

**STAR WARS**  
**AM RANDE DES**  
**IMPERIUMS**  
**JÄGER UND GEJAGTE**



**ABENTEUER SKRIPT**

**STAR  
WARS**  
ROLEPLAYING







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



**ABENTEUERBUCH**

## INHALTSVERZEICHNIS

<b>Einleitung</b>	1	Jagdcamp Rodia - Anleger (Karte)	53
<b>Der Anfang</b>	2	Jagdcamp Rodia - Baracken (Karte)	54
Tatooine	4	Jagdcamp Rodia - Schlafräume (Karte)	55
Mos Shuuta und der Tafelberge	5	Jagdcamp Rodia - Krankenstation (Karte)	56
Mos Shuuta	7	Jagdcamp Rodia - Haupthaus (Karte)	57
Mos Shuuta (Karte)	10	Goova Oontas Privatquartiere (Karte)	58
Raumhafenkontrolle (Karte)	22	Schiffe der Gäste	59
Cantina (Karte)	27	Ghtroc-720-Frachter (Deckplan)	59
Charaktere in Mos Shuuta	29	Barloz-Frachter	60
Charaktere auf Tatooine	35	Barloz-Frachter (Deckplan)	61
Kreaturen von Mos Shuuta	37	Luxury-3000-Yacht	62
<b>Verschwunden</b>	<b>39</b>	Charaktere (Die Gäste)	63
Der Auftrag	41	Charaktere (Die Gastgeber)	67
Lambda-Klasse T-4A Shuttle	43	Auf zur Jagd	69
Einen Plan erarbeiten	45	<b>Befreit</b>	<b>71</b>
Worst-Case Szenario	45	Ein Plan muss her	72
Wie es weiter geht (Raumkarte)	46	Reden oder Kämpfen	72
<b>Gefunden</b>	<b>47</b>	Verstärkung anfordern	73
Mögliche Ansätze	48	Im Anschluss	73
Willkommen	50	<b>Anhang</b>	<b>75</b>
Rodia	51	Sabacc-Regeln	76
Erkundung des Jagdcamps	52		

## CREDITS

Story based on „Hunter and Hunted“ by Nate Christen  
<http://talesfromtheedgeoftheempire.blogspot.de/2013/05/hunted-and-hunted.html>  
Übersetzung Philipp Hermle, Norcon  
Sabacc -Karten und -Regelerklärung von Markus Holzer alias Garrik Loran  
Karten von Norcon  
Design und Ergänzung von Norcon  
<http://turamarth.de/starwars/forum/>  
Version: 2.3

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

# JÄGER UND GEJAGTE

Dieses Abenteuer wurde für das **STAR WARS: AM RANDE DES IMPERIUMS** Rollenspiel von Fantasy Flight Games entwickelt. Es wurde als Anschluss-Event an das Szenario „*Flucht von Mos Shuuta*“ (enthalten im *Einssteigerset*) und „*Der lange Arm des Hutten*“ gestaltet, kann aber mit kleinen Anpassungen auch für andere Charaktere und Gegebenheiten verwendet werden.

Es ist kein Geheimnis, dass Rodianer eine Spezies mit stolzer Jagdtradition sind. Seit Jahrtausenden haben sie sich den Ruf erarbeitet, ausgezeichnete Jäger zu sein, die jeder Art von Beute umgehen können. Was allerdings nicht so bekannt ist, ist die Tatsache, dass ein Clan, die **Oonta** Familie, vor kurzem in miese Geschäfte verwickelt wurden. Der älteste Sohn der Familie, **Mox Oonta**, hat sich mit bestimmten imperialen Offizieren und einigen wohlhabenden aber gelangweilten Kernweltlern zusammen geschlossen, die nach ein paar exotischen Abenteuern suchen. Zu diesem Zweck hat **Mox** begonnen, Gefangene aus der imperialen Bürokratie zu befreien um sie nun als anspruchsvolle Ziele für seine Jagdveranstaltungen zu benutzen.

**Imik Suum** ist ein Sullustaner, der vermutet, dass solche schmutzigen Geschäfte am Laufen sind. Ein Freund von ihm, ein menschlicher Swoop Jockey namens **Seng Windrunner**, verschwand vor kurzem vom Planeten **Cularin**. **Imik** weiß, dass der Imperiale Leutnant **Herkin** beteiligt war und dass dieser junge Offizier regelmäßig **Mos Shuuta** auf **Tatooine** besucht. Aus diesem Grund hofft der Sullustaner die Gruppe zu treffen, die sich mit **Teemo** dem Hutten, der **Mos Shuuta** kontrolliert, angelegt hat, in der Hoffnung, dass sie dazu fähig sind ihm zu helfen seinen Freund zu finden.

## ABENTEUERZUSAMMENFASSUNG

Dieses Abenteuer ist in drei Teile aufgeteilt, die nachfolgend beschrieben werden.

### TEIL I - DER ANFANG

Während das eigentliche Abenteuer im zweiten Teil beginnt, bedeutet das nicht, dass hier nicht der Anfang davon sein kann. Im Gegenteil, die Gruppe wird sich ihrer Heimat bewusst und hat die Chance, sich dauerhaft eine Basis zu schaffen, die mit der Erkundung von **Mos Shuuta** beginnen kann.

### TEIL II - VERSCHWUNDEN

Das Abenteuer beginnt damit, dass **Imik Suum** an die SCs herantritt um sie für seinen Plan zu rekrutieren. Wenn die SCs interessiert sind ihm zu helfen, bittet er sie, sich in **Herkin's** Lambda Shuttle, das gerade in der Landebucht Besh angelegt hat, zu schleichen und dort einen Peilsender anzubringen, um seinen geheimen Aufenthaltsort zu finden.

### TEIL III - GEFUNDEN

Wenn der erste Teil geglückt ist, können die SCs **Herkin** bis **Rodia** verfolgen. Dort müssen sie sich, um mehr über seine Geschäfte herauszufinden, als Jäger ausgeben, oder sich eine andere Tarnung einfallen lassen um das Camp zu betreten. Durch Interaktion mit den anwesenden NSCs, durch List und ihre anderen Fähigkeiten, können die SCs die Wahrheit hinter dem Verhältnis zwischen dem Imperium und den Rodianern in Erfahrung bringen.

### TEIL IV - BEFREIT

Nachdem die SCs den Verbleib von **Seng Windrunner** und den anderen Jagdopfern herausgefunden haben, liegt es an ihnen eine Wagemutige Befreiungsaktion zu starten und von **Rodia** zu entkommen.

### WOOKIEEPEDIA IST DES SPIELLEITERS BESTER FREUND

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





# DER ANFANG

„Oh, sie haben ihn in Karbonit eingeeilt. Da drin muss er hervorragend aufgehoben sein! Das heißt, falls er das Einfrieren überstanden hat.“

- C3-PO, Roboter-Mensch-Kontakter, Protokolldroide

# EPISODE I: DER ANFANG

Das Abenteuer beginnt während die SCs ihren Geschäften auf **Tatooine** nachkommen, vielleicht im Anschluss an das Abenteuer "Flucht aus Mos Shuuta", "Der lange Arm des Hutt" oder "Zahltag". Sie können sich auch einfach so in **Mos Shuuta** oder einer anderen Stadt **Tatooines**, z. B. **Mos Eisley** aufhalten.

Die Spieler-Charaktere werden vermutlich ihren letzten Auftrag in der Cantina feiern oder mit einem kräftigen Rum abschließen. So oder so, werden sie die Cantina aufsuchen. Dabei ist ihr letzter Ort, wo sie sich aufhielten nicht von Belang. Wichtig ist nur, dass sie an einen öffentlichen Ort gehen, wo sie von **Imik Suum** verfolgt werden können. Dieses Skript beginnt ab dem Zeitpunkt in der Cantina und kann frei gestaltet werden. Interaktionen mit den Anwohnern und Berühmtheiten der Stadt sind möglich und auch erwünscht. Neben dem Start ihres Abenteuers, werden sie auch die Gelegenheit bekommen, die ersten Anzeichen der "Schwarzen Sonne" genauer in Augenschein zu nehmen.

## 1. Handlungs-Schritt

### ENDLICH WIEDER DAHEIM

Die Spieler-Charaktere beginnen ihr Abenteuer auf **Tatooine** und wie schon oben erwähnt in der Cantina von **Mos Shuuta**. Der nachfolgende Klappentext wird den Spielern laut vorgelesen:

*Euer letzter Auftrag ist abgeschlossen und ihr habt allen Grund, das auf die eine oder andere Art zu begießen. Jeder kann sich noch gut daran erinnern, wie dieser mit viel Mühe zu einem Abschluss gebracht werden konnte. Doch am Ende ist es wie immer: Eine Seite ist nicht wirklich zufrieden mit dem Ausgang. Obwohl ihr erfolgreich wart, habt ihr den Eindruck, dass dafür andere nun einen Preis zu zahlen haben.*

Sollten die Spielercharaktere sich am Bord ihres Schiffes befinden, dann wird ihnen folgender Text vorgelesen:

*Ihr sitzt in der Messe eures Schiffes und hört im Hintergrund das Piepsen einiger Computer aus dem Bereich der Technik. Das Gefühl macht sich in euch breit, dass eine kleine Runde durch die Straßen von Mos Shuuta gut tun könnte. So beschließt ihr, von Bord des Schiffes zu gehen und schlendert durch die Gassen.*

## 2. Handlungs-Schritt

### ENTSCHEIDUNG

Wozu sich die Charaktere am Ende entschließen, bleibt ihnen überlassen. Sollten sie sich für einen Bummel durch die Straßen von **Mos Shuuta** entschließen, so können die unten stehenden Informationen zum Ort einen Überblick geben und zugleich eine eigene Persönlichkeit und Lebendigkeit vermitteln. Aber auch wenn sie dies nicht wollen und sich direkt zur Cantina aufmachen, können andere Charaktere sie grüßen und auf ihrem Weg einen Smalltalk halten.



# TATOOINE

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

**Umlaufzeit:** 304 Tage pro Jahr/23 Stunden pro Tag

**Regierung:** Lokale Gremien, die offiziell einem imperialen Gouverneur unterstehen

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

**Amtssprache:** Basic, Jawa, Tusken, Huttisch

**Gelände:** Wüste

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

**Sehenswürdigkeiten/ bekannte Orte:** Jundlandwüste, Bettlerschlucht, Jabbas Palast

**Wichtige Importprodukte:** Mineralien, illegale Waren

**Wichtige Exportprodukte:** Nahrungsmittel, Technologie, Chemikalien, Trinkwasser

**Handelsrouten:** Trellus Handelsroute

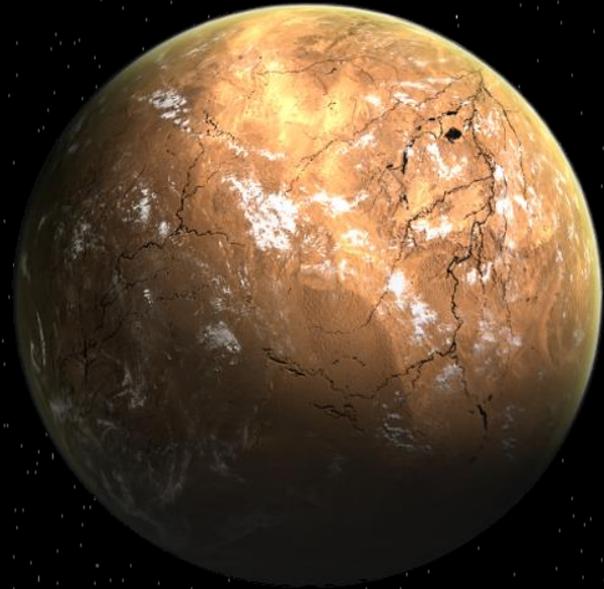
**Besonderheiten:** keine

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

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

## MOS EISLEY

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



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

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

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

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

## MOS SHUUTA UND DER TAFELBERG

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

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

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

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

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



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

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

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

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

## MOS SHUUTA

### LAGERHAUS BESH

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



*Das Gebäude und Beschilderung lässt klar erkennen, dass hier eine kleine Außenstelle der Raumhafen-Zollbehörde untergebracht ist. Wie die meiste Zeit ist auch jetzt nur wenig Betrieb. Nicht verwunderlich, wenn man die hiesigen Einfuhrzölle betrachtet. Nicht nur für fremde Augen ist das Büro schmutzig und nicht im besten Zustand.*

### ZOLLAMT

Dieses kleine, kompakte Gebäude zwischen dem Lagerhaus **Besh** und der Hangarbuch **Besh** ist die kleine, schmutzige Außenstelle der Raumhafen Zollbehörde. Das Büro wird selten verwendet, da sich die meisten Einwohner von **Mos Shuuta** die hohen Einfuhrzölle nicht leisten können und **Teemo** seine Lieferungen meist direkt zu seinem Palast geliefert bekommen.



men hat, obwohl der unglückliche Offizier, der mit diesem Job beauftragt war, nur selten zurückkehrte. Doch das hat sich nach **Teemos** Abreise verändert. Hinter dem Tresen im Warteraum befinden sich eine Reihe von Büros, die schon so lange nicht benutzt wurden, dass sich schon eine Staubschicht auf den Möbeln gebildet hat, ein großer Vorratsraum mit Regalen voll beschlagnahmten Paketen an der einen Wand, sowie einem Schutzanzug mit Flammenwerfer, der offensichtlich zur Beseitigung von Mynok-Befall dient an einer anderen.

*Verschiedene Düfte kommen euch entgegen. Wie immer ist der Grill gut besucht und eine kleine Schlange hat sich vor dem Lokal gebildet. Dampf zischt und eine kleine Flamme sticht vom Grill hervor. Hinter den Tresen könnt ihr einen alten Rodianer erkennen, der mit einer Innbrunst seine dicken saftigen Steaks zubereitet. Vermutlich die Besten in einem Radius von 300 km.*

### BABA'S GRILL

Es ist schwer in **Baba's Grill**, ein kleines Gebäude in der Nähe des Energiegenerators, hinein zu sehen. Der Grund dafür ist die große Menschenmenge, die sich jederzeit vor dem Grill aufhält. Es ist nicht ungewöhnlich ca. 30 Minuten warten zu müssen, bis man in der Schlange ganz vorne steht und eine der wenigen Gerichte auf der Speisekarte bestellen kann - Bantha Burger oder Dewback- (Taurücken) Rippchen. **Baba** selbst ist ein ziemlich alter Rodianer, der die meiste



Zeit hinten in der Küche mit der Zubereitung der Speisen verbringt, so dass die Beschaffung des Fleisch, die Pflege des Ladens und das Bedienen der Kunden seinem Sohn **Yaga** überlassen ist. **Yaga** ist ein vorlauter Narr, der seine Finger in mehr Angelegenheiten steckt, als gut für ihn ist. Ob Kauf von gewildertem Bantafleisch der Feuchtfarmer, über das lagern von Schmuggelware bis hin zum Austausch von Gerüchten, die er von seinen Kunden aufgeschnappt hat, scheint **Yaga** alles zu tun um in Schwierigkeiten mit den Hutten zu kommen, ohne dies eigentlich zu wollen.

### BABA [RIVALE]



Werte:

**Rasse:** Rodianer (m)

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

**Talente:** keine

**Sonderfähigkeiten:** Fährtenleser 1

**Ausrüstung:** Kochwerkzeug

**Waffe:** keine

### YAGA [RIVALE]



**YAGA**  
KLEINKRIMINELLER

Stärke 2, Gewandtheit 2, Intelligenz 3, List 3, Willenskraft 3, Charisma 3  
Absorption 2, Wunden 12, Erschöpfung 13, Verteidigung -

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

Werte:

**Rasse:** Rodianer (m)

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

**Talente:** keine

**Sonderfähigkeiten:** keine

**Ausrüstung:** Handkomlink, Verschlüsseltes Datapad

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

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

**BABA**  
KOCH

Stärke 2, Gewandtheit 2, Intelligenz 2, List 2, Willenskraft 2, Charisma 2  
Absorption 1, Wunden 12, Erschöpfung 12, Verteidigung -

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

### SCHMELZE



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

### SLUMS

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

Ein leichtes Summen ist schon aus einer gewissen Entfernung zu vernehmen, das zu einem Dröhnen wechselt, je näher ihr dem Gebäude kommt. Große Metallrohre brechen aus den geformten Sandsteinwänden der Station hervor und stehen in der Luft, bevor sie ein Netzwerk aus Kabeln freigeben, die sich in die verschiedenen Teile des Tafelberges verzweigen.

## ENERGIEGENERATOR

Dieser große Kuppelbau bildet die Ecke einer Gruppe von Gebäuden, die zu den am besten beleuchteten und gekühlten Gebäuden in Mos Shuuta gehören. Wenn man sich dem Gebäude nähert, hört man bereits das Dröhnen der Generatoren. Rohre führen tief in das Innere der Planetenoberfläche um die Hitze des Planetenkerns zu nutzen. Große Metallrohre brechen aus den geformten Sandsteinwänden der Station hervor und stehen in die Luft, bevor sie ein Netz-



werk aus Kabeln freigeben, die sich in die verschiedenen Teile des Tafelberges verzweigen. Einige Rohre bilden einen glänzenden Gehweg zwischen den nahegelegenen Gebäuden, während andere wieder zurück in den Untergrund führen um wichtige Energie zum Raumhafen und zur Schmelze zu transportieren. Der Energiegenerator ist ein beliebter Treffpunkt in den frühen Morgenstunden. Jawas hängen hier gerne rum, begierig darauf, mit den Einwohnern, die ihre Droiden zum Aufladen hier her bringen, Geschäfte zu machen.

## JAKOB EREATIS [RIVALE]

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

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

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

**JAKOB EREATIS**  
ERZFEIND

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

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

# MOS SHUUTA



Das Gebäude fällt weniger durch seinen Verwinkelten Baustil auf, sondern viel mehr durch seine Metalltür, welche sofort ins Auge sticht. Je näher ihr dem Gebäude kommt, erkennt ihr, dass eine kleinere Nebentür mit einer Aufschrift euch den Eingang hinein verweist.  
„Willkommen Kundschafter“

### WÜSTEN-ERKUNDUNGS-BÜRO

Dieses unscheinbare Sandsteingebäude wird von einer großen Metalltür dominiert. Um das Gebäude zu betreten, muss man allerdings eine kleinere Tür mit der Aufschrift „Willkommen Kundschafter“ benutzen. Das Innere des Gebäudes ist ein einziger hoher Raum, von dessen Decke einige Fahnen hängen, und den Ventilatoren vergeblich versuchen kühl zu halten. Der Besitzer des Gebäudes hat einen altertümlichen



Podrenner im Gebäude aufgestellt. Die große Metalltüre dient offensichtlich als Garagentor für den Renner. Die Wände sind Geschmückt mit Karten, Rekrutierungspostern und diversen Trophäen wie Kleidung von Sandleuten und Kraytdrachenschuppen. Die Möbel hier sind sehr abgenutzt. Es ist ein beliebter Ort für die Leute um sich abzukühlen und den Geschichten des Inhabers **Tars Vulnrick** zu lauschen, der früher Podracer Pilot war und heute Kundschafter ist.

### TARS VULNRICK [RIVALE]



Werte:

**Rasse:** Rodianer (m)

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

**Talente:** Fährtenleser 1

**Sonderfähigkeiten:** keine

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

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

Jedem von euch ist dieses Gebäude nur zu gut bekannt. Nahe an dem einstigen Sitz von Teemo dem Hutten, befindet sich das Kopfgeldjägerbüro. Entweder hier oder einst in der Audienzhalle des Hutten, haben sich verschiedenste Charaktere aufgehalten. Ein ganz spezieller Schlag, der wenig bis gar keine Skrupel hat. Noch immer flackern die Anzeigen mit verschiedenen Kopfgeldern im inneren des Büros, die von einem Twi'lek aktualisiert werden. Gleichzeitig dient dieser Ort auch als Gefängnis.

### KOPFGELDBÜRO

Während Kopfgeldplakate vor **Teemos** Palast, der Cantina und dem Raumhafen zu finden sind, dient das Kopfgeld-Büro in der Nähe der Elektrozaune nicht nur als Gefängnis der Stadt, sondern auch als Treffpunkt für die Kopfgeldjäger auf der Durchreise durch die Stadt und dem umliegenden Gebiet. Hinter einem Sicherheitsschirm aktualisiert ein Twi'lek die verschiedenen Informationsschirme mit den aktuellsten Kopfgeldern und deren Konditionen. Es gibt zwar einen kleinen



Tresor, der einige Tausend Credits enthält, der Großteil des Geldes jedoch lagert noch immer in **Teemos** Palast, der über einen kleinen Service-Kanal mit dem Kopfgeldbüro verbunden ist, in dem ein Droide hin und her flitzt. Am anderen Ende des Gebäudes befinden sich einige Zellen aus Metall, damit die Gefangenen in der Wüstenhitze noch mehr leiden müssen.

Von außen betrachtet erkennt der Umherziehende keinen Unterschied zu den anderen Gebäuden. Nur das Schild weist darauf hin, was der Käufer hier erwerben kann.

Acevedos Waffenladen führt eine große Auswahl. Jedoch ist der Preis ebenso exklusiv und ruft nicht selten eine Schnappatmung beim Käufer hervor.

### ACEVEDO'S WAFFENLADEN

Man sagt, **Acevedo** verkauft schon länger Waffen an Kopfgeldjäger, Feuchtfarmer und einst an **Teemo's** Leibwächter, als **Mos Shuuta** eine Stadt ist. Sein Laden war schon in verschiedenen Gebäuden untergebracht. Derzeit besitzt er ein Gebäude in der Nähe der Schmelze. Der besonders hässliche und vernarbte Trandoshaner **Acevedo** hat eine Vorliebe für antiquierte Waffen, ist fast immer mit älteren Waffen ausge-



rüstet als seine Kunden und damit beschäftigt eine alte Waffe zu reinigen oder zu warten. Er hat eine Moral nach der er nicht bereit ist sich mit gewöhnlichen Straßen-Schlägern abzugeben. Außerdem verkauft er seine Antiquitäten nicht an Leute, die nicht so aussehen, als wären sie in der Lage sie ordentlich zu benutzen oder darauf acht zu geben. Er hat auch einen Bestand an modernen Waffen an der Wand des Ladens hängen, doch alle ungeladen und nicht betriebsbereit. Er verkauft sie für den doppelten Marktpreis.

### ACEVEDO [RIVALE]



Werte:

**Rasse:** Trandoshaner (m)

**Fertigkeiten:** Wahrnehmung (●●),  
Leichte Fernkampfaffen (●).

**Talente:** keine

**Sonderfähigkeiten:** Regeneration

**Ausrüstung:** 50 Credits

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

**ACEVEDO**  
WAFFENHÄNDLER

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

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

### SCHLAFBARACKEN

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



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

Eure Scanner erfassen keine Einrichtung und doch ist noch vor wenigen Augenblicken eine Sturmtruppeneinheit hier entlang gekommen. Die meisten Bewohner vermuten, dass sie von einer anderen Basis eingeflogen werden oder zur Raumhafensicherheit gehören. Doch hier ist kein Schiff gestartet und ein anderes Gefährt kann diesen Punkt nicht erreichen, ohne dass ihr es nicht bemerkt hättet. Also wohin ist die Einheit gegangen und warum erhaltet ihr keine brauchbaren Sensordaten? Vielleicht habt ihr am Ende aber einfach nur nicht aufgepasst, als die Einheit an euch vorbei kam.

## ÜBERWACHUNGS-BUNKER

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



im Schichtdienst besetzt. Jeder von ihnen hat bereits Überlebens- und Kampferfahrung in der **Jundlandwüste** gesammelt und die meisten sind trainierte Aufklärer und Scharfschützen. Die meisten Bewohner vermuten, dass die Sturmtruppen, die gelegentlich in der Stadt patrouillieren, zur Raumhafensicherheit gehören.

## IMPERIALE STURMTRUPPEN [HANDLANGER]



Werte:

**Rasse:** Mensch (m/w)

**Fertigkeiten** (je ein Rang pro Gruppenmitglied):

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

**Talente:** keine

**Sonderfähigkeiten:** keine

**Ausrüstung:** Sturmtruppenrüstung, Sturmtruppenausrüstungsgürtel

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

**IMPERIALE STURMTRUPPEN**  
HANDLANGER

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

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

**Ausrüstung:** Sturmtruppenrüstung, Sturmtruppen-Ausrüstungsgürtel.  
**Waffen:** Blastergewehr (◆◆◆) (Fernkampfwaffe [Schwer], Schaden 9, Kritisch ☹☹☹, Reichweite: [Groß]), Betäubungs-Einstellung, Vibromesser (◆◆◆) (Fertigkeit: Nahkampfwaffen; Schaden 1; Kritisch ☹☹; Durchbohrend 1; Splittergranate (2) (◆◆◆) (Fernkampfwaffen [Leicht]; Schaden 8; Kritisch ☹☹☹☹; Explosion 6), Leichter Repetierblaster (◆◆◆) (Fernkampfwaffe [Schwer]; Schaden 11; Kritisch ☹☹☹; Sperrigkeit 4; Durchbohrend 1).

## MEDI-CENTER



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

## EL JAMEER [RIVALE]



Werte:

Rasse: Bothaner (m)

Fertigkeiten: Medizin (●●●), Straßenwissen (●●●●).

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

Sonderfähigkeiten: keine

Ausrüstung: Medikit, 5 Stimpacks, 50 Credits

Waffe: keine

### EL JAMEER

ARZT

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

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

## EL JAMEER MEDIDROIDE [RIVALE]



Werte:

Rasse: Droide

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

Wahrnehmung (●●).

Talente: keine

Sonderfähigkeiten: Anorganisch

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

Waffe: keine

### EL JAMEER'S A-6 MEDIDROIDE

RIVALE

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

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

Das Medi-Center sieht von außen nicht sehr vertrauenswürdig aus, doch ist es die einzige Einrichtung seiner Art. Das nächste Center ist hunderte von Kilometern entfernt und mit einer entsprechenden Verletzung, sieht man auch über die zerschlagenen Fenster, eine aus den Angeln gehobene Tür hinweg.

## JAWA HÄNDLER

Vor euch befinden sich mehrere kleine Marktstände unter einem zerrissenen Segel. Jawas zupfen an der Kleidung von Passanten und wuseln zwischen Droiden und Fahrzeugen, die sich zu lange vor ihrem Stand aufhalten. Wenn ihr hinter die Aasgeier-Mentalität und ihren Mangel an Basic-Kenntnissen blickt, werdet ihr feststellen, dass die Jawas hier sehr gut mit den anderen Stämmen im Dünenmeer verbunden sind und einen regen Tauschhandel betreiben.

sind und Teile mit ihnen tauschen. Das Warenangebot ändert sich ständig und ist sehr günstig, wenn auch nicht immer in bestem Zustand.

Unter dem zerrissenen Segel einer Segelbarke zwischen drei Gebäuden aufgereiht, befindet sich ein kleiner Marktstand von Jawa-Sammlern. Sie zupfen an der Kleidung von Passanten und wuseln zwischen Droiden und Fahrzeugen, die sich zu lange vor ihrem Stand aufhalten. Wenn ihr hinter die Aasgeier-Mentalität und ihren Mangel an Basic-Kenntnissen blickt, werdet ihr feststellen, dass die Jawas hier sehr gut mit den anderen Stämmen im Dünenmeer verbunden



## MERKO [RIVALE]



Werte:

**Rasse:** Jawa (m)

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

**Talente:** Utini!

**Sonderfähigkeiten:** keine

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

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

**MERKO**  
JAWA HÄNDLER

2	4	2	3	2	2
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION	WUNDEN	ERSCHÖPFUNG	VERTEIDIGUNG		
1	11	12	-	-	-

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



*Ihr gelangt an den Minenschacht des Tafelberges, der in über 150 Meter Tiefe weit verzweigt ein Ort für viele verschiedene Lebensformen geworden ist. Die neuen Erzadern scheinen nicht so tief zu liegen und werden vermutlich nicht die alten mit den neuen Tunneln verbinden. Ein Blick durch den schmalen Zugang gibt euch das Gefühl, als würde nur noch selten jemand hier vorbeikommen. Ein optimaler Ort, um mal ein wenig Ruhe zu finden ...*

### **DIE MINENSCHÄCHTE**

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

## WASSERPUMPENSTATION

Ihr lauft auf ein dosenähnliches Gebäude zu, das vermutlich das wichtigste Bauwerk in ganz Mos Shuuta ist. Die Wasserpumpenstation pumpt das Wasser von den entlegenen Farmen in die großen Tanks, wo Wärmetauscher ein Kondensieren verhindern, um keinen Tropfen des kostbaren Wasser zu verschwenden. Ganz beiläufig fällt auf dabei ein Gran auf, der hoch oben auf dem Turm sitzt und zusieht, wie ihr euch dem Gebäude nähert.

Was auf den ersten Blick nach einer Dosenartigen Garage in der Nähe von Mos Shuuta's wichtigem Wasserturm aussieht ist letztlich das wohl wichtigere der beiden Gebäude. Entwickelt um selbst den größten Transportfahrzeugen sowie den kleinen



Landgleiter der entlegenen Feuchtfarmen Platz zu bieten, beinhaltet das Gebäude alles was es braucht, um Wasservorräte von den Evaporatoren der Farmer in den Wasserturm zu pumpen. Überwachungskameras

senden Bild und Tonaufzeichnungen sowohl an Teemo als auch an das Raumhafenkontrollzentrum, so dass beide wissen, wann eine Lieferung kommt und von wem.

## TEK MAR [RIVALE]

**TEK MAR**  
KOPFGELDJÄGER

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

Fertigkeiten: Einschüchterung (●●●), Coolness (●●●), Heimlichkeit (●●●), Täuschung (●●), Nahkampfwaffen (●●), Wahrnehmung (●●●), Leichte Fernkampfwaffen (●●●).  
Talente: keine  
Sonderfähigkeiten: keine  
Ausrüstung: Verstärkte Panzerung, Handschellen, Makrofernglas  
Waffen: CR-2 Schwere Blasterpistole (●●●●) (Fernkampfwaffe [Schwer]; Schaden 7; Kritisch ●●●●; Reichweite [Mittel]; Betäubungs-Einstellung), Kampfmesser (●●) (Fertigkeit: Nahkampfwaffen; Reichweite: Handgemenge; Schaden 3; Kritisch ●●●)

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

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

Werte:

Rasse: Gran (m)

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

Talente: keine

Sonderfähigkeiten: keine

Ausrüstung: Verstärkte Panzerung, Handschellen, Makrofernglas

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

## BADEHAUS



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

## BANK-TERMINAL

Der flackernde, gesplitterte Bildschirm des Terminals kann dazu verwendet werden seinen Kontostand und Kontoinformationen anzuzeigen, vorausgesetzt es funktioniert einwandfrei. Die schlechte Übertragungsqualität, veraltete Technik und die reduzierte Energiekapazität machen die Übertragungsgeschwindigkeit extrem langsam und es ist nicht selten, dass Übertragungen wegen eines Timeouts vorzeitig abgebrochen werden.



Eine Menschenfrau mit so heller Haut, dass man meinen könnte, die Zwillingssonnen hätte sie nie gesehen, verwaltet die Taurücken-Ställe. Ihr Name ist **Clarelle**. sie ist von Natur aus unbeherrscht, und bei Leuten, die nichts vom Reiten verstehen,

reißt ihr Geduldsfaden besonders schnell. In ihren Ställen stehen im Augenblick sechs Taurücken. Für 100 Credits am Tag kann man eine der Riesenechsen mieten.

## TAURÜCKEN-STÄLLE

*Die Geräusche und auch der Geruch lassen schon einige Meter zuvor erahnen, dass ihr euch auf eine Gruppe Taurückenzubewegt. Am Ort angekommen seht ihr einen umzäunten Bereich, in denen die Kreaturen langsam umher wandern. Eine Menschenfrau in leichten Gewändern gibt ihnen Futter und schaut kurz zu euch rüber, bevor sie sich wieder ihrer Arbeit widmet.*

## CLARELLE [RIVALE]



Werte:

**Rasse:** Mensch (w)

**Fertigkeiten:** Verhandeln (◆◆◆), Wachsamkeit (◆◆), Überleben (◆◆).

**Talente:** keine

**Sonderfähigkeiten:** keine

**Ausrüstung:** Handkomlink, Papiere für die Taurücken, 25 Credits

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



## VERBRANNTES GEBÄUDE

Wegen der Dichte der Gebäude in **Mos Shuuta** und dem Mangel an Wasser, ist Feuer eine enorme Gefahr für die Bevölkerung. Dieses Gebäude

nahe der Cantina war einst ein Hightech Forschungs- und Entwicklungs-Labor, das an einem Prototyp eines Feuchtigkeitsevaporators mit einer fast 100% höheren Wasserausbeute arbeitete. Es ist unklar ob das Feuer, das das Gebäude niedergebrannt hat ein Unfall war, oder von **Teemo** geplant.

**CLARELLE**  
TAURÜCKEN TRAINER

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

Absorption 2, Wunden 11, Erschöpfung -, Verteidigung -

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

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

### HANGARBUCHT AUREK



### ENERGIE-GENERATOREN



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

### TEEMOS PALAST

Der prächtige Palast des Hutts wird von weiteren Gamorreanern und Sicherheitsdroiden bewacht. Außerdem geht eine große Schar an Dienstboten, Bittstellern und Gästen in den opulenten Sälen und Galerien ein und aus. **Teemo** selbst hält nicht mehr Hof, und wird von einem eingesetzten Administrator verwaltet. Die Spieler-Charaktere haben den Hutten entweder getötet oder anderweitig ausgeschaltet. In diesem speziellen Fall wurde die Angelegenheit von den Hutten selbst geregelt, was wiederum den Abenteurern einen gewissen Ruf und Reputation gegeben hat. Auch wenn der Palast nicht mehr voller Leben sprüht, so ist dennoch genügend Verkehr auszumachen. Es ist nicht ganz klar, ob der Palast endgültig einem anderen Hutten zugesprochen wurde oder im Besitz von **Teemo** geblieben ist. Daher verhalten sich viele weiter so, als wäre dieser nur auf einer ausgedehnten Geschäftsreise.



### EXPEDITIONSLADEN



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

## ELEKTROZAUN & TOR

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

## DAS NEST

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

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



## SAMAN FRESS [RIVALE]

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

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

Werte:  
Rasse: Mensch (w)  
Fertigkeiten: Charme (●●●●●), Coolness (●●●●), Straßenwissen (●●●●●), Wachsamkeit (●●●●●).  
Talente: keine  
Sonderfähigkeiten: keine  
Ausrüstung: Handkomlink, Medikit, Leichte Wüstenkleidung, Leichter Wüstenumhang, 50 Credits, Kleidungsbeutel, Essens- und Getränkevorräte  
Waffe: Blasterpistole (◆) (Schwere Fernkampfaffen; Schaden 6; Kritisch ●●●●●; Reichweite: Mittlere, Betäubungsmodus)

**SAMAN FRESS**  
RETTERIN DER BEDÜRFTIGEN

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

Fertigkeiten: Charme (●●●●●), Coolness (●●●●), Wissen (Straßenwissen) (●●●●●), Wachsamkeit (●●●●●).  
Talente: keine  
Sonderfähigkeiten: keine  
Ausrüstung: Handkomlink, Medikit, Leichte Wüstenkleidung, Leichter Wüstenumhang, 50 Credits, Kleidungsbeutel, Essens- und Getränkevorräte  
Waffen: Blasterpistole (◆) (Fernkampfaffe [Leicht]; Schaden 6; Kritisch ●●●●●; Reichweite [Mittel]; Betäubungs-Einstellung)

## SCHROTTPLATZ

Ein kleines, flaches Steinhäuschen neben dem Schrottplatz beherbergt den Laden des Schrotthändlers. Als ihr eintretet, seht ihr einen buckligen, alten Mann hinter einem flachen Tresen, auf dem sich rostige Droiden- und Maschinenteile stapeln. Der Mann blickt kurz auf, als er euch hereinkommen hört, und dreht sich dann zu einem tonnenförmigen R5 Droiden um, der neben ihm im Laden arbeitet. Er versetzt dem Droiden einen heftigen Tritt und brüllt: „Du Schrotteimer sollst mir doch sagen, wenn Kundschaft kommt! Mach dich gefälligst hier raus und schlachte das Düenschlitten-Wrack fertig aus!“ Mit einem säuerlichen „Buuuup“ dreht sich der Droide um und rollt aus dem Geschäft. Erst dann wendet sich der Mann euch zu „Willkommen, werte Kunden! Womit kann ich dienen? Wie ihr seht“, er deutet auf eine Regalwand mit großen Eimern und Kisten voller Altmetall und Ersatzteilen, „habe ich alles, was das Herz begehrt – solange ihr bezahlen könnt.“

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



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

Werte:

**Rasse:** Mensch (m)

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

**Talente:** keine

**Sonderfähigkeiten:** keine

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

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

## VORN TEL-OVIS [RIVALE]

**VORN TEL-OVIS**  
SCHROTTPLATZ BESITZER

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

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

## MOS SHUUTA RAUMHAFENKONTROLLE



## RAUMHAFEN KONTROLLZENTRUM

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

Das Raumhafen-Kontrollzentrum ist ein kompaktes, einstöckiges Gebäude am Rande des Tafelbergs von Mos Shuuta. Der Vordereingang steht offen, wird aber von zwei Sicherheitsdroiden der Raumhafenbehörde bewacht. Wenn ihr hinein wollt, benötigt ihr einen Termin oder Befugnis, das Gebäude betreten zu dürfen. Sonst werden ihr nicht hinein gelassen. Wer eventuell vor einiger Zeit schon zuvor diesen Ort verlassen musste, wird sich an die Widrigkeiten des ersten Besuchs erinnern können.

## AUFSEHERIN BRYNN [RIVALE]

**AUFSEHERIN BRYNN**  
RIVALE

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

Absorption 2, Wunden 10, Erschöpfung -, Verteidigung -

Fertigkeiten: Coolness (♦♦), Disziplin (♦), Leichte Fernkampf-  
waffen (♦♦), Wachsamkeit (♦♦),  
Wahrnehmung (♦♦♦),  
Talente: keine  
Sonderfähigkeiten: keine

Ausrüstung: Kommunikator  
Waffen: Blasterpistole (♦) (Fern-  
kampf-**W**affe [Leicht]; Schaden 6;  
Kritisch **U**U; Reichweite  
[Mittel]; Betäubungs-Einstellung).

Werte:

**Rasse:** Mensch (w)

**Fertigkeiten:** Charme (♦♦♦), Disziplin (♦♦),  
Leichte Fernkampf-**W**affen (♦♦), Wachsamkeit (♦♦),  
Wahrnehmung (♦♦♦).

**Talente:** keine

**Sonderfähigkeiten:** keine

**Ausrüstung:** Kommunikator

**Waffe:** Blasterpistole (♦♦) (Leichte Fernkampf-**W**affen; Scha-  
den 6; Kritisch **U**U; Reichweite: Mittlere, Betäubungs-**W**o-

modus)

### 3B. (Hinweis)

#### OPTIONAL: EINE MÖGLICHE VORHERGIE BEGEGNUNG

Die Spieler-Charaktere können vermutlich bereits der Aufseherin begegnet sein und haben entsprechend zuvor mit ihr eine Auseinandersetzung gehabt. Es kann entweder erneut zu einem Disput kommen oder sie erkennt bei einer Infiltrations-Handlung die zuvor beteiligten Charaktere und wird sie zur Rede stellen. In einer möglichen Haltung, welche sie als ungewöhnlich einstuft, wird sie nicht zögern, den Alarm zu betätigen.

Anmerkung:

Sollten Charaktere dabei sein, welche das Einstiegsabenteuer von **AM RANDE DES IMPERIUMS** gespielt haben, so wird sie die betreffenden Charaktere wiedererkennen und sich gemäß ihrer Behandlung entsprechend verhalten. Das obliegt aber jedem Spielleiter selbst und ist nicht bindend. Sollte die Aufseherin eventuell getötet worden sein, wird eine andere Person die Führung der Raumhafenkontrolle in **Mos Shuuta** übernehmen. Verhalten und Reaktion auf unbefugtes Eindringen obliegt dabei immer dem Spielleiter und kann entsprechend der Situation angepasst sein.

## SICHERHEITSDROIDE DER RAUMHAFENBEHÖRDE [HANDLANGER]



### SICHERHEITSDROIDE DER RAUMHAFENBEHÖRDE

KAMPFDROIDE



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



Werte:

Rasse: Droide

Fertigkeiten: Coolness (◆), Disziplin (●),  
Leichte Fernkampf-Waffen (●◆◆), Wachsamkeit (◆),  
Wahrnehmung (◆◆).

Talente: keine

Sonderfähigkeiten: Anorganisch

Ausrüstung: keine

Waffe: Eingebaute Blasterpistole (●◆◆) (Leichte Fern-  
kampf-Waffen; Schaden 6; Kritisch ○○○○; Reichweite:  
Mittlere)



## DIE GRUBE

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



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

## FRACHTSERVICE

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



## VI'GRAX [RIVALE]



Werte:

Rasse: Verpine

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

Talente: Pilotenass 2

Sonderfähigkeiten: keine

Ausrüstung: 200 Credits

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

**VI'GRAX**  
PLANETARER SCHMUGGLER

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

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

## PLANETAR-WARENHANDEL



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

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

### BENGARA [RIVALE]



Werte:

Rasse: Twi'lek (m)

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

Talente: keine

Sonderfähigkeiten: Hitzebeständig

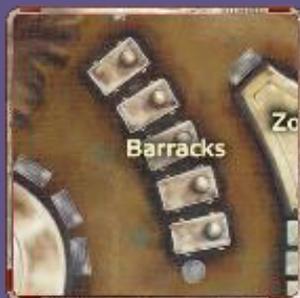
Ausrüstung: Datapad, Killersticks, 50 Credits

Waffe: keine

**BENGARA**  
HÄNDLER

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

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



## BARRACKEN

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



## CANTINA

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



### LAGERHALLE AUREK

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



### HANGARBUCHT BESH



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

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

### 3. Handlungs-Schritt

#### DAS ENDE DES UMHERLAUFENS

Die Spieler-Charaktere haben sich genug die Stadt und seine Eigenarten angesehen und steuern auf die Cantina zu. Es beginnt nun das eigentliche Abenteuer und die Spieler bemerken den Sullustaner schon bei ihrem Schlendern, oder erst kurz vor der Cantina.



## CHARAKTERE IN MOS SHUUTA

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

### HOTHO ALLARAN [RIVALE]



Werte:

**Rasse:** Twi'lek (m)

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

**Talente:** keine

**Sonderfähigkeiten:** Hitzebeständig

**Ausrüstung:** Datapad, 400 Credits, Handkomlink

**Waffe:** keine

**HOTHO ALLARAN**  
DROIDEN MECHANIKER

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

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

Talente: keine  
Sonderfähigkeiten: Hitzebeständig  
Ausrüstung: Datapad, Handkomlink, 400 ↑  
Waffen: keine

### ARDUN DU' GREN [RIVALE]

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

**ARDUN DU'GREN**  
DIM-U PREDIGER

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

Fertigkeiten: Charme (●●●), Coolness (●●●), Täuschung (●●●), Altes Wissen (●●), Führungsqualität (●●●).

Talente: keine  
Sonderfähigkeiten: keine  
Ausrüstung: Datapad, Religiöse Texte, Robe  
Waffen: keine

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

## CHADESIN FREGO [RIVALE]

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

**CHADESIN FREGO**  
IMPERIALER RICHTSMEDEZINER

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

1 11 - -  
ABSORPTION WUNDEN ERSCHÖPFUNG VERTEIDIGUNG

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

Talente: keine  
Sonderfähigkeiten: keine  
Ausrüstung: Datapad, Handkomlink, 1 Medikit, Kriminalistisches Untersuchungspaket  
Waffen: CDEF Blasterpistole (●●●) (Fernkampfaffe [Leicht]); Schaden 5; Kritisch ●●●●; Reichweite [Mittel]; Betäubungs-Einstellung, Minderwertig)

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

1 11 - -  
ABSORPTION WUNDEN ERSCHÖPFUNG VERTEIDIGUNG

Werte:

**Rasse:** Troig (m)

**Fertigkeiten:** Coolness (●●●), Täuschung (●●●), Wissen (Allgemeinbildung) (●●●), Wissen (Altes Wissen) (●●●), Wissen (Äußerer Rand) (●●●), Wissen (Kernwelten) (●●●), Wissen (Unterwelt) (●●●), Wissen (Xenologie) (●●●), Medizin (●●●), Leichte Fernkampfaffen (●●●), Schwere Fernkampfaffen (●●●).

**Talente:** keine

**Sonderfähigkeiten:** keine

**Ausrüstung:** Datapad, Handkomlink, 1 Medikit, Kriminalistisches Untersuchungspaket

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



## SEEDONEO [RIVALE]

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



**SEEDONEO**  
GALAKTISCHER HÄNDLER

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

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

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

Werte:

**Rasse:** Rodianer (m)

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

**Talente:** keine

**Sonderfähigkeiten:** keine

**Ausrüstung:** Datapad, Handkommink, Schwebestuhl, 500 Credits

**Waffe:** keine



## KLAT SER [RIVALE]

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

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

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



**KLAT SER**  
GEHEIMAGENT

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

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



### C3-GG-43 [RIVALE]

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



Werte:

**Rasse:** Droide

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

**Talente:** keine

**Sonderfähigkeiten:** Anorganisch, Unbeweglich

**Ausrüstung:** Verschieden Energiekabel, Handkomlink

**Waffe:** keine

**C3-GG-43**  
STATIONSROID

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

Absorption 1, Wunden 12, Erschöpfung -, Verteidigung -

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

### HURK [RIVALE]

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

**HURK**  
EHEMALIGER GLADIATOR

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

Absorption 4, Wunden 14, Erschöpfung 12, Verteidigung -

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

Werte:

**Rasse:** Mensch (m)

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

**Talente:** keine

**Sonderfähigkeiten:** Kybernetischer Arm 1, Stimpack

**Ausrüstung:** Verschieden Energiekabel, Handkomlink

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



### TARS VULNRICK [RIVALE]



Werte:

**Rasse:** Rodianer (m)

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

**Talente:** Fahrtenleser 1

**Sonderfähigkeiten:** keine

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

**Waffe:** Schwere Blasterpistole (◆◆◆◆) (Leichte Fernkampf-  
waffen; Schaden 7; Kritisch ●●●●); Reichweite: mittel, Betäu-  
bungsmodus)



**TARS VULNRICK**  
ENTDECKER

3	3	2	3	2	2
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION	WUNDENLIMIT	ERSCHÖPFUNGS.	VERTEIDIGUNGS.		
5	15	13	-	-	

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

## CHARAKTERE AUF TATOOINE

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

### BARGOS DER HUTTE [NEMESIS]

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



**BARGOS DER HUTTE**  
ERZFEIND

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

10 ABSORPTION 30 WUNDEN 20 ERSCHÖPFUNG 0 0 VERTEIDIGUNG

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

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

Sonderfähigkeiten: Ungelenk, Schwerfellig

Ausrüstung: keine

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

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

10 ABSORPTION 30 WUNDEN 20 ERSCHÖPFUNG 0 0 VERTEIDIGUNG

Werte:

Rasse: Hutte

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

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

Sonderfähigkeiten: Ungelenk, Schwerfellig

Ausrüstung: keine

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

### C3-P9 [RIVALE]

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

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

3 ABSORPTION 10 WUNDEN 0 0 VERTEIDIGUNG

Werte:

Rasse: Droid

Fertigkeiten: Charme (●●●), Computertechnik (●●●●●), Verhandeln (●●●), Wahrnehmung (●●●), Wissen (Allgemein- bildung) (●●●●●), Wissen (Xenologie) (●●●●●).

Talente: keine

Sonderfähigkeiten: Droid, Protokoll und Etikette

Ausrüstung: keine

Waffe: keine



**C3-P9**  
RIVALE

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

3 ABSORPTION 10 WUNDEN 0 0 VERTEIDIGUNG

Fertigkeiten: Charme (●●●), Computertechnik (●●●●●), Verhandeln (●●●), Wahrnehmung (●●●), Wissen (Allgemein- bildung) (●●●●●), Wissen (Xenologie) (●●●●●).

Talente: keine

Sonderfähigkeiten: Droid, Protokoll und Etikette

Ausrüstung: keine

Waffen: keine

## GENKO [RIVALE]

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



Werte:

Rasse: Toydarianer (m)

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

Talente: Handel und Wandel

Sonderfähigkeiten: Fliegen und Machtresistent

Ausrüstung: Handkomlink, Verschlüsseltes Datapad

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

### GENKO

RIVALE

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

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

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



## KREATUREN VON MOS SHUUTA

### EOPIE [RIVALE]

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



Werte:

Rasse: Eopie

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

Talente: keine

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

Ausrüstung: keine

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



**EOPIE**  
RIVALE

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

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

### TAURÜCKEN (DEWBACK) [RIVALE]

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



**TAURÜCKEN**  
RIVALE

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

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

Werte:

Rasse: Taurücken (Dewback)

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

Talente: keine

Sonderfähigkeiten: Silhouette 2, Zahn 1, Sandläufer

Ausrüstung: keine

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

## BANTHA [RIVALE]

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



**BANTHA**  
RIVALE

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

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

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

Werte:

Rasse: Bantha

Fertigkeiten: Handgemenge (●◆◆◆◆),

Widerstandskraft (●◆◆◆◆).

Talente: keine

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

Ausrüstung: keine

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

## WOMPRATTE [RIVALE]

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

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

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

Werte:

Rasse: Bantha

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

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

Talente: keine

Sonderfähigkeiten: keine

Ausrüstung: keine

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



## WOMPRATTE

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

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



# VERSCHWUNDEN



„Manche Leute wollen nicht und andere sollen nicht gefunden werden. Doch ich verrate dir was. Wenn du denkst, dass die Unterwelt die meisten von denen verschwinden ließ, dann glaub mir Kumpel, das Imperium schlägt sie alle ...“

- Han Solo, Schmuggler und Captain des Rasenden Falken

## EPISODE II: VERSCHWUNDEN

In diesem Teil können die SC's **Imik Suum** treffen und die Geschichte seines vermissten Freundes erfahren. Wenn die SCs an diesem Job interessiert sind, können sie versuchen sich in die Landebucht von **Herkin's Shuttle** zu schleichen und an Bord einen Peilsender anzubringen.

Was davon auch immer der Fall ist, die SCs sollten regelmäßig **Wahrnehmungswürfe** gegen **Imik's Heimlichkeit** würfeln müssen um **Imik's** Interesse an ihnen festzustellen.

### 4. Handlungs-Schritt

**WAS WILL DIESER SULLUSTANER** (Verfolgung des Sullustaner)

Die Charaktere können an jeder Straße eine **Wahrnehmungs**-Probe machen und würfeln dabei gegen **Imik's Heimlichkeit** (◆◆)-Probe. Eine konkurrierende Probe. Für jede nicht geschaffte Probe zuvor, erhalten die Spieler-Charaktere einen Verstärkungswürfel ■ hinzu.

Folgender rechter Klappentext wird den Spielern vorgelesen, wenn die Charaktere erfolgreich sind:

*Nicht zum ersten Mal bemerkt ihr den eher kleinen Sullustaner, der euch schon seit einer Weile verfolgt. Er scheint euch zu beobachten. Vielleicht wartet er auf eine Gelegenheit sich euch zu nähern, oder er plant etwas viel übleres.*

#### IMIK SUUM [RIVALE]



Werte:

Rasse: Sullustaner (m)

Fertigkeiten: Astronavigation (◆◆◆), Coolness (◆), Computertechnik (◆◆◆), Mechanik (◆◆◆), Pilot (Planetar) (◆◆), Pilot (Weltraum) (◆◆), Leichte Fernkampfaffen (◆◆), Wachsamkeit (◆◆), Wahrnehmung (◆◆), Wissen (alle) (◆◆◆).

Talente: keine

Sonderfähigkeiten: Reparaturgenie, Tüftler

Ausrüstung: Datapad, 2.000 Credits, Handkomlink

Waffe: Leichte Blasterpistole (◆◆) (Leichte Fernkampfaffen; Schaden 5; Kritisch ☹☹☹☹; Reichweite: Mittlere, Betäubungsmodus).

**IMIK SUUM**  
MECHANIKER

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

Absorption 1, Wunden 12, Erschöpfung 13, Verteidigung 0/0

Fertigkeiten:  
Astronavigation (◆◆◆), Coolness (◆), Computertechnik (◆◆◆), Mechanik (◆◆◆), Pilot (Planetar) (◆◆), Pilot (Weltraum) (◆◆), Wachsamkeit (◆◆), Wahrnehmung (◆◆), Leichte Fernkampfaffen (◆◆), Wissen (alle) (◆◆◆).  
Talente: Reparaturgenie, Tüftler  
Sonderfähigkeiten: keine

Ausrüstung: Datapad, Credits: 2000, Comlink (handheld)  
Waffen:  
Leichte Blasterpistole (◆◆) (Fernkampfaffen [Leicht]; Schaden 5; Kritisch ☹☹☹☹; Reichweite [Mittel]; Betäubungs-Einstellung).

### 5. Handlungs-Schritt

**DIE KATZE AUS DEM SACK** (Erklärung für die Verfolgung)

Nachdem der Sullustaner entdeckt und zur Rede gestellt wurde, wird er erklären, dass er verzweifelt ist und nach fähigen Abenteurern sucht. Im ersten Schritt wird er erst einmal die Geschichte erzählen, was seinem Freund wiederfahren ist und was er dazu berichten kann.

**Imik** verrät folgende Details:

- Kürzlich haben die imperialen seinen Freund **Seng Windrunner**, einen menschlichen Swoop Jockey, festgenommen.
- Im Zusammenhang mit seinem rowdyhaften Leben als Swooper, hat sich **Seng** darüber ausgesprochen, kein Fan von Imperator **Palpatine's** neuer Ordnung zu sein.
- **Seng** wurde von einem Leutnant namens **Herkin** gefangen genommen.
- **Herkin** hat Seng an Bord des Sternzerstörers **Ruler** im Orbit bringen lassen.

- Seit dem hatte **Imik** keinen Erfolg darin in Erfahrung zu bringen, was mit **Windrunner** passiert ist. „Es scheint, als hätte das Imperium ihn verschwinden lassen.“
- **Imik** konnte jedoch in Erfahrung bringen, dass **Herkin** häufig nach **Tatooine** kommt und er gerade **Teemo** in **Mos Shuuta** besuchen wollte, der anscheinend nicht mehr da zu sein scheint.
- **Herkin** scheint mit dem Hutten einst Geschäfte gemacht zu haben, aber er hat keine Chance, an solche Informationen zu kommen

## 5B. Handlungs-Schritt

### OPTINAL: DER AUFTRAG WIRD ABGELEHNT (Alternative)

Es kann sein, dass die Spieler-Charaktere aus welchen Gründen auch immer, **Imik Suum** nicht helfen wollen. Sollte dies geschehen, wird sich **Bargos** nach kurzer Zeit über eine Kurzstrecken-Mitteilung bei den Spieler-Charakteren melden und sie bei sich zu einem Gespräch einladen. Er wird ihnen erklären, dass er einen Auftrag für sie hat, welchen sie erfüllen sollen.

Kommen die Spieler an, wird er **Imik Suums** Auftrag weiter an sie vergeben und ihnen ernsthaft versichern, dass ihm der Erfolg sehr wichtig ist. Sollten die Spieler nach dem Grund fragen, so wird **Bargos** erklären, dass der Sullustaner ein Tüftler-Experte ist und einen anderen Auftrag als Gegenleistung zu erfüllen hat.

Haken die Spieler nach, wo drin dieser Auftrag bestehen soll, wird **Bargos** durchblicken lassen, dass er Informationen aus einem Speicherkern benötigt, die jedoch stark gesichert sind und bei Falschbehandlung sämtliche Daten gelöscht werden. Da der Sullustaner anscheinend weiß, wie er das System umgehen kann, ist er (**Bargos**) erst mal bereit, diesen läppischen Suchauftrag des Sullustaners zu erfüllen.

**Bargos der Hutte** wird deutlich zum Ausdruck bringen, dass der Imperiale Offizier nicht einfach getötet werden kann, sollte dies ein Teil des Plans sein. Besonders nicht hier in **Mos Shuuta** oder auf **Tatooine**. Denn der Imperiale ist ein Mittelsmann und hat sogar Kontakte zu **Jabba dem Hutten**. Wenn er hier ums Leben kommt, werden viele Imperialen auftauchen. Ermittler werden eintreffen und die Geschäfte werden darunter leiden. Alles Dinge, was die Hutten hier nicht haben wollen. Daher sollen sie vorsichtig sein und mit viel Bedacht an die Aufgabe gehen, denn wenn sie das vermasseln, werden sie nicht nur mit dem Imperium Ärger haben.

## 6. Handlungs-Schritt

### DER AUFTRAG (Auftragsvergabe)

Vermutlich wird **Imik** alles berichten, was er an Wissen weitergeben kann. Im gleichen Atemzug wird er versuchen, den Auftrag an die Spieler-Charaktere zu vergeben.

- Die Spieler sollen in die Docking-Bay schleichen, wo **Herkins** Shuttle angelegt ist
- Am Shuttle sollen sie einen Peilsender anbringen, um herauszufinden, wohin **Seng** gebracht wurde

### GRÜNDE WARUM ER NICHT GEFOLTERT ODER GETÖTET WERDEN SOLLTE

Warum **Herkins** nicht einfach ergreifen?

Ein verschwundener Imperialer Offizier zieht meist noch mehr Imperiale nach sich, die viele Fragen stellen, bis sie ihn gefunden haben.

Warum **Herkins** nicht kidnappen und foltern?

Er könnte vermutlich erzählen, wo **Seng** sich befindet, doch was soll dann mit ihm geschehen? Ihn verschwinden zu lassen wird eine Suche auslösen. Bei Fund seiner Leiche wird es noch schlimmer.

Warum **Herkins** nicht kidnappen, foltern und töten?

Ein verschwundener und vermutlich toter Imperialer Offizier würde einen enormen Ärger bedeuten. Hinzukommend ist, dass er vielleicht einen Notfallsender aktiviert und bei all diesen Optionen einen Alarm auslösen würde mit einer Imperialen Suche.

### ANDEUTUNG VON HERKINS KORRUPTHEIT

**Imik** wird andeuten, dass **Herkins** korrupt sein könnte. Er hat herausgefunden, dass der Imperiale Offizier verschiedene Hutten besucht hat. Zumindest wäre das vorstellbar.

## MÖGLICHE QUELLEN FÜR HERKINS KORRUPTHEIT

Die Spieler-Charaktere sollten die Möglichkeit haben, sich über den Imperialen Offizier zu erkundigen. In den normalen Datenbanken ist er ein vorbildlicher Offizier. Es gibt aber mehrere andere Quellen, die eventuell über ihn etwas berichten könnten:

- **Bargos der Hutte** (gegen einen zukünftigen Gefallen)
  - **Anatta** der Toydarianer (gegen einen zukünftigen Gefallen)
  - Datenbank der Raumhafenbehörde anzapfen, die mit dem Imperialen Computer verbunden ist
  - Kopfgeldjägersbüro (mit Glück hat jemand vielleicht von **Herkins** gehört)
  - **Teemos** Palast (der Verwalter **Nuar'garn** – ein Twi'lek)
  - **Teemos** Palast, die Datenbank hacken
- **Herkin** verfolgen und herausfinden wohin Seng gebracht wurde

## GRÜNDE WAS MAN TUN KANN, WENN SENG AM BORD DES STERNENZERSTÖRERS IST

Was bringt es schon, wenn Seng am Bord des Sternenzerstörers ist?

Kurzform: Nichts

Wenn er am Bord des Sternenzerstörers ist, ist das eine Mission, die selbst Kommandos der Rebellen-Allianz nicht durchführen würden – es sei denn, es wäre ein extrem wichtiger Gefangener.

Jedoch, die Gefangenen bleiben nicht am Bord eines Kriegsschiff, da sie meist mit einem Transporter an einen anderen Ort gebracht werden, wo sie dann in einem Gefängnis ihre Zeit absitzen müssen.

Infiltration

Natürlich können die Spieler motiviert sein, dennoch einen Gefangenen an Bord eines Sternenzerstörers zu befreien, doch grenzt dies eher an Wahnsinn. Es macht daher viel mehr Sinn, entweder zu warten bis **Seng** in einem Shuttle verlegt wird, oder am Zielort wird das Unterfangen versucht.

## GRÜNDE DAS SHUTTLE MIT EINEM PEILSENDER ZU VERSEHEN

Was soll es denn bringen, den Shuttle mit einem Peilsender zu versehen?

Unbekannte Position des Sternenzerstörers

Der Standort des Sternenzerstörers ist nicht bekannt und wechselt häufig seine Position. Niemand versucht einem solchen Schiff zu nahe zu kommen, wenn er nicht zur Rebellen-Allianz. Der Peilsender bietet jedoch die Chance, in einem gebührenden Abstand dem Schiff zu folgen. Es ist nicht ganz einfach, doch durch die genaue Frequenz und einigen Eigenbauteilen im Peilsender hat es ein genügend starkes Signal, das verfolgt werden kann. Für ein zweites Gerät hat er nicht die Teile und auch nicht die Zeit.

Transport

Mit dem Peilsender könnte **Herkins** Shuttle verfolgt werden und es direkt angreifen, wobei dies keine besonders gute Option wäre. Ein Raumkampf würde einen sofortigen Alarm auslösen und Hilfe wäre schnell da. Ein Zielort hingegen würde damit ausgekundschaftet werden und dann ein Gefängnisausbruch unternommen werden.

Bezahlung:

2.000 Credits und sollte dies nicht reichen, wird er helfen, ihr Raumschiff oder Ausrüstung zu reparieren. Auch Modifizierungen kann er durchführen, welche die Kosten merklich senken.

Zusammenfassung

Nachdem sich **Imik** den SCs erklärt hat, kommt er zur Sache. Er möchte die SCs anheuern sich in die Docking Bay zu schleichen, in der gerade **Herkins** Shuttle angelegt hat, um einen Peilsender an Bord zu platzieren, damit sie die Bewegungen des Leutnants verfolgen und hoffentlich herausfinden können, wohin **Seng** gebracht wurde. Sollte die Frage nach einer Bezahlung aufkommen, wird **Imik** zugeben, dass er nicht viel anbieten kann. Er hat 2.000 Credits in Bar dabei, das ist alles. Außerdem ist er ein fähiger Techniker und könnte den SCs beispielsweise anbieten ihnen beim Modifizieren ihres Raumschiffs oder ihrer Ausrüstung zu helfen.

### LAMBDA-KLASSE T-4A-SHUTTLE

Die T-4a-Fähre der Lambda-Klasse, auch einfach Imperiales Shuttle genannt, wurde von den Sienar-Flottensystemen entwickelt und dient dem schnellen Transport von Truppen, wichtigen Offizieren und Nachschub zwischen Stationen und Schiffen. Sie ist der Nachfolger der Nu-Klasse und Theta-Klasse T-2c-Fähre und bildet mit letzterer auch die Basis für das Mu-Klasse Shuttle.

#### BESCHREIBUNG

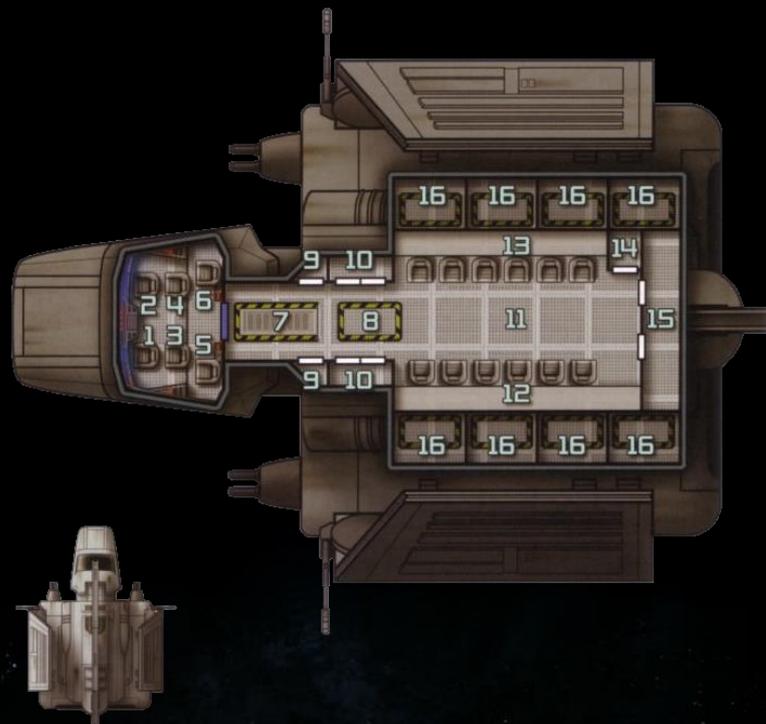
Etwa 20 Mann inklusive einer zwei bis sechsköpfigen Pilotencrew finden in diesem Schiff Platz. Die Fähre verfügt über zwei nach unten ragende S-Flügel, welche bei Landungen nach oben gefahren werden können, und einen starren großen Flügel auf der Oberseite. Die Waffen bestehen aus zwei GA-60s-Doppellaserkanonen an den Flügelansätzen, zwei KX5-Doppelblasterkanonen zu beiden Seiten des Cockpits und eine einziehbare R-20-Doppelblasterkanone am Heck. Diese als einige von wenigen Schiffen Blasterwaffen nutzende Klasse besitzt einen relativ schnellen Hyperantrieb der Klasse 1 sowie Schildgeneratoren. Das Cockpit ist in einem Notfall absprenkbar und als Fluchtkapsel nutzbar. Allerdings wird in diesem Fall der Frachtraum aufgegeben und transportierte Personen ersticken oder sterben anderweitig. Dieser Fährentyp ist auf vielen Sternzerstörern der Imperium-Klasse in den kleineren Nebenhangars stationiert.

### LAMBDA-KLASSE T-4A-SHUTTLE

Ein Deckplan des Schiffes mit seiner entsprechenden Aufteilung:

- 1 Pilot
- 2 Copilot
- 3 Systemüberwachung
- 4 Waffenstation
- 5 Hilfsstation
- 6 Hilfsstation
- 7 Einstiegsrampe
- 8 Niedere Wartungsluke
- 9 Notfall-Lebenserhaltungs-Kabine
- 10 Ausrüstungsaufbewahrung
- 11 Passagier-Schalensitze
- 12 Backbord-Sitzbank
- 13 Steuerbord-Sitzbank
- 14 Erfrischer
- 15 Waffen-/Ausrüstungs- Stauraum
- 16 Frachtraum (Zugang zum niederen Deck)

1 Feld = 1,5 Meter



#### GESCHICHTE

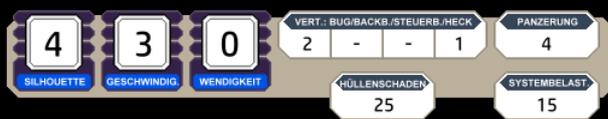
Leia Organa benutzte im Jahr 2 VSY eine Fähre dieser Klasse in Begleitung des Droiden R2-D2s. Sie landete auf Kashyyyk, um dort gezwungenermaßen sicher zu stellen, dass ihr Vater Bail Prestor Organa nichts gegen das Imperium äußert. Der Senator selbst benutzte eine solche Fähre mit teilweise blauen Markierungen an der Außenhülle für den Flug nach Felucia.

Kurz nachdem der Erste Todesstern in der Schlacht von Yavin zerstört worden war, landete der Sith-Lord Darth Vader und einige Sturmtruppen mit zwei Lambda-Klasse-Fähren auf dem Planeten Yavin, um General Jan Do- donna ausfindig zu machen, was schließlich auch gelang. Auch bei einer weiteren Mission Darths Vaders auf Reytha kam eine Fähre dieser Klasse zum Einsatz. Als der Planet Zaloriis seine monatlichen Zahlungen an Coruscant einstellte, flog Darth Vader mit einem Schiff der Lambda-Klasse zu dem Planeten, um die dortige Sachlage zu untersuchen.

Vader gebrauchte im Jahr 3 NSY eine Lambda-Fähre, um in der Wolkenstadt zu landen, um Luke Skywalker und seine Gefährten in die Falle zu locken. Nach einem Duell zwischen dem jungen Jedi und dem Sith-Lord konnte Luke entfliehen und Vader begab sich zurück zu der Fähre, um auf die Exekutor zurückzukehren.

Im Jahr 4 NSY flog Vader mit dem Schiff ST-321 in einen Hangar des noch im Bau befindlichen Zweiten Todessterns und eröffnete, dass sich der Imperator den Fortschritt bald persönlich ansehen würde. Nicht allzu lange Zeit danach benutzte die Rebellen-Allianz die gekaperte Raumfähre Tydirium, um sich auf den Waldmond Endor einzuschleusen, damit sie den Schildgenerator für den Todesstern zerstören konnten. Neben der ST-321 landete auch die persönliche Fähre des Imperators im Todesstern. Luke benutzte eine der Fähren, um vom explodierenden Todesstern zu flüchten.

Nachdem Palpatine während der Schlacht von Endor auf dem Zweiten Todesstern getötet worden war, begab sich ein Einsatztrupp nach Coruscant, um dem dortigen imperialen Verbleib zu tilgen: Eines der primären Angriffszielen war der Imperiale Palast. Zu dieser Zeit befanden sich in dessen Umgebung mehrere Lambda-Klasse Fähren, die entweder gelandet waren oder über der Stadt patrouillierten.



Werte:

**Schiffstyp/Modell:** Raumfähre/Lambda

**Hersteller:** Sienar Flottensysteme, Cygnus Raumwerften

**Hyperraumantrieb:** Primär: Klasse 1,

Sekundär: Klasse 10

**Navigationscomputer:** ja

**Sensoreichweite:** kurze

**Schiffsbesatzung:** 1 Pilot und 1 Co-Pilot, 1 Astronavigator, 1 Bordschütze, 1 Kommunikationsoffizier, 1 Schiffsingenieur

**Ladekapazität:** 200

**Passagierkapazität:** 20 Passagiere

**Autonomie:** zwei Monate

**Preis/Seltenheit:** 140.000 Credits (R)/6

**Ausrüstungspunkte:** 2

**Waffen:** Zwei vorwärts gerichtete leichte Blasterkanonen

(Feuerwinkel: Bug; Schaden 4; Kritisch: ; Reichweite: kürzeste; Gekoppelt 1), zwei vorwärts gerichtete Zwillingslaserkanonen

(Feuerwinkel: Heck; Schaden 5; Kritisch ; Reichweite: kürzeste; Gekoppelt 1), rückwärts ausfahrbare leichte Zwillingsblasterkanonen

(Feuerwinkel: Heck; Schaden 4; Kritisch: ; Reichweite: kürzeste; Gekoppelt 1)



## EINEN PLAN ERARBEITEN

Wenn sich die SCs bereiterklären ihm zu helfen, besteht der nächste Schritt darin sich einen Plan zu überlegen, wie sie den Peilsender anbringen können. Wie bereits oben erwähnt, spielt dieser Teil des Abenteuers in **Mos Shuuta**. Wenn die SCs sich irgendwo anders aufhalten - z. B. in **Mos Eisley** auf **Tatooine** oder in **Kala'uun** auf **Ryloth** – Kann der Spielleiter auf Wookieepedia mehr Informationen über diese Orte erhalten.

Die eigentliche Schwierigkeit besteht in den Sturmtruppen, die vor der Landebucht wache halten und den verschlossenen Sicherheitstüren. Es genügt eine mittelschwere Computertechnikprobe um die Türen zu öffnen, vorausgesetzt die SCs werden die Sturmtruppen los und können sie davon abhalten Verstärkung zu rufen.

Dies sollte den SCs eine Gelegenheit geben kreativ zu werden und sich etwas zuzutrauen. Es gibt viele Möglichkeiten die Sturmtruppen weg zu locken, z. B. ein Feuergefecht in den Straßen von **Mos Shuuta**; das Inszenieren eines Gleiterunfalls bei dem Hilfe benötigt wird; das Befreien der Taurücken aus ihren Ställen und das anschließende Treiben durch die Straßen der Stadt in Richtung Hangarbucht; ein Feuer legen und Alarm auslösen, oder ähnliches. Solange der Plan einfallsreich ist und die SCs ihn gut ausspielen, sollten sie eine faire Chance auf Erfolg haben.

### 7. Handlungs-Schritt

#### DER PLAN WIRD ERARBEITET (Planung)

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, an Informationen zu kommen und sollte bei Neugier im Vorfeld abgeschlossen sein. Es ist auch möglich, dass diese Handlungen gleichzeitig stattfinden, und in die Vorbereitung einfließen. Schnell werden sie erkennen, dass die Landebucht, wo die Fähre gelandet ist, von einer Gruppe Sturmtruppen bewacht wird. Ein Feuergefecht wäre nicht von Vorteil, da sie die Gefahr beinhaltet, einen Großalarm auszulösen und damit in echte Probleme zu gelangen. Eine subtilere Methode ist daher notwendig und sollte die Sturmtruppen ablenken oder weglocken. Sie zu bekämpfen sollte als Option nicht in Frage kommen. Folgende Möglichkeiten könnten die Spieler anwenden, um eine Ablenkung durchzuführen:

- Ein fingiertes Feuergefecht in den Straßen von **Mos Shuuta** vortäuschen und dann sich verstecken. (So etwas würde nicht sofort einen Alarm auslösen, da die Einheit den Vorfall erst untersuchen würde.)
- Inszenierung eines Gleiterunfalls  
(Einen Hinterhalt legen, der in einer schnellen Schussfolge alle Imperialen Soldaten sofort ausschaltet.)
- Inszenierung eines Gleiterunfalls mit benötigter Hilfe  
(Hier wird ein Unfall präpariert, wo die Soldaten helfen müssen, dass der Gleiter nicht explodiert oder die Straße sichert.)
- Ein Feuer in Richtung Hangarbucht legen  
(Ein Feuer, das nahe der Hangarbucht entfacht und die Soldaten ablenkt, da ein Alarm ausgelöst wird.)
- Befreiung der Taurücken  
(Eine Befreiung der Tier in ihren Ställen mit einem anschließenden Treiben durch die Gassen von **Mos Shuuta**.)

Es gibt vermutlich noch andere Ideen, welche die Spieler entwickeln können. Ihre Kreativität ist gefragt und soll entsprechend möglich sein, so lange die Idee gut und durchführbar erscheint.

## WORST-CASE SZENARIO

**WICHTIG!** Sollte die Ablenkung schief laufen und die SCs gefangen genommen werden ist noch nicht alle Hoffnung verloren. Sie könnten z. B. von **Herkin** gefangen genommen worden sein und nach **Rodia** gebracht werden um dort als weitere Ziele für die Jagd zu dienen. Vielleicht ist es **Imik** oder einem anderen Verbündeten gelungen ihnen zu folgen indem sie einen anderen Peilsender platziert haben und ihnen dann zu Hilfe zu kommen. Wird **Herkin** hingegen von den SCs getötet, erfahren sie von ihm oder durch einen Eintrag im Logbuch des Schiffs, dass der Transport von einem anderen Handlanger durchgeführt wird. In diesem Fall ist ein möglicher Showdown mit dem Imperialen hinfällig, aber das Abenteuer geht weiter.



## WIE ES WEITER GEHT

Nachdem die SCs es geschafft haben den Peilsender im Shuttle zu platzieren, fliegt Herkin damit zurück zur Ruler. Dann verlässt der Sternzerstörer den Orbit, bringt sich in Position und springt in den Hyperraum. Nachdem er das gemacht hat können die SCs eine mittelschwere Astronavigationsprobe ablegen um das wahrscheinliche Ziel zu berechnen: Rodia. Nun können sich die SCs ihre Belohnung abholen. Auch wenn sie nicht in der Lage sind festzustellen wohin die Ruler gesprungen ist, können sie sie anhand des Peilsenders aufspüren.

### 8. Handlungs-Schritt

#### DER PEILSENDER ARBEITET

Haben die Spieler die einzig sinnige Option gefunden und einen Peilsender am Schiff des Leutnants Herkin angebracht, werden sie schnell dem Schiff folgen müssen. Wie schon angedeutet, fliegt die Fähre zum Sternzerstörer Ruler und wird kurz darauf den Orbit verlassen und in den Hyperraum springen. Der Peilsender wird sein Signal abgeben und wie geplant seine Arbeit verrichten. Um herauszufinden, wohin die Ruler gesprungen ist, muss eine **mittelschwere** (◆◆) **Astronavigations-Probe** gemacht werden. Bei Erfolg werden sie Rodia als Zielort erlangen.

Der Sternzerstörer wird die Fähre und den gesuchten Offizier absetzen und wieder in den Hyperraum springen. Sollten die Spieler daher Bedenken haben, können diese schnell durch eine Sensorabtastung entkräftet werden.



Auf der Karte ist die Flugroute des Sternzerstörers eingezeichnet. Die Reisedauer wird einige Stunden benötigen und ist ohne Zwischenfall. Immer vorausgesetzt, dass das Schiff nicht vom Kurs abkommt oder ein technisches Problem seinen Lauf nimmt. Während ihres Hyperraumfluges können die Spieler-Charaktere Vorbereitungen treffen oder sich Informationen über Rodia einholen. In diesem Fall können die weiter unten stehenden Informationen verwendet werden. Ob nun in Form eines Infobogens oder als HTML-Seite ist natürlich jedem selbst überlassen.



# GEFUNDEN

„Angeblich sollen diese Kubaz in unterirdischen Nestern und wie in einem Bienenstock leben, wo eine Königin ihre Anführerin ist. Wenn du mich fragst Kumpel, haben die für meinen Geschmack ein zu gutes Gehör. Vermutlich auch ein Grund, warum das Imperium sie als Spione einsetzt.“

- Han Solo, Schmuggler und Captain des Rasenden Falken

## EPISODE III: GEFUNDEN

Im Orbit über **Rodia** angekommen können die SCs eine grüne Welt vor sich sehen.

**Rodia** ist genau das Gegenteil von **Tatooine**. Es hat weite, offene Meere, aber noch viel beeindruckender sind die weitläufigen Dschungel und Sümpfe in allen möglichen Grünschattierungen.

### 9. Handlungs-Schritt

#### ANKUNFT IM SAVAREEN-SEKTOR (Tyrius System)

Die Spieler-Charaktere werden von ihrem Navigationscomputer über die Ankunft ihres Zielorts informiert und fallen aus dem Hyperraum.

Um das Signal zu orten, muss eine **leichte** (◆) **Computertechnik-Probe** abgeschlossen werden. Bei Erfolg erfahren sie, dass das Signal vom Rand des **Wessessa** Sees, nicht weit entfernt von der **Anyettu**-Insel auf dem Planeten kommt. Schon bei der ersten Erfassung des Signals wird den SCs klar, dass es nicht aus einem bewohnten Gebiet stammt, sondern abgelegen ist.

Möchten die Spieler mehr Informationen über das Gebiet erfahren, müssen sie ihre Sensoren benutzen und eine weitere **leichte** (◆) **Computertechnik-Probe** tätigen. Bei Erfolg zeigt sich den SCs, dass die Gegend ein üppiges Sumpfbereich ist, das den Rodianern vom **Oonta** Clan gehört. Die Besitzzugehörigkeit wird jedoch mit einem Abruf der Informationsdatenbank automatisch übermittelt. Ein Luxus, den vermutlich schon der Vorbesitzer in das System des Schiffs eingespeist hat und bereits auf dieser Welt gewesen sein muss. Es ist ein Hinweis auf weitere mögliche Ereignisse und Abenteuer, die sich durch eine Suche ergeben können. Den SCs sollte jedoch klar sein, dass die Daten so einfach nicht zu entnehmen sind, da die Datenbanken verschlüsselt und gesichert wurden. Ein Risiko besteht nicht, aber gibt auch leider nicht die darin enthaltenen Geheimnisse preis.

### 10. Handlungs-Schritt

#### WER IST DIESER OONTA-CLAN

Sollte das Interesse steigen und die SCs eine Einschätzung erhalten, wer oder was dieser Oonta-Clan ist, können sie versuchen, sich daran zu. Eine **mittelschwere** (◆◆) **Straßenwissen-Probe** verraten den SCs, dass **Goova Oonta**, die Matriarchin des Clans eine berühmte Kopfgeldjägerin ist, die ihre Blütezeit bereits hinter sich hat. Ein 🗺️ bestätigt, dass ihre Söhne **Mox** und **Plateeno** bekannt dafür sind, ein Jagdcamp für Außenweltler die den Planeten besuchen, betreiben.

#### MÖGLICHE ANSÄTZE (Übersicht)

Zu diesem Zeitpunkt haben die SCs einen großen Spielraum, wie sie an die Sache herangehen wollen.

### 11A. Handlungs-Schritt

#### OPTION: MÖGLICHE ANSÄTZE (Möchtegern-Jäger)

Die Kommunikationsfrequenz können sie leicht herausfinden. Sollten die SCs sich dazu entschließen, als Jäger auszugeben und einen Kontakt mit dem Camp herstellen, werden sie höflich von einem automatischen Computerprogramm begrüßt. Ihnen wird noch im Anflug erklärt, dass die Gebühren wie üblich bei 100 Credits pro Tag und Teilnehmer sind. Willigen sie ein, erhalten sie die Anweisung, auf eine der Landeplattformen zu landen. Gleichzeitig werden 6 Jäger abgestellt um das Schiff zu bewachen, während es auf der Plattform steht. Die Neankömmlinge werden zur Anlegestelle (Lokation A) gebracht, bevor sie zu ihren Quartieren (Lokation C) gebracht werden. Zur Essenszeit werden sie zur Begrüßung ins Haupthaus (Lokation E) gebracht.

*Ihr habt eine Komfrequenz hergestellt und werdet sogleich von einer weiblichen Computerstimme begrüßt. „Willkommen werte Reisende. Was kann ich für Sie tun? Sind Sie an einer Buchung unseres Angebots interessiert?“*

## 11B. Handlungs-Schritt

### OPTION: MÖGLICHE ANSÄTZE (Erfahrene Jäger)

Eine weitere Möglichkeit für die SCs, die an „Die Flucht von Mos Shuuta“ teilgenommen, dabei den Kopfgeldjäger **Trex** besiegt und die **Krayt Fang** übernommen haben, währe sich als erfahrene Jäger auszugeben. **Trex** hat diesen Ort in der Vergangenheit mehrfach aufgesucht und sich sozusagen bereits einen „Ruf“ gemacht. Charaktere die zeigen, dass sie es mit **Trex** aufnehmen und ihn besiegen konnten werden mit besseren Angeboten und mehr Respekt belohnt – vielleicht auch mit ein wenig Argwohn. Auch sie werden wie oben beschrieben aufgefordert zu landen und dann von den Rodianern zu ihren Quartieren gebracht.

## 11C. Handlungs-Schritt

### OPTION: MÖGLICHE ANSÄTZE (Heimlich hineinschleichen)

Die SCs könnten auch den Plan fassen weiter außerhalb zu landen und sich durch den Sumpf zu nähern. Obwohl das eine gute Möglichkeit bietet nicht entdeckt zu werden, birgt es viele Gefahren. Zum einen ist der Sumpf voll von gefährlichen Raubtieren wie den Karstang und den Kwazelschlund, zum anderen besteht für Charaktere die zu Fuß unterwegs sind die Gefahr im Sumpf stecken zu bleiben. All diese Gefahren sind im Abschnitt „Auf zur Jagd“ weiter unten detailliert beschrieben. Wenn diese Option gewählt wird, dann zu Punkt 13B (Die Heimliche Landung).

## 12. Handlungs-Schritt

### DAS SIGNAL

Es ist ganz klar, dass die Fähre im Camp gelandet ist und dort auch die Zielperson sich dort befinden muss. Den SCs sollte spätestens jetzt klar sein, dass diese Jagd keine übliche ist. Das Lager ist voll von Wachen und besonderen Gästen. Eine wilde Schießerei kann nur dazu führen, dass die Spieler-Charaktere überwältigt und dann für die Jagd entsprechend vorbereitet werden.

## 13. Handlungs-Schritt

### DER ANFLUG

Die Spieler-Charaktere erhalten, sollten sie sich als Jäger ausgegeben haben, Anflug-Koordinaten für eine Landung im sicheren Terrain. Für den Anflug wird keine Probe benötigt, da es sehr einfach ist, auf dem stabilen Deck zu landen.

## 13B. Handlungs-Schritt

### DIE HEIMLICHE LANDUNG (Alternative)

Eine heimliche Landung und Annäherung würde vermutlich eine hohe Gefahr bieten, da ein Einsinken im Sumpf mehr als nur wahrscheinlich ist. Für eine derartige Landung muss der Spieler eine **schwere** (◆◆◆) **Piloten (Weltraum) –Probe** ablegen. Bei einem Misserfolg sinkt das Schiff ein und benötigt Hilfe.

Jedes ☹️ Bedrohungssymbol kann eine unerwünschte Handlung nach sich ziehen. Nur bei Misserfolg:

- ☹️ = Eine der Landestützen hat eine technische Fehlfunktion. Eine Reparatur muss durchgeführt werden. Es wird eine **mittelschwere** (◆◆) **Mechanik-Probe** benötigt.
- ☹️☹️ = Das System hat eine Überlastung erfahren. Der Schiffcomputer benötigt eine Wartung und kann erst in 4 Stunden wieder voll funktionsfähig arbeiten.
- ☹️☹️☹️ = Eine Landestütze, der Schiffcomputer und die Sensoren sind ausgefallen. Wenn das Schiff wieder abheben soll, dann benötigt es nun einige Reparaturen. 6 Stunden mit und eine **mittelschwere** (◆◆) **Mechanik-Probe** wird benötigt.

Ihr seht aus dem Cockpit auf die sumpfige Dschungelwelt Rodia und könnt vor euch eine große betonierte Lichtung erkennen, die für mehrere Schiffe bereits als Landeplattform dient. An der Seite der eingezeichneten Markierung eures Liegeplatzes seht ihr viele rodianische Wachen, welche den Bereich im Auge behalten. Mit einem leichten Ruck setzt euer Pilot das Schiff auf. Über die Kommunikationsanlage hört ihr die bereits bekannte Stimme:

„Willkommen auf Rodia. Auf das Ihr Aufenthalt ein bleibendes und besonderes Erlebnis wird.“

Bei einer erfolgreichen Landung aber einem Bedrohungssymbol, kann je nach Situation entschieden werden. Dies liegt beim Spielleiter und muss nicht zwingend sein, kann aber als kleiner dramaturgisches Element verwendet werden.

#### 14. Handlungs-Schritt

##### DER EMPFANG

Haben die SCs sich für eine Ankunft mit dem Shuttle im Camp entschieden, werden sie nach der Landung wie beschrieben, zu ihren Quartieren gebracht und anschließend zur Essenszeit gerufen. Dort findet auch die offizielle Begrüßung von **Goova Oonta** statt.

##### WILLKOMMEN!

*Ihr erreicht den Hauptkomplex der Anlage, die einen noblen und herrschaftlichen Eindruck auf euch hinterlässt. Ein Rodianerin begrüßt jeden mit einer höflichen Geste und bittet zum Hineintreten in das Gebäude. Drinnen habt ihr wie die anderen Gäste Platz genommen, wo euch eine Mahlzeit aus geröstetem Karstag mit Algenbrotfüllung und einem Salat serviert werden. Die Rodianerin erhebt sich von ihrem Platz und beginnt zu sprechen.*

*„Ich heiße sie alle willkommen und freue mich sie persönlich begrüßen zu dürfen. Heute und auch die folgenden Tage sind außergewöhnliche Jagdausflüge geplant. Und ich hoffe doch sehr, dass jeder seine Freude und seine Fähigkeiten finden wird, diesem Ereignis entsprechend beiwohnen zu können. Doch nun lassen Sie uns das Essen weiter genießen und der Musik von Brego lauschen.“*

Wie oben beschrieben werden die Neulinge der Verbindung zur Begrüßung zum Haupthaus (Lokation E) gebracht. Diese noble Örtlichkeit wird weiter unten ausführlicher beschrieben.

Nach der Begrüßung können sich die Gäste kennenlernen und Abmachungen treffen. Außerdem tritt ein berühmter Rodianischer Sänger auf. Dies ist für die SCs eine gute Möglichkeit sich unter die Gäste zu mischen und mehr darüber zu erfahren, was im Camp geschehen ist. Die verschiedenen Personen mit denen die SCs interagieren können sind hier aufgeführt, inklusive Vorschlägen was diese wissen und wie sie auf Anfragen reagieren.

##### RODIANISCHE KOPFGELDJÄGER

Die Kultur der Rodianer basiert auf Jagd, Kampf und Krieg, weswegen sie jenseits ihres Heimatplaneten vor allem als Kopfgeldjäger in Erscheinung treten; dem Beruf, der bei ihnen das höchste Ansehen genießt. Rodianer erlangen Status und Ehre, indem sie ihre Beute nach Rodia bringen - oder Teile ihrer Beute, so dass sie oftmals auf einen Teil des Kopfgeldes verzichten, wenn sie im Gegenzug Körperteile des Opfers an sich nehmen dürfen. Auf Rodia werden jährlich Preise für Jagderfolge verliehen. Unter anderem gibt es Belohnungen für den "Besten Schuss", für die "Längste Verfolgung", die die Ausdauer und Hartnäckigkeit eines Jägers belohnt, für den "Berüchtigtsten Fang" und für die "Schwierigste Jagd". Durch die Vergabe dieser Auszeichnungen nahm die Jagd neben ihrer kulturellen Funktion auch einen starken Wettbewerbscharakter an.

## RODIA

**Astronavigationsdaten:** Tyrius System, Savareen-Sektor, Äußerer Rand

**Umlaufzeit:** 305 Tage pro Jahr/29 Stunden pro Tag

**Regierung:** Inta'sí'rin'na (Der Große Beschützer)

**Bevölkerung:** 1,3 Milliarden (93 % Rodianer, 7 % Andere)

**Amtssprache:** Rodianisch, Basic

**Gelände:** Dschungel, Ozeane, Sümpfe

**Wichtige Städte:** Iskaayuma, Equator City, Chekkoo Enclave, Matza, Samana Yusk

**Sehenswürdigkeiten/ bekannte Orte:** Waffentechnologie, exotische Tiere

**Wichtige Importprodukte:** Nahrungsmittel, Luxusgüter, Technologie

**Handelsrouten:** -

**Besonderheiten:** keine

**Hintergrund:** Rodia ist eine heiße, feuchte Welt, die von dichtem tropischem Dschungel sowie weitläufigen Städten bedeckt ist. Ein großer Teil des Planeten ist auch von weiten Ozeanen bedeckt und es gibt 2 Polarregionen in den extremen Breitengraden

Die Rodianer, die einheimische Spezies des Planeten, entwickelten sich aus auf Steinen lebenden Eidechsen. Um sich gegen ihre Fressfeinde schützen zu können, erlernten sie den Gebrauch von Werkzeugen und Waffen, was zu einer evolutionären Weiterentwicklung führte. Noch heute leben die Rodianer in ihrer bereits damals angelegten clanbasierten Gesellschaft. Die Rodianer entwickelten eine kriegerische, auf die Jagd basierende Kultur, in deren Folge sie die einheimische Tierwelt fast völlig ausrottete. Im Anschluss daran begannen sie, in Ermangelung jagdbarer Beute, gegeneinander Krieg zu führen und Jagd auf Angehörige anderer Clans zu machen. Dieses führte zu fast vollständigen Auslöschung der Rodianer und zur Zerstörung des Ökosystems Rodias.

Als die Galaktische Republik begann, Rodia zu erforschen, rief der Große Beschützer **Harido Kavila** das Volk dazu auf, sich nicht länger gegenseitig zu töten, und sicherte damit das Überleben der Spezies in letzter Minute. Er erkannte, dass es sinnvoll war, sich der Galaktischen Republik anzuschließen und fortan die Jagd auf Ziele jenseits Rodias zu verlegen. Im Zuge dieser neuen Entwicklung zogen zahlreiche Rodianer aus in die Galaxis, wo sie als Kopfgeldjäger neue Betätigungsfelder fanden.

Nachdem die Republik zum Imperium wurde, blieb den Rodianern ein Leben in der Sklaverei zu Diensten des Imperiums verschont, da das Imperium ebenso sehr auf die rodianischen Kopfgeldjäger und ihre Dienste angewiesen war. Unter der Führung von **Navik dem Roten** wurde Rodia zu



einem freien Handelshafen und einer starken Wirtschaftsmacht.

Navik sorgte sowohl für eine gute Beziehung zur Verbrecherorganisation Schwarze Sonne, wie auch zum Imperium.

Rodianer zählen zu den besten Waffenschmieden der Galaxis und ihre Waffen sind das wichtigste Exportgut des Planeten. Wenn sie selbst auf die Jagd gehen, bevorzugen sie große Kaliber und Waffen mit hoher Zerstörungskraft, da sie selbst ungern Risiken auf sich nehmen, nur um eine Beute zu fangen. Diese Vorsicht hat ihnen bei Nicht-Rodianern den Ruf einer feigen Spezies eingebracht. Zusammen mit der Tatsache, dass sie die Regeln einer Kopfgeldjagd nach ihren eigenen Bedürfnissen willkürlich ändern, führte dieses dazu, dass Rodianer generell als nicht vertrauenswürdig gelten. Dennoch sind sie in der Galaxis nicht nur als Kopfgeldjäger zu finden, sondern haben durchaus Einzug in alle Kreise gehalten.

Rodia selbst ist immer noch ein beliebtes Ziel für Jäger aller Art. Die vielen wildlebenden und gefährlichen Raubtierarten in den Sümpfen haben ein attraktives Freizeitangebot entstehen lassen. So gibt es einige Jagdcamps auf dem Planeten, die professionell organisierte Jagdausflüge in die Sümpfe veranstalten. Eines der bekanntesten ist das Camp des **Oonta** Clans. Viele zukünftigen Kopfgeldjäger haben dort ihre ersten Erfahrungen mit der Jagd gemacht und auch einige erfahrenere Jäger kommen immer wieder zu Besuch um ihre Fertigkeiten zu verbessern und neue Taktiken zu lernen. Das Camp des Clans befindet sich am Rand des Wessessa Sees, nicht weit entfernt von der Insel Anyettu.

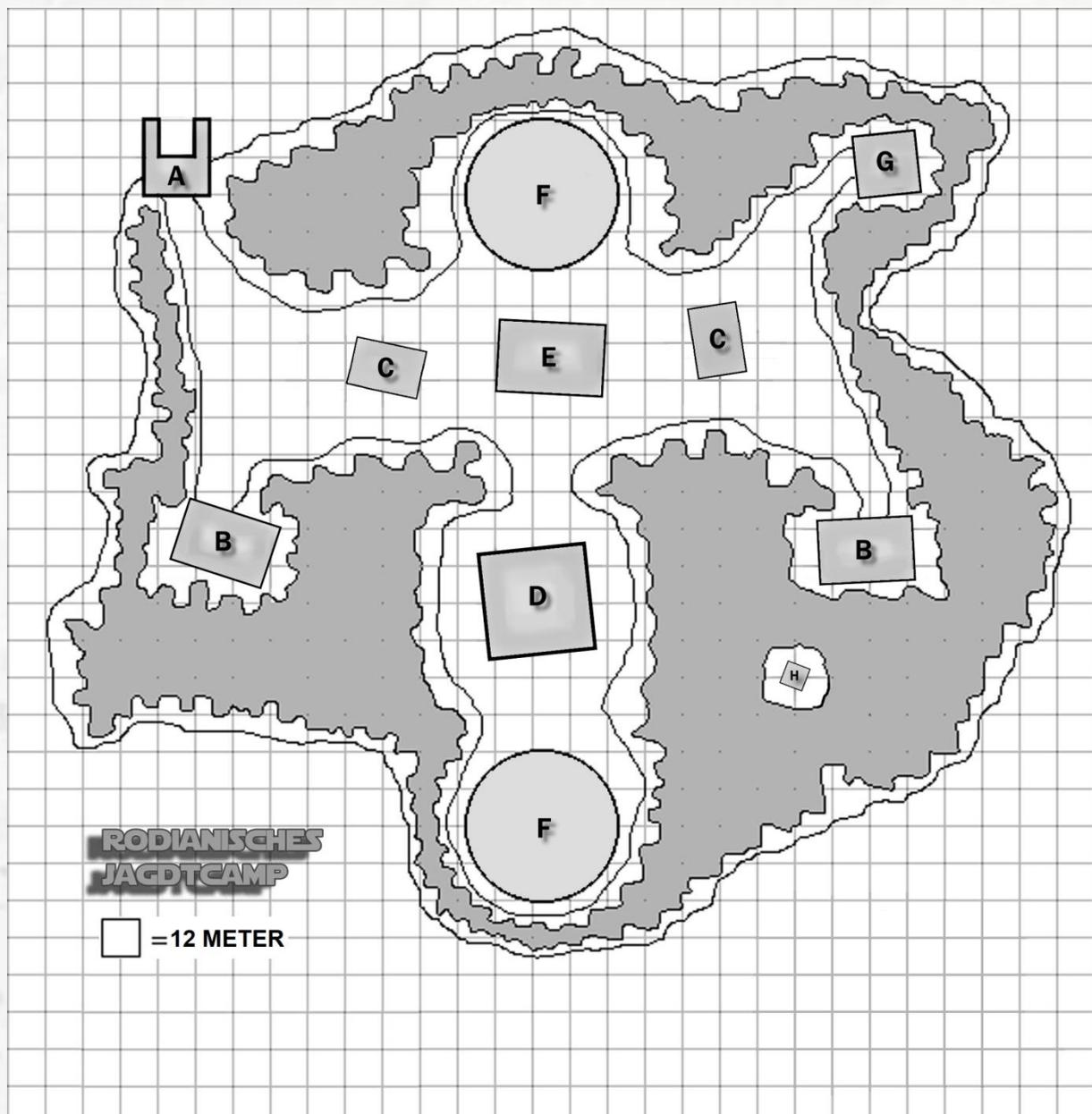
## ERKUNDUNG DES JAGDCAMPS

Entweder vor oder nach dem Empfang werden die SCs vermutlich das Camp erkunden. Sollte dies geschehen, kann auf die beigefügte Karte mit folgenden Beschreibungen der Örtlichkeiten verwiesen werden:

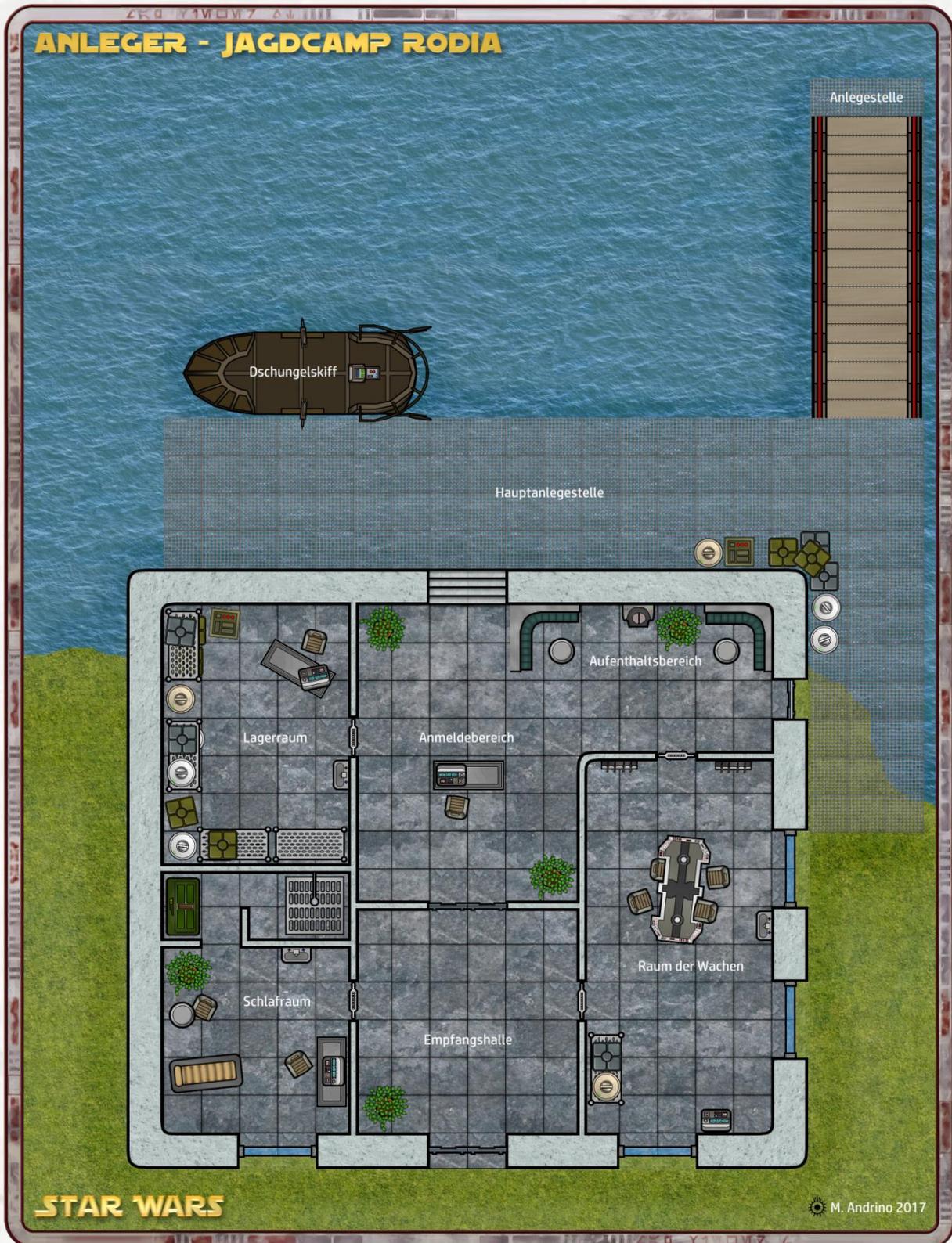
### ANLEGER - LOKATION A

Der Anleger besteht hauptsächlich aus einer breiten Andock-Plattform an seiner Vorderseite, die in den Sumpf hervorragt. Dies ist ein Anbau an ein kleines Gebäude, das ein Büro in der Mitte enthält, sowie eine Waffenkammer auf der Westseite und eine Komm-Station und einen Erfrischungsraum auf der Ostseite. Die Komm-Station bietet die Möglichkeit mit Schiffen im Orbit sowie naheliegenden Siedlungen zu kommunizieren, während in der Waffenkammer ein Dutzend Blaster, Blastergewehre und eine Kiste mit 6 Granaten enthält. Während die Vordertüren unverschlossen bleiben, sind die Komm-Station und die Waffenkammer stets verschlossen und es benötigt eine schwere Computertechnikprobe um hineinzugelangen. Gewürfelte Bedrohungen lösen einen Alarm aus, der Goova über den versuchten Einbruch informiert.

*Der Anleger ist der Ankunfts- und Abreiseterminal des Camps und zugleich die Verbindung zur Außenwelt. Hier gelangen die Gäste von oder zur Landestelle ihrer Raumfahrzeuge, welche von erfahrenen Jägern des Camps bewacht werden. Es scheint so, als wäre hier immer Personal anwesend.*



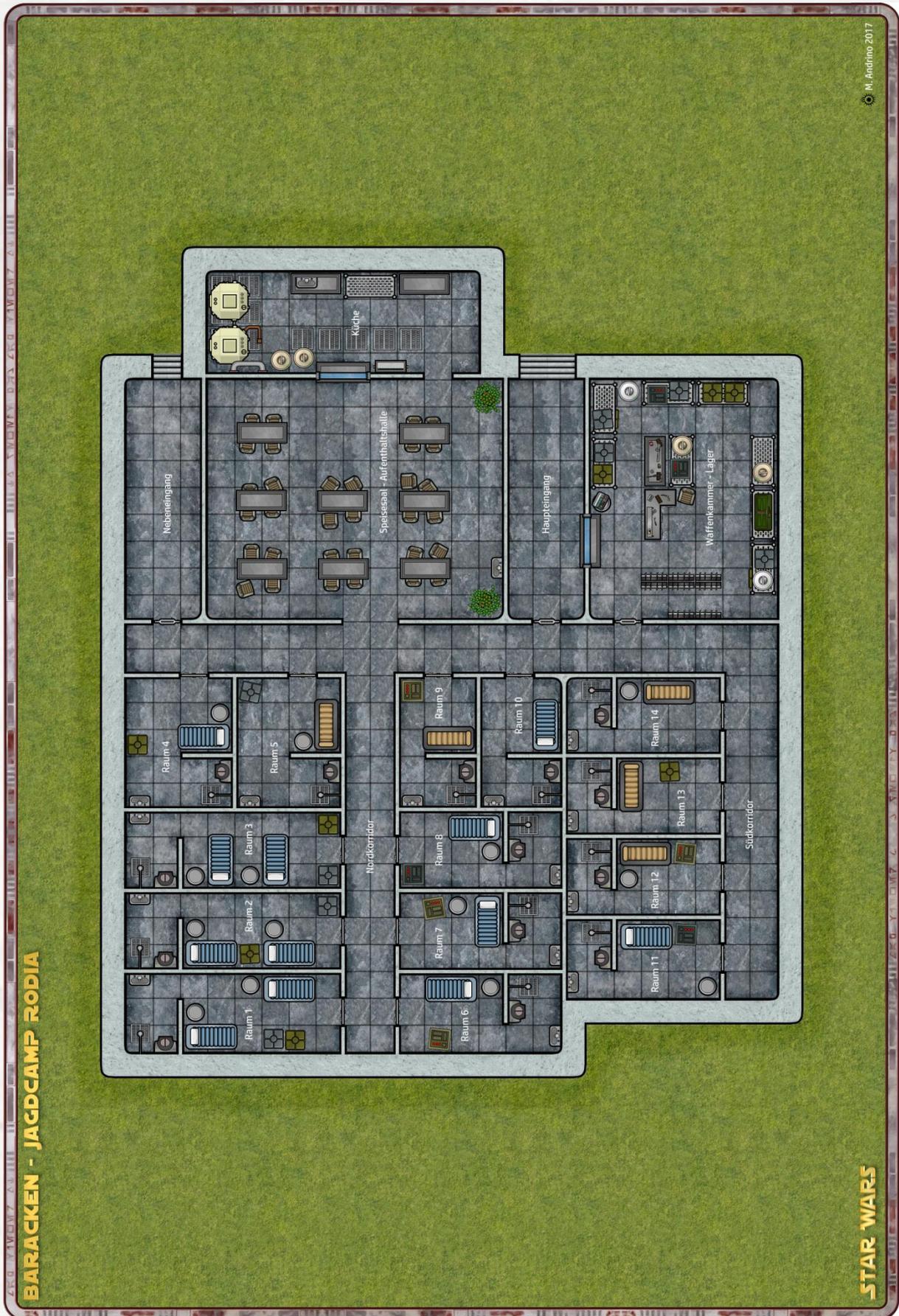
## JAGDCAMP RODIA - ANLEGER



### BARACKEN - LOKATION B

Es gibt Baracken für jedes von **Goova's** Kindern. **Plateena's** Anhänger sind in der westlichen Baracke untergebracht, **Moxo's** Leute operieren von den östlichen Baracken aus. Ansonsten sind die beiden Gebäude identisch und besitzen Zimmer für die jeweiligen Jäger sowie separate Erfrischungsräume. Die Zimmer selbst sind nicht abgeschlossen, doch die Eingangstüren sind mit einem sehr guten Sicherheitsschloss ausgerüstet und es erfordert eine schwere Computertechnikprobe sie zu knacken.

# JAGDCAMP RODIA - BARACKEN



M. Andring 2017

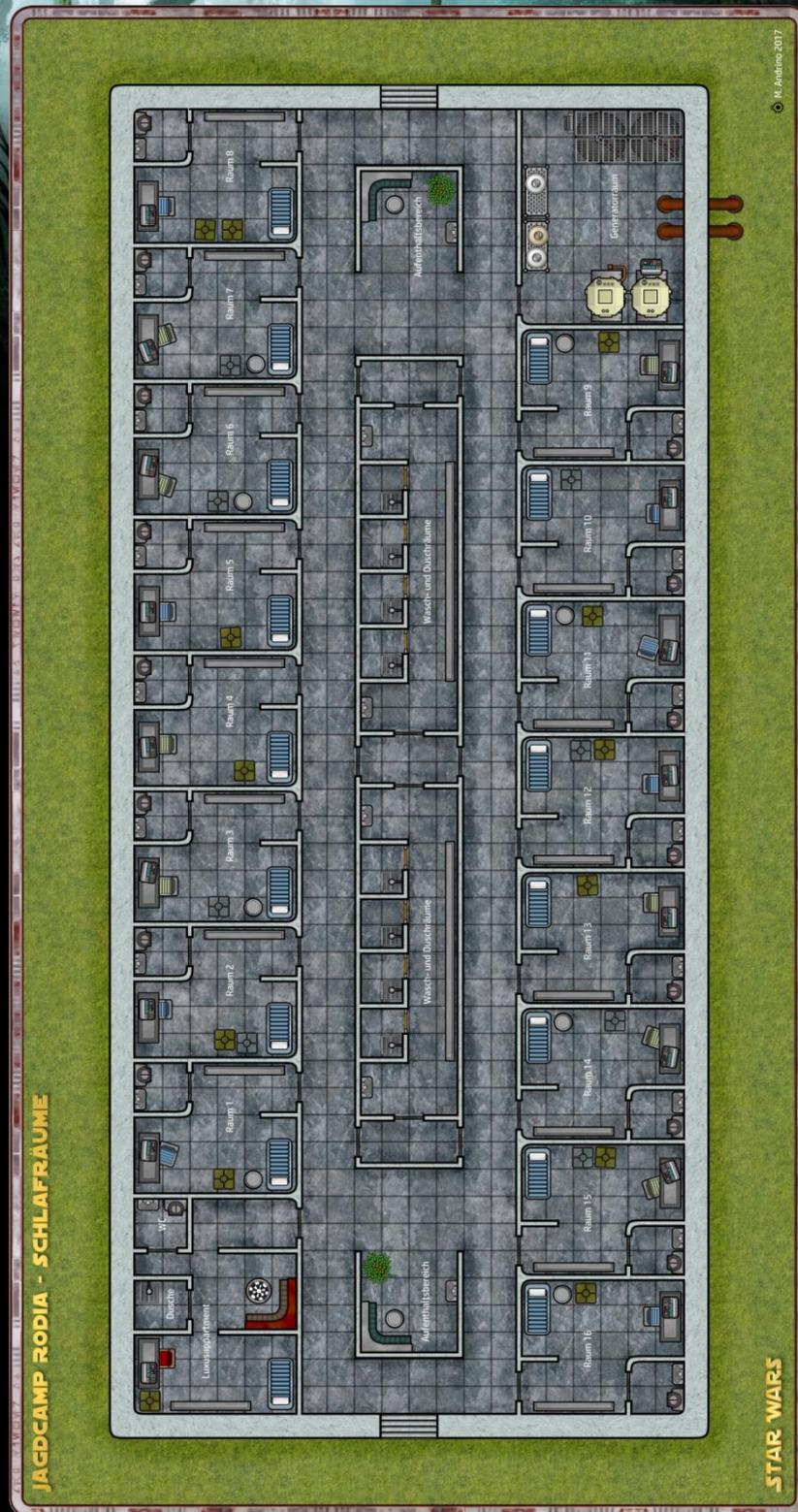
BARACKEN - JAGDCAMP RODIA

STAR WARS

## SCHLAFRÄUME - LOKATION C

Ihr gelangt zu einem fensterlosem Gebäude, dessen Konstruktion an einen imperialen Bunker erinnert. Die Außenwände laufen schräg zum Dach und Rohre verschiedenster Größe ragen aus der Wand und verschwinden im Boden. Wie alle anderen Gebäude ist es auf dem neuesten Stand und erweckt den Eindruck, dass es vor kurzem gebaut wurde. Ihr durchschreitet den Eingang und eine angenehme frische Luft weht euch ins Gesicht.

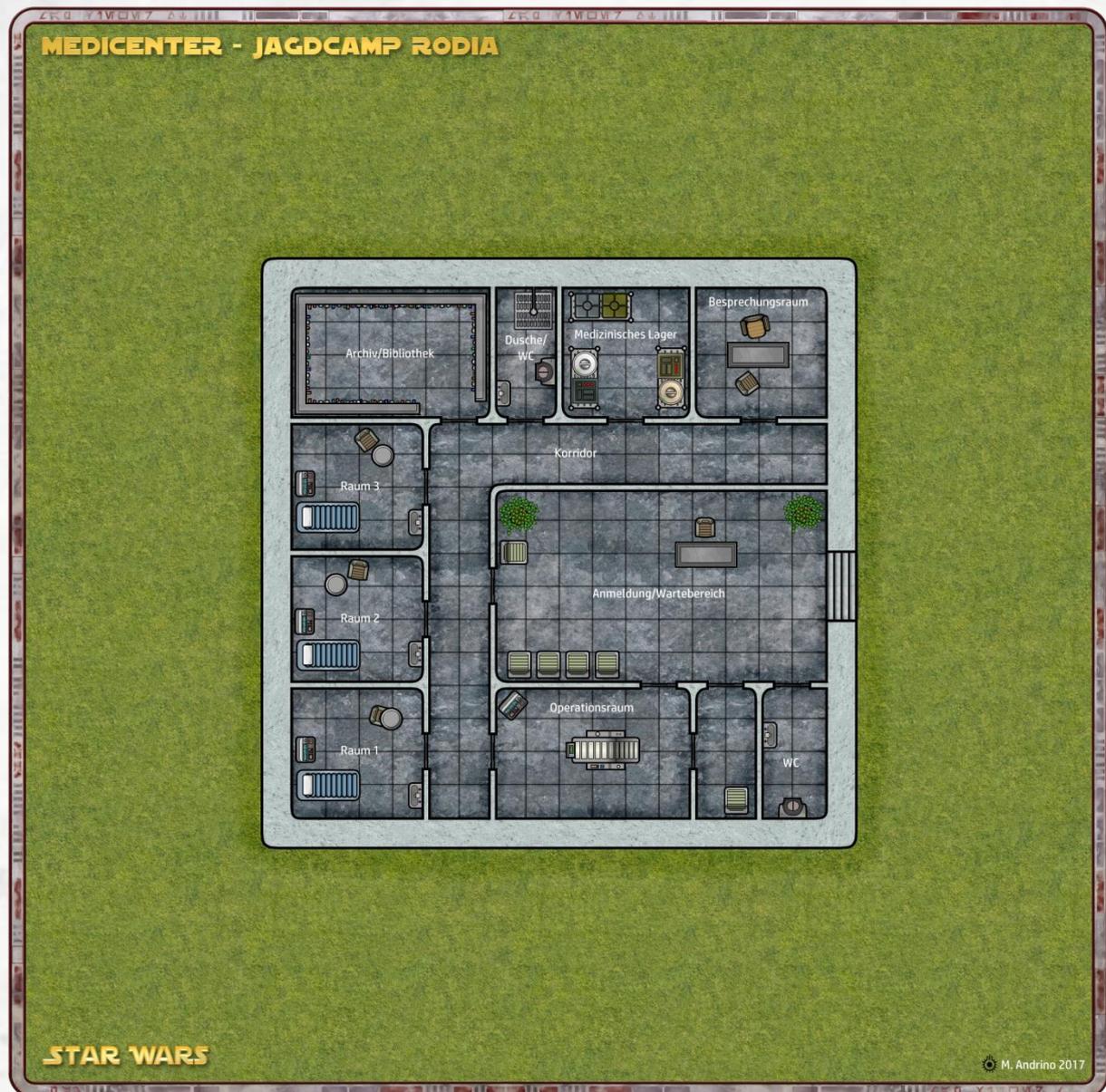
Die Besucher sind in zwei Gruppen von getrennten Schlafräumen nach Geschlechtern aufgeteilt; die Frauen sind näher bei **Plateena's** Baracken im Westen untergebracht, während die Männer im Osten in der Nähe von **Moxo** und seinen Rodianern untergebracht sind. Nochmal zur Erinnerung, die beiden Gebäude sind identisch; jeder Raum ist mit einem Bett, einem Schließfach und einem Tisch ausgestattet, sowie einem kleinen privaten Erfrischeraum. Die Vordertüren dieser Gebäude sind unverschlossen, während die Zimmertüren mit einem mittelmäßigen Schloss ausgestattet sind; die Gäste können sich auch einen Sicherheitscode geben lassen, falls sie es wünschen.



## KRANKENSTATION - LOKATION D

Von außen betrachtet lässt das Gebäude seine Wichtigkeit nicht erkennen. Ein zentral gelegenes Haus, das mit einer guten medizinischen Station und einem OP ausgestattet ist und in dringlichen Fällen eine Erste Hilfe dem Verletzten geben kann. Denn bei einer Jagd kann es auch schon mal zu unangenehmen Überraschungen kommen und Fehler werden teuer bezahlt. Rund um die Uhr ist ein Medidroide für die Belange der Gäste da.

Sollte irgendwer einen medizinischen Notfall erleiden, rühmt sich das Jagdcamp eine gut ausgerüstete Krankenstation zu haben. Es besitzt einen Warteraum, einen Operationsaal, Erholungszimmer, einen Lagerraum und ein Büro für den Arzt und das Personal. Neben der Funktion als Sanitätsdienst, liegt es im Ermessen des Spielleiters, ob die SCs die diesen Ort aufsuchen noch nützliche Dinge wie Notfall-Medikits, Stimpacks und vielleicht sogar eine Injektion finden, mit der sich andere überwältigen lassen. Außerdem gibt es dort einen 2-1B Medidroiden, der Medizinproben ablegen kann um Verletzungen zu heilen. (kein Profil)



STAR WARS

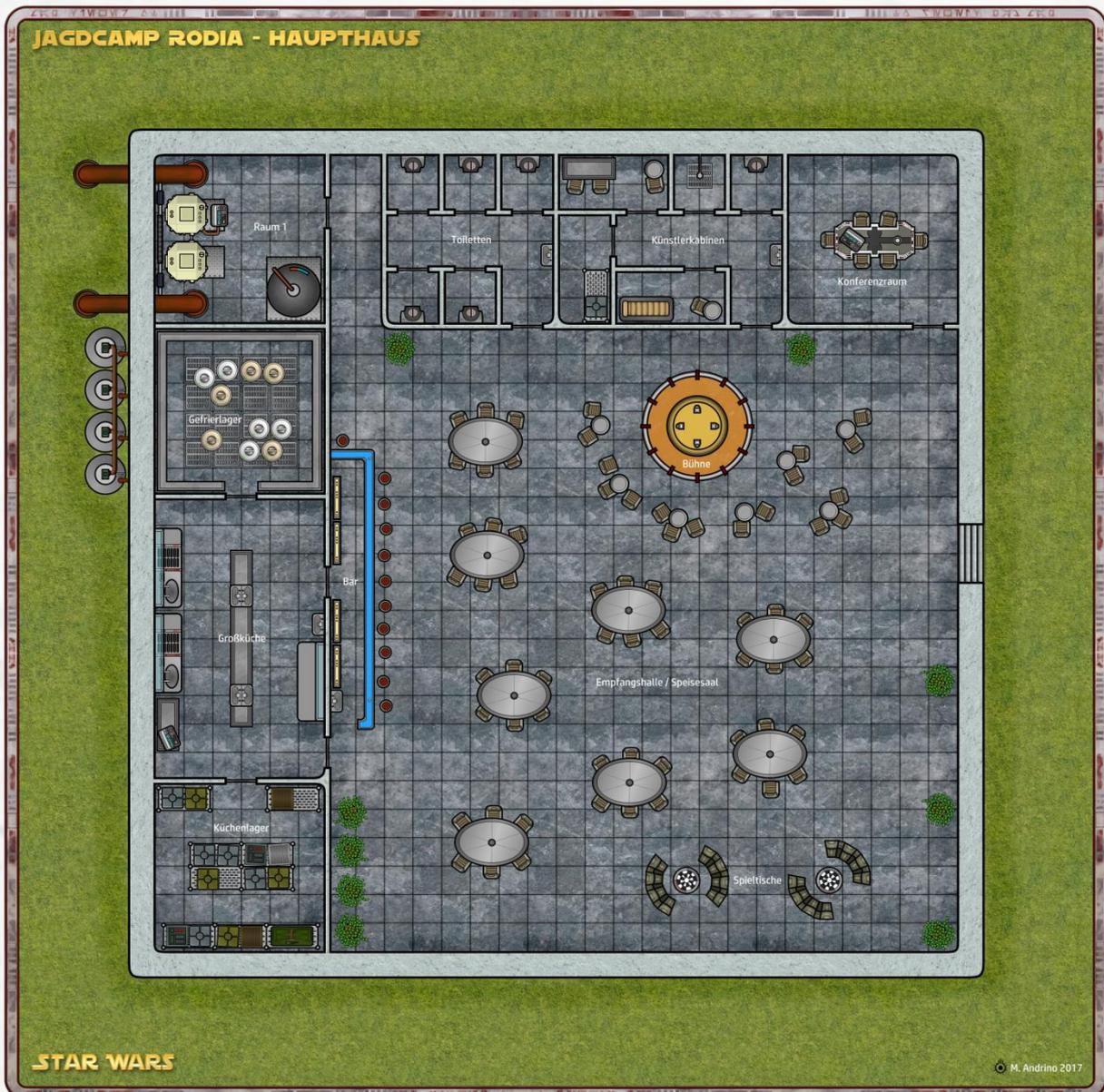
M. Andriano 2017

## HAUPTHAUS - LOKATION E

Wie oben beschrieben ist das Haupthaus der Mittelpunkt des Geschehens im Camp. Es ist aufgebaut wie die üblichen Cantinas überall in der Galaxis, mit einer langen Bar im Zentrum und verstreuten Tischen drum herum. Einzig die Lage der Bar wurde hier zu Gunsten einer besseren Sitzposition zur Bühne an die Wandseite verlagert, wo die Küche angrenzt. Ein Séparée bieten bessere Privatsphäre beim Essen, außerdem hat es eine gut ausgerüstete Küche, sowie eine Speisekammer hinter der Bar. Hinter der Bühne befinden sich die Räume der Künstler, welche hier auftreten können, wenn besondere Ereignisse oder Besuch anwesend sind. Ein Erfrischungsbereich mit mehreren Toiletten gibt den Gästen die Möglichkeit, dem natürlichen Bedürfnis nachzukommen. Der Saal ist großzügig aufgebaut und bietet den Gästen nicht nur eine angenehme Sitzmöglichkeit, sondern auch die Chance, ein wenig Glücksspiel an den Spieltischen zu betreiben. Die Einrichtung ist hochwertig und von hoher Qualität. Diese Einrichtung könnte ebenso in einem guten Stadtteil eines jedem Planeten wieder zu finden sein. Im hinteren Bereich des Gebäudes befindet sich ein Generatorraum, der das gesamte Haus mit genügend Strom versorgt und über mehrere Tage autark arbeiten kann.

Das zentral gelegene Gebäude ist vermutlich das Größte im ganzen Camp. Ihr erkennt schnell, dass hier der Ort für gemeinsame Feiern, Unterhaltung oder die Planung einer Jagd ist. Wie alle anderen Bauten ist es in einem sehr guten Zustand und scheint auf dem neuesten Stand der Technik zu sein.

## JAGDCAMP RODIA - HAUPTHAUS

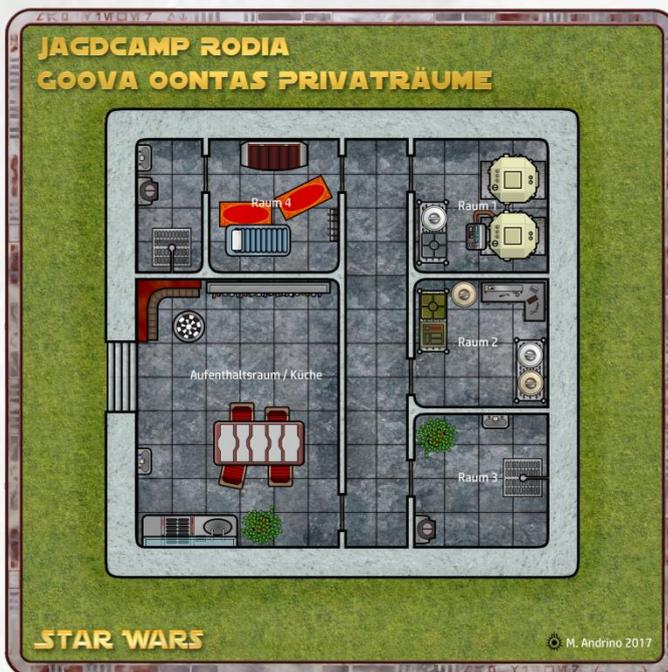


## LANDEPLATTFORM - LOKATION F

Schon von weitem konntet ihr die beiden Landeplattformen des Camps erkennen. Drei Betonsäulen lassen ein sicheres Landen zu und verhindern das Einsinken im weichen Untergrund. Eine Metalltreppe führt von oben nach unten hinunter und ist mit kleinen Lampen ausgeleuchtet. Dennoch ist eine Landung hier nicht erlaubt.

Auf dem Gelände befinden sich außerdem 2 Landeplattformen. Diese breiten, runden Flächen aus Dura-beton bieten einen stabilen Untergrund für Schiffe und schützen sie vor dem Versinken im sumpfigen Untergrund. Beachte, dass es den Schiffen normalerweise nicht erlaubt ist dort stehen zu bleiben; vielmehr werden sie aufgefordert weiter vom Camp entfernt zu landen, wo die Besucher von einem Team von Rodianischen Jägern begrüßt und mit einem Skiff zum Camp transportiert werden.

## GOOVA OONTA'S PRIVATQUARTIERE - LOKATION G



Das am äußeren Rand liegende Gebäude ist im Verhältnis zu den anderen klein, aber nicht weniger modern. Eine Sicherheitstür verhindert den unbefugten Eintritt, während eine Sicherheitskamera alle Bewegungen aufzeichnet. Dies scheint die Unterkunft von Goova Oonta zu sein. Der Besitzerin dieses Camps und eure Gastgeberin. Bei ihr eingeladen zu sein zeugt von einer persönlichen Anerkennung. Ob jemand Zuhause ist?

Goova Oonta hat eigene Privatquartiere; sie sind einfach aber komfortabel. Sie enthalten eine Kochnische mit einem Tisch und Stühlen, nicht zu vergessen Ausrüstung zum Zubereiten von Mahlzeiten und einen Erfrischungsraum.

## SCHUPPEN - LOKATION H

Ihr bewegt euch durch das dichte Unterholz. Im Hintergrund könnt ihr die Geräusche des Dschungels hören und erhaltet einen Blick auf ein Gebäude, welches alt und verwittert aussieht. Nicht so gut erhalten aber dennoch funktionsfähig. Eine ältere Bauvariante eines imperialen Bunkers. Flach und mit schräg zulaufenden Wänden zum Dach hin. Niemand ist hier, doch könnt ihr die System-Konsole an der Innenseite des Gebäudes blinken sehen. Ein seltsamer Ort für ein Haus so abseits aller anderen.

Der Schuppen in dem die empfindungsfähigen Gefangenen untergebracht sind ist im Dschungel etwas außerhalb vom Camp versteckt. Die betäubten Gefangenen werden im geheimen hierher gebracht, da Moxo die Tatsache, dass er spezielle Beute für bestimmte Kunden arrangiert hat, Plateena nicht verraten hat. Zwei von Moxo's wachen sind hier durchgehend stationiert, die ihren Posten nur zum Schichtwechsel verlassen. Zu jedem Zeitpunkt sind hier ein bis drei Gefangene eingesperrt; einige Vorschläge wer das sein kann wurden bereits oben erwähnt.

Auf der Karte nicht eingezeichnet sind die Landeplattformen für die Schiffe der Gäste. Jede von ihnen ist eine breite Durastahl Plattform, die sich auf dicken Pfeilern aus dem Sumpf erheben. Die Plattformen haben einen Durchmesser von 30 Metern und wie oben erwähnt ist ein halbes Dutzend Rodianer für die Bewachung der Schiffe zuständig.

Einer steht bei Goll's Soro Suub Luxury 3000, ein weiterer bei dem Barloz-Klasse Frachter der Ubeser und ein dritter bei dem Ghtroc 720-Frachter der Mimana Ree und Tesserak nach Rodia gebracht hat.

## SCHIFFE DER GÄSTE

### GHTRC-720-FRACHTER

Der 720er ist ein Leichter Frachter von Ghtroc Industries und wird oft von Schmugglern genutzt. Er wurde als Konkurrent des YT-1300-Frachters der Corellianischen Ingenieursgesellschaft entwickelt, erzielt aber nicht den gewünschten Erfolg. Die **Brentaal Princess** von **Platt Okeefe** ist ein solches Schiff.

#### BESCHREIBUNG

Der Ghtroc-720-Frachter ist ein beliebtes Modell im Schatten des erfolgreicherer YT-1300-Frachters. Er zählt zu den bezahlbaren, benutzerfreundlichen und leicht zu handhabenden leichten Frachtern. Die meisten Piloten in der Galaxis fliegen das eine oder andere Mal in ihrem Leben einen solchen Frachter. Der Schildgenerator bietet den wohl größten Vorteil des 720ers, verglichen mit dem YT-1300 Frachter ist er zudem manövrierfähiger und sein Frachtraum um ein Drittel größer. Ein weiterer Vorteil besteht darin, dass sämtliche Ersatzteile für dieses Modell beinahe überall erhältlich sind.

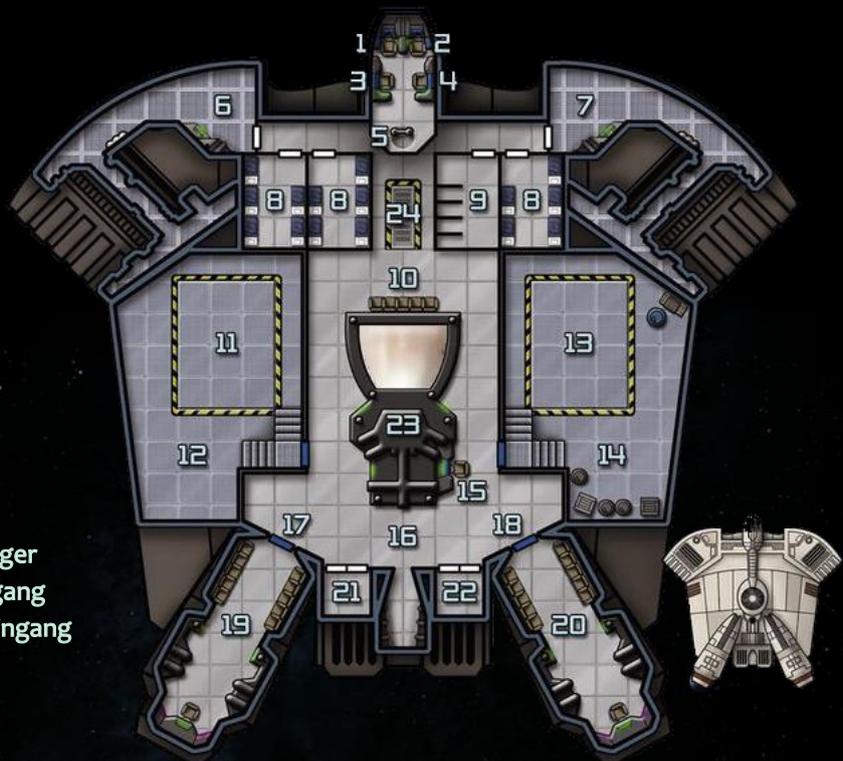
Auf der anderen Seite ist der 720er deutlich langsamer. Obwohl er standardmäßig mit einer Doppellaserkanone ausgestattet ist, ist diese auf den Beschuss nach vorne hin beschränkt und daher nicht so vorteilhaft anzuwenden wie die des YT-1300, da sie fest montiert ist. Ein großer Nachteil findet sich auch in der Position der Triebwerke und des Hyperraumantriebs, die im ersten Fall vorne und im zweiten hinten zu finden sind, anstatt zentral. Dies führt zu Verzögerungen bei Reparaturarbeiten und ist besonders in Kampfsituationen nachteilhaft.

Der 720-Frachter wurde nach dem Vorbild des 580-Frachters desselben Herstellers angefertigt. Das Cockpit wurde zentral angelegt, anders als im Falle der corellianischen Konkurrenzmodelle, bei denen es seitlich sitzt. Die Aufenthaltsräume, Rettungskapseln und Frachträume befinden sich um das Zentrum des Schiffes herum.

### GHTRC-720-FRACHTER

Ein Deckplan des Schiffes mit seiner entsprechenden Aufteilung:

- 1 Pilot
- 2 Copilot
- 3 Systemüberwachung
- 4 Waffenstation
- 5 Leiter
- 6 Backbord Maschinenraum
- 7 Steuerbord Maschinenraum
- 8 Mannschafts-Quartiere
- 9 Erfrischer
- 10 Backbord-Lounge
- 11 Backbord-Lastenaufzug
- 12 Backbord-Laderaum
- 13 Steuerbord-Lastenaufzug
- 14 Steuerbord-Laderaum
- 15 Maschinen-Station
- 16 Reparaturstation/Maschinenlager
- 17 Backbord-Rettungskapsel-Eingang
- 18 Steuerbord- Rettungskapsel-Eingang
- 19 Backbord-Rettungskapsel
- 20 Steuerbord-Rettungskapsel
- 21 Lagerraum #1
- 22 Lagerraum #2
- 23 Reaktorkern
- 24 Ausgangsrampe/Luftschleuse



1 Feld = 1,5 Meter

## GESCHICHTE

Der Frachter wurde von Ghtroc Industries produziert, um es mit dem YT-1300-Frachter der Konkurrenz, der Corellianische Ingenieursgesellschaft, aufnehmen zu können. Er erzielte jedoch nicht den gewünschten Erfolg und konnte es mit der Popularität des YT-1300 nicht aufnehmen, sodass er in den Kernwelten und im Inneren Rand nur wenig Bekanntheit erlangte. In den Gebieten des Äußeren Randes konnte er Fuß fassen, doch auch dort blieb der YT-1300 führend im Geschäft.

Trotz dieser Niederlage empfanden viele Schmuggler und erfahrene Piloten den 720er als gleichwertig, oft sogar besser, und nutzten ihn mit Vorliebe. Vorwiegend fand er Verwendung, um aus den Welten des Äußeren Randes Transportgüter in die vielen Kolonien zu schaffen. Auch nachdem die Herstellungsfirma aus dem Geschäft ausstieg, wurden noch viele Tausend Modelle des 720ers genutzt, selbst zur Zeit der Neuen Republik fand man sie. Ein bekanntes Exemplar in dieser Ära war die **Ludrian Star**, die sich bereits lange Zeit im Besitz des Twi'lek **Tru'eb Cholakk** befand und noch immer von ihm genutzt wurde, obgleich er auf neuere Modelle hätte zurückgreifen können.

4	3	-2	VERT.: BUG/BACKB./STEUERB./HECK	PANZERUNG
SILHOUETTE	GESCHWINDIG.	WENDIGKEIT	1 - - 1	5
			HÜLLENSCHADEN	SYSTEMBELAST.
			28	15

Werte:

**Schiffstyp/Modell:** Ghtroc 720 Leichter Frachter

**Hersteller:** Ghtroc Ingenieursgesellschaft

**Hyperraumantrieb:** Primär: Primäre Klasse 2,  
Sekundär: Klasse 15

**Navigationscomputer:** ja

**Sensoreichweite:** mittlere

**Schiffsbesatzung:** 1 Pilot und 1 Co-Pilot

**Ladefähigkeit:** 200

**Passagierkapazität:** 10 Passagiere

**Autonomie:** zwei Monate

**Preis/Seltenheit:** 112.000 Credits (R)/8

**Ausrüstungspunkte:** 4

**Waffen:** Oben; Leichter Zwillings-Laserkanonen-Geschützturm (Feuerwinkel: alle; Schaden 5; Kritisch: ; Reichweite: kürzeste; Gekoppelt 1)



## BARLOZ-FRACHTER

Der Frachter der Barloz-Klasse ist ein von der Corellianischen Ingenieursgesellschaft produziertes Transportschiff, welches zur Zeit der Klonkriege und des Galaktischen Bürgerkriegs verwendet wurde.

## BESCHREIBUNG

Rund drei Jahrzehnte bevor die Corellianische Ingenieursgesellschaft die Produktion ihrer YT-Serie begann, brachten sie den Frachter der Barloz-Klasse heraus, welcher zur Zeit der Galaktischen Republik eine ähnliche Begeisterung entfachte wie der YT-1300-Frachter im Galaktischen Bürgerkrieg. Tatsächlich verfügt der Barloz-Klasse Frachter schon über zahlreiche Funktionen, die die Konstrukteure bei der Einführung des YT-1300 als „Innovationen“ vorstellten.

Der Barloz-Klasse Frachter besitzt bei einer Länge von 41 Metern und einer Höhe von 20 Metern ein maximales Ladevolumen von 85 metrischen Tonnen. Spediteure und Schmuggler schätzten die Größe und die Zuverlässigkeit des Frachters, obwohl insbesondere der Gruppe der Schmuggler die Tatsache missfällt, dass das Raumschiff in der Standardausführung lediglich mit einer einzelnen Laserkanone als Primärwaffe an der Frontseite ausgestattet ist und sonst über keinerlei Verteidigung verfügt. Zur Zeit seiner Einführung, als die

Raumrouten relativ sicher waren, war diese Bewaffnung mit ihrer adäquaten Durchschlagskraft angemessen, doch in den tumultartigen Zuständen des Galaktischen Bürgerkriegs ist der Barloz-Klasse Frachter eine leichte Beute für Piraten. Dazu kommt, dass der Barloz-Klasse Frachter sehr schwer zu manövrieren ist, weswegen bei einem Angriff häufig ein schneller Rückzug die erste Option darstellt. Mit seiner gepanzerten Außenhülle kann das Schiff einiges einstecken. Angetrieben wird der Frachter von einem NovaQuad-D Antriebssystem, das den Vorläufer zu den späteren Motoren der YT-Serie darstellt. Wie auch seine Nachfolger besitzt das Schiff Möglichkeiten zur leichten Modifizierung, von denen auch rege Gebrauch gemacht wird. Der Innenraum des Frachters ist zweckmäßig eingerichtet. Die Konstrukteure verzichteten aber auf jeglichen Komfort, was insbesondere lange Raumfahrten zu einer ungemütlichen Angelegenheit werden lässt.

## BARLOZ-FRACHTER

Ein Deckplan des Schiffes mit seiner entsprechenden Aufteilung:

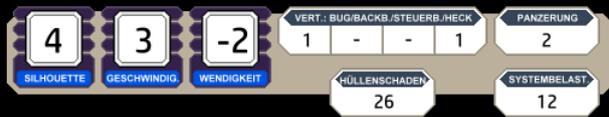
- 1 Cockpit
  - 1a Pilot
  - 1b Copilot
  - 1c Sensor/Kommunikation
  - 1d Schild-/Waffen- Station
  - 2 Schiffs-Computer
  - 3 Lebenserhaltung
  - 4 Galerie
  - 5 Erfrischer
  - 6 Passagier-Kabine
  - 7 Erster Mat-Kabine
  - 8 Kapitäns-Kabine
  - 9 Gemeinschaftsraum
  - 10 Einstiegsrampe
  - 11 Maschinenlager/Werkstatt
  - 12 Ladebucht
  - 13 Frachtaufzug
  - 14 Rettungskapseln
  - 15 Fracht-Laderampe
  - 16 Technischer Abschnitt
  - 17 Leiter zum Geschützturm
- 1 Feld = 3 Meter



## GESCHICHTE

Zur Zeit der Galaktischen Republik erfreute sich der Barloz-Klasse Frachter großer Beliebtheit. Während der Klonkriege wurde das Schiff von neutralen Parteien häufig in Kanonenboote umgebaut, wobei der Laderaum für bessere Antriebe und Schildgeneratoren genutzt wurde. Außerdem wurden zusätzliche Waffensysteme an der Unter- und Oberseite des Schiffes montiert. In späteren Jahren geriet der Barloz-Klasse Frachter jedoch durch das offensive Marketing der ebenfalls von der Corellianischen Ingenieursgesellschaft entwickelten YT-Serie ins Hintertreffen. Trotz dieser Verdrängung durch die steigende Beliebtheit und den guten Verkäufen der YT-Frachter hielt sich die Barloz-Klasse bis weit in die Zeit des Galaktischen Bürgerkriegs. Der geringe Preis gebrauchter Raumschiffe ermöglichte einer ganzen Generation von Händlern, Entdeckern und Schmugglern, die Galaxis zu bereisen und das zu einer Zeit, als dies überwiegend wohlhabenden Raumfahrern möglich war - oder hoch verschuldeten.

Einige Frachter gelangten auch in den Besitz von Verbrecherbanden wie der **Bargleg-Swoopbande**, die o NSY auf dem Planeten **Drunost** von dem ehemaligen Sturmtruppler **Daric LaRone** und dessen Freunden angegriffen wurde. Dabei wurde deren Barloz-Klasse Frachter schwer beschädigt und von dem auf **Drunost** ansässigen Unternehmen Consolidated Shipping für eine Untersuchung konfisziert.



Werte:

**Schiffstyp/Modell:** Barloz Leichter Frachter

**Hersteller:** Corellianische Ingenieursgesellschaft

**Hyperraumantrieb:** Primär: Klasse 2, Sekundär: Klasse 12

**Navigationscomputer:** ja

**Sensoreichweite:** kurze

**Schiffsbesatzung:** 1 Pilot und 1 Co-Pilot/Navigator

**Ladefähigkeit:** 170

**Passagierkapazität:** 4 Passagiere

**Autonomie:** zwei Monate

**Preis/Seltenheit:** 70.000 Credits (R)/5

**Ausrüstungspunkte:** 4

**Waffen:** Oben; Leichter Laserkanonen-Geschützturm (Feuerwinkel: vorne; Schaden 5; Kritisch: ; Reichweite: kürzeste)



### LUXURY-3000-YACHT

Die Luxus Yacht 3000 ist eine bei der oberen Bevölkerungsschicht der Galaxis sehr beliebte Luxusyacht, hergestellt von dem Unternehmen SoroSuub, welches damit hohe Gewinne einfährt. Da die Yacht vor allem als Statussymbol der Reichen dient, kann sie zwar mit kostspieligen Extras, wie etwa luxuriösen Kabinen und einem Beobachtungsdeck aufwarten - eine Bewaffnung sucht man aber meist vergebens. **Mara Jade** (später), **Lando Calrissian** und **K'Armyr Viraxo** besitzen je ein Schiff dieser Bauart. Die Luxus Yacht 3000 kann 70 MGLT schnell im Weltall fliegen.



Werte:

**Schiffstyp/Modell:** Luxury 3000 Yacht

**Hersteller:** SoroSuub-Gesellschaft

**Hyperraumantrieb:** Primär: Klasse 2, Sekundär: Klasse 14

**Navigationscomputer:** ja

**Sensoreichweite:** kurze

**Schiffsbesatzung:** 1 Pilot und 1 Co-Pilot/Ingenieur

**Ladefähigkeit:** 100

**Passagierkapazität:** 10 Passagiere

**Autonomie:** ein Monat

**Preis/Seltenheit:** 120.000 Credits (R)/6

**Ausrüstungspunkte:** 4

**Waffen:** keine



# CHARAKTERE

## DIE GÄSTE

### LEUTNANT HERKIN "RENN DER CORELLIANER" [RIVALE]

Renn der Corellianer ist der Deckname den Leutnant Herkin benutzt. Er behauptet ein Draufgänger-Pilot zu sein, der zufällig in der Gegend war; in Wirklichkeit hat er Seng Windrunner – zusammen mit anderen Gefangenen – als Opfer für seine Jagd zu Moxo geliefert. Herkin/Renn ist ein Profi und wird die Wahrheit nicht verraten, es sei denn, er wird hinters Licht geführt.



Rasse: Mensch (m)

Fertigkeiten: Disziplin (●●), Wachsamkeit (●●), Leichte Fernkampfwaffen (●●◆).

Talente: Starsinn, Beflügelte Worte, Entwaffnendes Lächeln

Sonderfähigkeiten: Hitzebeständig

Ausrüstung: Uniform, Komlink

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

**LT. RENN HERKIN**  
IMPERIALER OFFIZIER

Fertigkeiten: Disziplin (●●), Wachsamkeit (●●), Leichte Fernkampfwaffe (●●◆).  
Talente: Starsinn, Beflügelte Worte, Entwaffnendes Lächeln  
Sonderfähigkeiten: keine  
Ausrüstung: Uniform, Handkomlink  
Waffen: Blasterpistole (●●◆) (Fernkampfwaffe [Leicht]; Schaden 5; Kritisch ●●●●; Reichweite [Mittel]; Betäubungs-Einstellung)

### MIMANA REE [RIVALE]

Mimana Ree ist ein Twi'lek der für Hunvar den Hutten auf Ryloth arbeitet und ist an künftigen Geschäften mit den Rodianern vom Clan Oonta interessiert. Er weiß nicht viel darüber was im Jagdcamp vor sich geht. Aber er weiß sehr gut über die Hutten und die kürzliche Entwicklung auf seinem Heimatplaneten Bescheid, so dass er für die SCs ein Dorn im Auge sein könnte. Mimana kann Straßenwissen-Proben ablegen um sich an wichtige Informationen über SCs zu erinnern. Die Schwierigkeit dafür wird vom Spielleiter festgelegt. Sollte er sich an Dinge erinnern können, die der Tarnung der SCs widerspricht, würde das die Sache sehr viel interessanter machen.

**MIMANA REE**  
RIVALE

Werte:  
Rasse: Twi'lek (m)  
Fertigkeiten: Charme (●●), Coolness (●●), Disziplin (●●◆), Einschüchterung (●●), Infiltration (●◆), Wissen (Straßenwissen) (●●◆), Täuschung (●●), Medizin (●◆), Verhandeln (●●), Wachsamkeit (●●), Wahrnehmung (●●), Leichte Fernkampfwaffen (●●), Wissen (alle restlichen) (●◆).  
Talente: Starsinn, Beflügelte Worte, Entwaffnendes Lächeln  
Sonderfähigkeiten: Hitzebeständig  
Ausrüstung: Uniform, Komlink  
Waffen: Blasterpistole (●●) (Fernkampfwaffe [Leicht]; Schaden 5; Kritisch ●●●●; Reichweite [Mittel]; Betäubungs-Einstellung).

## LOREN GOLL [RIVALE]

Loren – Talem’s Frau – ist zu Tränen gelangweilt hier zu sein. Sie hat Talem vor Jahren geheiratet, als sie Stabilität und Komfort in ihrem Leben gesucht hat, doch diese Entscheidung hat sie schon lange bereut. Trotzdem ist sie nicht bereit das was sie hat für etwas Ungewisses aufzugeben. Sie ist an kleinen Flirtereien zu Ablenkung interessiert und kann zu einer nützlichen Informationsquelle werden wenn einer der SCs sie davon überzeugen kann ihnen zu sagen was sie weiß. Sollte das passieren, teilt sie alle Informationen, die Talem besitzt.



Werte:

Rasse: Mensch (w)

Fertigkeiten: Charme (●●●●), Coolness (●●●●), Medizin (●●●), Heimlichkeit (●●●), Infiltration (●●●●), Straßenwissen (●●●●), Täuschung (●●●●), Verhandeln (●●●●), Leichte Fernkampfaffen (●●●), Wissen (Allgemeinbildung) (●●●), Wissen (Altes Wissen) (●●●), Wissen (Äußerer Rand) (●●●), Wissen (Kernwelten) (●●●), Wissen (Unterwelt) (●●●), Wissen (Xenologie) (●●●).

Talente: Entwaffnendes Lächeln

Sonderfähigkeiten: keine

Ausrüstung: Stilvolle und doch sportliche Kleidung, Handkomlink, Datapad.

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

**LOREN GOLL**  
REICHE KERNWELPLERIN

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

Absorption 1, Wunden 12, Erschöpfung 12, Verteidigung -

Fertigkeiten: Charme (●●●●), Coolness (●●●●), Medizin (●●●), Heimlichkeit (●●●), Infiltration (●●●●), Wissen (Straßenwissen) (●●●●), Täuschung (●●●●), Verhandeln (●●●●), Leichte Fernkampfaffen (●●●), Wissen (Allgemeinbildung) (●●●), Wissen (Altes Wissen) (●●●), Wissen (Äußerer Rand) (●●●), Wissen (Kernwelten) (●●●), Wissen (Unterwelt) (●●●), Wissen (Xenologie) (●●●).

Talente: Entwaffnendes Lächeln  
Sonderfähigkeiten: keine  
Ausrüstung: Stilvolle und doch sportliche Kleidung, Handkomlink, Datapad  
Waffen: Blasterpistole (●●●) (Fernkampfaffen [Leicht]; Schaden 6; Kritisch ●●●●; Reichweite [Mittel]; Betäubungs-Einstellung)

## TALEM GOLL [RIVALE]

Talem Goll ist ein Mensch aus den Kernwelten, der den Nervenkitzel sucht. Er ist der Meinung im Jagdcamp zu bleiben sei zu primitiv und ist selbst von seinen theatralischen Beschreibungen der Jagderfahrungen begeistert. Dieser Angeber erzählt schnell, dass er einen Kraytdrachen auf Tatooine und Rancoren auf Felucia gejagt hat, doch das ist gelogen; das hat er bisher nur in Computersimulationen gemacht (obwohl diese verdammt realistisch sind). Talem hat Gerüchte gehört, dass Renn (Leutnant Herkin) eine Speziallieferung dabei hatte und diese hinter das Haupthaus in Richtung Moxo's Barracken gebracht wurde.

**TALEM GOLL**  
REICHER KERNWELPLER

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

Absorption 2, Wunden 13, Erschöpfung 12, Verteidigung -

Fertigkeiten: Charme (●●●●), Coolness (●●●●), Heimlichkeit (●●●), Straßenwissen (●●●), Täuschung (●●●), Verhandeln (●●●), Wachsamkeit (●), Wahrnehmung (●), Handgemenge (●●●), Leichte Fernkampfaffen (●●●), Schwere Fernkampfaffen (●●●), Allgemeinbildung (●), Altes Wissen (●), Äußerer Rand (●), Kernwelten (●), Unterwelt (●), Xenologie (●).

Talente: Plausible Ausreden, Verletzende Worte  
Sonderfähigkeiten: keine  
Ausrüstung: Handkomlink  
Waffen: Blastergewehr (●●●) (Fernkampfaffen [Schwer]; Schaden 9; Kritisch ●●●●; Reichweite [Groß]; Betäubungs-Einstellung), Blasterpistole (●●●) (Fernkampfaffen [Leicht]; Schaden 6; Kritisch ●●●●; Reichweite [Mittel]; Betäubungs-Einstellung).



Werte:

Rasse: Mensch (m)

Fertigkeiten: Charme (●●●●), Coolness (●●●●), Heimlichkeit (●●●), Straßenwissen (●●●), Täuschung (●●●), Verhandeln (●●●), Wachsamkeit (●), Wahrnehmung (●●●), Handgemenge (●●●), Nahkampfaffen (●●●), Leichte Fernkampfaffen (●●●), Schwere Fernkampfaffen (●●●), Wissen (Allgemeinbildung) (●), Wissen (Altes Wissen) (●), Wissen (Äußerer Rand) (●), Wissen (Kernwelten) (●), Wissen (Unterwelt) (●), Wissen (Xenologie) (●).

Talente: Plausible Ausreden, Verletzende Worte

Sonderfähigkeiten: keine

**Ausrüstung:** Handkomlink

**Waffe:** Blasterpistole (●●●) (Leichte Fernkampfaffen; Schaden 6; Kritisch ●●●; Reichweite: Mittlere, Betäubungsmodus), Blastergewehr (●●●) (Schwere Fernkampfaffen; Schaden 9; Kritisch ●●●; Reichweite: Große, Betäubungsmodus)

### DIE UBESER [RIVALE]

Auch eine Gruppe **Ubese**, die jedoch stets untereinander bleiben, ist anwesend. Es ist schwer mit ihnen ins Gespräch zu kommen, doch sie wissen sowieso nichts. Sie können sich jedoch als nützlich erweisen, sollte es einem SC gelingen, einen der unverwechselbaren Anzüge und einen Helm zu stehlen und ihn als Tarnung für Taten zu benutzen, die unerwünschte Aufmerksamkeit erregen würden.



Werte:

**Rasse:** Ubese

**Fertigkeiten:** Athletik (●●), Coolness (●), Heimlichkeit (●●●), Medizin (●●), Wachsamkeit (●●), Wissen (Straßenwissen) (●●), Überleben (●●), Widerstandskraft (●●), Handgemenge (●●), Nahkampfaffen (●●), Leichte Fernkampfaffen (●●●), Schwere Fernkampfaffen (●●●).

**Talente:** Defensiver Kampfstil

**Sonderfähigkeiten:** keine

**Ausrüstung:** Faserrüstung

**Waffe:** Leichte Blasterkarabiner (●●●) (Schwere Fernkampfaffen; Schaden 9; Kritisch ●●●; Reichweite: Mittlere, Betäubungsmodus), Vibromesser (●●); (Nahkampfaffe; Schaden 3; Kritisch ●●; Reichweite: Nahkampf; Durchbohrend 2, Tödlich 1).

**UBESER**  
JÄGER

2	3	2	2	2	1
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
4	13	13	-	-	
ABSORPTION	WUNDEN	ERSCHÖPFUNG	VERTEIDIGUNG		

Fertigkeiten: Athletik (●●), Coolness (●), Heimlichkeit (●●●), Medizin (●●), Strassenwissen (●), Überleben (●●), Widerstandskraft (●●), Handgemenge (●●), Leichte Fernkampfaffen (●●●), Nahkampfaffen (●●), Fernkampfaffen (●●), Talente: Defensiver Kampfstil  
Sonderfähigkeiten: keine

Ausrüstung: Faserrüstung  
Waffen: Blasterkarabiner (●●●) (Fernkampfaffe [Schwer]; Schaden 9; Kritisch ●●●; Reichweite [Mittel]; Betäubungs-Einstellung), Vibromesser (●●) (Nahkampfaffe, Schaden 3; Kritisch ●●; Reichweite [Nahkampf], Durchbohrend 2, Tödlich 1).

### IMIK SUUM [RIVALE]



#### IMIK SUUM MECHANIKER



Fertigkeiten: Astronavigation (●●●), Computertechnik (●●●), Coolness (●), Mechanik (●●●), Pilot (Planetar) (●●), Pilot (Weltraum) (●●), Wachsamkeit (●●), Wahrnehmung (●●), Leichte Fernkampfaffe (●●), Wissen (alle) (●●●).  
Talente: Reparaturgenie, Tüftler  
Sonderfähigkeiten: keine

Ausrüstung: Datapad, Credits: 2000, Comlink (handheld)  
Waffen: Leichte Blasterpistole (●) (Fernkampfaffe [Leicht]; Schaden 5; Kritisch ●●●; Reichweite [Mittel]; Betäubungs-Einstellung).



Werte:

**Rasse:** Sullustaner (m)

**Fertigkeiten:** Astronavigation (●●●), Coolness (●), Computertechnik (●●●), Mechanik (●●●), Pilot (Planetar) (●●), Pilot (Weltraum) (●●), Leichte Fernkampfaffen (●●), Wachsamkeit (●●), Wahrnehmung (●●), Wissen (alle) (●●●).

**Talente:** keine

**Sonderfähigkeiten:** Reparaturgenie, Tüftler

**Ausrüstung:** Datapad, 2.000 Credits, Handkomlink

**Waffe:** Leichte Blasterpistole (●) (Leichte Fernkampfaffen; Schaden 5; Kritisch ●●●; Reichweite: Mittlere, Betäubungsmodus).

## TRANDOSHANISCHER JÄGER [HANDLANGER]

Eine Gruppe von Jägern, welche an einer Unterhaltung nicht sonderlich interessiert sind und sich aus allen Interaktionen heraus halten, so lange es nicht um die Jagd geht. Sie sind der Standarttyp ihrer Spezies und konzentriert, auf ihre Aufgabe. Die Jad ist für sie nicht nur das Vergnügen, sondern auch eine spirituelle Zeremonie.



Werte:

**Rasse:** Trandoshaner (m/w)

**Fertigkeiten:**

Leichte Fernkampfaffen (◆◆◆), Wahrnehmung (◆◆◆).

**Talente:** keine

**Sonderfähigkeiten:** Schwere Kleidung (Absorption +1)

**Ausrüstung:** Datapad, 2.000 Credits, Handkomlink

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

**TRANDOSHANISCHER JÄGER**  
HANDLANGER

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

Fertigkeiten: Wahrnehmung (◆◆◆), Leichte Fernkampfaffen (◆◆◆).  
 Talente: keine  
 Sonderfähigkeiten: Regeneration  
 Ausrüstung: Schwere Kleidung (Absorption +1)  
 Waffen: Blasterkarabiner (◆◆◆) (Fernkampfaffe [Leicht]; Schaden 6; Kritisch ☹☹☹; Reichweite [Mittel]; Betäubungs-Einstellung)

## TESSERAK [RIVALE]

**Tesserak** ist ein Trandoshaner der hier eine Möglichkeit sucht einen Wookiee jagen zu können. Er wird diese Information allerdings nicht allzu schnell herausgeben, erst wenn er davon überzeugt ist, dass ein SCs Wookiees auch nicht leiden kann (dafür ist eine schwere Charmeprobe nötig).

In einem Gespräch daher eine **schwere** (◆◆◆) **Charme-Probe** abhalten lassen und sehen, ob er sich zu einem Kommentar hinreißen lässt. Konnte er davon überzeugt werden, erwähnt er außerdem, dass er Gerüchte von einer „Spezial Jagd“ gehört hat, bei der es noch listigere und fähigere Beute zu jagen gilt. Er denkt, und das gibt er offen zu, dass es sich dabei um empfindungsfähige Wesen handelt.

**TES'SERAK**  
JÄGER

3	3	1	2	1	2
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION	WUNDEN	ERSCHÖPFUNG	VERTEIDIGUNG		
4	14	12	-	-	-

Fertigkeiten: Athletik (●●●), Coolness (●●●), Einschüchterung (●), Pilot (Planetar) (◆◆◆), Pilot (Weltraum) (◆◆◆), Überleben (●●), Wachsamkeit (●), Wahrnehmung (◆), Widerstandskraft (◆◆◆), Handgemenge (●●●), Leichte Fernkampfaffe (◆◆◆), Schwere Fernkampfaffen (●●●).  
 Talente: Defensiver Kampfstil  
 Sonderfähigkeiten: Regeneration  
 Ausrüstung: Gepanzerte Kleidung, Handkomlink  
 Waffen: Blasterkarabiner (●●●) (Fernkampfaffe [Schwer]; Schaden 9; Kritisch ☹☹☹; Reichweite [Mittel]; Betäubungs-Einstellung)

**Rasse:** Trandoshaner  
**Fertigkeiten:** Athletik (●●●), Coolness (●●●), Einschüchterung (●), Pilot (Planetar) (◆◆◆), Pilot (Weltraum) (◆◆◆), Überleben (●●), Wachsamkeit (●), Wahrnehmung (◆◆◆), Widerstandskraft (●◆◆), Handgemenge (●●◆), Leichte Fernkampfaffen (●◆◆), Schwere Fernkampfaffen (●●●).  
**Talente:** Defensiver Kampfstil  
**Sonderfähigkeiten:** Regeneration  
**Ausrüstung:** Gepanzerte Kleidung, Handkomlink  
**Waffe:** Blasterkarabiner (●●●) (Schwere Fernkampfaffen; Schaden 9; Kritisch ☹☹☹; Reichweite: Mittlere, Betäubungsmodus).

# CHARAKTERE

## DIE GASTGEBER

### GOOVA OONTA [RIVALE]

Goova Oonta ist eine enthusiastische Gastgeberin, die es liebt neue Wesen kennen zu lernen; daher ist es für sie perfekt, das Jagdcamp zu führen. Sie ist gesellig und überschwänglich, aber weiß nichts über Moxo's Geschäft mit dem Imperium. Die Matriarchin hat einige Reibereien zwischen ihren Söhnen festgestellt, aber weiß nicht, worum es dabei geht. Obwohl einige sagen sie hätte ihre beste Zeit bereits hinter, macht sie das mit umso mehr Kontaktfreudigkeit wieder wett. Außerdem ist sie anfällig zu viel zu trinken.



Werte:  
**Rasse:** Rodianer (w)  
**Fertigkeiten:** Athletik (●◆), Charme (●●◆), Coolness (●●), Einschüchterung (●●●), Heimlichkeit (●●●●), Körperbeherrschung (●◆◆), Medizin (●), Pilot (Planetar) (●◆◆), Pilot (Weltraum) (●◆◆), Überleben (●●●●), Wachsamkeit (●●), Wahrnehmung (●●●●), Widerstandskraft (●●●), Artillerie (●◆◆), Handgemenge (●◆), Leichte Fernkampfaffen (●●●◆), Nahkampfaffen (●●●), Schwere Fernkampfaffen (●●●●).  
**Talente:** Fährtenleser, Jäger, Pirscher, Leichtfüßig  
**Sonderfähigkeiten:** keine  
**Ausrüstung:** Komlink Faserrüstung  
**Waffe:** Blastergewehr (●●●●) (Schwere Fernkampfaffen; Schaden 9; Kritisch ☹☹☹; Reichweite: Große, Betäubungsmodus).



**GOOVA OONTA**  
JÄGERIN



Fertigkeiten: Athletik (●◆), Charme (●●◆), Coolness (●●), Einschüchterung (●●●), Heimlichkeit (●●●●), Körperbeherrschung (●◆◆), Medizin (●), Pilot (Planetar) (●◆◆), Pilot (Weltraum) (●◆◆), Überleben (●●●●), Wachsamkeit (●●), Wahrnehmung (●●●●), Widerstandskraft (●●●), Artillerie (●◆◆), Handgemenge (●◆), Leichte Fernkampfaffen (●●●◆), Nahkampfaffen (●●●), Schwere Fernkampfaffen (●●●●).  
Talente: Fährtenleser, Jäger, Pirscher, Leichtfüßig  
Sonderfähigkeiten: keine  
Ausrüstung: Handkomlink, Faserrüstung  
Waffen: Blastergewehr (●●●●) (Fernkampfaffe [Schwer]; Schaden 9; Kritisch ☹☹☹; Reichweite [Groß]; Betäubungs-Einstellung)

### PLATEENA OONTA [RIVALE]



**PLATEENA OONTA**  
JÄGERIN



Fertigkeiten: Athletik (●◆), Charme (●●), Heimlichkeit (●●●), Körperbeherrschung (●◆◆), Medizin (●), Pilot (Planetar) (●◆◆), Pilot (Weltraum) (●◆◆), Überleben (●●●●), Verhandeln (●◆), Wachsamkeit (●●), Wahrnehmung (●●●), Widerstandskraft (●●●), Handgemenge (●◆), Leichte Fernkampfaffen (●●●●), Nahkampfaffen (●●●), Schwere Fernkampfaffen (●◆◆).  
Talente: Meister der Wildnis, Jäger, Naturbursche, Pirscher, Leichtfüßig  
Sonderfähigkeiten: keine  
Ausrüstung: Faserrüstung, Handkomlink  
Waffen: Blastergewehr (●●●●) (Fernkampfaffe [Schwer]; Schaden 9; Kritisch ☹☹☹; Reichweite [Groß]; Betäubungs-Einstellung)

Plateena hat im Gegensatz dazu einen starken Sinn für Tradition und Fairness. Sie respektiert die Kreaturen die sie jagt und verspürt keinen Stolz dabei Beute zu jagen, die sich nicht entsprechend selbst verteidigen kann. Daher ist sie gegen Moxo's Arrangement und wurde deshalb nicht in die genauen Pläne dafür eingeweiht. Daher vermutet sie nur, dass es bei dem Handel um imperiale Gefangene geht, aber sie weiß nicht, wer Moxo's Kontakt ist und wo die unglücklichen Opfer gefangen gehalten werden.



Werte:  
**Rasse:** Rodianer (w)  
**Fertigkeiten:** Athletik (●◆), Coolness (●●●), Heimlichkeit (●●●●), Körperbeherrschung (●◆◆), Medizin (●), Pilot (Planetar) (●◆◆),

Pilot (Weltraum) (●◆◆), Überleben (●●●●), Wachsamkeit (●●●), Wahrnehmung (●●●◆), Widerstandskraft (●●●), Handgemenge (●◆), Leichte Fernkampfaffen (●●●●), Nahkampfaffen (●●●), Schwere Fernkampfaffen (●◆◆).

**Talente:** Meister der Wildnis, Naturbursche, Pirscher, Leichtfüßig

**Sonderfähigkeiten:** keine

**Ausrüstung:** Komlink Faserrüstung

**Waffe:** Blastergewehr (●●●●) (Schwere Fernkampfwaffen; Schaden 9; Kritisch ●●●●; Reichweite: Große, Betäubungsmodus).

### MOXO OONTA [RIVALE]

Moxo Oonta hat sich selbst an das Imperium verkauft. Daher arbeitet er für Leutnant Herkin. Dieses Arrangement hat ihm Reichtum eingebracht und es kümmert ihn wenig, dass er dadurch jegliche Ehre verloren haben mag. Er genießt jegliche Art des Tötens und hat keine Bedenken unsportliche Jagden wie sie seine Kunden suchen auch zu arrangieren.



Werte:

**Rasse:** Rodianer (m)

**Fertigkeiten:** Athletik (●●●●), Coolness (●●●●), Heimlichkeit (●●●●), Körperbeherrschung (●●●●), Pilot (Planetar) (●●●●), Pilot (Weltraum) (●●●●), Überleben (●●●●), Wachsamkeit (●●●●), Wahrnehmung (●●●●), Widerstandskraft (●●●●), Artillerie (●●●●), Handgemenge (●●●●), Leichte Fernkampfwaffen (●●●●), Nahkampfwaffen (●●●●), Schwere Fernkampfwaffen (●●●●), Einschüchtern (●●●●).

**Talente:** Kernschuss, Langer Atem, Seitwärtsrolle

**Sonderfähigkeiten:** keine

**Ausrüstung:** Komlink Faserrüstung

**Waffe:** Blastergewehr (●●●●) (Schwere Fernkampfwaffen; Schaden 9; Kritisch ●●●●; Reichweite: Große, Betäubungsmodus),

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

Vibroschwert (●●●●) (Nahkampfwaffe; Schaden 5; Kritisch ●●●●; Reichweite: Handgemenge; Fähigkeiten: Defensiv 1, Durchbohrend 2 Tödlich 1).

Character card for Moxo Oonta, JÄGER. It includes a portrait, a stat block (STÄRKE 2, GEWANDTHEIT 3, INTELLIGENZ 1, LIST 3, WILLENSKRAFT 2, CHARISMA 2; ABSORPTION 5, WUNDEN 14, ERSCHÖPFUNG 12, VERTEIDIGUNG empty), and a detailed list of skills, talents, equipment, and weapons.



## RODIANISCHER JÄGER [HANDLANGER]



Werte:

Rasse: Rodianer (m/w)

Fertigkeiten: Athletik (●◆), Coolness (●), Heimlichkeit (●◆), Körperbeherrschung (●◆), Pilot (Planetar) (●◆), Pilot (Weltraum) (●◆), Überleben (●), Wachsamkeit (●), Wahrnehmung (●), Widerstandskraft (●◆), Handgemenge (●◆), Leichte Fernkampfaffen (●◆), Nahkampfaffen (●●), Schwere Fernkampfaffen (●●●).

Talente: keine

Sonderfähigkeiten: keine

Ausrüstung: Komlink Faserrüstung

Waffe: Blastergewehr (●●) (Schwere Fernkampfaffen; Schaden 9; Kritisch ●●●; Reichweite: Große, Betäubungsmodus).



## 15. Handlungs-Schritt

### DER EMPFANG IST BEENDET

Irgendwann kommen alle Feste dem Ende entgegen. Der Nachtgong wird geschlagen und ein Hinweis gegeben, der zur nächtlichen Jagd aufruft.

Ein dumpfer Gong erschallt, der trotz der Musik noch immer zu vernehmen ist. Die Band unterbricht kurz ihr Spiel und Goova Oonta tritt hervor.

„Meine lieben Freunde und Jäger der Nacht. Wie angekündigt, bricht eine Gemeinschaft auf. Wer bereit ist, der möge sich nun anschließen und vor dem Gebäude warten. Das erste Abenteuer kann beginnen.“

Mit einer heranwinkenden Bewegung verlässt sie die Cantina und geht hinaus.

### WICHTIG!

Die Spieler-Charaktere können erkennen, dass das Gelände noch immer gut bewacht wird und sollten bei anstehenden Wahrnehmungswürfen keine Schwierigkeiten haben, deren Stärke einzuschätzen. Für eine gewaltsame Befreiung wäre wenig Zeit und ein ausgelöster Alarm würde weitere Sicherheitskräfte hervorbringen. Die Gefahr dabei gefangen oder gar getötet zu werden, sollten die Spieler selber einschätzen. Realistisch und wahrscheinlich ist jedoch, dass die Spieler-Charaktere gegen so viele Gegner den Kürzeren ziehen würden.

## AUF ZUR JAGD!

Wenn die Zeit gekommen ist zur Jagd auf zu brechen, können die SCs die interessiert sind, zusammen mit Tesserak und Talem (und vielleicht auch Loren, falls sie an einem SC interessiert ist) dafür entscheiden, Moxo und seine Jäger zu einer Nacht-Expedition zu begleiten. Diese besteht darin mit einem Skiff hinaus zu fahren, dass mit einem starken Scheinwerfer ausgestattet ist, eine Vorstellung, die Plateena beleidigend findet. Ebenso bietet es den SCs die Möglichkeit sich bei einem oder mehreren Leuten einzuschmeicheln und tatsächlich mehr Action als irgendjemand erwartet hätte.

## 16. Handlungs-Schritt

### ZUSAMMENSETZUNG DES JAGDTRUPPS

An diesem Punkt wird sich nun zeigen, wer dem Jagdtrupp sich anschließt und wie das Interesse der Spieler und die Herangehensweise an das Unterfangen von Statton geht. Charakteren die Interesse zeigen, wird der Anleger (Lokation A) gezeigt, wo die Skiffs geparkt sind.

Zur selben Zeit bemerken Charaktere, die eine **schwere** (◆◆◆) **Wahrnehmung-Probe** bestanden haben, den Ekel in Plateena's Gesicht, als sie die Vorbereitungen sieht, eine Andeutung darauf, dass sich ihre Ansichten in Bezug auf das Jagen von denen ihres Bruders unterscheiden. Ein Vorteilssymbol (👁️) erlaubt es den Spielern das Gemurmel von Plateena mit anzuhören:

„Das ist verdammt unsportlich, wenn ihr mich fragt.“

Sumpf hinaus. Zunächst ist es sehr ruhig und man hört, wie der Turboliftantrieb des Skiffs mit Insekten und anderen Kreaturen wetteifert – bist ein Ghest Interesse an dem Skiff zeigt.

## 17. Handlungs-Schritt

### DIE JAGD BEGINNT (Ghest greift an)

Diese große reptilische Bestie nähert sich schwimmend durch das trübe Wasser und muss eine **konkurrierende Heimlichkeitsprobe** gegen die **Wahrnehmung** der Spieler bestehen. Gelingt diese, springt der Ghest aus dem Wasser und stürzt sich auf ein Opfer (das nach dem Zufallsprinzip ausgesucht wird). Gelingt der Angriff legt das Ghest noch eine **konkurrierende Nahkampfprobe** gegen den Charakter ab um ihn bei Erfolg ins Wasser zu ziehen. Der unglückliche Charakter muss eine weitere **konkurrierende Nahkampfprobe** ablegen und gewinnen um sich aus dem Griff des Ungeheuers befreien zu können. Es besteht auch die Möglichkeit, dass das Opfer ertrinkt, wenn es sich nicht befreien kann.

Natürlich können die Charaktere, die noch an Bord des Skiffs sind die Verfolgung aufnehmen. Dazu müssen sie eine **konkurrierende Pilot (Planetar) Probe** gegen die Athletik des Ungeheuers ablegen, dass versucht davon zu schwimmen. (Glücklicherweise erlaubt das flache Wasser des Sumpfes kein tiefes abtauchen mit seiner Beute). Das Wasser bietet dem Ungeheuer aber trotzdem auf gewisse Weise Schutz, weshalb bei jedem Angriff darauf ein Bedrohungswürfel (🎲) in den Würfelpool hinzugefügt wird.

Wie oben beschrieben, um ein wenig mehr Action in die Szene zu bringen, kann diese Szene einem oder mehreren SCs dazu dienen eine engere Beziehung zu einem NSC aufzubauen und damit einen Vorteil (zum Beispiel bei einer Charme- oder Täuschungsprobe) beim Beschaffen von Informationen von ihm oder ihr generieren.

## 18. Handlungs-Schritt

### ENDE DER NACHTJAGD (Helden hatten Glück)

Entweder sind die Spieler-Charaktere erfolgreich bei dieser Nachtjagd oder es gab Verluste. Natürlich könnte bei einer Verschleppung eines Charakters der Rest der Gruppe dazu animiert sein, die Suche aufzunehmen, doch sind die Chancen sehr gering bis ausgeschlossen. Eine Rückkehr zum Camp wird die Folge sein. Die weitere Entwicklung ist abhängig von der zu vorigen Jagd.

*Die Skiff gleitet in die Nacht hinaus. Ihr könnt die Insekten und andere Kreaturen hören, welche mit dem Turbolift-Antrieb eures Gefährts wetteifern. Auch wenn ihr an Bord der Skiff seid, so spürt ihr, dass dort draußen im Dunkeln, kalte, mitleidslose Augen euch anstarren ...*

# IV

## BEFREIT

„Alles geht zurück! Ich habe hier einen Thermal-Detonator! ... und ob das einer ist! ... nein, ich habe nicht dieses Klick-Geräusch gemacht! ... nein, habe ich nicht! Das war der Auslöser! Gut, war ein Versuch ...“

- Han Solo, Schmuggler und Captain des Rasenden Falken



## EPISODE IV: BEFREIT

Wenn die SCs herausfinden, dass die Blutjagd hier stattfindet, werden sie mit einer wichtigen Entscheidung konfrontiert. Handeln sie aus Eigennutz, wegen einer persönlichen Beziehung, oder einfach um eine Chance zu haben einen Schlag gegen die Tyrannei in der Galaxis zu führen, in jedem Fall sollte es in ihrem Interesse sein die Gefangenen zu befreien und zu entkommen. Sollte diese Situation entstehen, wird sich das Tempo des Abenteuers von einer frei fließenden Untersuchung und Interaktion zu einer schnellen Verfolgungsjagd entwickeln. Obwohl es unmöglich ist alle denkbaren Entwicklungen für solch ein Event vorherzusagen, sind einige wahrscheinlichere Überlegungen hier detailliert beschrieben.

### 19. Handlungs-Schritt

#### DIE ERKENNTNIS (Helden wissen worum es geht)

Entweder erlangen die Spieler durch Befragung von anderen Teilnehmern oder durch das Erkunden und Findung der Hütte Informationen. Ab jetzt ist es schwer vorherzusagen, was oder wie der Verlauf seinen Gang nehmen wird.

### EIN PLAN MUSS HER

Zum einen müssen die Spieler ihr Verschwinden organisieren. Dies könnte möglicherweise beinhalten einen Charakter auszuschicken, der das Schiff startet und damit ins Camp fliegt, oder ein Skiff der Jäger zu stehen. Jede dieser Optionen bietet eine Chance für einen Piloten Charakter sein Talent unter Beweis zu stellen und möglicherweise schwerere Waffen gegen die Feinde einsetzen zu können.

Zur selben Zeit muss jemand **Seng Windrunner** und die anderen Gefangenen befreien. Dies könnte ein Ablenkungsmanöver benötigen, wie die Organisation einer Jagd oder auch einen Hinterhalt bei einer gerade stattfindenden. Es gibt immer auch die Möglichkeit eines direkten Ansatzes wie beispielsweise die Stürmung des Schuppens und das ausschalten der Wachen.

### 20. Handlungs-Schritt

#### DIE FLUCHT (Ab durch die Mitte)

Was oder wie nun passiert ist abhängig davon, wie die Charaktere ihr weiteres Vorgehen planen und umsetzen. Eine Flucht wird sicher nicht ohne Verfolgung und Kampf ablaufen. So oder so, muss **Seng Windrunner** befreit sein, sonst ist ihr ganzes Unterfangen umsonst gewesen. Sie können diese Aktion auch auf den Weg ihrer Flucht durchführen. Wie oder was sie machen, sollte vorher von ihnen genau überlegt werden und sich im Klaren sein, dass wenn sie nicht umgehend einen Plan erdenken, ihr Ziel zur Jagd eingesetzt wird.

#### OPTIONAL

Gleichzeitig:

- Spieler müssen ihre Flucht/Verschwinden organisieren
- Ein Spieler-Charakter kann das Schiff holen, während die anderen **Seng Windrunner** befreien

Alles zugleich:

- Spieler befreien auf der Flucht **Seng Windrunner** aus dem Bunker und fliehen mit einer Skiff oder zu Fuß zu ihrem Schiff

Ablenkung:

- Sie planen eine eigene Jagd oder lenken die anderen ab, während **Seng Windrunner** befreit wird

### REDEN ODER KÄMPFEN

Aufgrund der verschiedenen Philosophien zwischen den **Oonta** Geschwistern besteht auch die Möglichkeit für die SCs **Moxo's** Geheimnis an **Plateena** zu verraten, falls dieser ihnen nicht hilft. Dies könnte wiederum zu Schwierigkeiten mit Leutnant **Herkin** führen. Letztendlich ist einer der Gefangenen ein Feind des Imperiums und der Imperiale Offizier ist nicht daran interessiert ihn freizulassen. Darüber hinaus besteht die Möglichkeit, falls er herausgefunden hat, dass die SCs Dreck am Stecken haben, dass er dies als Vorwand nutzt, gegen sie vor zu gehen. Aus diesem Grund könnte es trotzdem nötig sein, dass sich die SCs den Weg aus dem Camp freischießen müssen.

## 21. Handlungs-Schritt

### DIPLOMATIE (Überzeugung der Oontas)

Vielleicht gehen die Spieler-Charaktere zu **Plateena** oder **Goova** Oonta und erzählen ihr, was hier vor sich geht. Beide sind nicht damit einverstanden, wollen aber dem Imperium keinen Grund geben, sie als Feind zu betrachten. Dennoch würden sie bei solch einem Versuch Erfolg haben und **Herkin** würde zur Rede gestellt.

### WICHTIG!

Wenn die Spieler-Charaktere sich für einen Kampf entscheiden, wird schnell das Camp in Alarmbereitschaft versetzt und die Wachen werden eingreifen. Zusätzlich kann auch Herkin Verstärkung anfordern, wenn die Verluste sichtbar werden. Erfährt er eventuell den Grund für das Gefecht – z.B. die Abenteurer kämpfen am Bunker der Gefangenen oder die Wachen berichten vom Ausbruch, wird er das ebenfalls tun. Dazu siehe weiter unten *Handlungsschritt 22*.

## VERSTÄRKUNG ANFORDERN

**Herkin** selbst kann auch Hilfe von oben anfordern, in Form eines Shuttles voller Sturmtruppen oder einiger TIE-Fighter. Ersteres ist eine gute Möglichkeit falls die SCs irgendwo im Jagdcamp festgenagelt wurden oder falls sie in das umliegende Sumpfland fliehen ohne Möglichkeit an ihr Schiff zu kommen. Die andere Möglichkeit macht **Sinn**, falls die SCs es geschafft haben an Bord ihres Schiffes zu kommen und den Planeten zu verlassen. In diesem Fall dauert es 6 Runden – vorausgesetzt die SCs fliegen auf direktem Weg ins All – bis sie den Masseschatten von **Rodia** verlassen haben und in den Hyperraum springen können.

## 22. Handlungs-Schritt

### STURMTRUPPEN (Heißer Kampf beginnt)

Ab einem gewissen Zeitpunkt wird die Chance immer größer, dass **Herkin** Truppen einsetzt oder TIE-Fighter starten lässt. Dies kann durch folgende Handlungen ausgelöst werden:

- Die Gruppe konnte erfolgreich bei Alarm das Camp verlassen. Eine Fähre mit Sturmtruppen wird zur Landeplattform ihres Schiffes geschickt. 12 Sturmtruppen
- Der Kampf im Camp hat hohe Verluste bei den Wachen gefordert, ein Shuttle landet auf der Plattform im Lager. 12 Sturmtruppen
- Die Spieler-Charaktere sind in den Dschungel entkommen und werden gejagt. 12 Sturmtruppen

Im Orbit auf ihrer Flucht werden 2 TIE-Fighter versuchen, sie abzufangen, sollte sie erfolgreich das Schiff erreicht haben und in den Hyperraum fliehen wollen.

## IM ANSCHLUSS

Wenn die SCs es geschafft haben die Blutjagd aufzudecken und die Gefangenen zu befreien, haben sie einige wichtige Verbündete gewonnen – und sich mächtige Feinde gemacht. Zum einen haben sie die Aufmerksamkeit von Leutnant **Herkin** auf sich gezogen, der ihre weiteren Aktivitäten weiter verfolgen wird. Er könnte zu einem widerkehrenden Gegner werden, einem Erzfeind, der immer wieder auftaucht und nach ihrem Leben trachtet.

Wenn **Moxa Oonta** entehrt wurde, stellt er eine weitere Gefahr dar. Er ist immer noch ein Jäger und möchte Rache an den SCs üben. Zu diesem Zweck schickt er seine Rodianer aus in der Hoffnung seine Feinde an einem Ort zu finden an dem er sich ungestört an ihnen rächen kann. Aufgrund seiner Kontakte zu anderen Jägern könnte dies zu beliebig vielen unangenehmen Überraschungen in den Raumhäfen der Galaxis führen.

Die Gefangenen die ihre Tortur überlebt haben drücken ihre Dankbarkeit gegenüber den SCs aus in Verbindung mit einer Belohnung. **Imik Suum** ist letztlich ein erfahrener Techniker und bietet den SCs seine Dienste an, ihre Ausrüstung zu modifizieren. Darüber hinaus können er und **Seng** den Kontakt zur wachsenden Rebellion herstellen, was als Anhaltspunkt für weitere Abenteuer dienen kann. Letztlich haben sie noch unverrichtete Geschäfte zu erledigen, bei denen sie von den Rodianern durch die unsanfte Unterbrechung in Form der Gefangennahme gestört wurden. Zusätzlich kann der Spielleiter andere NSC-Gefangene als zukünftige Anhaltspunkte für Abenteuer benutzen, andere Charaktere, die in Konflikt mit dem Imperium geraten sind und daraufhin gefangen genommen wurden und verschwanden.

## SENG WINDRUNNER [RIVALE]



Werte:

**Rasse:** Mensch (m)

**Fertigkeiten:** Athletik (●●), Charme (●◆◆), Coolness (●●◆), Führungsqualität (●●◆), Heimlichkeit (●◆◆), Körperbeherrschung (●◆◆), Mechanik (●◆), Pilot (Planetar) (●●●), Pilot (Weltraum) (●●●), Überleben (●●), Wachsamkeit (●), Wahrnehmung (●◆), Widerstandskraft (●◆), Handgemenge (●●), Leichte Fernkampfaffen (●●◆).

**Talente:** Vollgas, Pilotenass

**Sonderfähigkeiten:** keine

**Ausrüstung:** keine

**Waffe:** keine

## GHEST [RIVALE]

Die mehrere Meter langen Ghests von **Rodia** haben scharfe Klauen an Händen und Füßen. Ihr mit scharfen Zähnen besetzter Kiefer ist stark genug, um die Metallhülle eines Landgleiters zu beschädigen. Sie besitzen zwei helle, runde Augen, mit denen sie ihre Beute beobachten, um in einem unachtsamen Moment aus dem Hinterhalt anzugreifen. Dazu verstecken sich Ghests meist in den seichten, trüben Gewässern der Sumpfbgebiete auf **Rodia**, aus denen sie explosionsartig auftauchen und an der Oberfläche nach ihrer Beute schnappen. Ihre bevorzugte Nahrung sind Pflanzenfresser und Vögel. Allerdings sind Ghests nicht in der Lage, ihre Beutetiere von leblosen Objekten zu unterscheiden, da sie nur die Umrisse erkennen. Obwohl sich die Tiere an Land bewegen können, bevorzugen sie es, im Wasser zu bleiben, da sie über Land weitaus langsamer vorankommen. Ihre Arme sind stark genug, um Fahrzeuge zu werfen. Aufgrund ihrer hohen Angriffsgeschwindigkeit schafft es kaum ein Jäger, zu einem tödlichen Schuss anzusetzen, bevor ihn der Ghest erreicht.



**Rasse:** Ghest

**Fertigkeiten:** Coolness (●●), Heimlichkeit (●●), Wachsamkeit (●), Widerstandskraft (●◆◆◆), Wahrnehmung (●●), Handgemenge (●●◆◆).

**Talente:** Antagonist 1

**Sonderfähigkeiten:** Silhouette 2, Wilder Hinterhalt, Furchterregender Hinterhalt

**Ausrüstung:** keine

**Waffe:** Zähne und Klauen (●●◆◆◆) (Reichweite: Nahkampf, Schaden 7, Kritisch ●●●, Eigenschaften: Durchbohrend 2, Tödlich 3)

**SENG WINDRUNNER**  
SWOOP JOCKEY

2	3	1	2	1	3
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
2	13	12	-	-	-
ABSORPTION	WUNDEN	ERSCHÖPFUNG	VERTEIDIGUNG		

Fertigkeiten: Athletik (●●), Charme (●◆◆), Coolness (●●◆), Führungsqualität (●●◆), Heimlichkeit (●◆◆), Körperbeherrschung (●◆◆), Mechanik (●◆), Medizin (●◆), Pilot (Planetar) (●●●), Pilot (Weltraum) (●●●), Überleben (●●), Wachsamkeit (●), Wahrnehmung (●◆), Widerstandskraft (●◆), Handgemenge (●●), Leichte Fernkampfaffe (●●◆).  
Talente: Vollgas, Pilotenass  
Sonderfähigkeiten: keine  
Ausrüstung: keine  
Waffen: keine



# ANHANG - SABACC

„Einen Wookiee sollten man besser nicht ärgern. Denn wenn er verliert, kann es schon mal sein, dass er vor Wut seinem Gegenspieler den Arm auskugelt.“

- Han Solo, Schmuggler und Captain des Rasenden Falken



# ANHANG

## SABACC

Es kann vorkommen, dass die Spieler-Charaktere in einer Cantina landen, in der Kartenspiele gespielt werden. In solche einem Fall kann entweder eine Fähigkeiten-Probe durchgeführt werden, oder eine echte und richtige Partie mit den Spielern gespielt werden. Es soll am Ende allen Spaß machen und ist daher immer eine Entscheidung der Rollenspiel-Runde. Nun aber zu den Regeln von SABACC, was ein echt interessantes Kartenspiel ist.

### DIE KARTEN

Es gibt 76 Karten, die in 4 Sets mit jeweils 15 Karten und 8 Extra-Paare unterteilt sind: Die Sets beim SABACC heißen:



Jedes Set besteht aus 15 Karten, 11 normalen mit den Werten von 1 bis 11 und 4 Motivkarten von 12 bis 15. Bei den Motivkarten jedes Sets werden Persönlichkeiten aus verschiedenen Themengebieten dargestellt. Unter Schwert zeigen sich die größten Krieger (Jaja, Kriege machen niemanden groß ... ) und Kämpfer der Galaxis, unter dem Set Kolben werden die besten Schützen und Revolverhelden aufgeführt, bei Münzen kommen sowohl mächtige und gierige Händler als auch zwielichtige Ganoven vor und Stab fasst die mächtigsten und einflussreichsten Figuren aus Star Wars zusammen.



Des Weiteren gibt es im Spiel 8 Extrapaaare, die allesamt eine negative Wertung haben

- 0 Der Narr
- 2 Königin der Luft/  
Königin der Finsternis
- 8 Die Ausdauer
- 11 Die Balance
- 13 Der Tod
- 14 Die Mäßigung
- 15 Das Böse
- 17 Der Stern



Beim Sabacc gibt es 2 besondere Kartenkombinationen, mit denen ein Spieler eine Runde für sich entscheiden kann. Zum einen den “puren Sabacc”, eine Kombination, bei der der Spieler einen Gesamtwert von 23 aus beliebigen Karten auf der Hand hat. Zum anderen die Narrenhand, das mächtigste Blatt im Spiel, das sogar den Sabacc schlägt. Dafür benötigt der Spieler eine 2 und eine 3, egal welchen Sets, und den Narr, die Karte mit dem Wert null.

### SPIELÜBERSICHT

An einer Partie können 2 bis 8 Spieler teilnehmen.

Sabacc wird rundenweise gespielt. Ziel jeder Runde ist es, die höchste Punktzahl möglichst nahe unterhalb der 23 oder genau die 23 zu erreichen. Dafür werden die Zahlenwerte der eigenen Karten auf der Hand addiert. Hat der Spieler Karten im Gesamtwert von über 23, unter -23 oder exakt 0 auf der Hand, ist er ausgebombt und muss eine Strafe zahlen.

Das Spiel wird mit Einsätzen gespielt. Diese werden in 2 unterschiedliche Töpfe eingezahlt, den Rundentopf und den Sabacc-Topf. Den Rundentopf erhält der Gewinner der jeweiligen Runde, der Sabaccpotpf wird zusätzlich zum Rundentopf ausgezahlt, wenn der Gewinner einen “puren Sabacc”, also exakt 23 Punkte in der Hand hält.

Kann ein Spieler keinen Einsatz mehr zahlen oder die Einsätze während einer Runde nicht mehr halten, so scheidet er aus. Eine Partie ist gewonnen, wenn alle anderen Spieler nicht mehr genug Credits besitzen, um ihre Einsätze zu zahlen.

### SPIELBEGINN

Spielvorbereitung:

*Zum Spielen von Sabacc benötigt man ein komplettes Sabacc-Kartenset, einen normalen, 6-seitigen Würfel, einen Runden- und einen Sabacc-Topf. Für die Töpfe kann man Schalen oder Teller verwenden, aber auch einfach 2 Flächen auf dem Spieltisch dafür bestimmen. Außerdem benötigt man Geld für die Einsätze, am besten benutzt man jedoch einfach Spielchips, die zu Beginn gleichmäßig aufgeteilt werden.*

Zunächst wird von den Mitspielern ein Geber bestimmt, der sofort den Kartenstapel ordentlich durchmischt. Alle Spieler zahlen nun einen Starteinsatz von jeweils 10 Credits in die beiden Töpfe ein, um das Spiel zu starten. Nun verteilt der Geber die Karten, jeder Spieler bekommt genau 2. Da die eigenen Karten von den Mitspielern nicht gesehen werden sollen, werden sie die ganze Partie über verdeckt gehalten und gespielt. Die restlichen Karten werden als Stapel in der Spieltischmitte abgelegt. Der Spieler links vom Geber beginnt die Runde.

## DIE 4 SPIELPHASEN

Jeder Spieler, der an der Reihe ist, muss 4 Spielphasen durchlaufen um seinen Zug zu beenden.

### Die Wettphase

Der Spieler hat hier 3 Möglichkeiten:

1. Ist er der Erste in dieser Runde und wurde somit noch kein Wetteinsatz gesetzt, muss er 10 Credits Einsatz in den Rundentopf einzahlen.
2. Wurde bereits ein Wetteinsatz gesetzt, so hat der Spieler die Möglichkeit diesen zu halten und dieselbe Summe in den Rundentopf zu zahlen oder er kann den Einsatz mindestens um 10 Credits und maximal um die Hälfte des sich momentan im Rundentopf befindlichen Geldes erhöhen.
3. Sieht ein Spieler mit seinen Karten keine Chance mehr, diese Runde noch zu gewinnen, so hat er nur jetzt die Möglichkeit auszusteigen. Er wirft dazu seine Karten in die Spieltischmitte und muss zudem eine Strafe von 10 Credits in den Sabacc-Topf zahlen.

### Würfelfase

Beim echten Sabacc im Star Wars-Universum haben sowohl Spieltisch als auch Spielkarten eine bemerkenswerte Besonderheit, die diesem Kartenset leider, aber verständlicherweise fehlt. Ein Computerprogramm im Spieltisch verändert in zufällig gewählten Abständen willkürlich die Werte aller (!) sich im Spiel befindlichen Karten. Dieser Mechanismus ist es, der Sabacc seine Unberechenbarkeit und seine Spannung verleiht. Ein Spieler kann gerade eben noch ein spitzen Gewinnblatt in der Hand halten und schon im nächsten Moment ausgebombt sein.

Um diesen zufallsgesteuerten Vorgang zu simulieren wird in diesem Regelwerk ein Würfel verwendet. Hat ein Spieler die Wettphase beendet, so würfelt er. Das Ergebnis hat folgende Auswirkungen:

1 bis 5      keine Auswirkungen

6            Kartenwerte verändern sich

Im Falle einer 6 zieht jeder Spieler von seinem rechten Nachbarn eine verdeckte Karte und lässt den Mitspieler zu seiner Linken eine der eigenen Karten nehmen. Dieser Modus verändert willkürlich den Gesamtwert der eigenen Karten, ohne den Spielfluss sonderlich zu stören, ist aber relativ weit vom Original entfernt.

Eine alternative Spielervariante ist, dass im Falle einer 6 alle Spieler ihre Karten in die Mitte werfen, woraufhin der Geber diese mischt und wieder an alle verteilt. Dabei muss natürlich darauf geachtet werden, dass jeder Spieler die gleiche Anzahl an Karten, die er zuvor auf der Hand hatte, erhält. Dieser Modus ist wesentlich näher am Original, da sich alle Kernwerte ändern (außer man erhält zufällig wieder eine oder mehrere der eigenen Karten), er ist aber auch zeitaufwendiger und bremst den Spielfluss ein wenig.

### Sprechphase

Im Anschluss an die Würfelfase fragt der sich am Zug befindende Spieler seine Mitspieler, ob jemand das Blatt sehen möchte. Ist dies nicht der Fall, kann der Spieler mit der letzten Phase weitermachen. Möchte jemand anderes die Karten sehen, so müssen alle Spieler ihre Karten offen auf den Tisch legen und sagen, welchen Gesamtwert sie erreicht haben.

Das Anschauen der Karten beendet eine Runde.

*Wichtig: Der sich am Zug befindende Spieler kann nicht selbst die Karten sehen wollen. Außerdem müssen in dieser Runde bereits alle Spieler einmal dran gewesen sein, bevor man das Blatt sehen kann.*

### Kartenphase

In der letzten Spielphase hat der Spieler die Möglichkeit, den Gesamtwert seiner Karten zu verändern, um seine Siegchancen zu verbessern. Dazu stehen ihm 2 Alternativen offen:

1. Der Spieler kann eine zusätzliche Karte vom Kartenstapel ziehen und so hoffen, dass der Wert all seiner Karten näher an die 23 rückt.



2. Sobald ein Spieler 3 oder mehr Karten auf der Hand hat, besteht zudem die Möglichkeit, eine der Karten zu tauschen. Dazu legt man eine der Spielkarten neben dem Kartenstapel in der Mitte ab und zieht anschließend eine neue vom Stapel.

*Hält ein Spieler nur 2 Karten, kann er keine Karten tauschen! Ebenso muss für jede abgelegte Karte eine neue gezogen werden!*

Es gibt beim Sabacc keine Begrenzung für die maximale Anzahl von Karten, die ein Spieler besitzen darf, es müssen jedoch stets mindestens 2 sein.

Nach Beendigung aller 4 Phasen und somit des Spielzuges wird im Uhrzeigersinn weitergespielt und jedes Mal werden die 4 Spielphasen durchlaufen.

### **BEENDEN EINER RUNDE**

Wenn ein Spieler die Karten sehen will, gewinnt derjenige, dessen Karten addiert der 23 am nächsten kommen oder genau 23 ergeben, ohne diese zu überschreiten.

Der Gewinner der Runde erhält die Einsätze aus dem Rundentopf. Hat ein Spieler zudem noch einen „puren Sabacc“, also Karten im Gesamtwert von genau 23, bekommt er außerdem den Sabacc-Topf ausgezahlt.

Alle Mitspieler, deren Kartengesamtwert größer als 23, kleiner als -23 oder genau 0 ist, sind ausgebombt. Sie müssen als Strafe den Gegenwert aller sich im Rundentopf befindlichen Credits in den Sabacc-Topf einzahlen.

Möchte ein Spieler die Karten sehen, gewinnt dann jedoch NICHT diese Runde, so stirbt er den Narrentod und muss – als wäre er ausgebombt – eine Strafe in Höhe des Rundentopfes in den Sabacc-Topf einzahlen.

Haben 2 oder mehr Spieler den gleichen höchsten Kartenwert dieser Runde, kommt es zu einem Stechen. Jeder zieht eine Karte vom Stapel. Es gewinnt der Spieler, der nun näher an der 23 liegt.

# STAR WARS AM RANDE DES IMPERIUMS ROLLENSPIEL

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

Rodianer sind eine Spezies mit stolzer Jagdtradition. Seit Jahrtausenden haben sie sich den Ruf erarbeitet, ausgezeichnete Jäger zu sein. Die Oonta-Familie hat sich allerdings vor kurzem in miese Geschäfte verwickeln lassen.

Der älteste Sohn der Familie, Moxo Oonta, hat sich mit dem imperialen Leutnant Herkin und einigen Kernweltlern zusammengeschlossen, die nach ein paar exotische Abenteuer suchen. Zu diesem Zweck hat Mox begonnen, Gefangene aus der imperialen Bürokratie zu befreien um sie nun als anspruchsvolle Ziele für seine Jagdveranstaltung zu benutzen.

Ein Freund von Imik Suum, ein menschlicher Swoop Jockey namens Seng Windrunner, verschwand vor kurzem vom Planeten Cularin. Imik weiß, dass Herkin beteiligt war und dass dieser regelmäßig Mos Shuuta auf Tatooine besucht. Aus diesem Grund hofft der Sullustaner die Gruppe zu treffen, die sich mit Teemo dem Hutten angelegt hat, in der Hoffnung, dass sie dazu fähig sind zu helfen seinen Freund zu finden. ...

Design by Turamarth