüchterung (●●●●), Coolness (●●●●), Täuschung (●●●●), Nahkampfwaffen (●●●●), Wissen (Unterwelt) (●●●●), Verhandeln (●●●●), Disziplin (●●●●), Leichte Fernkampfwaffen (●), Straßenwissen (●●●●).
Talente: Unverwüstlich 2
Sonderfähigkeiten: Unbeholfen (Addieren ■■■ auf alle Handgemenge-, Nahkampfwaffen- und Körperbeherrschungs-Proben), Schwerfällig (Hutten können nie mehr als ein Manöver pro Runde ausführen).
Ausrüstung: Verschlüsselter Comlink
Waffen: Blasterpistole (●) (Leichte Fernkampfwaffen; Schaden: 6, Kritisch: ●●●●, Reichweite: Mittlere, Betäubungsmodus), Vibroaxt (●●●●) (Nahkampfwaffen; Schaden: 9, Kritisch: ●●, Reichweite: Nahkampf, Durchbohrend 2, Zertrümmernd, Tödlich 3).

Werte:

Rasse: Hutte (m)

Fertigkeiten: Handgemenge (●●●●), Einschüchterung (●●●●), Coolness (●●●●), Täuschung (●●●●), Disziplin (●●●●), Wissen (Unterwelt) (●●●●), Nahkampfwaffen (●●●●), Verhandeln (●●●●), Straßenwissen (●●●●), Leichte Fernkampfwaffen (●).

Talente: Unverwüstlich 2 (Zieht 20 von Würfeln auf kritische Verletzungen gegen den Hutten ab).

Sonderfähigkeiten: Unbeholfen (Hutten haben große körperliche Stärke, aber ihre Masse schränkt ihre Beweglichkeit und Gewandtheit stark ein. Addieren ■■■ auf alle Handgemenge-, Nahkampfwaffen- und Körperbeherrschungs-Proben, die sie ablegen müssen), Schwerfällig (Hutten können nie mehr als ein Manöver pro Runde ausführen).

Ausrüstung: Verschlüsselter Comlink

Waffen: Blasterpistole (●) (Leichte Fernkampfwaffen; Schaden: 6, Kritisch: ●●●●, Reichweite: Mittlere, Betäubungsmodus), Vibroaxt (●●●●) (Nahkampfwaffen; Schaden: 9, Kritisch: ●●, Reichweite: Nahkampf, Durchbohrend 2, Zertrümmernd, Tödlich 3).

DES [RIVALE]

Des ist ein Duros-Raumfahrer, der nicht mehr allen Tassen im Schrank hat. Gerüchten zufolge ist Des' Schiff im Kathol Outback abgetrieben.

Nachdem er jahrelang auf seinem schrottreifen Schiff gestrandet war, fanden Aing-Tii-Mönche den gestrandeten Duros und retteten ihn. Schließlich schaffte es Des aus dem Kathol-Rift und zurück in die Zivilisation, aber die Tortur hatte seinen Verstand stark in Mitleidenschaft gezogen. Des ist ein hervorragender Navigator und dient an Bord der *Spicy Lady* als Kopilot.



DES
RIVALE

Fertigkeiten: Astronavigation (●●●● - ■■■), Wissen (Äußerer Rand) (●●●●), Wissen (Altes Wissen) (●●●●), Mechanik (●●●●), Pilot (Weltraum) (●●●●), Schwere Fernkampfwaffen (●●●●).
Talente: Stellarkartograf 2
Sonderfähigkeiten: Intuitive Navigation (Duros können einen ● zu allen Astronavigations-Proben addieren).
Ausrüstung: Comlink
Waffen: Null-burst projector-Gewehr (●●●●) (Schwere Fernkampfwaffen; Schaden: 10, Kritisch: ●●●●, Reichweite: Mittlere, Erschütternd 3, Niederwerfend, Vorbereitung 1, Geringe Feuerrate 1), Vibromesser (●●) (Nahkampfwaffen; Schaden: 3, Kritisch: ●●, Reichweite: Nahkampf, Durchbohrend 2, Tödlich 1).

Werte:

Rasse: Duros (m)

Fertigkeiten: Astronavigation (●●●● - ■■■), Wissen (Äußerer Rand) (●●●●), Wissen (Altes Wissen) (●●●●), Mechanik (●●●●), Pilot (Weltraum) (●●●●), Schwere Fernkampfwaffen (●●●●).

Talente: Stellarkartograf 2 (Entferne ■■■ von allen Astronavigations-Proben. Außerdem benötigen Astronavigations-Proben 50% weniger Zeit).

Sonderfähigkeiten: Intuitive Navigation (Duros können einen ● zu allen Astronavigations-Proben addieren).

Ausrüstung: Comlink

Waffen: *Null-burst projector-Gewehr (●●●●) (Schwere Fernkampfwaffen; Schaden: 10, Kritisch: ●●●●, Reichweite: Mittlere, Erschütternd 3, Niederwerfend, Vorbereitung 1, Geringe Feuerrate 1), Vibromesser (●●) (Nahkampfwaffen; Schaden: 3, Kritisch: ●●, Reichweite: Nahkampf, Durchbohrend 2, Tödlich 1).

ANMERKUNG:

Null-burst projector-Gewehr
Eine Übersetzung konnte ich weder auf Jedipedia noch in den Büchern von FFG zu diesem Gegenstand finden. Ich habe daher von einer eigenen Übersetzung abgesehen.

AIMLO & SHUUTO [RIVALE]

Die Rodianer-Zwillingsschwestern Aimlo und Shuuto lieben ein gutes Feuergefecht. Wenn etwas schießt, sticht oder explodiert, können die beiden nicht die Finger davonlassen und warten nur darauf, dass sich eine Gelegenheit bietet, es zu benutzen. Diese beiden Rodianer teilen eine kindliche Begeisterung für Blutvergießen und Chaos, die die meisten empfindungsfähigen Wesen als unglaublich beunruhigend empfinden. Aimlo und Shuuto sind die Kanoniere an Bord der *Spicy Lady*.



Character card for Aimlo, a Rodianer. The card features a photo of the character and a detailed stat block. The stat block includes the same six attributes as above, plus a 'Wunden' skill of 14 and a 'Verteidigung' skill of 0/0. Below the stats is a list of skills, talents, and equipment.

AIMLO
RIVALE

Fertigkeiten: Schwere Fernkampfaffen (●●●●), Handgemenge (●●),
Leichte Fernkampfaffen (●●●●), Artillerie (●●●●), Überleben (●●●),
Wissen (Unterwelt) (●●●), Heimlichkeit (●●●●), Straßenwissen (●●●●),
Talente: Tödliche Präzision 1 (Erhöht den Schaden von Angriffen, die diese
Fertigkeit verwenden, um Ränge in Schwere Fernkampfaffen),
Sonderfähigkeiten: Keine.
Ausrüstung: Comlink
Waffen: Schweres Blastergewehr (●●●●) (Schwere Fernkampfaffen;
Schaden: 10, Kritisch: ●●●●, Reichweite: Große, Vollautomatisch, Sper-
rig 3), Splittergranaten (●●●●) (Leichte Fernkampfaffen; Schaden: 8,
Kritisch: ●●●●, Reichweite: Kurze, Explosiv 6, Begrenzte Munition 1)
Vibromesser (●●) (Nahkampfaffen; Schaden: 3, Kritisch: ●●, Reich-
weite: Nahkampf, Durchbohrend 2, Tödlich 1).

Werte:

Rasse: Rodianer (w)

Fertigkeiten: Handgemenge (●●●),
Artillerie (●●●●●), Wissen (Unterwelt) (●●●),
Leichte Fernkampfaffen (●●●●●),
Schwere Fernkampfaffen (●●●●●),
Heimlichkeit (●●●●●), Straßenwissen (●●●●●),
Überleben (●●●●●).

Talente: (Aimlo) Tödliche Präzision 1 (Erhöht den Schaden von Angriffen, die diese Fertigkeit verwenden, um Ränge in Schwere Fernkampfaffen), (Shuuto) Tödliche Präzision 1 (Erhöht den Schaden von Angriffen, die diese Fertigkeit verwenden, um Ränge in Leichte Fernkampfaffen).

Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Comlink

Waffen:

(Shuuto) 2x schwere Blasterpistolen (●●●●●) (Leichte Fernkampfaffen; Schaden: 7, Kritisch: ●●●●, Reichweite: Mittlere, Betäubungsmodus),

(Aimlo) schweres Blastergewehr (●●●●●) (Schwere Fernkampfaffen; Schaden: 10, Kritisch: ●●●●, Reichweite: Große, Vollautomatisch, Sperrig 3), 2x Splittergranaten (●●●●●) (Leichte Fernkampfaffen; Schaden: 8, Kritisch: ●●●●●, Reichweite: Kurze, Explosiv 6, Begrenzte Munition 1), Vibromesser (●●) (Nahkampfaffen; Schaden: 3, Kritisch: ●●, Reichweite: Nahkampf, Durchbohrend 2, Tödlich 1).

FLUCHT AUS MIN PALLA

Nach dem Kampf können die SCs der Besatzung einige Antworten entlocken, falls noch welche am Leben sind, die sie befragen können. Des gibt wenig bis gar keine Informationen, und die Rodianer-Schwestern können nur sagen, dass sie den Job wegen der Credits und der Möglichkeit, Chaos zu stiften, gemacht haben. Dorgo hingegen ist unglaublich auskunftsfreudig, wenn man ihn mit konkurrierenden sozialen Interaktions-Proben überzeugen kann.

Der Hutte versucht, um sein Leben zu verhandeln und Zeit zu schinden. Er ist erst bereit, den SCs nützliche Informationen zu geben, wenn sie Smuggler's Run erreichen, wo er behauptet, dass Skar'kla sein Hauptquartier hat. Dorgo behauptet, die Skar'kla hätten ihm angeboten, ihn innerhalb ihrer Organisation zu befördern, wenn es ihm gelänge, die Gruppe zu töten, und sie würden ihn in ein oder zwei Tagen mit ihren Köpfen zurückerwarten. Dies sollte die Gruppe auf die Idee bringen, Dorgo zu benutzen, um sie an Bord der geheimen Asteroidenbasis der Skar'kla zu schmuggeln.

Wenn die Besatzung getötet wird oder die SCs sich verirrt haben, kann Kidd fragen, wer die Söldner angeheuert hat und wo sie sich nach dem Auftrag mit ihrem Kontaktmann vom Konsortium treffen sollten, um das weitere Vorgehen der Gruppe zu bestimmen. Die Spur deutet auf Lursk hin, und die SCs sollten sich auf den Weg nach Smuggler's Run machen, um den Bothaner zu konfrontieren.



DIE RÜCKZAHLUNG

„Es ist schon mal vorgekommen, dass ein Unterweltboss glaubte, er müsse seine Leute nicht bezahlen, obwohl der Auftrag erledigt wurde. Die Hutten sind sicher nicht für ihre Großzügigkeit bekannt, aber sie wissen, dass dies nur Unruhe bringt. Uns das mögen sie gar nicht. Also regeln sie das auf ihre ganz eigene Art.“

- Han Solo, Schmuggler und Captain des Rasenden Falken

EPISODE 3: DIE RÜCKZAHLUNG

Du hast eine Menge Mut, hierher zu kommen, nach dem, was du abgezogen hast.

- Lando Calrissian

Die SCs machen sich auf den Weg zurück nach Smuggler's Run, um Lursk aufzusuchen und die Bezahlung für den Auftrag oder die Wiedergutmachung für das Doppelspiel zu erhalten. Als es der Gruppe gelingt, den Vertreter der Skar'Kla ausfindig zu machen, kommen einige verblüffende Enthüllungen ans Licht. Es kommt zu einer epischen Schlacht zwischen den Sektor-Rangern und dem Skar'Kla-Konsortium, bei der die Gruppe in der Mitte gefangen ist.

ZURÜCK ZU SKIP 1

Nachdem die Gruppe aus dem Gefängnis entkommen ist, kehrt sie nach Skip 1 zurück, um nach Antworten oder Rache zu suchen. Eine **mittelschwere** (◆◆) **Astronavigations-Probe** bringt die SCs auf der Suche nach Lursk zurück nach Smuggler's Run. Wenn sie den Standort des Skar'kla-Hauptquartiers kennen, indem sie den Flugschreiber der *Spicy Lady* in Akt I entschlüsselt oder Dorgo erfolgreich nach den Koordinaten befragt haben, bringt sie eine **schwierige** (◆◆◆) **Astronavigations-Probe** aus dem Hyperraum näher an die geheime Einrichtung heran.

Wenn die Gruppe in Smuggler's Run ankommt, variiert der Widerstand, dem sie gegenübersteht, je nachdem, welches Schiff sie benutzen und wo sie den Hyperraum verlassen. Mit Dorgos Schiff kann die Gruppe ohne Zwischenfälle an Skip 1 andocken, oder sie kann sich Skar'klas Skip 102 mit einer **mittelschweren** (◆◆) **Täuschungs-Probe** nähern, um die Systemsicherheit zu täuschen, wenn sie gerufen wird. In einem aus dem Raumhafen von Miner's Village gestohlenen Schiff ist eine **mittelschwere** (◆◆) **Täuschungs-Probe** erforderlich, um an Skip 1 anzudocken, oder eine **sehr schwierige** (◆◆◆◆) **Täuschungs-Probe**, um an Skip 102 anzudocken. Wenn die SCs erfolgreich sind und Skip 1 ansteuern, fahre mit dem Abschnitt "Aufspüren von Lursk" fort oder gehe zum Abschnitt "Jetzt einsteigen" über, wenn sie erfolgreich nach Skip 102 gelangen. Wenn eine der Proben fehlschlägt oder wenn die SCs in der *Spicy Lady*, einem Gefangenentransporter oder ihrem eigenen Schiff ankommen, lies den folgenden Text laut vor:

Unmittelbar nach der Rückkehr in den Realraum spürt ihr, dass etwas nicht stimmt. Was eigentlich eine stark frequentierte Gegend sein sollte, ist völlig leer, bis auf zwei Schiffe in der Ferne. Noch bevor die Sublichttriebwerke vollständig hochgefahren sind, nähern sich die beiden Schiffe schnell, und im ganzen Schiff ertönt der Zielalarm für die Waffen.

Wenn die Spieler auf Skip 1 zusteuern, nähern sich diese Kampfschiffe aus mittlerer Entfernung und beginnen nach einer Runde zu feuern. Wenn die Gruppe auf dem Weg zu Skip 102 ist, beginnen diese Kanonenboote stattdessen auf kurze Distanz. Um zu verhindern, dass die Kanonenboote einen Überraschungsangriff auf das Schiff der Gruppe starten, ist eine **schwierige** (◆◆◆) **Wachsamkeits-Probe** erforderlich. ☹☹ oder ein ☹ können verwendet werden, um die Schilde vor dem ersten Angriff hochzufahren.



VERBORGENER PFAD

Die SCs haben die Wahl, zu bleiben und zu kämpfen oder zu fliehen, um ihre Angreifer im Asteroidenfeld abzuhängen. Verwende die Werte für die Kanonenboote und Piloten der Sektor-Rangers auf Seite 19 für diese Angriffsschiffe. Wenn die SCs fliehen, müssen sie bei der Verfolgung drei Hindernisse überwinden, um ihr Ziel zu erreichen. Diese Verfolgungsjagd kann mit den Regeln auf Seite 241 des **STAR WARS: AM RANDE DES IMPERIUMS** -Grundregelwerk durchgeführt werden. Wenn ein Verfolger eine Piloten-Probe nicht besteht, aber überlebt, muss er eine **sehr schwierige** (◆◆◆◆) **Coolness-Probe** ablegen, um die Verfolgung fortzusetzen; andernfalls bricht er die Verfolgung durch das gefährliche Asteroidenfeld ab und begibt sich in Sicherheit.

Die erste Probe ist eine **mittelschwere** (◆◆) **Pilot (Weltraum)-Probe**, um innerhalb des Asteroidenfeldes in Deckung zu gehen. Die zweite Probe erfordert eine **schwierige** (◆◆◆) **Pilot (Weltraum)-Probe**, um den Flug durch einen breiten Tunnel darzustellen, der durch einen besonders großen und taumelnden Asteroiden gebohrt wurde. Der Tunnel ist an einigen Stellen abgeschert, und die Bewegung des Asteroiden führt dazu, dass sich Teile des Tunnels in regelmäßigen

Abständen öffnen und schließen. Sobald die SCs den Tunnel durchquert haben, müssen sie Dutzenden von Asteroiden, die in verschiedene Richtungen stürzen, mit einer **schwierigen** (◆◆◆) **Pilot (Weltraum)-Probe** ausweichen. Gleich hinter diesem Gebiet liegen die stabilen, treibenden Felsen von Smuggler's Run.

LURSK AUFSPÜREN

Sobald die Gruppe ihre Verfolger verloren oder ausgeschaltet hat, sollte sie sich auf den Weg zu Skip 1 machen. Der Kontrollturm positioniert das Schiff der Gruppe mit dem Blick nach außen, so dass sie keine Aktivitäten im Hangar sehen können. Eine **schwierige** (◆◆◆) **Wachsamkeits-Probe** erlaubt es den SCs, bei sozialen Interaktionen mit dem Kontrollturm von Skip 1 zu bemerken, dass etwas nicht in Ordnung ist, was ihnen einen  auf alle Initiativ-Proben einbringt, sobald sie in Skip 1 sind. Die SCs erhalten zusätzlich einen , wenn sie sich an Bord von Skip 1 schleichen, ohne vom Kontrollturm entdeckt zu werden, und an einem privaten Liegeplatz im Hangar andocken.

ÜBERFALL AUF SKIP 1

Lesen das Folgende laut vor:

Als ihr euer Schiff verlasst und euch zum Ausgang des Hangars begeben, werdet ihr von Saris, dem Sicherheitschef von Skip 1, begrüßt. Ein halbes Dutzend knurriger, bis an die Zähne bewaffneter rodianischer Söldner formiert sich hinter dem Duros-Revolverhelden. Saris' knochige Finger zittern vor Erwartung nur Zentimeter über seinen Holster-Blastern, während er unaufhörlich auf seinem Gimerstock kaut.

"Ich weiß nicht, wie dumm ihr sein müsst, um hierher zurückzukommen, aber irgendetwas an euren hässlichen Gesichtern hat mich seit dem ersten Mal, als ich sie gesehen habe, dazu gereizt, sie wegzupusten. Selten, dass Lursk Top-Credits anbietet, um jemanden zu töten, den ich umsonst umnieten würde. Muss mein Glückstag sein."

Der Duros und seine Söldner eröffnen das Feuer auf die Gruppe. Die sechs rodianischen Söldner sollten in zwei Dreiergruppen aufgeteilt werden, von denen sich jede auf eine andere Bedrohung konzentriert. Saris kümmert sich um denjenigen, den der Spielleiter für den besten Scharfschützen der Gruppe hält.

SARIS [RIVALE]

Da Saris den zweifelhaften Titel des Skip 1 Sicherheitschefs trägt, kann er seinen zwei Lieblingsbeschäftigungen frönen: Raumfahrer ausnehmen und gelegentlich morden. Saris stellt seine Autorität zur Schau, meist im Dienste des Skar'kla-Konsortiums oder der Hutten, die ihn in dieser Woche bestochen haben, und seine Sicherheitsleute sind selten besser als die Schläger seiner kriminellen Verbündeten. Obwohl Saris seinen Untergebenen gegenüber eine harte Gangart an den Tag legt, hat er keine Skrupel, sich zurückziehen, wenn er allein erwischt wird oder waffenmäßig unterlegen ist.



SARIS
RIVALE

2	4	3	3	3	2
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION 2		WUNDEN 13		VERTEIDIGUNG -/-	

Fertigkeiten:
 Einschüchterung (◆◆◆),
 Coolness (◆◆◆),
 Handgemenge (◆◆◆),
 Wahrnehmung (◆◆◆),
 Straßenwissen (◆◆◆),
 Leichte Fernkampfaffen (◆◆◆),
 Wachsamkeit (◆◆◆).

Ausrüstung: Comlink
Waffen: (2) Modifizierte Blaster-Pistolen (◆◆◆) (Leichte Fernkampfaffen; Reichweite: Mittlere; Schaden: 6; Kritisch: ; Betäubungsmodus; Anmerkung: Eingebautes Talent: Schnellziehen)


Talente: Antagonist 1
Sonderfähigkeiten: Intuitive Navigation - Duros können einen  zu allen Astronavigations-Proben addieren.

Werte:

Rasse: Duros (m)

Fertigkeiten: Einschüchterung (◆◆◆),
 Coolness (◆◆◆), Handgemenge (◆◆◆),
 Wahrnehmung (◆◆◆),
 Straßenwissen (◆◆◆),
 Leichte Fernkampfaffen (◆◆◆),
 Wachsamkeit (◆◆◆).

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

Sonderfähigkeiten: Intuitive Navigation (Duros können einen  zu allen Astronavigations-Proben addieren).

Ausrüstung: Comlink

Waffen: 2x modifizierte Blasterpistolen (●●●◆) (Leichte Fernkampfaffen; Schaden: 6, Kritisch: ○○○○, Reichweite: Mittlere, eingebautes Talent: Schnellziehen, Betäubungsmodus)

RODIANISCHER SÖLDNER [HANDLANGER]

Saris' Söldnergruppe fungiert als sein Sicherheitskommando und sorgt dafür, dass illegale Aktivitäten auf Skip 1 einigermaßen gewaltfrei bleiben. Allerdings sind Saris' Leute nicht viel mehr als Straßenschläger, die die Bewohner von Skip 1 mit Erpressungsversuchen ausnehmen. Diese Schurken sind eher auf der Suche nach Gelegenheiten zum Kämpfen, als dass sie den Frieden wahren.



RODIANISCHER SÖLDNER
HANDLANGER

Fertigkeiten: (je ein Rang pro Gruppenmitglied): Handgemenge (◆◆◆), Wahrnehmung (◆◆), Straßenwissen (◆◆), Leichte Fernkampfaffen (◆◆◆◆), Schwere Fernkampfaffen (◆◆◆◆), Wachsamkeit (◆◆), Talente: Keine, Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Comlink
Waffen: Blasterpistole (◆◆◆◆) (Leichte Fernkampfaffen; Schaden: 6, Kritisch: ○○○○, Reichweite: Mittlere, Betäubungsmodus), Blaster-Gewehr (◆◆◆◆) (Schwere Fernkampfaffen; Reichweite: Große, Schaden: 9, Kritisch: ○○○○, Betäubungsmodus).

Werte:

Rasse: Rodianer (m)

Fertigkeiten: (für eine Gruppe von 3; erhöht für jeden Handlinger der Gruppe den Rang um 1):

Handgemenge (◆◆◆), Wahrnehmung (◆◆◆), Straßenwissen (◆◆◆), Wachsamkeit (◆◆◆).

Leichte Fernkampfaffen (◆◆◆◆), Schwere Fernkampfaffen (◆◆◆◆),

Talente: Keine.

Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Comlink

Waffen: Blasterpistole (◆◆◆◆) (Leichte Fernkampfaffen; Schaden: 6, Kritisch: ○○○○, Reichweite: Mittlere, Betäubungsmodus), Blastergewehr (◆◆◆◆) (Schwere Fernkampfaffen;

Schaden: 9, Kritisch: ○○○○, Reichweite: Große, Betäubungsmodus).

Nach der Begegnung kauert Saris (oder einer der letzten lebenden Söldner, falls Saris getötet wird) vor der Gruppe und bittet um Gnade. Auf die Frage nach Lursk zeigt er einfach auf den Kontrollraum über der Andockstation, wo Lursk und sein Leibwächter Barabel den Kampf durch das Sichtfenster beobachten. Sobald die SCs Lursk bemerken, flüchten er und sein Vollstrecker.

VERFOLGUNG IN SKIP

Die Verfolgungsjagd hat begonnen. Lursk und sein Barabel-Leibwächter machen sich auf den Weg zu seinem privaten Andockring, Nummer zweiundzwanzig. Die Standardregeln für die Verfolgungsjagd können auf diese Szene angewendet werden, wobei die Fertigkeit Athletik durch die Fertigkeit Pilot ersetzt wird (die Werte für Lursk finden sich in Akt 1 auf Seite 9). Die Gruppe verfolgt Lursk durch ein Labyrinth von Korridoren, was eine **mittelschwere** (◆◆) **Athletik-Probe** erfordert. Um sich durch das Durcheinander von Tischen und Stühlen in der Höhle zu bewegen, ist ein **schwierige** (◆◆◆) **Athletik-Probe** erforderlich, gefolgt von einer **einfachen** (◆) **Athletik-Probe**, um durch die Korridore zu gelangen, die zu den Hangarbuchten auf der anderen Seite von Skip 1 führen. Lursks Schiff steht am Ende der Verfolgungsjagd zum Start bereit und wartet.

Im letzten Korridor der Verfolgungsjagd befiehlt Lursk seinem Leibwächter, zurückzubleiben und die SCs aufzuhalten. Die Gruppe kann sich in zwei Gruppen aufteilen und einen oder mehrere SCs zurücklassen, um sich dem Barabel zu stellen, während die anderen die Verfolgung von Lursk fortsetzen. Wenn sich die Gruppe dafür entscheidet, Lursks Beschützer zu ignorieren, erhält der Barabel eine freie Aktion als Angriff auf jeden der Spieler, wenn sie versuchen, an ihm vorbeizukommen. Bei dieser Verfolgung und Konfrontation sollte die Gruppe in der Lage sein, den Barabel zu fangen und zu besiegen, wenn nicht sogar Lursk. Sollte Lursk entkommen, kann er in einer späteren Szene wieder auftauchen, und die folgenden Informationen sollten den SCs vom Leibwächter gegeben werden.

- Skar'kla hat einen wichtigen Umschlagplatz für den gesamten Süden der Galaxis, der in Skip 102 versteckt ist.
- Lursks Auftraggeber, der die Gruppe auf den Weg gebracht hat, ist gerade dort, um

eine große Gewürzlieferrung zu beaufsichtigen.

- Wenn die SCs den Barabel töten und Lursk während der Verfolgung verlieren, können sie die Leiche des Leibwächters durchsuchen und ein Comlink finden, das die Gruppe mit einer **mittelschweren** (◆◆) **Mechanik-Probe** zu Skip 102 führt. Wenn die SCs Lursk gefangen nehmen, können sie ihn und seine Sicherheitscodes benutzen, um Zugang zur Landebucht von Skip 102 zu erhalten, ohne einen Alarm auszulösen. Mit einer **konkurrierenden Einschüchterungs-Probe** verrät Lursk auch den Standort der geheimen Shuttle-Bucht seines Chefs, um sich heimlich zu nähern und möglicherweise das Fluchtschiff des Skar'kla-Anführers zu sabotieren. Der Spielleiter wird jedoch ermutigt, Schicksalspunkte auszugeben, um Lursk daran zu hindern, diese Information preiszugeben.

NAMENLOSER, BARABEL-LEIBWÄCHTER [RIVALE]

Lursks namenloser Barabel-Beschützer ist ein riesiger Muskelberg, der in eine traditionelle Dura-stahl-Rüstung gezwängt ist. Der Namenlose war einst ein Gladiator in der Petranaki-Arena auf Geonosis, und sein Körper ist ein Tempel aus Narben und geschmolzenen Schuppen von jahrelanger Misshandlung im Kampf. Der Barabel ist ruhig, schweigsam und nimmt seine Pflicht gegenüber Lursk sehr ernst, schreckt aber nie vor einem Kampf zurück, es sei denn, sein Meister befiehlt es.



BARABEL-LEIBWÄCHTER
RIVALE

5	3	2	2	2	2
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION 6		WUNDEN 16		VERTEIDIGUNG - -	

Fertigkeiten:
Handgemege (●●●●◆),
Einschüchterung (●●●◆),
Coolness (●●◆),
Nahkampfaffen (●●●●◆),
Wahrnehmung (●●◆),
Straßenwissen (●●◆),
Leichte Fernkampfaffen (●●◆),
Schwere Fernkampfaffen (●●●◆),
Talente: Wilde Kraft 1
Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Comlink
Waffen: Blaster-Gewehr (●●●) (Schwere Fernkampfaffen; Reichweite: Große; Schaden: 9; Kritisch: ●●●●),
Reichweite: Große; Schaden: 9; Kritisch: ●●●●, Betäubungsmodus),
Vibroaxt (●●●◆) (Nahkampfaffen; Reichweite: Handgemege; Schaden: 9; Kritisch: ●●●●, Durchbohrnd 2, Zertrümmernd, Tödlich 3).

Werte:

Rasse: Barabel (m)

Fertigkeiten: Handgemege (●●●●◆),

Einschüchterung (●●●◆), Coolness (●●◆),

Nahkampfaffen (●●●●◆),

Wahrnehmung (●●◆), Straßenwissen (●●◆),

Leichte Fernkampfaffen (●●◆),

Schwere Fernkampfaffen (●●●◆).

Talente: Wilde Kraft (+1 Schaden bei allen Handgemege- und Nahkampfaffen-Angriffe).

Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Comlink

Waffen: Blastergewehr (●●●) (Schwere Fernkampfaffen; Schaden: 9, Kritisch: ●●●●, Reichweite: Große, Betäubungsmodus), Vibroaxt (●●●◆) (Nahkampfaffen; Schaden: 9, Kritisch: ●●●●, Reichweite: Nahkampf, Durchbohrnd 2, Zertrümmernd, Tödlich 3).

JETZT AN BORD GEHEN

Wenn sich die SCs dem Skip 102 nähern, lies das Folgende vor:

Eingebettet in einen belebten Abschnitt von Smuggler's Run liegt Skip 102, ein kleinerer, dunkler Asteroid mit zwei gepanzerten Hangarschächten. Ein paar Lauflichter und ein umkreisendes Paar Söldner-Kanonenboote sind alles, was darauf hinweist, dass die Station derzeit in Betrieb ist.

Es gibt mehrere Möglichkeiten, sich Zugang zu Skip 102 zu verschaffen. Wenn das Schiff der

Gruppe über Erschütterungsraketen oder Protonentorpedos verfügt, kann es die Hangartore aufsprengen und sich gewaltsam Zugang zur Geheimbasis der Skar'kla verschaffen. Ein erfolgreicher Raketenangriff sprengt ein Loch, das groß genug ist, damit das Schiff der Gruppe den Hangar mit einer **schwierigen (◆◆◆) Pilot (Weltraum)-Probe** betreten kann. Der magnetische Schild des Hangars bleibt aktiv, so dass die Atmosphäre im Inneren des Hangars erhalten bleibt. Wenn die SCs ihr Schiff verlassen, fordert eine einzelne, gepanzerte Gestalt, die durch das Sichtfenster im Kontrollraum zu sehen ist, die Spieler auf, sich ihm anzuschließen.

Wenn die SCs Dorgo oder Lursk als Gefangene haben, können sie ihren Gefangenen mit einer **mittelschweren (◆◆) Einschüchterungs-Probe** dazu zwingen, ihnen Zugang zu Skip 102 zu gewähren. Sobald die Gruppe gelandet ist, fordert eine Stimme über das Funkgerät Dorgo oder Lursk auf, sich sofort im Kontrollraum zu melden.

Wenn Lursk die Gruppe über den geheimen Eingang informiert, können sie die Station durch den Andockring betreten, den Lursks Boss als Fluchtweg benutzt. Solange ein Shuttle im Dock steht, können sich die SCs mit einer **schwierigen (◆◆◆) Heimlichkeits-Probe** unbemerkt nähern, und mit einer **mittelschweren (◆◆) Mechanik** oder **Infiltrations-Probe** erhalten sie heimlichen Zugang zum Shuttle. Der Tunnel führt zu einem Turbolift, der mit dem Kontrollraum verbunden ist.

OFFENBARUNGEN

Wenn die SCs den Kontrollraum betreten, lies das Folgende:

"Willkommen auf Skar'kla Eins. Ich bin überrascht, dass ihr es hierhergeschafft habt." Sheena tippt ein paar Tasten auf ihrem Datenpad an, bevor sie zu der Gruppe aufschaut. "Es gibt noch ein paar kleinere Verwaltungsangelegenheiten zu klären, bevor ich eure Zahlung freigeben kann. Ich denke, ein zehnzehntiger Bonus für mildere Umstände sollte eine angemessene Entschädigung für eure Mühen sein, einverstanden?"

Anmerkung: Die Spieler sollten an diesen Punkt keine Möglichkeiten haben, eine Handlung durchzuführen. Nicht, bevor der zweite Teil des Textes auf der rechten Seite gelesen wurde.

Und weiter:

Trotz des ausschließlich auf das Nützliche gerichtete Aussehens des Restes der Anlage sieht dieser Kontrollraum aus, als wäre er ein opulentes Büro. Eine gepanzerte, in Roben gehüllte Gestalt steht neben einem hochlehnigen Stuhl, der dem Sichtfenster zugewandt ist, hinter einem riesigen Schreibtisch aus grauem Holz. Der Stuhl dreht sich, und zum Vorschein kommt Sheena, die vermisste Pilotin der Spicy Lady, in einer eleganten grünen Robe. Sie lächelt und spricht euch an.

Die SCs sollten ermutigt werden, Fragen zu stellen und Forderungen an Sheena zu stellen. Lursk oder Dorgo, falls sie entkommen sind oder von der Gruppe zur Station gebracht wurden, sollten sich an Sheenas Seite begeben. Wenn die SCs eine Frage oder eine größere Forderung stellen, die eine Antwort nach sich zieht, lass Sheena die Forderung oder Frage wiederholen und lies dann das Folgende laut vor:

Sheena gestikuliert zu Kidd Kareen: "Seht ihr nicht, dass dieser Widerling euch die ganze Zeit verarscht hat? Er ist ein verdeckter Sektor-Ranger. Er hat sich in eine meiner Crews eingeschleust, aber wir haben ihn enttarnt, bevor er Beweise sammeln konnte. Wir haben versucht, ihn zu töten und aus einer Luftsleuse über Mon Gazza zu werfen, aber er hat ein paar Glückstrefker gelandet und das Schiff zum Absturz gebracht."

"Kidd wusste nie, wo der Ort des Ablaufs war, also war unsere Operation sicher, und Shuuto hat ihn beim Absturz mit einem Blasterbolzen markiert, also dachten wir, er sei so gut wie tot, auch wenn wir keine Leiche finden konnten. Mon Gazza mag, wie ihr herausgefunden habt, keine Schmuggler. Ich habe Lursk gebeten, ein Bergungsteam zu schicken, um Beweise zu sammeln oder die Schuld auf sich zu nehmen. Natürlich haben wir nicht damit gerechnet, dass Kareen überlebt, aber jetzt, da ihr es zurückgeschafft habt, habt ihr euch bewährt. Tötet den Ranger, und alles ist vergeben. Ihr werdet meine neue Top-Mannschaft sein."

Wenn die SCs zu Kidd für eine Bestätigung sehen, lies das Folgende vor:

Kidds entschlossener Blick wird weicher und seine Schultern sinken: "Es ist wahr. Als sie hinter mir her waren, hatte ich nichts gegen sie in der Hand. Als mein Verstärkungsteam eintraf, waren Sheena und die anderen längst weg. Wir konfiszierten das meiste Gewürz und ich schickte mein Team in ein Versteck ein paar Kilometer entfernt, um auf mein Signal zu warten, in der Hoffnung, Sheena würde ein Rettungsteam schicken. Es war ein riskanter Versuch, der sich gelohnt hat."

Jemand musste euch anheuern, und ich dachte, wenn wir ihn erwischen, können wir uns hocharbeiten, bis wir den Drahtzieher von Skar'kla finden. Helft mir, Sheena zu verhaften, und ihr seid aus dem Strafregister gestrichen. Ihr könnt frei und unbelastet davonkommen."

Die SCs müssen sich entscheiden, auf welcher Seite sie stehen wollen. Die Gruppe muss Kidd töten (die Werte von Kidd Kareen finden sich auf Seite 13) oder Sheena gefangen nehmen und ihren neuen Verbündeten in Sicherheit bringen. Während die Gruppe sich entscheidet, dringt ein Kontingent von Sektor-Rangern in den Hangar ein, um Kidd zu unterstützen, wird aber von einer Söldnertruppe des Konsortiums angegriffen, woraufhin ein gewaltiger Kampf ausbricht.

EXPLOSIVES FINALE

Die SCs müssen sich ihren Weg durch eine aktive Kampfzone bahnen, um ihren Feind zu neutralisieren und ihren neuen Gönner zu schützen. Unabhängig davon, für welche Seite sie sich entscheiden, tobt der Kampf zwischen den Sektor-Rangern und den Skar'kla-Söldnern in der gesamten Anlage. Die Sektor-Ranger stellen sich in sechs Gruppen zu je sechs Leuten auf, drei in jedem Haupthangar. Die Söldner stellen sich in einem Dutzend Dreiergruppen auf, vier in jedem Hangar, drei in Reserve im Gemeinschaftsbereich und eine weitere im Bereich der Mannschaftsquartiere. Verwende für Skar'klas Streitkräfte die Werte für Rodianische Söldner auf Seite 53 und die Werte für Sektor-Ranger auf Seite 19.

EPISCHE SCHLACHTEN

Da von der Gruppe nicht erwartet wird, dass sie sich mit sechs Dutzend oder mehr Handlanger, die die Hintergrundszene bilden, duelliert, ist dies eine ausgezeichnete Gelegenheit, die im Abenteuer "Ansturm auf Arda I" beschriebenen Regeln für den Massenkampf zu verwenden. Führe zu Beginn jeder Runde eine Massenkampf-Probe durch, wobei Sheena oder Kidd die Anführer der gegnerischen Truppen darstellen (oder einen SC, wenn sie diese Rolle für die Dauer des Kampfes übernehmen wollen). Die Seite, die gewinnt, entledigt sich einer einzelnen gegnerischen Handlangergruppe ihrer Wahl und profitiert von einem ■ bei ihrer nächsten Massenkampf-Probe, wobei die Schwierigkeit gegebenenfalls neu berechnet wird.

Wenn die Regeln für den Massenkampf nicht verfügbar sind, kann der Spielleiter stattdessen Sheena und Kidd (oder einen SC) zu Beginn jeder Runde eine konkurrierende Führungsqualitäts-Probe machen lassen. Die siegreiche Seite entfernt eine gegnerische Handlangergruppe ihrer Wahl aus dem Kampf. Jede verlorene Einheit entfernt einen ■ aus dem gegnerischen Würfelpool oder fügt einen ■ hinzu, wenn es keine ■ mehr zu entfernen gibt.

SHEENA [NEMESIS]

Als Pilotin der *Spicy Lady* ist Sheena eine weibliche Zabrak mit aufbrausenden Temperament, einer schnellen Auffassungsgabe und hat immer Zeit für einen schnellen Drink. Als ihre Tarnidentität besaß Sheena angeblich die *Spicy Lady*, bevor sie sie bei einem betrunkenen Ausrutscher, während eines Sabacc-Spiels an Dorgo verlor. In Wahrheit ist Sheena die heimliche Anführerin des Skar'kla-Konsortiums, was nicht einmal die anderen Besatzungsmitglieder der *Spicy Lady* wissen.





SHEENA
NEMESIS

Fertigkeiten: Charme (●●◆), Einschüchterung (●●◆■), Coolness (●●●●), Täuschung (●●●●■), Disziplin (●●◆), Wissen (Äußerer Rand) (●●◆), Wissen (Unterwelt) (●●◆), Wahrnehmung (●●●◆), Pilot (Weltraum) (●●●), Straßenwissen (●●●●●), Leichte Fernkampfaffen (●●●●).

Talente: Plausible Ausrede 1
Sonderfähigkeiten: Keine.
Ausrüstung: Comlink, Verschlüsseltes Datenpad, Schwere Kleidung (Absorption +1)
Waffen: Schwere Blasterpistole (●●●) (Leichte Fernkampfaffen; Schaden: 7, Kritisch: ●●●, Reichweite: Mittel, Betäubungsmodus)

Werte:

Rasse: Zabrak (w)

Fertigkeiten: Charme (●●◆),
Einschüchterung (●●◆■), Coolness (●●●●),
Täuschung (●●●●■), Disziplin (●●◆),
Wissen (Äußerer Rand) (●●◆),
Wissen (Unterwelt) (●●◆),
Wahrnehmung (●●●◆),
Pilot (Weltraum) (●●●),
Straßenwissen (●●●●●),
Leichte Fernkampfaffen (●●●●).

Talente: Plausible Ausrede 1 (Entferne einen ■ von allen Einschüchterungs- und Täuschungs-Proben), Schnellziehen (Kann eine Waffe als Nebeneffekt ziehen oder in einen Holster stecken).

Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Comlink, Verschlüsseltes Datenpad, Schwere Kleidung (Absorption +1) **Waffen:** schwere Blasterpistole (●●●) (Leichte Fernkampfaffen; Schaden: 7, Kritisch: ●●●, Reichweite: Mittlere, Betäubungsmodus)

GALOUMERE [RIVALE]

Galoumere war einst der Anführer einer Jedi-Vernichtungseinheit nach der Großen Jedi-Säuberung vor Jahrzehnten. Der Ubese-Söldner hat einen wohlverdienten Ruf für seine Grausamkeit und Gnadenlosigkeit. Solange das Geld auf

sein Bankkonto fließt, ist Galoumeres Loyalität zu Sheena unerschütterlich, und er stellt sich jeder Bedrohung seiner Herrin entgegen.



GALOUMERE
RIVALE

Fertigkeiten: Handgemenge (●●●●), Coolness (●●●◆), Disziplin (●●●), Nahkampfaffen (●●●), Wahrnehmung (●●◆), Pilot (Planetar) (●●●◆), Pilot (Weltraum) (●●◆), Leichte Fernkampfaffen (●●◆).

Talente: Antagonist 1
Sonderfähigkeiten: Keine.
Ausrüstung: Comlink, Verschlüsseltes Datenpad, Schwere Gefechtsrüstung (Absorption +1, Verteidigung +1)
Waffen: Schwere Blaster-Pistole (●●◆) (Leichte Fernkampfaffen; Schaden: 7, Kritisch: ●●●, Reichweite: Mittlere, Betäubungsmodus), Cortosis-Vibro-Messer (●●●) (Nahkampfaffen; Schaden: 5, Kritisch: ●●, Reichweite: Nahkampf, Cortosis-Legierung, Defensiv 1, Durchbohrend 2, Tödlich 1).

Werte:

Rasse: Ubese (m)

Fertigkeiten: Handgemenge (●●●●),
Coolness (●●●◆), Nahkampfaffen (●●●●),
Disziplin (●●●●), Wahrnehmung (●●◆),
Pilot (Planetar) (●●●◆),
Pilot (Weltraum) (●●◆),
Leichte Fernkampfaffen (●●◆).

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

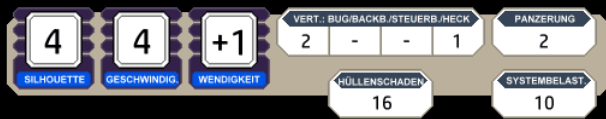
Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Comlink, Verschlüsseltes Datenpad, Schwere Gefechtsrüstung (Absorption +1, Verteidigung +1)

Waffen: Schwere Blaster-Pistole (●●◆) (Leichte Fernkampfaffen; Schaden: 7, Kritisch: ●●●, Reichweite: Mittlere, Betäubungsmodus), Cortosis-Vibro-Messer (●●●) (Nahkampfaffen; Schaden: 5, Kritisch: ●●, Reichweite: Nahkampf, Cortosis-Legierung, Defensiv 1, Durchbohrend 2, Tödlich 1).

VOID SKIPPER

Ein modifizierter HWK-150 Leichter Frachter, der vom Skar'kla-Konsortium für den Gewürzschmuggel verwendet wird. Dieses Schiff könnte von den SCs als neues Gruppenraumschiff verwendet werden, wenn sie ihr eigenes Schiff im Laufe des Abenteuers verlieren.



Werte:

Rumpftyp/Klasse: Leichter Frachter/HWK-150

Hersteller: Corellianische Ingenieursgesellschaft

Hyperraumantrieb: Primar: Klasse 2, Sekundär: Klasse 14

Navigationscomputer: ja

Sensor Reichweite: keine Angaben

Schiffs-Besatzung: Ein Pilot, ein Astromech

Belastungskapazität: 30

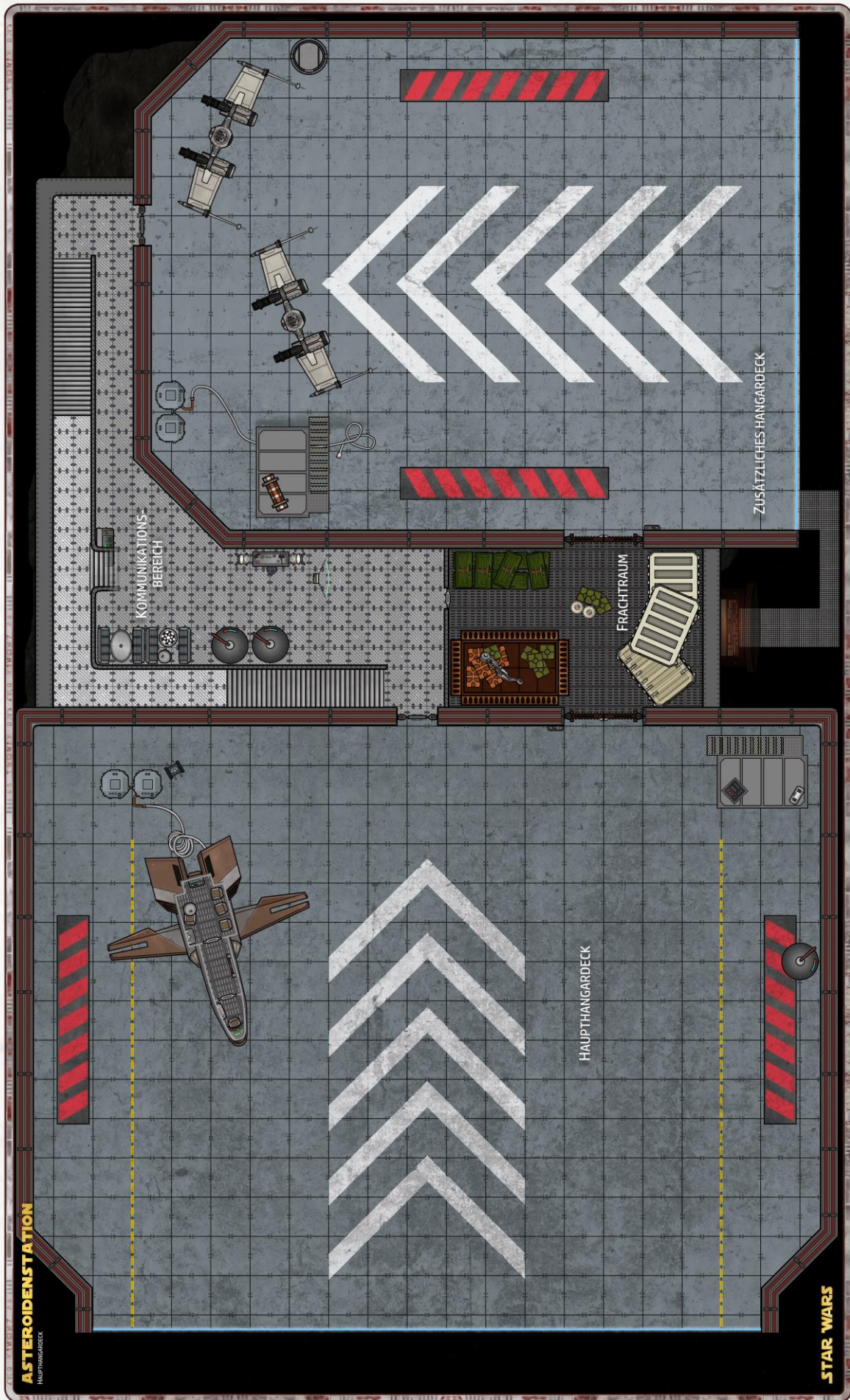
Passagier-Kapazität: 4 (nur Sitze)

Vorräte: Drei Monate

Preis/Seltenheit: 70,000 Credits/5

Ausrüstungspunkte: 3

Waffen: Vier vorwärtsgerichtete mittlererschwere Laserkanone (Feuerwinkel: vorwärtsgerichtet; Schaden 6; Kritisch: 🗡️🗡️🗡️; Reichweite: Kürzeste; gekoppelt 1), vorwärtsgerichteter Protonentorpedowerfer (Feuerwinkel: vorwärtsgerichtet; Schaden 8; Kritisch: 🗡️; Reichweite: Kurze; Begrenzte Munition 12, Geringe Feuerrate 1)





AN KIDD FESTHALTEN

Sollten die SCs auf der Seite von Kidd und den Sektor-Rangern stehen, bittet Kidd sie, ihm zu helfen, Sheena zu verhaften, bevor sie fliehen kann. Um zu entkommen, befiehlt Sheena Galoumere, Dorgo und Lursk, die SCs festzuhalten, während sie über den Laufsteg zur Treppe in den Gemeinschaftsbereich läuft. Von dort aus ruft sie den drei Söldnergruppen zu, ihr Deckung zu geben, während sie den Reaktor auf Überlastung stellt (was zwei Runden dauert). Danach benutzt sie das Treppenhaus oder den Aufzug zur Hangarebene hinter den Mannschaftsquartieren. Dann macht sie sich auf den Weg zum nächstgelegenen Schiff im Hangar oder zum Fluchtfahrzeug unter ihrem Büro, falls keine Schiffe im Hangar verfügbar sind.

Die SCs müssen Sheena gefangen nehmen und eine Überlastung des Reaktors verhindern (oder Kidd rechtzeitig warnen, damit er seine Truppen zurückziehen kann), um in Kidds Gunst zu bleiben. Einmal in Gang gesetzt, explodiert der Reaktor innerhalb von zehn Kampfrunden oder fünf Minuten. Er kann mit einer **schwierigen** (◆◆◆) **Computertechnik-Probe** ausgeschaltet werden, gefolgt von zwei aufeinanderfolgenden erfolgreichen **schwierigen** (◆◆◆) **Mechanik-Proben**, die jeweils eine Runde dauern. Wenn Sheena entkommt, der Reaktor explodiert und die Sektor-Ranger an Bord tötet oder Kidd stirbt, verlieren die SCs ihre versprochene weiße Weste.

AUF DER SEITE VON SHEENA

Wenn die SCs auf der Seite von Sheena stehen, müssen sie Kidd töten, der sich so schnell wie möglich in die Sicherheit seiner Truppen zurückzieht. Es steht dir frei, die Regeln für Trupps und Staffeln auf Seite 27 aus dem **STAR WARS: ZEITALTER DER REBELLION** -Spilleitersetz zu verwenden, um Kidds Überlebensfähigkeit zu erhöhen und die Spieler vor eine größere Herausforderung zu stellen, sobald er eine befreundete Handlangergruppe erreicht hat. Sobald Kidd aus dem Büro entkommt oder getötet wird, befiehlt Sheena den SCs, den Reaktor zu überladen, um ihre Spuren zu verwischen, sie in Sicherheit zu bringen und ihre zwei Ladungen Spice zukommen zu lassen, bevor der Asteroid explodiert.

Während die SCs die ihnen zugewiesenen Aufgaben erledigen, begeben sich Sheena und Galoumere (zusammen mit Dorgo und Lursk, falls anwesend) zum Turbolift, um zu ihrem geheimen Fluchtschiff zu gelangen. Kidd ist jedoch entschlossen, Sheena in seine Gewalt zu bringen, und setzt eine ganze Gruppe von Handlanger ein, um den Turbolift zu sprengen, so dass er nicht

mehr funktioniert, während Sheena und die anderen an Bord sind. Um Sheena und ihr Gefolge zu befreien, ist eine **schwierige** (◆◆◆) **Mechanik-Probe** erforderlich, der den Lift wieder in Gang setzt, oder eine **schwierige** (◆◆◆) **Athletik-Probe**, um den Lift zu öffnen und Sheena den Ausstieg auf der Hangar-Ebene zu ermöglichen. Denkt daran, wenn die Gruppe Sheenas Fluchtschiff auf dem Weg hierher beschädigt oder sabotiert hat, benötigt sie möglicherweise einen alternativen Fluchtweg. Alle SCs, die Sheena eskortieren, werden zu primären Zielen von Kidd und einer Gruppe von Sektor-Ranger-Handlanger.

Das Überladen des Reaktors erfordert zwei aufeinanderfolgende erfolgreiche **schwierige** (◆◆◆) **Mechanik-Proben**, gefolgt von einer **schwierigen** (◆◆◆) **Computertechnik-Probe**, die jeweils eine Runde dauern. Ab dem Zeitpunkt, an dem die Reaktorüberlastung ausgelöst wird, haben die SCs zehn Kampfrunden Zeit, um den Asteroiden zu räumen, bevor er explodiert. Nach dem zweiten Mechanik-Probeversuch betritt eine Gruppe von drei Sektor-Rangern den Reaktorraum. Wenn Sheena von Kidd gefangen genommen wurde oder im Stich gelassen wurde, begleitet er sein Team in den Reaktor. Die SCs müssen sicherstellen, dass Kidd und seine Ranger nicht rechtzeitig in den Reaktorraum gelangen können, um ihre Sabotage rückgängig zu machen.

Sheena hat zwei mit Gewürzen beladene Schiffe, die darauf warten, verteilt zu werden. Der HWK-150 Leichte Frachter im Haupthangar ist mit minderwertigem Andris-Gewürz beladen, und eines der Söldner-Kanonenboote im Hilfshangar hat eine kleine Menge an hochwertigem Narco-Gewürz geladen. Die Sektor-Ranger ignorieren die Schiffe weitgehend, obwohl eine ☼ und eine ☾ eines von ihnen beschädigen oder versehentlich zerstören könnten. Außerdem ist es möglich, dass die SCs an Bord der Schiffe gehen und mit den Bordwaffen auf Handlangergruppen zielen, was den Verlauf des Kampfes schnell ändern könnte. Sobald die Schiffe die Hangars verlassen, müssen sie sich jedoch jeweils mit einem Paar Sektor-Ranger-Kanonenbooten auseinandersetzen (Werte auf Seite 17).

Die SCs müssen um jeden Preis sicherstellen, dass Sheena entkommt. Außerdem müssen sie drei der vier anderen Ziele erreichen (Kidd töten, den Reaktor überladen und beide Schiffe in Sicherheit bringen). Ein erfolgreicher Abschluss bedeutet, dass Sheena die SCs aufrichtig in ihren inneren Kreis als Mitglieder des Skar'kla-Konsortiums aufnimmt.

NACHWIRKUNGEN

Das Ende des Abenteuers und die Belohnungen, die die SCs erhalten, hängen ganz davon ab, welchen Weg sie am Ende des Abenteuers eingeschlagen haben. Sich für Kidd oder Sheena zu entscheiden, hat jeweils seine Vor- und Nachteile, die im Folgenden beschrieben werden.

EP-BELOHNUNGEN

Für den Abschluss dieses Abenteuers erhält jedes Gruppenmitglied 20 EP, zusätzlich zu den vom Spielleiter vergebenen EP-Boni für Rollenspiel.

MIT KIDD GEHEN

Wenn die SCs Kidd am Leben gelassen und Sheena gefangen genommen haben, können sie mit Kidd zum Hauptquartier der Sektor-Ranger zurückkehren, wo ihre Aufzeichnungen gelöscht werden, wodurch einige Verpflichtungen reduziert oder gelöscht werden. Kidd zahlt der Gruppe außerdem einen einprozentigen Bonus als guter Samariter auf den Wert des konfiszierten Gewürzes. Jedes der beiden Schiffe bringt der Gruppe 15.000 Credits ein. Wenn das Schiff der Gruppe beschlagnahmt wurde, sorgt Kidd dafür, dass es wieder freigegeben wird. Alternativ kann die Gruppe Wochen später eines der konfiszierten *Spice-Runner-Schiffe ersteigern.

ANMERKUNG: Spice-Runner-Schiffe

Ich fand weder bei Jedipedia noch anderswo eine gültige Übersetzung für den Begriff. Daher habe ich davon Abstand genommen, eine eigene Begrifflichkeit zu erstellen.

FORTSETZUNG DES ABENTEUERS MIT KIDD

Wenn der Spielleiter die Kampagne mit den SCs fortsetzen möchte, die Kidd geholfen haben, das Skar'kla-Konsortium zu stürzen, gibt es eine Reihe von Punkten zu beachten. Der Spielleiter kann die Proben für Sheena als Begegnung durchführen. Nachfolgend in diesem Moduls sind optionale Regeln für die Durchführung einer Verhandlung enthalten.

Die Entscheidung der SCs, sich auf die Seite des Gesetzes zu stellen, kann eine Reihe zusätzlicher Probleme aufwerfen.

Wenn jemand auf Smuggler's Run von der neuen Allianz der SCs erfährt, kann er die Gruppe erpressen oder riskieren, dass die gesamte Unterwelt von den engen Verbindungen der SCs zur Strafverfolgung erfährt und ihren Ruf in der gesamten Unterwelt ruiniert. Dies könnte die Gruppe zur Rebellion treiben (die sie gerne aufnehmen würde), sie dazu zwingen Verpflichtungen einzugehen und für die Hutten zu arbeiten, oder sie sogar dazu bringen, sich den Sektor-Rangern anzuschließen.

Kidd unterstützt die SCs in vollem Umfang, wenn sie sich den Sektor-Rangern anschließen, und versorgt sie mit Rüstung, Ausrüstung, Training und einem neuen Schiff. Kidds Arbeit bringt ihm eine Beförderung ein, und er wird der neue Kontakt der SCs zu den Sektor-Rangern. Die SCs nutzen ihr Expertenwissen über die kriminelle Unterwelt, um Schmuggler, Sklavenhändler und andere Schurken als *Sector Ranger Special Enforcement Officers (SEOs) zur Strecke zu bringen. Wenn sich die SCs für diesen Weg entscheiden, möchten sie vielleicht eine Verpflichtung der Gruppen übernehmen. Zu lesen auf der Seite 308 im Am Rande des Imperiums-Grundregelwerk. Es ist möglich, dass nur ein oder zwei SCs sich den Sektor-Rangern als Undercover-Agenten anschließen, ohne dass die anderen SCs davon wissen, und kriminelle Kontakte, die sie treffen, an ihre Sektor-Ranger-Verbündeten verraten.

ANMERKUNG: Sector Ranger Special Enforcement Officers (SEOs)

Ich fand weder bei Jedipedia noch anderswo eine gültige Übersetzung für den Begriff. Für ein besseres Verständnis könnte die englischen Bezeichnung wie folgt übersetzt werden: Besondere Sektor-Ranger Vollstreckungsbeamte.

FÜR SHEENA ARBEITEN

Wenn es den SCs gelingt, Sheena in Sicherheit zu bringen und ihre Spuren zu verwischen, indem sie die Asteroidenbasis zerstören, lies das Folgende laut vor:

"Ihr seid viel kompetenter, als ich dachte. Es ist schwer, gute Hilfe zu finden." Sheena überträgt die Koordinaten über einen sicheren Kanal. "Nehmt Kurs auf diese Koordinaten. Ich habe dort eine kleine Station. Da ist noch die Sache mit eurem Honorar zu klären."

Sobald die SCs Sheenas Station erreicht haben, zahlt sie ihnen das zuvor ausgehandelte Honorar für die Mission sowie einen Bonus von 10 % auf die Gefahrenzulage und die Möglichkeit, das wiedergefundene Gewürz gegen eine zusätzliche Bezahlung an Punkte entlang der Corellianische Schnellstraße zu liefern. Der Schmuggelauftrag bringt 7.000 Credits ein und ist ein erster Schritt auf dem Weg zu einer Tätigkeit der SCs als Agenten des Skar'kla-Konsortiums. Da die SCs nun entflohenen Sträflinge sind, haben sie sich die Verpflichtung "Krimineller" verdient.

FORTSETZUNG DES ABENTEUERS MIT SHEENA

Wenn der Spielleiter die Kampagne mit den SCs fortsetzen möchte, die als Schmuggler für Sheena arbeiten, ist das leicht zu bewerkstelligen. Es gibt eine Reihe von modularen Begegnungen, die Schmuggelrouten beinhalten, darunter auch der Corellianische Shuffle im Quellenbuch in Sonnen der Verheißung auf Seite 140. Der Auftraggeber der Mission kann in Sheena oder einen von Sheenas Untergebenen geändert werden.






Das Abenteuer schickt die SCs nicht nur auf eine Reihe von Schmuggelrouten, sondern macht das Skar'kla-Konsortium zur obersten Priorität der Sektor-Ranger. Sektor-Ranger und Kopfgeldjäger sollten die SCs durch den gesamten Äußeren Rand verfolgen. Nach dem Ermessen des Spielleiters können die SCs für ihre Verbrechen sogar die Verpflichtung "Kopfgeld" auferlegt bekommen.

OPTIONALE REGELN FÜR EINEN PROZESS

In einer **STAR WARS: AM RANDE DES IMPERIUMS** - Kampagne brechen die SCs ständig das Gesetz. Irgendwann ist das Glück eines jeden Gesetzlosen vorbei, und er wird verhaftet. Obwohl faire impe-

riale Prozesse selten sind, ist nicht jede Regierung in der Galaxis so autoritär wie das Imperium, und die SCs können ihren Fall vor Gericht verhandeln. Die folgenden Regeln bieten einen grundlegenden Überblick über den Ablauf eines Prozesses in Am Rande des Imperiums.

PROZESS-PHASE

Jede Verhandlung besteht aus sieben Phasen: Anklageerhebung, Eröffnungsplädoyers, Plädoyer der Staatsanwaltschaft, Plädoyer der Verteidigung, Schlussplädoyers, Urteil und Urteilsverkündung. In jeder Phase machen sowohl die Anklage als auch die Verteidigung einen Fertigkeitstest gegen die Coolness des Richters oder der Jury, je nach Ermessen des Spielleiters. Die Seite, die ein besseres Ergebnis erzielt, gewinnt diese Phase und erhält fünf Prozesspunkte. Jede Seite kann einen  und einen  ausgeben, um einen Prozesspunkt zu gewinnen, und ein , um drei zu gewinnen, während eine  einen Prozesspunkt und eine  drei abzieht. Nach dem Schlussplädoyer gewinnt die Seite mit der höchsten Punktzahl die Verhandlung.

Anklageerhebung: In dieser Phase liest der Richter den Angeklagten die Liste der Anklagepunkte vor.

Eröffnungsplädoyers: Die Staatsanwaltschaft und die Verteidigung halten jeweils ein Eröffnungsplädoyer. Es kann zwar jede Art von Sozialproben verwendet werden, aber meistens handelt es sich um emotionale Appelle an die Geschworenen.

Die Staatsanwaltschaft: Die Staatsanwaltschaft legt ihre Argumente für die Schuld zuerst dar. Während manche SL, die eine längere, langwierige Verhandlung haben wollen, diese Phase für jeden Zeugen oder jedes Beweisstück mehrmals wiederholen lassen, sollten die meisten Prozesse einfach das eine Beweisstück oder die Aussage auswählen, die am stärksten ist, um diese gesamte Phase zu repräsentieren. Diese Probe kann nach dem Ermessen des Spielleiters gegen die Coolness oder Disziplin des Richters oder der Jury durchgeführt werden.

Für diese Phase kann eine Vielzahl von Proben verwendet werden, die über Sozialproben hinausgehen. Eine Expertenaussage kann durch einen Fertigkeitstest auf dem entsprechenden Fachgebiet des Zeugen dargestellt werden, während Sozialproben direkt von der Anklage kommen können. Das Ziel der Verteidigung in dieser Phase ist es, die Argumente der Staatsanwaltschaft zu untergraben. Dazu kann sie fast jede

levante Fertigkeit einsetzen, z. B. den Zeugen mit Einschüchterung unter Druck setzen. Wenn die Anklage diese Phase gewinnt, werden ihre Punkte verdoppelt.

Die Verteidigung: Diese Phase läuft genauso ab wie die vorherige, nur sind die Rollen vertauscht. Wenn die Verteidigung diese Phase gewinnt, werden ihre Punkte verdoppelt.

Schlussplädoyers: Der Staatsanwalt und die Gruppe dürfen jeweils ein Schlussplädoyer halten, das mit einer einzigen sozialen Interaktionsprobe dargestellt wird.

Urteil: Um zu entscheiden, ob die Gruppe schuldig oder nicht schuldig ist, werden alle Punkte der Verhandlung zusammengezählt. Die Seite, die mehr Punkte hat, gewinnt.

Verurteilung: Wenn die Gruppe für schuldig befunden wird, siehst du in der folgenden Tabelle nach, wie hoch das Strafmaß ausfallen wird. Weitere Informationen über Mindest- und Höchststrafen sowie Geldstrafen in der Star Wars Galaxis findest du auf den Seiten 384-386 des **STAR WARS: AM RANDE DES IMPERIUMS** -Grundregelwerk.

Verbleibende Strafpunkte	Strafmaß
0-5	Minimale Freiheitsstrafe, minimale Geldbußen und Strafen.
6-10	Minimale Freiheitsstrafe, mittlere Geldstrafen und Strafen.
11-15	Mittlere Freiheitsstrafe, Geldstrafen und Strafen.
16-20	Mittlere Freiheitsstrafe, maximale Geldbußen und Strafen.
21+	Maximale Freiheitsstrafe, Geldstrafen und Bußgelder.



STAR WARS

AM RANDE DES

IMPERIUMS

ROLLENSPIEL

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

Ein Gruppe von Abenteurer hat ein Treffen mit einem Auftraggeber und soll zum Smuggler's Run kommen. Ein Versteck und Sammelort für Schmuggler, Gejagte und vielen andere. Dort angekommen treffen sie einen Bothaner, der sich als Vermittler eines Syndikat offenbart.

Schnell kommt er zum Punkt und bietet den Abenteurern eine gute Bezahlung für einen einfachen Auftrag. Ein Schiff ist mit einer wichtigen Ladung verschwunden und soll nun gefunden und geborgen werden. Sollte das Schiff nicht zu retten sein, soll wenigstens die Fracht gesichert werden.

Mit den letzten Koordinaten als Anhaltspunkt, machen sich die Abenteurer auf die Suche und werden schnell fündig. Jedoch ist die Freude nicht von langer Dauer. Noch andere sind gekommen und sie haben ganz andere Interessen.

Das Abenteuer geht weiter ...

Design by Turamarth