

STAR WARS
AM RANDE DES
IMPERIUMS

NICHTS ALS ÄRGER



ABENTEUER SKRIPT

**STAR
WARS**
ROLEPLAYING





STAR WARS
**AM RANDE DES
IMPERIUMS**

ROLLENSPIEL



ABENTEUERBUCH

INHALTSVERZEICHNIS

Einleitung	1	Was nun?	36
Vorbereitungen	2	Die Jagd nach Dobah	38
Der Anfang	3	Wachdroide und Z-TIE	39
Bargos Auftrag	6	Umgang mit dem Wachdroiden	41
Die Aufgabe	7	Z-TIE	42
Flugroute nach Formos (Karte)	9	Im Inneren des Asteroiden	44
Die SCs kommen ins Spiel	10	Asteroid (Karte)	44
Der Raumhafen von Formos	11	Außerhalb des Schiffs	46
Formos	13	YV-666 Oberdeck (Karte)	47
Rii Jenks Cantina	14	YV-666 Mitteldeck und Frachtraum (Karte)	48
Ankunft auf Formos	15	YV-666 Leichter Frachter	49
Optionale Begegnungen	16	Aufenthaltsorte der Mannschaft	50
Der Ärger beginnt	21	Alarmiert	52
Das traurige Schicksal des J9-B8	22	Unvorbereitet	52
Der Informant	24	Man erwartet Daro	52
In der Cantina	25	Die Belohnung	55
Zukatas Sorgen	27	Thakba Besadii Diori	56
Beschattung des Spions	31	Sleheyron	57
Formos Straßenausschnitt (Karte)	33	Nach Kessel	59
Der Kampf gegen Daros Gang	33	Moruth Doole	60
Der Unterschluß der Gang	35	Kessel	61

CREDITS

Fantasy Flight Games

<https://www.fantasyflightgames.com/en/index/>
Ulisses

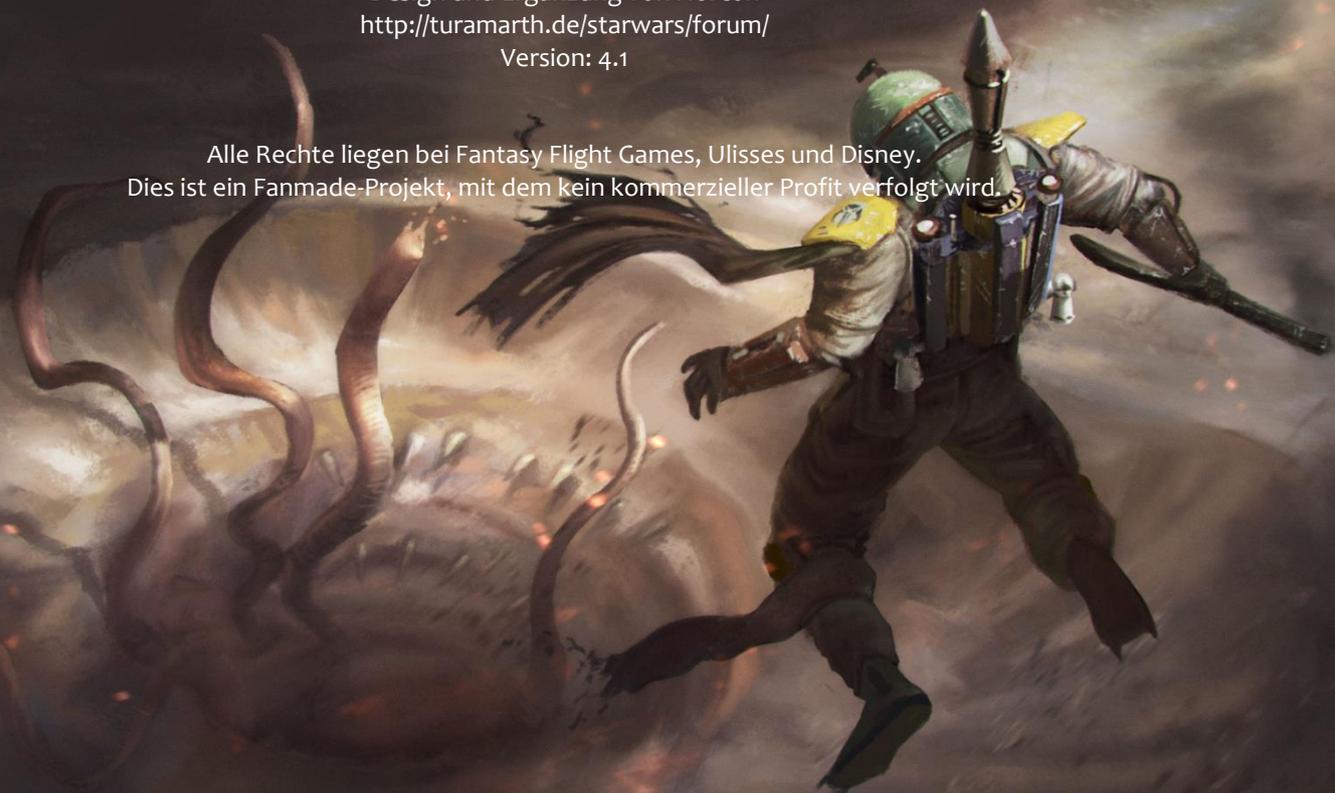
<http://www.ulisses-spiele.de/>

Design und Ergänzung von Norcon

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

Version: 4.1

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



NICHTS ALS ÄRGER

Das folgende Abenteuer spielt auf Formos, einem rückständigen Planeten im Äußeren Rand. Der Planet selbst ist nicht sonderlich bemerkenswert, liegt aber an der Kreuzung zweier stark frequentierten Hyperraumrouten. Die Plabol Shieheyron-Route führt kernwärts in den nahegelegenen Hutt-Raum, die Triellus-Handelsroute reicht sowohl im Uhrzeigersinn als auch dagegen weiter in den Äußeren Rand. Außerdem gibt es eine direkte Verbindung von Formos zu den Miniplaneten Kessel, und zwar über einen schmalen Flugkorridor namens Kessel-Flug. Aus diesem Grund hat sich Formos zu einem Zufluchtsort für alle Arten von Schmugglern, Raumfahrern und Kriminellen entwickelt.

In letzter Zeit kontrolliert ein blutrünstiger Pirat namens Bandin Dobha den illegalen Warenverkehr vor und nach Formos. Der ehrgeizige und erbarmungslose Aqualishaner hat sich mächtige Feinde gemacht, schließlich ist Formos nicht weit vom Einflussgebiet der Hutts entfernt, und die halten bekanntlich nicht viel von Konkurrenz. Bisher ist es Dobah immer gelungen, den Ordnungskräften einen Schritt voraus zu sein und mit einer Mischung aus Gewalt und purem Glück die Kontrolle über den Raumhafen aufrechtzuerhalten – zumindest fürs Erste.

Aktuell sind zwei Belohnungen auf die Ergreifung Dobahs ausgesetzt. Bei einer handelt es sich um ein imperiales Kopfgeld. Moruth Doole, Verwalter des Gefängnisplaneten Kessel, glaubt, dass er mit einer harten Linie bei der Verbrechensbekämpfung die Herzen der Bevölkerung gewinnen kann. Bisher hat sich diese Strategie nicht ausgezahlt: Angesichts der Völkermorde und der Versklavung unzähliger Mitbürger empfinden die Formosianer nichts als Verachtung für das Imperium. Das zweite Kopfgeld ist deutlich geringer und wurde von einem huttischen Verbrecherfürst ausgesetzt.

Um den Kopfgeldjägern zu entkommen, ließ Bandin Dobah einen R4-Astromechdroiden entführen, der bemerkenswerte detaillierte Kenntnisse über die lokalen Hyperraumrouten und Asteroidenfelder hat. Außerdem hat Dobah Kontakt zu dem rodianischen Kopfgeldjäger Godon Netakka aufgenommen und versucht, ihn auf seine Seite zu ziehen.

Es steht also nicht schlecht um Dobah, doch das Schicksal hat seine eigenen Pläne, und schon bald wird er auf Kollisionskurs mit einer Gruppe von Abenteurer geraten.

ABENTEUERZUSAMMENFASSUNG

Die Haupthandlung des Abenteuers dreht sich darum, dass die Spielercharaktere mitbekommen, wie viel Ärger Bandin Dobah den Schmugglern und Grenzgängern auf Formos bereitet. Außerdem finden sie heraus, dass auf seinen Kopf eine beträchtliche Belohnung ausgesetzt ist.

Der erste Teil des Abenteuers beginnt erst dann, wenn die SCs die örtliche Cantina aufsuchen. Auf dem Weg dorthin treffen sie einen schwerbeschädigten Droiden, der ihnen mit letzter Kraft vom traurigen Schicksal seines Freundes berichtet, der offenbar den Befehl eines lokalen Schmugglerbarons verschleppt wurde. In der Cantina können die SCs mehr über diesen Schmugglerbaron herausfinden, nämlich dass er ein brutaler Aqualishaner namens Bandin Dobah ist. Hier erfahren sie auch, dass ein Kopfgeld auf ihn ausgesetzt ist, und geraten womöglich in eine Schlägerei mit seinen Handlangern.

Beabsichtigt oder nicht, der Konflikt eskaliert und führt zu einer gewaltsamen Auseinandersetzung mit Daro Blunt, einem Schmuggler aus Dobahs Netzwerk. Die SCs können Blunts geheimen Unterschlupf finden, wo auch der vermisste Droide gefangen gehalten wird.

Alle Spuren führen zu Dobahs Versteck. Die Bitte der NSCs und die Aussicht auf eine Belohnung sollten genügen, um die SCs zu motivieren. Die Jagd endet schließlich auf einem großen Asteroiden entlang des Kessels-Flugs. Mit etwas Glück können die SCs dort nicht nur Dobah zur Strecke bringen, sondern auch eine Ladung Schmugglerware erbeuten und gewinnbringend verkaufen.

Falls die SCs kein Interesse an Dobah zeigen, beschließt der Schmuggler, dass die Gruppe eine Gefahr für ihn darstellt, und macht sich seinerseits auf die Jagd nach den SCs.



VORBEREITUNGEN

„Wenn du einmal Jabbas Palast gesehen hast, wirken alle anderen bescheiden und klein. Wobei, so klein sind die anderen auch nicht und bescheiden noch viel weniger. Sag mal ... hab ich gerade bescheiden und Hutte in einem Satz gesagt? Ok, ich denke, es wird Zeit für mein Bett.“

- Han Solo, Schmuggler und Captain des Rasenden Falken

WOOKIEEPEDIA IST DES SPIELLEITERS BESTER FREUND

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

Sollten die SCs Erfolg haben, können sie ihre Belohnung einfordern, was zu einer spannenden Begegnung mit einem hochrangigen Angehörigen des Imperiums oder einem ehrgeizigen Hutt führt.

1. Handlungs-Schritt

DER ANFANG

Das Abenteuer knüpft an dem Abenteuer „Jäger und Gejagte“ an. Die Spieler-Charaktere befinden sich am Bord ihres Schiffes und werden von Bargas Protokoll-Droiden aufgesucht. Das Abenteuer kann unproblematisch an jedem Ort beginnen.

Ihr sitzt zusammen in der Messe eures Schiffes und trinkt eine Erfrischung, als ihr vom Überwachungscomputer eine Meldung erhaltet. Ein Blick zum Monitor zeigt euch bekannte Gesichter. Bargas Protokoll-Droide in Begleitung von zwei gamorreanerischen Wachen. Über die Sprechanlage könnt ihr die blecherne Stimme des Droiden hören.

„Werte Damen und Herren, ich habe eine Nachricht vom ehrenwerten Bargas dem Hutten für Sie!“

Ihr lasst die Rampe herunter und wartet auf den unerwarteten Besuch.

„Mein Herr lädt sie heute Abend zu einer Audienz in seinem Anwesen ein. Alle Details befinden sich auf diesem Kristall.“

Mit einem Kopfnicken dreht sich der Droide um und verlässt euer Schiff.

Werte:

Rasse: Droide

Fertigkeiten: Charme (●●), Computertechnik (●●◆),

Verhandeln (●●), Wahrnehmung (●),

Wissen (Allgemeinbildung) (●●●●),

Wissen (Xenologie) (●●●●).

Talente: keine

Sonderfähigkeiten: Droide, Protokoll und Etikette

Ausrüstung: keine

Waffen: keine

C3-P9 [RIVALE]

Der persönliche Protokolldroide von Bargas 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.





C3-P9
RIVALE

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

Fertigkeiten: Charme (●●), Ausrüstung: keine
 Computertechnik (●●◆), Waffen: keine
 Verhandeln (●●),
 Wahrnehmung (●),
 Wissen (Allgemeinbildung) (●●●●),
 Wissen (Xenologie) (●●●●),
 Talente: keine
 Sonderfähigkeiten: Droide,
 Protokoll und Etikette

LOYALER GAMORREANER - WACHEN [RIVALE]



Werte:

Rasse: Gamorreaner

Fertigkeiten: Handgemenge (●●●●●), Nahkampfwaffen (●●●●●).

Talente: keine

Sonderfähigkeiten: keine

Ausrüstung: keine

Waffen: Primitive gamorreanische Vibroaxt (●●●●●) (Nahkampfwaffen; Schaden 7; Kritisch ○○○○○; Reichweite: Nahkampf, Durchbohrend 2, Tödlich 3)

2. Handlungs-Schritt

ERSTE VORZEICHEN

Ihr steckt den Daten-Kristall in die Öffnung des Computers. Kurz darauf ertönt ein dumpfes Geräusch und der Holoprojektor erzeugt ein Bild. Unverkennbar könnt ihr die wichtige Gestalt von Bargas den Hutten erkennen. Mit tiefer grollender Stimme beginnt er zu sprechen und mit einigen Augenblicken später setzt der Übersetzer ein.

„Meine werten Freunde! Ich habe einen einfachen und unproblematischen Auftrag für euch. Für alle Einzelheiten kommt zu meinem Anwesen. Alle Informationen zum Zeitpunkt und eurem Landeplatz sind auf diesem Kristall gespeichert. Verspätet euch nicht!“

Das Bild erlischt. Was mag Bargas wohl dieses Mal wollen?

LOYALER GAMORREANER
RIVALE

4	2	1	1	1	1
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION 5		WUNDEN MIT 14		VERTEIDIGUNG MIT - -	

Fertigkeiten: Handgemenge (●●●●●), Nahkampfwaffen (●●●●●).
Talente: keine
Sonderfähigkeiten: keine

Ausrüstung: keine
Waffen: Primitive Gamorreanische Vibroaxt (●●●●●) (Fertigkeit: Nahkampfwaffe; Schaden 7; Kritisch ○○○○○; Reichweite: Nahkampf, Durchbohrend 2, Tödlich 3)

Die Spieler-Charaktere können und werden vermutlich noch dem Droiden Fragen stellen wollen, der sich aber ahnungslos zeigen wird, da er in der Tat keine Informationen hat, was sein Meister von den Abenteurern will. Er wird lediglich auf den Chip verweisen, welchen er ihnen gab.

Die SCs werden vermutlich sofort oder nach einer kurzen Besprechungsphase, den Kristall verwenden und ihn in den Computer einführen. Wenn sie ihn aktivieren, wird ihnen folgender Text vorgelesen oder mit eigenen Worten erzählt:



3. Handlungs-Schritt

ANREISE ZU BARGOS

Die SCs werden nach den Anweisungen landen und entsprechend zum Anwesen des Hutten finden. Es liegt am SL, ob dieser ein wenig den Ort beschreibt oder einen Eindruck von den Gassen wiedergibt. Irgendwann werden die Abenteurer das Anwesen erreichen und vor dem Portalwächter stehen. Der folgende Text wird den Spielern vorgelesen oder mit eigenen Worten beschrieben:

Ihr erreicht das herrschaftliche Anwesen von Bargos. Ein großer Bau mit einem Panzerschott, das wie eine Drohung aussieht. Ihr erkennt in der Mitte des Tors ein Schloss. Nach Aktivierung des Summers fährt der Portaldroide aus dem Schloss. Das Auge fährt nah an euch heran und wartet auf eine entsprechende Anfrage von euch.

4. Handlungs-Schritt

BARGOS HAUSHOFMEISTER

Die Spieler werden nach einem kleinen Dialog mit dem Portalwächter hinein gelassen. Der Haushofmeister, ein Toydarianer, wird sie empfangen und zu seinem Herrn bringen. Dabei wird er es sich nicht nehmen lassen zu zeigen, wo er nach seiner Meinung steht. Dies soll vielmehr ein kleines Zwischenspiel mit den SCs sein und kann nach Bedarf ausgebaut werden.

TT-8L - PORTALWÄCHTER [RIVALE]



Werte:

Rasse: Droide

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

Talente: keine

Sonderfähigkeiten: Droide, Protokoll und Etikette

Ausrüstung: keine

Waffen: keine

TT-8L
RIVALE

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

Fertigkeiten: Charme (●●), Verhandeln (●●), Wahrnehmung (●), Wissen (Allgemeinbildung) (●●●●), Wissen (Xenologie) (●●●●).
Talente: keine
Sonderfähigkeiten: Droide, Protokoll und Etikette
Ausrüstung: keine
Waffen: keine

GENKO – BARGOS HAUSHOFMEISTER [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

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



5. Handlungs-Schritt

BARGOS AUFTRAG

Die SCs werden durch die Hallen zu Bargos gebracht, der eine kleine Feier abhält und sich eine Darbietung von einigen Twi'lek-Tänzerinnen zeigen lässt. Schließlich werden sie vorgelassen und der Hutte erklärt seinen Auftrag:

Der Haushofmeister scheint an Arroganz kaum zu überbieten sein. Nach einigen Worten fliegt er schweigen euch voraus und führt euch durch die Hallen. Vom Tor aus könnt ihr schon Musik vernehmen und andere Geräusche, welche sich nach einem typischen Gelage eines Hutten anhören. Schließlich erreicht ihr den Audienz- und Festsaal. Bargos ist sichtlich über die Darbietung der Twi'lek-Tänzerinnen erfreut. Ihr wartet, bis die Show beendet ist und werdet vom Haushofmeister zu eurem Gönner gebracht. Auf huttsisch beginnt er zu sprechen, während sein Protokoll-Droide übersetzt.

„Ich freue mich endlich persönlich die Jäger von Rodia kennen zu lernen. Ich habe einen Auftrag für euch. Eine Person, welche für mich arbeitet, hat Informationen für mich. Reist nach Formos, trifft ihn und bringt mir das, was er mir mitteilen will. Nichts Besonderes. Genko wird euch Name, Koordinaten und andere Informationen mitgeben.“

Mit einer wedelnden Handbewegung bemerkt ihr den Toydarianer hinter euch, der für weitere Details mit euch reden möchte. Im Hintergrund beginnt die Band wieder zu spielen und die Leute folgen ihrer eigenen Unterhaltung.

Die SCs erhalten von Genko alle Informationen (nächste Seite), welche sie zum Flug nach Formos benötigen. Wenn sie es wünschen, können sie noch dem Fest weiter beiwohnen und vielleicht eine Partie Pazaak oder Sabacc spielen. Der Einsatz ist nicht sonderlich hoch, würde aber die Kasse vielleicht aufwerten.

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 [NEMESIS]



Werte:

Rasse: Hutte

Fertigkeiten: Athletik (●●●●●), Charme (●●●●●), Coolness (●●●●●), Disziplin (●●●●●), Einschüchterung (●●●●●), Führungsqualität (●●●●●), Leichte Fernkampfaffen (●●●●●), Nahkampfaffen (●●●●●), 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, Schwerfällig

Ausrüstung: keine

Waffen: Schwere Blasterpistole (●●●●) (Leichte Fernkampfaffen; Schaden 8; Kritisch ●●●●); Reichweite: Mittlere, Betäubungsmodus, nur für Hutten geeignet)



DIE AUFGABE

Genko der Haushofmeister wird sich mit den SCs in einen Nebenraum zurückziehen und ihnen ihre Aufgabe erklären. Der Text kann vorgelesen oder mit eigenen Worten erzählt werden:

In einem Nebenraum holt Genko einen Datenkristall hervor und beginnt:

„Unser erlauchter Herr und Meister möchte, dass ihr nach Formos fliegt. Dort trifft ihr einen Mann namens Rokin Asuma. Er wird euch ebenfalls einen Datenkristall übergeben und vielleicht noch Informationen haben. Haltet die Augen und Ohren offen.“

Wenn die Aufgabe erteilt wurde, haben die SCs natürlich die Möglichkeit, Genko einige Fragen zu stellen. Er wird versuchen sie so gut wie möglich zu beantworten.

- **Wer ist der Kontaktmann?** Der Kontaktmann ist ein Mensch und so was wie die Augen und Ohren für Bargo. Er arbeitet schon seit Jahren für ihn.

- **Was ist auf dem Datenkristall?** Der Datenkristall enthält einige Aufzeichnungen von möglichen Flugrouten in und durch das Kessel-System.

- **Wer bezahlt die Reisekosten?** Alle Ausgaben für den Hin- und Rückflug übernimmt Bargo. Alle anderen Kosten müssen die SCs tragen.

- **Was bekommen die SCs als Bezahlung?** Diese Antwort wird er wie folgt genauer erklären:

Der Toydarianer sieht euch einen Augenblick an und flattert bei seiner Erklärung um euch herum:

„Der Informant hat auch Hinweise dazu, ob ihr tatsächlich auf einer gewissen Liste seid. Ihr habt Talente, welche unser Herr ungern verloren sieht. Dieser Flug ist also nicht nur ein Auftrag, sondern auch in eurem Interesse. Zumindest seid ihr auf keiner offiziellen Liste des Imperiums.“



Diese zusätzliche Aufgabe und Ansporn ihres Fluges kann natürlich ausgelassen oder mit einer anderen Zielsetzung versehen werden. In diesem Fall ist ein Anschluss des Abenteuers **Im Schatten der Sonne** Angedacht. Natürlich umgeschrieben und der Gruppe angepasst. Der Grundgedanke der Verknüpfung ist zum einen, dass die Charaktere einen ernsthaften Grund in ihrer Reise sehen und zum anderen, weitere Handlungsstränge aufgebaut werden können.

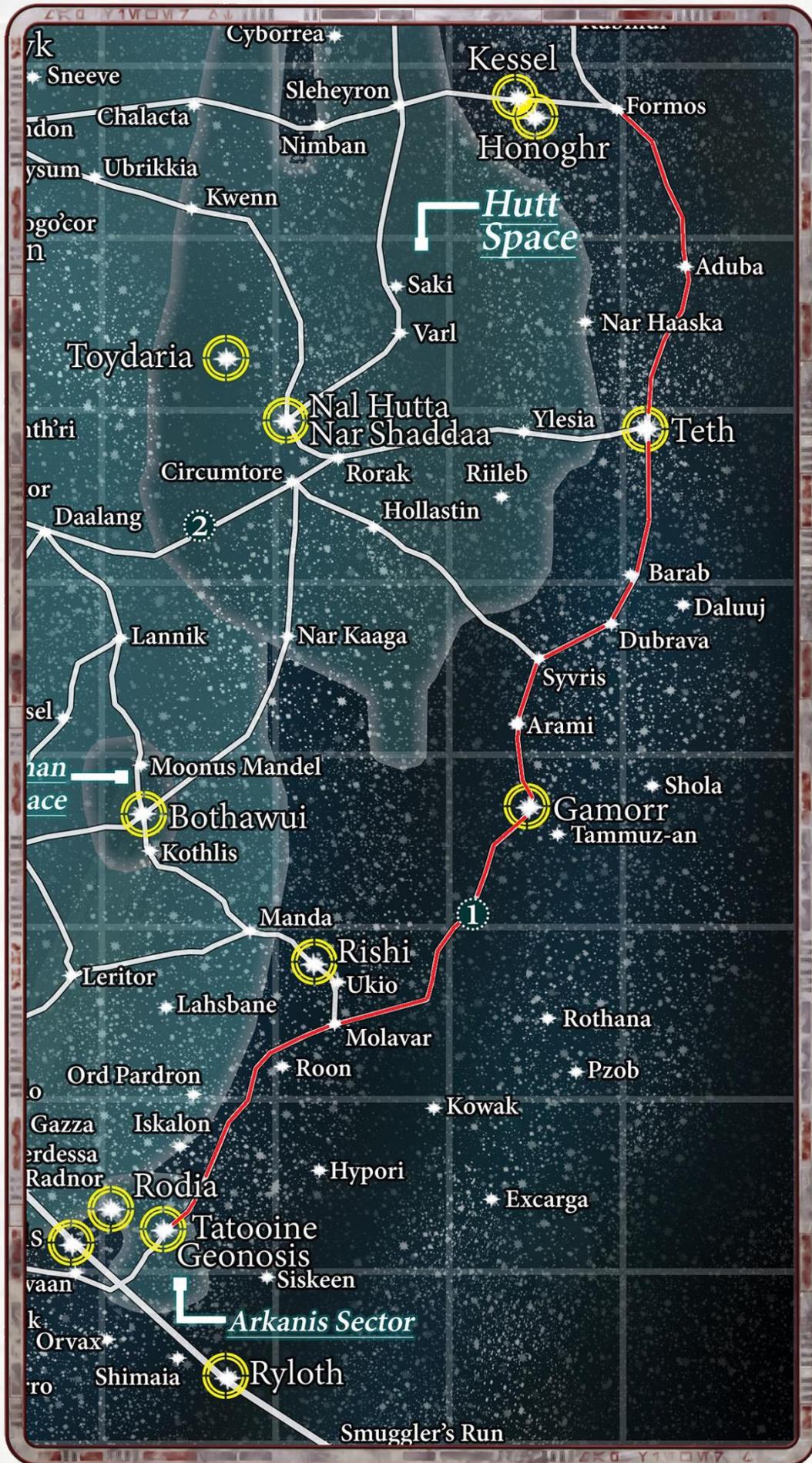
Gruppe kann sich nun der Party widmen und einer unterhaltsamen Show folgen. Irgendwann jedoch wird auch diese ihrem Ende entgegen kommen und alle Gäste werden mehr oder weniger nach draußen begleitet.

„Ihr habt nun alle Daten und Hinweise. Und denkt daran, dass das letztes Mal in Mos Shuuta nur deswegen gut gegangen ist, weil unser Gebieter ein wenig nachgeholfen hat. Formos ist weit weg und das Imperium reagiert allergisch auf Blasterschüsse. Wenn sich eine Chance für einen anderen Auftrag ermöglicht, dann folgt diesem, so lange ihr euren eigentlichen nicht verliert.“

6. Handlungs-Schritt

REISE NACH FORMOS

Die Spieler-Charaktere bereiten sich für den Flug nach Formos vor und können sich noch über den Planeten und das System informieren. Dazu erhalten sie einige Angaben zu der Welt, wie auch ihre Bedeutung. Der Flug wird einige Tage dauern. Reisen sie von Tatooine aus, beträgt die Flugdauer 9 Tage. Errechnet anhand der Vorgaben des Regelwerks und der zu findenden Sternenkarten. Alle Zahlen beruhen auf einen Klasse 1-Antrieb. Ein Faustformel ist im Forum von Fantasy Flight Games folgend angegeben: Pro Kasten auf der Raumkarten wird 1 Tag berechnet.



Die Spieler-Charaktere können diese Reisedauer verkürzen und müssen eine **mittelschwere** (◆◆) **Astronavigations-Probe** durchführen. Dabei kann die Verkürzung der Reisedauer jedoch maximal 48 Stunden erreichen. Nun folgend, von Tatooine nach Formos, bei entsprechenden Würfeln:

- ✨ = Erfolgreich, keine weiteren Auswirkungen
- ✨ + 1x 🎲 = Erfolgreich, keine weiteren Auswirkungen
- ✨ + 2x 🎲 = Erfolgreich mit +3 Stunden zusätzlicher Reisedauer; jedes weitere 🎲 +3 Stunden
- ✨ + 1x 🕒 = Erfolgreich mit 3 Stunden reduzierter Reisedauer
- ✨ + 2x 🕒 = Erfolgreich mit -6 Stunden reduzierter Reisedauer, jedes weitere 🕒 -3 Stunden
- ✨ + 1x ✨ = Erfolgreich mit -6 Stunden reduzierter Reisedauer, jedes weitere ✨ -6 Stunden
- 🕒 = Erfolgreich mit -2 Tage reduzierter Reisedauer
- 🕒 + 1x 🕒 = Erfolgreich mit -2 Tage reduzierter Reisedauer, Rückreise gleich mitberechnet

In der Zeit ihres Hyperraumflugs können sie alle Aktionen durchführen, bis der Schiffcomputer das Signal für die Ankunft am Zielort verkündet. Die Berechnung der Reisedauer kann aber auch offen gelassen werden. Dies sind nur Vorschläge und keine festgelegten Regeln.

DIE SCS KOMMEN INS SPIEL

Um die Ereignisse des Abenteuers ins Rollen zu bringen, benötigst du einen guten Grund, warum die SCs den Raumhafen Formos besuchen und einen Abstecher in die örtliche Cantina machen sollten. Da die Gruppe höchstwahrscheinlich der kriminellen Unterwelt nahe steht, sollte das nicht allzu schwierig sein.

Die beste Möglichkeit, die SCs in Richtung zu dirigieren, ist ein Blick auf ihre diversen Verpflichtungen. Oft ergibt sich daraus auch eine gute Begründung für ihren Aufenthalt auf Formos.

Beispiele: Ein SC-Schmuggler, der eine Verpflichtung gegenüber einem seiner Kontaktleute hat, will sich in der Cantina mit ihm treffen, um den Transport von illegaler Ware auszuhandeln. Ein SC-Kopfgeldjäger könnte auf dem Weg in die Cantina sein, um dort einen Schuldner zu treffen oder weil er dem lokalen Schmugglerring bereits auf der Spur ist. Andere Schurken und Diebe sind vielleicht auf der Flucht vor imperialen oder lokalen Ordnungshütern und wollen sich auf Formos verstecken (die formosianische Polizei gilt als äußerst nachsichtig).

Wenn sich die Gruppe noch nicht kennt, können die Hintergrundgeschichten der Charaktere der Grund sein, warum sie alle nach Formos gekommen sind (schließlich ist der Planet genau das gesetzlose Grenzland, in dem sich Charaktere wie sie häufig begegnen).

Die Cantina ist einer der wenigen Orte auf dem Planeten, wo Speisen und Getränke serviert werden. Früher oder später werden die SCs also bestimmt einen Abstecher dorthin machen.

