

STAR WARS

AM RANDE DES

IMPERIUMS

RENDEZVOUS AUF ORD MANTELL



ABENTEUER SKRIPT

**STAR
WARS**
ROLEPLAYING





STAR WARS
AM RANDE DES
IMPERIUMS
ROLLENSPIEL



ABENTEUERBUCH

INHALTSVERZEICHNIS

Einleitung	1	Bailons Anwesen und Fabrik (Karte)	17
Abenteuerzusammenfassung	1	Charaktere des Anwesens	24
Ein Auftrag und seine Folgen	3	Anwesen – Haupthaus - Erste Etage (Karte)	26
Bargos Auftrag	4	Anwesen – Haupthaus - Zweite Etage (Karte)	28
Reiseroute nach Ord Mantell (Karten)	5	Im Qexis angekommen	30
Ein schicksalhaftes Treffen	6	Unterbrochen	31
Ord Mantell	7	Weitere Charaktere	33
Ankunft im Jewel-System	8	In der Wildnis	36
TIE-Fighter/LN	9	Die Absturzstelle	37
TIE-Bomber	9	Der Versunkene Tafelberg (Karte)	38
Delta-Klasse DX-9 Transporter	10	Der Anführer kehrt zurück	41
Landung in Worlhafen	11	Erfahrungspunkte	43
Der Wissenschaftler	13	Anhang 1 - Alliierte und Gegner	44
Keine vorzeitige Abreise	14	Anhang 2 - Was, wenn ...	47
Bailons Anwesen	15	Anhang 3 - BTL-A4 LP „Longprobe“ Y-Wing	48
Aufbau des Anwesens	16		

CREDITS

Geschrieben von Andy Collins

Editiert von Chris Perkins und Jeff Quick für das Star Wars d20 System

Konvertiert zu SW: ARdI von Jonathan “Donovan Morningfire” Stevens

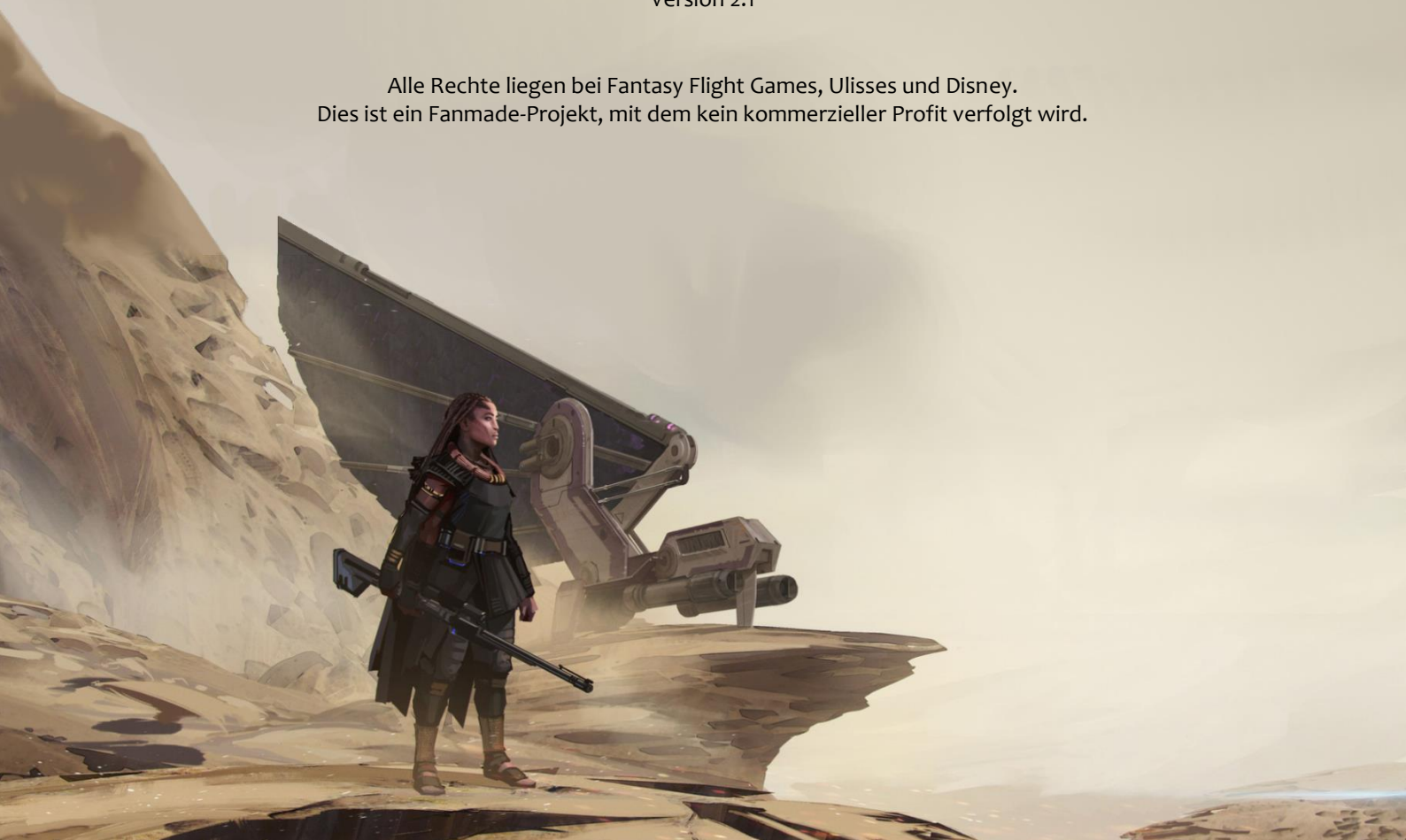
Übersetzung von Norcon

Design und Ergänzung von Norcon

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

Version 2.1

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



RENDEZVOUS AUF ORD MANTELL

Dieses Abenteuer spielt während der Rebellion und ist für eine neue Gruppe von Charakteren gedacht, das dazu dient, die Spieler in das System einzuführen und das Leben auf der zwielichtigen Seite der Galaxie zu ermöglichen. Dies kann entweder als alleinstehender One-Shot ausgeführt werden oder als Ausgangspunkt für die Abenteuer einer neu gebildeten Gruppe in einer weit entfernten Galaxie dienen.

ANFANG

Idealerweise sollte es eine Verbindung zwischen den Helden geben, obwohl das Abenteuer immer noch funktioniert, wenn sie sich alle zum ersten Mal treffen. Die Helden sollten einen allgemeinen Grund haben, warum sie überhaupt auf Ord Mantell sind, besonders wenn dieses Abenteuer der Ausgangspunkt für Ihre Kampagne ist. Für diese Kampagne sollte angenommen werden, dass die Helden keinen Zugang zu einem Schiff haben (sie haben wahrscheinlich eines, aber so könnte es gerade repariert werden; oder es herrscht ein Flugverbot usw.). Hier ein paar Ideen rund um die Karriere eines Helden:

Kopfgeldjäger: Du bist hier hingekommen, auf der Suche nach deiner Beute und dem Preis auf dessen Kopf. Alternativ dazu gibt es genug zwielichtige Charaktere auf der Suche nach "Problemlösern", die einen zuverlässigen Strom von Arbeiten unter dem Tisch sich sichern, um Ihre Ausgaben zu decken.

Kolonisten: Jede Welt braucht Administratoren, und viele, die an illegalen Aktivitäten interessiert oder beteiligt sind, tendieren dazu, auf den Planeten zu strömen. Einige landen auf Ord Mantell mit der Absicht, einfach "durchzukommen", sind aber nie zu ihrem beabsichtigten Ziel gekommen.

Entdecker: Viele der Ureinwohner von Ord Mantell, besonders jene, die aus den wilderen Gegenden des Planeten kommen, würden als Entdecker betrachtet werden, nur weil sie die Fähigkeiten entwickeln, die sie zum Überleben brauchen. Oder der Held könnte aus einer noch eher zurückgebliebenen Welt kommen auf dem Weg zu dem, was für die Zivilisation gilt.

Söldner: Ob Leibwächter, Schläger, Söldner oder entlassene Soldaten, es gibt jede Menge Leute, die sich in einer schwierigen Situation selbst versorgen.

Schmuggler: Gesetzlose Charaktere, von Spielern über Piraten bis zu kleinen Dieben, zieht es nach Ord Mantell wegen seiner Verwendung als Mittelpunkt der vielen Hyperraumrouten, oder einfach wegen der gesetzlosen Atmosphäre, die es solchen Individuen ermöglicht, zu gedeihen.

Techniker: Sowohl Piloten als auch Piraten können immer jemanden finden, der ihre Ausrüstung und Schiffe reparieren oder aufrüsten kann. Und es gibt immer die Chance, ein paar seltene oder illegale Spielereien vom blühenden Schwarzmarkt zu bekommen.

Wenn du vorhast, einen Charakter in diesem Abenteuer zu spielen, lies bitte nicht weiter. Die folgenden Informationen sind nur für die Augen des Spielleiters gedacht. Außerdem, wenn du im Voraus liest, wirst du dir die Geschichte verderben, und wo ist dann der Spaß?

ABENTEUERZUSAMMENFASSUNG

Etwa ein Jahr vor der schicksalhaften Schlacht von Yavin werden die Helden für dieses Abenteuer rekrutiert, um gestrandeten Entdeckern dabei zu helfen, ihr abgestürztes Schiff zurückzuerobern, damit sie sich aus dieser rauen Welt befreien und sensible Geschäfte machen kann. Aber zuerst müssen sie sich in einer Kneipenschlägerei mit uniformierten Gangstern auseinandersetzen, durch felsige Canyons schlendern, sich einem Kopfgeldjäger entziehen und sich dann mit einer Bande am Rande wohnende Jäger befassen.

Die Entdeckerin ist eine menschliche Frau namens Renci Tosh (siehe Anhang I: NPCs), die eigentlich eine Spionage- und Rekrutierungsagentur der Rebellen ist und sich als freiberufliche Kundschafterin ausgibt, um

ihre aufrührerischen Aktionen gegen das Galaktische Imperium zu verbergen. Unglücklicherweise hatte sie bei ihrer letzten Mission einen Zusammenstoß mit einigen imperialen TIE-Fightern, und während sie entkommen konnte, erlitt ihr Sternenjäger durch den kurzen Kampf mechanische Probleme und zwang sie, auf Ord Mantell zu landen nicht weit von der Grenzsiedlung Great Rock entfernt. Als Tosh sich auf den Weg in die Stadt machte, wurde sie von einer Gruppe von Gangstern abgefangen und eingesperrt, die für einen lokalen Verbrecherboss arbeiteten. Trotz ihrer Verletzungen konnte Renci ihrer primitiven Zelle entkommen und floh auf die Straße. Zur gleichen Zeit entdeckte eine Gruppe von Räufern die Absturzstelle und hat seitdem Toshs beschädigten Sternenjäger dazu gebraucht, zu retten, was sie können, und den Rest für Schrott zu verkaufen.

Teil zwei oder Teil eins (je nachdem wie es sich entwickelt oder man es gerne möchte) des Abenteuers ist der eigentliche Auftrag, einen Wissenschaftler abzuholen und diesen zu Bargas dem Hutten zu bringen. Denn der Wissenschaftler hat Kenntnis über angebliche Orte der Rakata und der Hutte riecht eine Gelegenheit, sollte etwas daran wahr sein. Doch bei der Ankunft auf Ord Mantell ist die Zielperson nicht da und nach einigen Nachforschungen offensichtlich, dass er auch vorerst so schnell nicht kommen wird. Denn Taran Bailon, ein Industrieller und Syndikatsboss, hat ebenfalls ein Interesse an dem Mann und würde gerne hören, was dieser zu erzählen hat. Denn im Geheimen lässt er von seinen Leuten einen neuen Droiden-Typ erforschen, der aus alter und neuer Technologie besteht. Leider gibt es Schwierigkeiten und alte Programmcodes der Droiden deuten auf eine antike Technologie hin, welche Aufschluss geben könnte, würde man die Sprache verstehen. Nur zu dumm, dass das Wissen dazu begrenzt ist. Doch zufällig ist gerade ein Professor für Antikes Wissen auf Ord Mantell eingetroffen, und vielleicht kann er helfen.

Die Helden müssen einen Weg finden, wie sie an den Forscher gelangen und das Anwesen infiltrieren. Entweder versuchen sie es leise oder schießen sich den Weg frei. Es kann auch möglich sein, dass sie einfach umdrehen und Bargas von dieser unerfreulichen Wendung berichten. Doch das sollten sie sich sehr gut überlegen, denn der Hutte würde mit ihnen noch ganz andere Dinge machen, als sie nur zu töten ...

(Anmerkung: Dieses Abenteuer kann auch (nach der Schlacht um Yavin gespielt werden. So könnte Renci Tosh auf einer Erkundungsmision gewesen sein. Sie gehörte zu einer Gruppe von Piloten, welche den Auftrag hatten, eine relativ freie Passage zu finden, um an den Imperialen Schiffen vorbeizukommen. Denn nach der Schlacht um Yavin wird die Rebellen-Flotte gejagt, wo sie auch immer zu finden ist. So könnten gleich mehrere Elemente und zwei Abenteuer zusammengespielt werden. Im letzteren Fall sollte die Schlacht um Yavin nicht zu weit vom Ereignis sein, damit noch genügend Raum für weitere Abenteuer möglich ist.)

BEGINN DES ABENTEUERS

Das Abenteuer kann nicht nur zeitlich in einem gewissen Rahmen gespielt werden, sondern ist auch vom Startpunkt nicht gebunden. In meiner Spielrunde befand sich die Gruppe im Endstadium des Abenteuers „Nichts als Ärger“ und hatte Formos, Kessel oder Sleheyron als Endziel zum Wahl. Da der Ausgang ihres Abenteuers nicht klar war, habe ich den Start dieses Abenteuers modular gestaltet. Natürlich liegt es jedem frei, wie er damit verfahren möchte. Wie immer sind dies nur Vorschläge und nicht in Stein gemeißelt.

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.

HANDOUTS UND WEITERE MATERIALIEN

Ich habe neben den Handouts noch Internetseiten erstellt, welche über gewisse Planeten und Handelsstraße einen Überblick geben. Der Charakter konnte die Datenbank des Schiffcomputer durchsuchen und musste dazu eine Computer-Probe ablegen. (Ich wollte es ein wenig spielerischer gestalten und nicht einfach rausrücken). Da die Seiten aufwändig, umfangreich und die Verlinkungen zu Internetseiten mit der Zeit veraltet sind, habe ich davon abgesehen, sie hier im Abenteuerbuch hineinzuschreiben. Jedoch jeder, der daran interessiert ist, kann mich anschreiben. Kommt dazu einfach in unser Forum und schreibt mir.

Link: <http://www.turamarth.de/starwars/forum/index.php>



EIN AUFTRAG UND SEINE FOLGEN

„Siebzehntausend! Die müssen wirklich verzweifelt sein. Das rettet mir den Kopf! Alles klar, mach das Schiff bereit! Wir werden bald abfliegen.“

- Han Solo, Schmuggler und Captain des Rasenden Falken

AM BORD DES SCHIFFES

Egal an welchem Ort die Gruppe sich gerade befindet, erhalten die Spieler-Charaktere eine Hyperraum-Nachricht von ihrem Gönner und Förderer Bargos der Hutte. Er will natürlich erfahren, ob der Informant die Daten übergeben hat, die so besonders sein sollen.

Anmerkung

Wenn die Spieler nicht das Abenteuer „Nichts als Ärger“ mit dem Auftrag „Der Datenkristall“ gespielt haben, kann die Meldung von Bargos oder einem anderen Auftraggeber aus anderen Gründen erfolgen. Eine Motivation für den Flug nach Ord Mantell kann vielfältig sein. Entweder um eine Ladung Gewürze abzuliefern/abzuholen, eine Person zu transportieren, eine weitere Information beschaffen oder einer der Spieler folgt einer Verpflichtung usw. Die Möglichkeiten sind genügend vorhanden und sollten entsprechend den eigenen Wünschen angepasst werden.

BARGOS NACHRICHT

Lies oder beschreibe mit deinen Worten den Spielern den folgenden Text:

Jeder am Bord eures Schiffes geht seiner Arbeit nach, als ihr vom Schiffcomputer das Kom-Signal hört. Eine Hyperraum-Nachricht ist eingetroffen und niemand Geringeres als Bargos selbst hat sie abgeschickt. Ihr öffnet die Nachricht und der Holoprojektor beginnt leise zu summen. In seiner ganzen Fülle beginnt er zu sprechen, bevor der Übersetzer für euch die Worte in eine verständlichere Sprache verwandelt.

„Meine Freunde, ich gehe davon aus, dass ihr den Datenkristall von meinem Informanten erhalten habt. Ich möchte in diesem Zuge, dass ihr eine Person für mich abholt, und zu mir bringt. Einen Wissenschaftler, den ich in meine Dienste gestellt habe. Im Anhang dieser Nachricht befinden sich Daten und Koordinaten, wo ihr ihn abholen könnt. Es ist möglich, dass noch jemand an dem Wissenschaftler interessiert ist. Sorgt dafür, dass er gesund und munter hier ankommt.“

Mit einem rollenden Lachen endet die bildliche Übertragung und der Projektor verstummt.

Die Spieler-Charaktere werden sicher den Inhalt der Nachricht ansehen wollen und was ihr Zielort ihrer neuen Reise ist. In den Daten befinden sich eine mögliche Flugroute und der Ort des Treffens, wo der Wissenschaftler abgeholt werden kann.

Flug nach Ord Mantell

Je nach Situation kann der Flug verkürzt werden. Die Reisedauer von Formos nach Ord Mantell beträgt normalerweise 12 Tage. Mit einer **mittelschwere** (◆◆) **Astronavigations-Probe** kann die Reisedauer verkürzt werden (siehe dazu weiter unten „Flugdauer“).

Landung in Worlhafen

Wenn die Spieler auf Ord Mantell angekommen sind, sollen sie in Worlhafen landen und dort in eine Cantina „Spencers Feuerhaufen“ gehen. (Warum müssen fast alle Treffen in einer Cantina stattfinden?)

Treffen mit dem Wissenschaftler

Sobric Thorn, ein Wissenschaftler, wurde von Bargos dem Hutten angeworben. Er ist ein Computer-Spezialist und ist zusätzlich ein Spezialist für die Geschichte der Rakata.

Sicherer Transport nach Tatooine

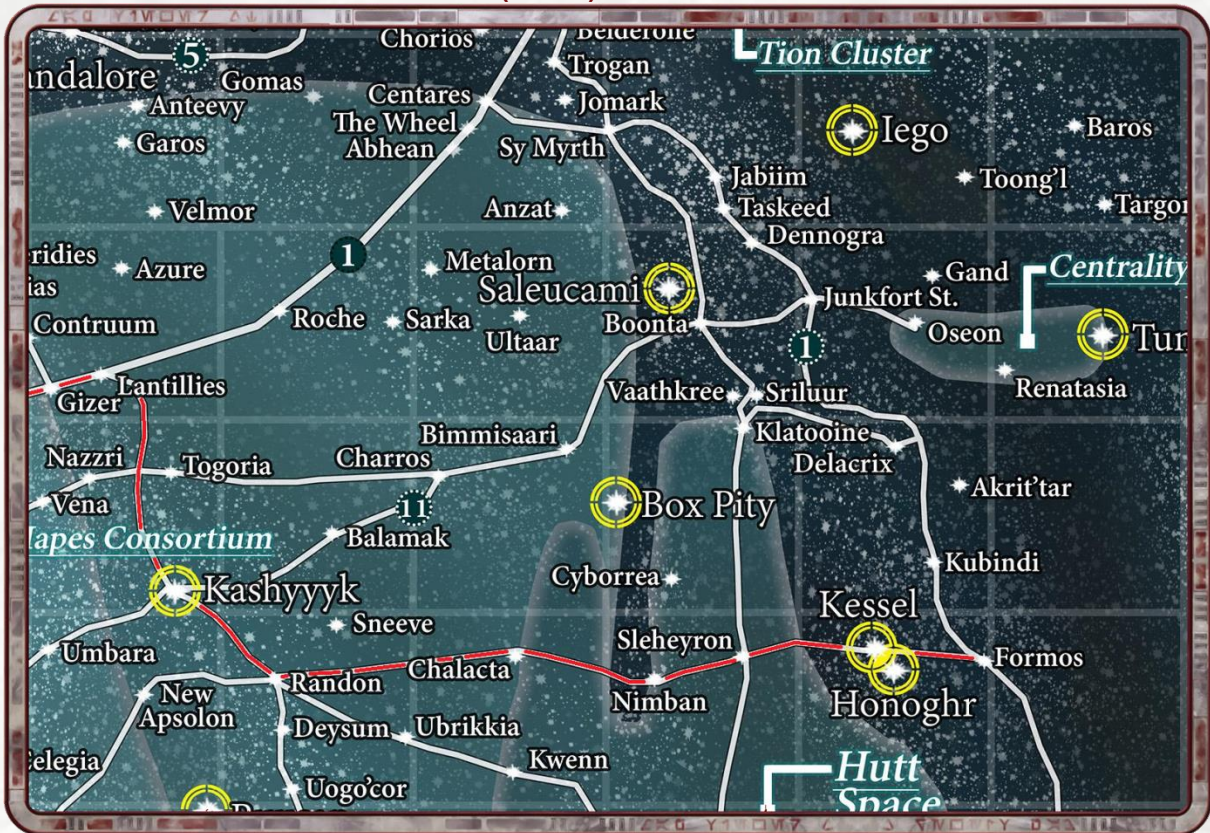
Der Wissenschaftler soll sicher und wohlbehaltend zu Bargos Anwesen nach Tatooine gebracht werden.

Die Spieler-Charaktere können diese Reisedauer verkürzen und müssen eine **mittelschwere** (◆◆) **Astronavigations-Probe** durchführen. Dabei kann die Verkürzung der Reisedauer jedoch maximal 72 Stunden erreichen. Nun folgend, von Formos nach Ord Mantell, bei entsprechenden Würfeln:

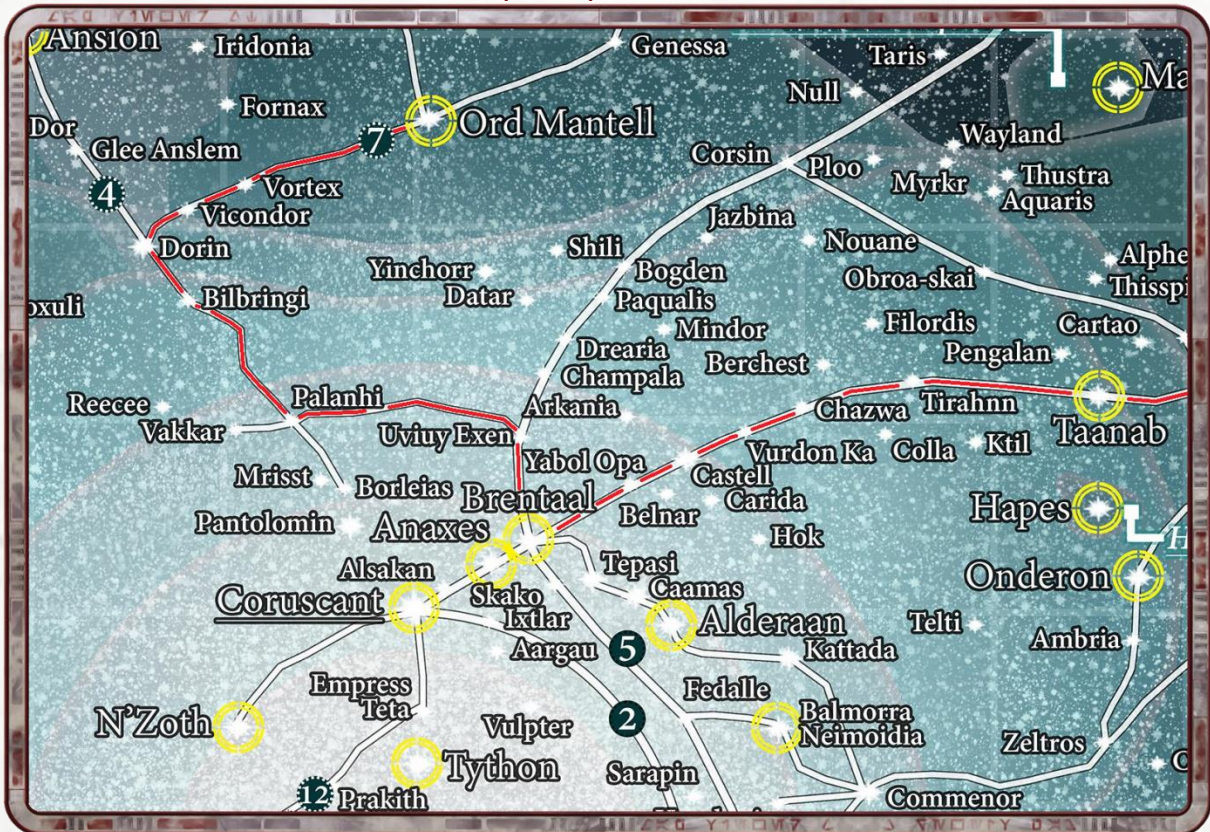
- ✨ = Erfolgreich, keine weiteren Auswirkungen
- ✨ + 1x 🎲 = Erfolgreich, keine weiteren Auswirkungen
- ✨ + 2x 🎲 = Erfolgreich mit +4 Stunden zusätzlicher Reisedauer; jedes weitere 🎲 +4 Stunden
- ✨ + 1x 🌀 = Erfolgreich mit -4 Stunden reduzierter Reisedauer
- ✨ + 2x 🌀 = Erfolgreich mit -8 Stunden reduzierter Reisedauer, jedes weitere 🌀 -4 Stunden
- ✨ + 1x ✨ = Erfolgreich mit -8 Stunden reduzierter Reisedauer, jedes weitere ✨ -8 Stunden
- 🎯 = Erfolgreich mit -3 Tage reduzierter Reisedauer
- 🎯 + 1x 🎯 = Erfolgreich mit -3 Tage reduzierter Reisedauer, Rückreise gleich mitberechnet

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

REISEROUTE FORMOS – ORD MANTELL (TEIL 1)



REISEROUTE FORMOS – ORD MANTELL (TEIL 2)





EIN SCHICKSALHAFTES TREFFEN

„Man, das war pures Glück. Ich dachte dass diese Kopfgeldjäger uns so weit nicht verfolgen würden. Und dann? Dann kommt man dort an und findet sich in den größten Schwierigkeiten wieder.“

- Han Solo, Schmuggler und Captain des Rasenden Falken

ORD MANTELL

Astronavigationsdaten: Bright Jewel-System, Bright Jewel-Sektor, Mittlerer Rand

Umlaufzeit: 394 Tage pro Jahr/26 Stunden pro Tag

Regierung: Republik mit demokratisch gewähltem Regierungschef

Bevölkerung: 4 Milliarden (diverse Spezies)

Amtssprache: Basic

Gelände: Tafelberge, Grasland, Gebirge, Inseln

Wichtige Städte: Worlhafen (Hauptstadt), Freillon, Savroia

Sehenswürdigkeiten/ bekannte Orte: Zehn-Meilen-Plateau, Lady Fate-Kasino

Wichtige Exportprodukte: Unterhaltung, Tourismus, Fabrikwaren

Wichtige Importprodukte: Nahrungsmittel, Rohstoffe

Handelsrouten: Celanon-Spur, Entralla-Route (führt bis nach Muunilist)

Besonderheiten: keine

Hintergrund:

Ord Mantell ist ein Raumfahrerparadies, das Schmuggler und Schurken mit offenen Armen empfängt. Zusammen mit den ausschweifenden Vergnügungsmöglichkeiten des Planeten ergibt sich ein explosives Gemisch, das Ord Mantell an den Rand der Gesetzlosigkeit treibt - doch genau genommen bewegt sich der Planet dort schon, seit er von Corellianern besiedelt wurde.

Ursprünglich war Ord Mantell ein Ordonnanz- und Regional-Depot der Alten Republik, was sich noch immer in der Vorsilbe "Ord" des Planetennamens bemerkbar macht. Auch schlechte corellianische Angewohnheiten halten sich weiterhin hartnäckig, und die Mantellianer - eine kollektive Bezeichnung für alle Bewohner von Ord Mantell, ungeachtet ihrer Herkunft - rühmen sich ihrer "entspannten Lebensweise". Jahrtausende lang galt die offene Gesellschaft Ord Mantell als Magnet für alle Arten von Charakteren, vom Steuerflüchtling über den Geschäftsmann bis zum Einzelgänger und Tunichtgut. Fast alles wird auf den Freiluftmärkten der Städte angeboten, und in schmierigen Cantinas kann so gut wie jeder illegale Warentransport arrangiert werden. Eigentlich ist nichts auf Ord Mantell wirklich illegal, und Steuern werden nur dann erhoben, wenn man sein Wahlrecht ausüben möchte. Der wahre Herrscher von Ord Mantell ist der allmächtige Credit.

Planetare Gouverneure und Abgeordnete sind berüchtigt für ihre Bestechlichkeit. Wer genug spendet, kommt mit allem davon. Gerichte schützen die Rechte und Privilegien von Kopfgeldjägern, die sie als freischaffende Polizisten anse-



hen. Keineswegs bedeutet das, dass es auf den Straßen von Worlhafen oder Savroia gefährlich ist. Städte und Spielkasinos beschäftigen private Sicherheitsfirmen, um die Millionen von Touristen, die jährlich nach Ord Mantell kommen, zu beschützen.

Jenseits der Vergnügungsmeilen erstrecken sich Schrottplätze, Fabriken und Tagebaugruben. Noch weiter draußen, in Richtung Küste, gibt es ein paar kleine Fischerdörfer, Bauernsiedlungen und religiöse Gemeinden, die sich keine Einmischung von außen wünschen und lieber für sich bleiben.

Tausend andere Sternensysteme bieten ähnliche Freizeitaktivitäten, doch wenige sind verkehrstechnisch so günstig gelegen wie Ord Mantell. Es liegt an den Endpunkt der Entralla-Route und am Beginn der Celanon-Spur. Nur die schnellsten Navigationscomputer können den Wechsel vollziehen, ohne kurzzeitig den Hyperraum zu verlassen. Daher bietet es sich geradezu an, einen Zwischenstopp auf Ord Mantell einzulegen.

Das Imperium gesteht dem Planeten seine Scheinunabhängigkeit zu und zieht die Erpressung der planetaren Regierung einer militärischen Unterwerfung vor. Trotzdem sehen die Mantellianer mehr und mehr Sturmtruppen auf den Straßen ihrer Städte. Das Imperium befürchtet, Zellen der Allianz könnten auf Ord Mantell Unterschlupf finden, und behält den Planeten daher durch Flottenübungen und eine stufenweise Verstärkung ihrer Bodentruppen im Auge.

ANKUNFT IM JEWEL-SYSTEM

Spieler werden irgendwann vom Schiffscomputer benachrichtigt, dass sie ihr Ziel erreicht haben. Es werden vermutlich Standardvorbereitungen durchgeführt und sie verlassen den Hyperraum. Im System angekommen werden sie nach einiger Zeit von der Raumhafenkontrolle in Worlhafen auf Ord Mantell angefunkelt.

Lies oder beschreibe mit deinen Worten den Spielern den folgenden Text:

Über euer Komlink erhaltet ihr eine eingehende Nachricht. Ihr öffnet den Kanal und über den Lautsprecher ist klar und deutlich eine weibliche Stimme zu hören.

„Hier spricht die Raumhafenkontrolle Worlhafen. Sie befinden sich im Anflug auf Ord Mantell. Bitte halten sie ihren Kurs, wir übermitteln ihnen gleich die Anflugskoordinationen für ihren Eintritt.“

Ihr wartet einen Augenblick und das Summen eurer Schiffstriebwerke ist das Einzige, was ihr gerade vernehmt. Plötzlich krächzt erneut der Lautsprecher und die freundliche Stimme klingt erneut.

„Vielen Dank, dass Sie gewartet haben. Bitte nehmen Sie Anflug auf Sektor 21A und folgen Sie dem Leitstrahl 32. Willkommen auf Ord Mantell.“

UNENTDECKTER ANFLUG INS SYSTEM

Es kann auch sein, dass die Spieler-Charaktere keinen direkten und offiziellen Anflug wünschen. Dies ist natürlich möglich, erfordert aber eine entsprechende Berechnung vor dem Flug, welche nicht schwieriger wird. In diesem Fall fallen sie mit ihrem Schiff am Rand des Systems aus dem Hyperraum und erhalten keine Kommunikations-Verbindung mit der Raumhafenkontrolle in Worlhafen.

Den Spielern sollte jedoch bewusst sein, dass wenn sie von einer imperialen Patrouille erkannt werden, diese sie auffordern wird, sich zu identifizieren und den Grund ihres Flugs zu nennen. Für das Imperium ist dies bei keinem triftigen Grund ein möglicher Hinweis, dass die Besatzung illegale Aktivitäten durchführt, oder gar Agenten der Rebellen sind. Es sollte ein Wurf gemacht werden, ob ein Zusammenstoß stattfindet:

01 – 50	keine Besonderheit
51 – 75	ein anderes Schiff funkt sie an, ob sie Hilfe brauchen
76 – 98	eine Imperiale Patrouille entdeckt sie
99 – 100	sie erkennen auf dem Radar für einen Augenblick ein Schiff ohne Kennung

Wenn sie von Imperialen angefunkelt und nach dem Grund ihrer so weit abseits bestehenden Position gefragt werden, sollten sie nun einen guten Grund haben. Für diese Überzeugungsarbeit muss der Antwortende eine **schwierige** (◆◆◆) **Täuschungs-Probe** durchführen. Misslingt ihm diese, wird er erneut eine konkurrierende Probe durchführen. Der Spieler verwendet erneut seine **Täuschung**- gegen die **Wachsamkeit**-Fertigkeit (◆◆●) des Imperialen. Misslingt ihm auch diese, werden die Imperialen einen Transporter schicken und sie auffordern, ihre Position zu halten. Es steht natürlich den Spieler-Charakteren frei, auch diese Situation mit ihren Schiffsgeschützen zu klären, jedoch sollte ihnen bewusst gemacht werden, dass ihre Kennung der nächsten Station sicher mitgeteilt wurde und sie nun nicht mehr unerkannt sind. Sollten sie das Andocken über sich ergehen lassen, werden die Imperialen ihr Schiff durchsuchen und illegale Waren konfiszieren. Danach lässt man sie – sollten sie keine wirklich ungewöhnlichen Dinge wie Drogen oder so am Bord gehabt haben – weiterfliegen.

DER ANFLUG NACH WORLHAFEN

Ob nun unentdeckt oder in Reichweite der Sensoren von Ord Mantell, werden die Spieler irgendwann den Planeten anfliegen wollen. Eine unentdeckte Landung auf Ord Mantell ist zurzeit unmöglich, da der Planet in erhöhter Alarmbereitschaft sich befindet. Die Spieler-Charaktere können dafür genügend Hinweise finden, wenn sie sich ihre Sensordaten ansehen. Im Moment befindet sich ein Imperialer Sternenerstörer mit Begleitschiffen in der Umlaufbahn von Ord Mantell. Nicht ungewöhnlich für eine Welt des Mittleren Rand mit einer solch strategisch wichtigen Position. Viele TIE-Fighter-Patrouillen sind unterwegs und prüfen jedes Schiff in ihrem Sektor. Ein Spieler-Charakter mit einem imperialen Hintergrund kann ohne eine Probe dies als ein ungewöhnlich hohes Aufkommen von Schiffen deuten. Alle anderen können eine **schwierige** (◆◆◆) **Wissen (Kriegskunst)**-Probe durchführen.

TIE-FIGHTER /LN

Der imperiale TIE/ln-Raumüberlegenheitsjäger, oder kurz TIE-Jäger, zählte zu einem der am weitesten verbreiteten Raumjäger der Galaxis und war neben den Sturmtruppen oder dem Sternzerstörer das bekannteste Symbol der imperialen Herrschaft. Er wurde von der Firma Sienar-Flottensysteme entwickelt und anschließend in riesigen Stückzahlen produziert. Er besaß keinerlei Schilde oder Lebenserhaltungssysteme, verfügte jedoch dank seines Zwillingsionenantriebs über eine hohe Endgeschwindigkeit und eine gute Manövrierfähigkeit, wodurch er es – da er in der Schlacht immer in großer Masse eingesetzt wurde – mit nahezu jedem Jäger in der Galaxis aufnehmen konnte.

Durch seine fehlenden Schilde wurde der TIE-Jäger zusammen mit den TIE-Piloten oft als Wegwerfware beschrieben. Wegen seiner Form wurde er von Piloten der Rebellen-Allianz, oder später der Neuen Republik, als Augapfel oder Tarantel bezeichnet.

3	5	+3	VERT.: BUG/BACKB./STUEBERB./HECK	PANZERUNG
SILHOUETTE	GESCHWINDIG	WENDIGKEIT	0 - - 0	2
			HÜLLENSCHADEN	SYSTEMBELAST
			6	8

Werte:

Schiffstyp/Modell: Sternenjäger/TIE-Serie

Hersteller: Sienar Fleet Systems

Hyperraumantrieb: Primär: nein

Navigationscomputer: nein

Sensoreichweite: kürzeste

Schiffsbesatzung: 1 Pilot


Ladefähigkeit: 65 kg

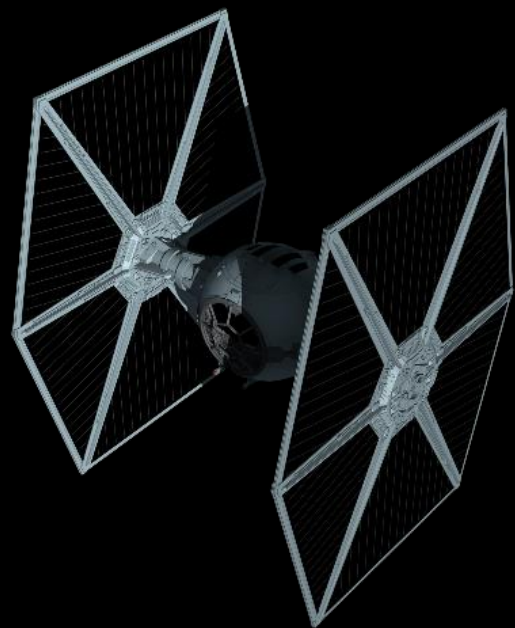
Passagierkapazität: keine

Autonomie: zwei Tage

Preis/Seltenheit: 50.000 Credits (R)/4

Ausrüstungspunkte: 0

Waffen: vorwärtsgerichtete mittelschwere Laserkanone (Feuerwinkel: Bug; Schaden 6; Kritisch: ; Reichweite: kürzeste; Gekoppelt 1)



TIE-BOMBER /SN

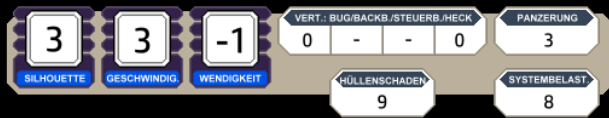
Der TIE/sa-Bomber, im Pilotenslang Hummel genannt, ist ein auf dem imperialen TIE-Jäger basierendes Modell eines Bombers. Dies ist das Standardmodell eines imperialen Bombers, der nach dem gleichen Solarflügelprinzip wie der TIE-Jäger gebaut wird. Um seiner Bomberfunktion nachzukommen, wird diesem Modell eine weitere Kapsel angefügt, in der die Bomben gelagert und abgeworfen werden.

BESCHREIBUNG

Das Äußere des TIE-Bombers wird durch zwei Kapseln geprägt, die außen von Sonnenenergiekollektoren geschützt werden, welche Sonnenenergie auffangen und verarbeiten. Die Kollektoren sind durch Strukturstreben geschützt und leiten die Energie in die Kapseln weiter, wo sie vom Piloten oder den Bomben genutzt werden. Der TIE-Bomber wird von einem SFS-I-a2b-Solar-Ionisationsreaktor angetrieben, der sich im Heck der Steuerbord-Kapsel befindet. Neben dem Antrieb befinden sich sämtliche Waffensysteme in der Kapsel. Die Waffenkammer kann jedoch auch zum Truppentransport umgebaut werden.

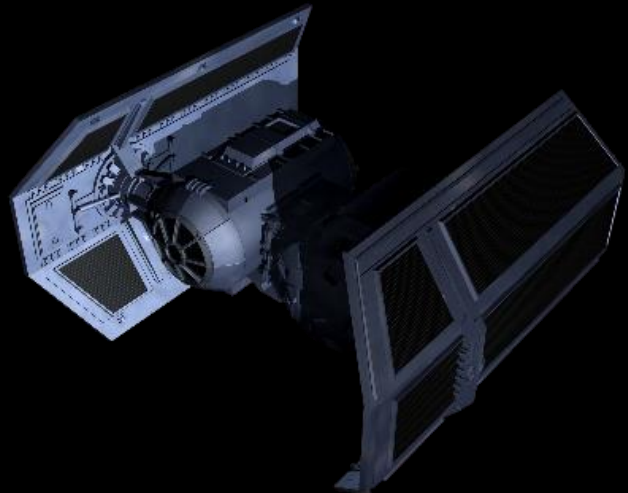
Die wichtigste Bewaffnung des TIE-Bombers stellt Protonenbomben dar, die auch gegen größere Raumschiffe gefährlich werden kann, da die TIE-Bomber in ihrer ursprünglichen Funktion gegen Schlachtschiffe eingesetzt werden sollen. Allerdings ist er sowohl für Ziele am Boden als auch im Weltraum gefährlich und kann seine Bomben mit hoher Präzision abwerfen. Im Gegensatz zu größeren Schiffen können TIE-Bomber bestimmte Ziele ausschalten, ohne die Umgebung zu beeinträchtigen. Die Protonenbomber werden aus der linken Kapsel abgeschossen, ebenso die Orbitalminen, Raketenwerfer und die verborgenen Erschütterungsraketen. Die Laserkanonen befinden sich auf beiden Seiten der Kanzeln. Zudem besitzt der TIE-Bomber einen elektromagnetischen Impulsgenerator, mit dem er feindliche Verteidigungssysteme ausschalten kann.

Im Unterschied zu den meisten imperialen Schiffen besitzt der TIE-Bomber einen Schleudersitz und ein Lebenserhaltungssystem im Cockpit. Zudem befindet sich im TIE-Bomber eine Notfallausrüstung. Der Pilot findet in der rechten Kapsel Platz.



Werte:

Schiffstyp/Modell: Bomber/TIE-Serie
Hersteller: Sienar Fleet Systems
Hyperraumantrieb: Primär: nein
Navigationscomputer: nein
Sensoreichweite: kürzeste
Schiffsbesatzung: 1 Pilot
Ladefähigkeit: 15 t Bombenlast
Passagierkapazität: keine
Autonomie: zwei Tage
Preis/Seltenheit: 110.000 Credits (R)/5
Ausrüstungspunkte: 0
Waffen: nach vorne gerichtete leichte Laserkanonen (Feuerwinkel: Bug; Schaden: 5; Kritisch: ; Reichweite: kürzeste; Gekoppelt 1)



DELTA-KLASSE DX-9 TRANSPORTER

Der Delta-Klasse DX-9 Transporter ist ein nur leicht bewaffneter, aber mittelschwer gepanzerter Truppentransporter des Imperiums, vereinzelt auch der Rebellen-Allianz. Er wird dazu benutzt, Sturmtruppen oder Null-G-Soldaten für Kaperoperationen an Bord eines feindlichen Schiffes zu bringen. Zu diesem Zweck besitzt dieses Schiff einen universellen Andockmechanismus, der mit nahezu allen Schiffstypen kompatibel ist. Hinzu kommt eine Vorrichtung, mit der dieses Schiff notfalls auch eigene Löcher in feindliche Raumschiffe bohren kann.

Man findet ihn auch als Transporter für Bodeninvasionen, da die Sentinel-Klasse schlecht zum Infanterietransport geeignet ist. Dieses Schiff ist dank seiner schweren Panzerung und Schilde auch in der Lage, als Kanonenboot zu dienen.



Werte:

Schiffstyp/Modell: Transporter/Delta DX-9 Klasse
Hersteller: Telgorn Corporation
Hyperraumantrieb: Primär: Klasse 1, Sekundär: Klasse 10
Navigationscomputer: nein
Sensoreichweite: kurz
Schiffsbesatzung: 3 - 5
Ladefähigkeit: 300
Passagierkapazität: 20 - 50 Sturmtruppen-Soldaten
Autonomie: ein Monat
Preis/Seltenheit: 160.000 Credits (R)/6.
Ausrüstungspunkte: 2
Waffen: keine Angabe



LANDUNG IN WORLHAFEN

Der Raumhafen ist für große wie auch kleine Schiffe ausgelegt. Entsprechend seiner vielen verschiedenen Verwendungszwecke hat er einen zentralen Hauptkomplex, von dem mehrere breite lange Verbindungskorridore abgehen. An diesen Korridoren, die eher Hallen gleichen, befinden sich die Landeplattformen und Landebuchten für die Schiffe. Die Landebereiche sind nur über einen Sicherheitsbereich zu verlassen, der von Wachpersonal besetzt ist. Manchmal kann es auch vorkommen, dass dort niemand ist, weil der Schiffsverkehr hoch ist. In diesem Fall sind die Schleusentore verschlossen und öffnen sich erst dann, wenn das Personal da ist. Im Moment ist wie im Weltraum auch im Raumhafen eine spürbare imperiale Präsenz zu vernehmen. Auf den Gängen patrouillieren Sturmtruppen, welche hier und da Personen kontrollieren.

ORD MANTELL SICHERHEITSKRÄFTE [HANDLANGER]

ORD MANTELL SICHERHEITSKRÄFTE
HANDLANGER

STÄRKE 2, GEWANDTHEIT 2, INTELLIGENZ 2, LUST 2, WILLENSKRAFT 2, CHARISMA 2

ABSORPTION 4, WUNDEN 5, ERSCHÖPFUNG -, VERTEIDIGUNG -

Fertigkeiten: Nahkampfwaffen (♦♦), Leichte Fernkampfwaffen (♦♦), Wachsamkeit (♦♦)
 Talente: keine
 Sonderfähigkeiten: keine
 Ausrüstung: Faserrüstung (Absorption +2), Handkomlink, Ersatzmagazin
 Waffen: Blasterpistole (♦♦) (Fernkampfwaffe [Leicht]; Schaden 5; Kritisch 0000; Reichweite [Mittel]; Betäubungs-Einstellung)

STÄRKE 2, GEWANDTHEIT 2, INTELLIGENZ 2, LUST 2, WILLENSKRAFT 2, CHARISMA 2

ABSORPTION 4, WUNDEN 5, ERSCHÖPFUNG -, VERTEIDIGUNG -

Konzept: Sicherheitskräfte (Handlanger)

Rasse: Mensch (m/w)

Fertigkeiten (nur in der Gruppe): Nahkampfwaffen (♦♦), Leichte Fernkampfwaffen (♦♦), Wachsamkeit (♦♦).

Talente: keine

Sonderfähigkeiten: keine

Ausrüstung: Faserrüstung (Absorption +2), Handkomlink, Ersatzmagazin

Waffen: Leichte Blaster-Pistole (♦♦) (Leichte Fernkampfwaffen, Schaden: 5, Reichweite: Mittlere, Kritisch: 00000, Betäubungsmodus)

Die Gruppe besteht meist aus vier Personen, welche alle gleich bewaffnet und ausgerüstet sind. Meist ist einer von ihnen in einer vorgesetzten Funktion ohne Besonderheiten.

In einem Gespräch können sie versuchen, den Grund für diese erhöhte Präsenz herauszufinden, was jedoch nur mit einem gleichgültigen Achselzucken beantwortet wird. Es können auch Sätze fallen wie:

„Das Imperium überprüft öfters mal Reisende nach ihrer Herkunft und Absichten. Nicht Besonderes also!“

„Vielleicht eine Standartübung. Davon halten sie ja genug ab. Wer weiß das schon?“

Am Ende werden sie keine brauchbaren Antworten erhalten, da die Sicherheitskräfte schlicht und ergreifend eine Ahnung haben, wonach die Imperialen suchen.

KEINE GEWÖHNLICHE ANKUNFT

Wie immer ist es natürlich schwer zu sagen, was die Spieler-Charaktere für seltsame Ideen ausbrüten und paranoide Züge die Oberhand gewinnen, jedoch sollte bei der Beschreibung erwähnt werden, dass es Überwachungskameras gibt. Im Grunde keine Überraschung, auch wenn diese veraltet und vielleicht nicht mehr in Betrieb sind. Ein Feuergefecht mit den Sicherheitskräften könnte schnell zu einem Ende aller Unternehmungen führen, da binnen kürzester Zeit nicht nur Verstärkung eintreffen wird, sondern auch mehrere Gruppen von Sturmtruppen. Dies jedoch sollte dem Spielleiter überlassen werden, wie weit eine Infiltration oder Überwältigung von Sicherheitspersonal möglich ist.

Sollten die Spieler-Charaktere eine teilweise Infiltration wünschen, können sie dies natürlich versuchen. Der Grund dafür kann vielseitig sein. Sei es, dass sie Drogen mitgenommen haben und diese in Worlhafen verkaufen wollen, oder eine Möglichkeit haben möchten, andere Waren zu schmuggeln. In diesem Fall wären die Kanalisationsschächte und Versorgungstunnel eine Option. Beide müssen jedoch mit einer **einfachen** (♦) **Mechanik-Probe** geöffnet werden. Die Tunnel führen parallel zu den Verbindungsgängen und können in der Wartungshalle verlassen werden. Der Kanalisationsschacht führt an den Rand des Raumhafens in einen

Wasserspeicher und Wasseraufbereitungsanlage. Dieser Teil des Weges wie auch die Lokation kann bei Bedarf natürlich erweitert werden, wenn die Spieler das Gefühl erhalten sollen, dass die Infiltration nicht einfach oder kurz ist.


EINE GEWÖHNLICHE ANKUNFT

Wenn die Spieler-Charaktere an dem Sicherheitspersonal vorbei sind und in die Verbindungsgänge des Raumhafens gelangen, werden sie viele verschiedene Spezies sehen, die entweder ankommen und dabei sind, abfliegen zu wollen. An den Wänden sehen sie die Monitore, wo Ankünfte und Abflüge aufgezeigt werden. Ein Blick darüber lässt sie nichts Besonderes erkennen, bis auf die vielen Verspätungen, welche im Bereich des Abflugs zu sehen sind. Spätestens jetzt wird ihnen die Anwesenheit Imperialer Sturmtruppen auffallen, welche durch die Gänge streift und Reisende kontrolliert.

IMPERIALE STURMTRUPPEN [HANDLANGER]

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

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; Sperrig 4)



IMPERIALE STURMTRUPPEN
HANDLANGER

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

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

Ausrüstung: Sturmtruppenrüstung, Sturmtruppen-Ausrüstungsgürtel.
Waffen: Blastergewehr (◆◆◆) (Fernkampfwaffe (Schwer); Schaden 9; Kritisch ☹☹☹; Reichweite (Groß); Betäubungseinstellung), 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).

So lange die Spieler-Charaktere nicht anfangen, sich merkwürdig zu verhalten, werden sie von ihnen auch nicht angesprochen. Mutige Charaktere könnten natürlich eine Gruppe Sturmtruppen ansprechen und den Grund für die Kontrollen erfragen, was jedoch ebenfalls zu keiner brauchbaren Antwort führt. Sie werden überprüft und können nah an den Soldaten stehend die Kommunikation hören. Eine **einfache** (◆) **Heimlichkeits-Probe** lässt sie bei Erfolg hören.

Lies oder beschreibe mit deinen Worten den Spielern den folgenden Text:

„TK-38, konzentrieren sie sich auf Passagierschiffe, welche bald starten wollen.“

Der Sturmtruppler wendet sich zu seinen Kammeraden und schüttelt den Kopf.

„Das hat ganz sicher nichts mehr mit einer Übung zu tun. Die wissen absolut nicht, nach wem wir suchen sollen.“

[Beiläufig überreicht er euch eure ID-Karten.]

Diese Unterredung können die Spieler-Charaktere auch beiläufig mitbekommen, wenn sie neben einer Gruppe Sturmtruppen stehen, welche gerade eine Kontrolle durchführt oder an ihnen vorbeiläuft. Um dies zu hören, müssen sie entweder eine **einfache** (◆) **Heimlichkeits-Probe** oder eine **einfache** (◆) **Wahrnehmungs-Probe** ablegen. Dies ist abhängig davon, ob sie gerade zufällig an einer Gruppe vorbei gehen oder sich eher unbemerkt ihnen nähern wollen. Die Probe kann auch von den Spielern zufällig gemacht werden, ohne ihnen vorher zu erklären warum. Dies würde jedoch nur eine zufälliges Aufschnappen des Gesprächs zutreffen.

DER WISSENSCHAFTLER

Der Mann, Sobric Thorn, ist wie in der Nachricht aufgeführt, in einem Hotel untergekommen. Keine besonders angesehene oder gute Unterkunft, doch sauber und mit fairen Preisen. Die Informationen in der Holo-Übertragung besagen, dass der Wissenschaftler auf die Spieler-Charaktere wartet.

Doch in der Zwischenzeit ist seine Anwesenheit nicht unbemerkt geblieben und hat Interesse geweckt. Taran Bailon, ein Unterweltboss auf Ord Mantell, wurde von seinen Hotel-Mitarbeitern über den ungewöhnlichen Gast informiert. Eine Überprüfung seiner Person ergab, dass er ein fähiger Computer-Techniker und Forscher ist. Früher vermutlich als Wissenschaftler für das Imperium gearbeitet hat. Doch seine Forschung im Bereich von „Altes Wissen“ brachte ihn in Schwierigkeiten. Grund genug für Bailon, einige Fragen zu stellen.

So ist Sobric nicht mehr im Hotel anzutreffen, da er von Bailons Sicherheitsleuten zu einem befestigten Anwesen gebracht wurde. Dort hat der Syndikatsboss in Erfahrung bringen können, dass das Themengebiet des Wissenschaftlers, das Forschen nach Rakata-Geschichte und deren Technologie ist. Bargas der Hutte, seine Forschung interessant findet und ihn gerne finanzieren möchte. Für Bailon ist es schwer vorstellbar, dass ein Hutte eine fiktive Idee finanziert, wenn dahinter nicht mehr stecken könnte. So will er sehen, wer ihn abholen möchte und was diese vielleicht sagen können.

Wenn die Spieler wie verabredet zum Hotel gehen, werden sie informiert, dass der Wissenschaftler nicht da ist und sie so lange in einer Cantina auf ihn warten können. Natürlich wird in der Zwischenzeit Bailon informiert, der dann das Schiff der Spieler-Charaktere durchsuchen lässt. Eine direkte Konfrontation mit ihnen will er vorerst vermeiden, da er nicht weiß, wie befähigt diese sind. Denn, auch wenn Ord Mantell keine offizielle imperiale Welt ist, so untersteht sie doch dieser Ordnung. Noch mehr Sturmtruppen machen die Geschäfte nicht leichter und aus seiner Sicht muss abgewogen werden, ob das Risiko sich lohnt.

DIE HELDEN WOLLEN IM HOTEL WARTEN

Es kann natürlich sein, dass die Helden warten wollen, um den Wissenschaftler nicht zu verpassen. Sei es nun, weil sie so schnell wie möglich den Planeten wieder verlassen wollen, oder weil sie keinen Anhaltspunkt haben, wohin sie sonst sollten. In diesem Fall erhalten sie vom Empfangs-Mitarbeiter den Vorschlag, in eine nahe Cantina zu gehen. Die Speisen dort sind gut und zu fairen Preisen. Sollte Sobric eintreffen, wird er sie gerne informieren.

DIE HELDEN GEHEN ZUM SCHIFF ZURÜCK

Fingierte Nachricht

Ebenso kann es sein, dass die Helden auf dem Schiff warten wollen und eine Nachricht hinterlassen. In diesem Szenario kann der Spielleiter selber entscheiden, ob er die Charaktere gewähren lässt. Sollten sie zurückkehren, könnte später eine kodierte Nachricht auf ihr Schiff eintreffen. In dieser Nachricht werden zu einer Cantina geschickt, wo der Wissenschaftler später eintreffen wird.

Imperiale Sicherheitsüberprüfung

Die Spieler-Charaktere können aber auch an einer Rückkehr zum Schiff gehindert werden, indem sie von einer imperialen Sicherheitsüberprüfung erfahren, die jeder Besatzung den Zugang zu ihren Schiffen unterbindet. Die Helden erhalten für ca. 26 Stunden (Standarttag auf Ord Mantell) keinen Zugang zum Schiff.

DIE HELDEN SCHLENDERN DURCH DIE STADT

Eine Frau wird verfolgt

Wenn die Spieler-Charaktere nicht warten oder zurück zum Schiff wollen, könnten sie durch die Straßen der Stadt laufen und vielleicht neue Ausrüstung oder andere Dinge einkaufen. In dieser Situation können sie Zeuge werden, wie eine Frau sich immer wieder hektisch umsieht und in einer Menschenmenge verschwindet. Eine Gruppe von Uniformierten ist kurz darauf zu sehen. Wie sie damit verfahren, ist natürlich eine Sache der Spieler.

Hunger und Durst

Irgendwann werden die Charaktere Hunger oder Durst haben. Eine Cantina ist ein möglicher Ort, dem Verlangen nachzukommen. Vielleicht werden sie auch verfolgt und bemerken dies. So oder so kann die Cantina ein Ruheort sein oder dazu dienen, zu sehen, ob ihnen jemand gefolgt ist.

SOBRIC THORN [RIVALE]

SOBRIC THORN
RIVALE

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

ABSORPTION 3, WUNDENLIMIT 14, ERSCHÖPFUNGS -, VERTEIDIGUNG -

Fertigkeiten: Wissen (Allgemeinbildung) (●◆◆◆),
Wissen (Altes Wissen) (●◆◆◆), Wissen (Äußerer Rand) (●◆◆◆),
Computertechnik (●◆◆◆), Wissen (Kernwelten) (●◆◆◆).
Talente: keine
Sonderfähigkeiten: keine
Ausrüstung: Schwere Kleidung (Absorption +1), Handkomlink, Datapad, Verschlüsseltes Datapad, Kreditstick (Wert: 500 Credits)
Waffen: keine

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

ABSORPTION 3, WUNDENLIMIT 14, ERSCHÖPFUNGS -, VERTEIDIGUNG -

Konzept: Wissenschaftler (Rivale)

Rasse: Mensch (m)

Fertigkeiten: Wissen (Allgemeinbildung) (●◆◆◆), Wissen (Altes Wissen) (●◆◆◆), Wissen (Äußerer Rand) (●◆◆◆), Computertechnik (●◆◆◆), Wissen (Kernwelten) (●◆◆◆).

Talente: keine

Sonderfähigkeiten: keine

Ausrüstung: Schwere Kleidung (Absorption +1), Handkomlink, Datapad, Verschlüsseltes Datapad, Kreditstick (Wert: 500 Credits)

Waffen: keine

EIN EINGEFÄDELTER KONTAKT

Eine etwas weitläufigere Handlung kann mit diesem Weg verbunden werden, wenn das Abenteuer ein weiterer Auftakt für eine Verbindung zur Rebellen-Allianz sein soll. An dieser Stelle werden sie aber fälschlicherweise als Agenten der Rebellen gehalten. Durch eine Reihe von Missverständnissen und absichtlich falsch gelegter Spuren, sehen sich mit diesen Anschuldigungen konfrontiert.

KEINE VORZEITIGE ABREISE

Natürlich kann es sein, dass die Abenteurer ratlos sind und lieber alles einpacken und den Planeten verlassen wollen. Doch wie es meist so ist, kommen viele Dinge zusammen und machen die Situation kompliziert und schwierig.

Aus einem für die Spieler nicht klaren Grund, sind alle Starts von Schiffen verboten worden. Das Imperium sucht nach einem Rebellen-Aufklärungsschiff, welches hier vermutet wird. Nach der Standardprozedur werden alle Lande- und Startflüge kontrolliert und erst nach einer Kontrolle freigegeben. Da Ord Mantell eine offene Welt des Imperiums mit einer eigenen Verwaltung ist, wahrt man den Anschein und überlässt die planetare Kontrolle der Lokalregierung. Die Bevölkerung ist daran gewohnt, jedoch nach den jüngsten Ereignissen und der hohen imperialen Militärpräsenz verunsichert. Auch wenn die Sicherheit und Kontrollen nur an den Raumhäfen sichtlich von Sturmtruppen überwacht wird, ahnt jeder, dass die Suche wichtig sein muss, sollten die Spieler-Charakter bis jetzt noch nicht mitbekommen haben, was los ist.

Wie zuvor bereits ausführlich beschrieben, haben die Abenteurer beim Anflug auf den Planeten Ord Mantell den Imperialen Sternenerstörer VSD „Matriarchat“ und Begleitschiffe identifizieren können. Das Radar mit der Feind-/Freund- Erkennung hat alle Schiffsklassen und Namen im Sektor aufgezeigt, die von und zum Planeten fliegen oder sich im Orbit aufhalten.

DIE HELDEN ERFAHREN DEN GRUND DER SICHERHEITSPRÜFUNG

Sollten die Helden zum Schiff zurückkommen und ohne Sobric Thorn zurückreisen, sollte ihnen bewusst sein, dass dies ein Scheitern ihres Auftrags bedeutet und Bargas darüber nicht mal im Ansatz Verständnis aufbringen wird. Über die Kommunikation oder Raumhafenpersonal wird ihnen zu Ohren kommen, dass das Imperium nach einem abgestürzten Aufklärer und Piloten der Rebellen sucht.

Ich persönlich bin kein Fan von einem Zwangsabenteuer, wenn die Spieler den Spielball nicht aufnehmen wollen. Es wäre daher dann besser, dies sein zu lassen und vielleicht ein anderes Abenteuer zu spielen. Sollte kein weiteres Abenteuer vorbereitet sein und spontane Aktionen einem nicht liegen, so ist es auch in Ordnung, wenn man eine Runde beendet, bevor es unrund weiter geht.

BAILONS ANWESEN

Eine ehemalige Basis der Alten Republik, in einen teilweise aktiven Vulkan gebaut, ist das Anwesen und zugleich eine Fabrik. Dort werden Legierungen für Schiffsplatten hergestellt, welche später in Großkampfschiffen wiederzufinden sind. Bailons Anwesen ist groß und weiträumig gestaltet. Im Inneren patrouillieren mehrere Sicherheitsteams, die von Sicherheitsdroiden unterstützt werden.

DIE SICHERHEITSDROIDEN

Im Komplex und der Anlage patrouillieren mehrere alte Separatisten Sicherheitsdroiden zu jeweils vier in einer Gruppe. Insgesamt sind acht Gruppen unterwegs an verschiedenen Punkten eingesetzt und eine weitere Einheit in Reserve. Bailon stellt die Droiden in seiner Fabrik her, und setzt sie ausschließlich zu seiner Sicherheit ein. Das Imperium wie auch die hiesigen Behörden sehen darüber hinweg, da es eigentlich nicht erlaubt ist, Sicherheitsdroiden ohne Lizenz herzustellen. Sie besitzen nicht die Gefährlichkeit der Separatistischen Droiden aus der Zeit der Klonkriege. Diese sind aus der Ära der Alten Republik und daher vermutlich eher als eine Antiquität zu betrachten. Sie sind dennoch eine Gefahr und können unerwünschte Besucher aufhalten. Sie zu unterschätzen wäre leichtsinnig.

ALTER SEPARATISTISCHER SICHERHEITSDROIDE [HANDLANGER]



ALTER SEPARATISTISCHER SICHERHEITSDROIDE
HANDLANGER

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

Fertigkeiten (nur in Gruppen): Schwere Fernkampfaffen (♦♦)
 Talente: keine
 Sonderfähigkeiten: Droide, Handlinger
 Preis: keine Angaben
 Seltenheit: keine Angaben
 Ausrüstung: keine
 Waffen: Blastergewehr (♦♦) (Fernkampfaffe [Schwer]: Schaden 9; Kritisch 3x3; Reichweite [Grosse], Betäubungs-Einstellung)

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

Konzept: Sicherheitsdroide (Handlinger)

Rasse: Droide

Fertigkeiten (nur in Gruppen):

Schwere Fernkampfaffen (♦♦)

Talente: keine

Sonderfähigkeiten: Anorganisch, Droide

Preis: keine Angaben

Seltenheit: keine Angaben

Ausrüstung: keine

Waffen: Blastergewehr (♦♦) (Schwere Fernkampfaffen, Schaden: 9, Reichweite: Große, Kritisch: 3x3, Betäubungsmodus)

Neben den alten Separatistischen Sicherheitsdroiden gibt es Separatistischer Aufpasserdroiden, welche aus der gleichen Ära wie die Sicherheitsdroiden stammen. Ihre Technik ist ebenfalls veraltet, was aber nicht bedeutet, dass sie nicht ihre Aufgaben erledigen kann. Sie sind leise und schweben meist knapp über dem Boden. Ihnen ist es aber auch möglich, einige Meter in die Höhe zu steigen und knapp unter einem Tunnel- oder Hallengang in eine Beobachtungsposition zu gehen. Sie sind mit besonderen Protokollen ausgestattet und überprüfen die Sicherheitsdroiden bei ihrem Rundgang, wie auch die Sicherheitssysteme des Anwesens. Ihre optische Erscheinung lässt schon manchem Archäologen oder Geschichtsgelehrten das Herz höherschlagen. Mit ihren kurzen Pieptönen und Summen ihrer Schwebereinheit, sind sie schon früh zu hören. Ein Spieler-Charakter kann daher eine **einfache** (♠) **Wahrnehmungs-Probe** in einem angrenzenden Bereich durchführen. Sie sind nur leicht bewaffnet, können sich aber effektiv wehren.

ALTER SEPARATISTISCHER AUFPASSERDROIDE [RIVALE]



Konzept: Sicherheitsdroide (Rivale)

Rasse: Droide

Fertigkeiten: Wahrnehmung (●●), Wachsamkeit (●),

Leichte Fernkampfaffen (●◆)

Talente: keine

Sonderfähigkeiten: Anorganisch, Schweben, Droide

Preis: keine Angaben

Seltenheit: keine Angaben

Ausrüstung: Verstärkte Panzerung (Absorption +1), Eingebaute Kurzstreckenscanner, Eingebaute Kommunikationseinheit

Waffen: Eingebaute Blasterpistole (●◆) (Leichte Fernkampfaffen, Schaden: 5, Reichweite: Große, Kritisch: ●●●●, Betäubungsmodus)



Von den Alten Separatistischen Aufpasserdroiden befinden sich fünf auf dem Anwesen, wobei nur drei aktiv ihre Runde drehen. Ihr Batterieverbrauch ist so hoch, dass sie nach einigen Stunden wieder in ihre Station müssen. Ein Problem, das nicht in den Griff bis jetzt zu bekommen ist, da die Energieumwandlung nicht hundertprozentig funktioniert. Die Konstruktions-Technik unter der Führung von Ares Solimar bemüht sich nach einer Lösung

AUFBAU DES ANWESENS

Der Berg hat in seiner größten Ausdehnung einen Durchmesser von bis zu 300 Meter. Seine Höhe ist nicht mehr so imposant, da er in sich zusammengefallen ist, als er vor vielen Jahrhunderten ausbrach und danach erlosch. Dennoch ist er nicht ganz inaktiv. Wärmetauscher und Energiereaktoren, welche durch Leitung weit hinab in die Tiefe mit der enormen Hitze des lodernen Vulkan verbunden sind, wandeln diese Wärme und Gase in Energie um. Die Wärmetauscher befinden sich oberhalb, am Rand des Kraters.

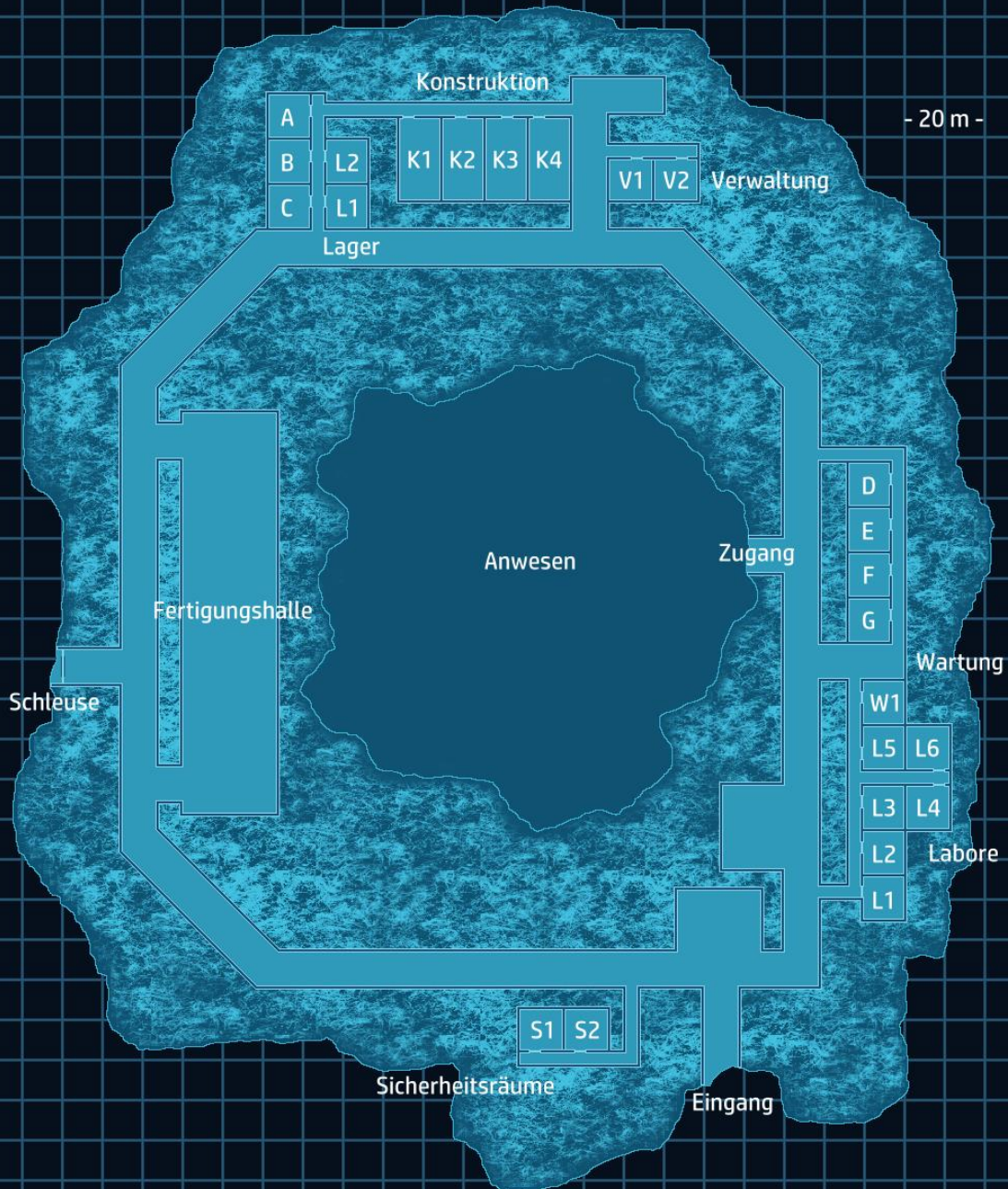
EINGANG

Der Eingang hat zwei Panzerschott-Tore, welche durch hydraulische Motoren geöffnet oder geschlossen werden können. Ihre Panzerung kann einfaches Blasterfeuer ohne Schwierigkeiten standhalten. Die Tore sind immer geöffnet und eine Gruppe menschlicher Wachen steht vor der dem Eingang. Sie sind zu fünf und kontrollieren die Besucher oder das Personal, welches in das Innere gelangen möchte. Am Ende des Gangs stehen im Inneren eine weitere Gruppe Sicherheitsdroiden, die jederzeit zu Hilfe eilen kann.

SICHERHEITSBEREICH (RAUM 1-2)

Im Inneren des Bergs gibt es verschiedene Bereiche, welche für den Betrieb der Fabrik zuständig sind. Im südlichen Teil befindet sich nahe dem Eingang die Sicherheitsräume der Wachleute und Ladestationen der Droiden. Die Menschen haben gewisse Annehmlichkeiten in Form von einer Küche, Tischen und Etagenbetten, wo sie sich ausruhen können. Im Raum S2 befinden sich die Ladestation der Droiden, Waffenschrank und Abstellbereich für andere Ausrüstungsgegenstände des Wachpersonals.

ORD MANTELL BAILONS ANWESEN UND FABRIK



STAR WARS

M. Andrino 2018

STRASSENTUNNEL

Der „Straßentunnel“ ist breit und ringförmig angelegt, damit Fahrzeuge oder andere schweres Gerät problemlos in die verschiedenen Bereiche der Fabrik transportiert werden kann. Mit einer Breite von zehn Metern lässt er genügend Platz einen Transport in beide Richtungen zu ermöglichen. Die Wände sind gefräst und haben zur Verstärkung Durastahl-Betonplatten, an denen Wandlichter befestigt sind, und die Wege ausleuchten. Dennoch ist es manchmal sehr unangenehm alleine auf den Wegen zu später Stunde zu laufen, da sich ab einer bestimmten Zeit niemand mehr im Komplex befindet, bis auf die Droiden. Acht Einheiten der Alten Separatistischer Sicherheitsdroiden patrouillieren auf der Straße und den angrenzenden Bereichen. Je nach Zuordnung der jeweiligen Einheiten.

LABORE (RAUM 1-6)

In den Laboren werden unter der Führung von Sara Keanon verschiedene Legierungen erforscht und geprüft, welche für eine noch bessere Panzerung von Schiffen sorgen sollen. Natürlich hat Bailon auch kleine Nebenprojekte laufen, die sich auch für die Panzerung von Droiden eignen lassen. In den Laboren werden die Stoffe geprüft und zusammen gemischt. Auch die Fertigung und Programmierung der Droiden wurden hier von den Forschern und Mechanikern durchgeführt. Bailon ist ein Mann, der sich für viele Dinge interessiert. Besonders die Alte Geschichte der Republik, das Sith-Imperium unter Darth Malak oder die Ära der Rakata. Nur durch großen Zufall erfuhr Bailon von Professor Thorn, der ein Spezialist im Bereich Geschichte der Rakata ist. Für den einflussreichen Industriellen und Syndikats-Boss eine willkommene Gelegenheit. Denn Bailon hat alte Aufzeichnungen von seinen Wissenschaftlern bekommen, wonach seine Droiden eine Nachahmung ähnlicher Arbeiterdrohnen der Rakata sein sollen. Oder zumindest eine niedere Funktion ausüben. Jedoch sind dies alles wilde Theorien, die bisher zu nichts geführt haben. Was in der Tat auch Unfug ist. Jedoch glaubt Bailon, dass vielleicht in diesen schlechten Kopien, die vor langer Zeit gefertigt und von den Separatisten auf Ord Mantell verwendet wurden, unentdeckte Programmteile sein könnten, die nur entdeckt werden müssen. Daher forscht die leitende Wissenschaftlerin Keanon ohne Erfolg nach diesen Spuren.

SARA KEANON [RIVALE]



SARA KEANON
RIVALE

2	2	4	2	3	2
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION	WUNDEN	ERSCHÖPFUNG	VERTEIDIGUNG		
2	12	-	0/0		

Fertigkeiten: Wissen (Allgemeinbildung) (●◆◆),
Wissen (Altes Wissen) (●◆◆◆), Computertechnik (◆◆)
Talente: keine
Sonderfähigkeiten: keine
Ausrüstung: Kostüm, Laborkittel, Handkomlink, Datapad, Sicherheitskarte für die Labore
Waffen: keine

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

Konzept: Wissenschaftlerin (Rivale)

Rasse: Mensch (w)

Fertigkeiten: Wissen (Allgemeinbildung) (●◆◆◆), Wissen (Altes Wissen) (●◆◆◆◆), Computertechnik (●◆◆◆).

Talente: keine

Sonderfähigkeiten: keine

Ausrüstung: Kostüm, Laborkittel, Handkomlink, Datapad, Sicherheitskarte für die Labore

Waffen: keine

Sie ist eine ehrgeizige Frau, aber keine Kriminelle. Sie weiß von den illegalen Aktivitäten ihres Boss, hat aber keine besonderen Informationen. In erster Linie sieht sie diese Aufgabe als eine Chance für ihr Weiterkommen. Dennoch würde sie sich nicht daran beteiligen, jemanden Schaden zuzufügen. Sie ist freundlich und hilfsbereit. Sie hat von der „Einladung“ des Professors gehört, und ist von diesem Handeln nicht einverstanden. Sollten die Spieler-Charaktere sich an sie wenden, besteht eine hohe Chance, dass sie den Aufenthaltsort des Professors mitteilt.

Sie ist freundlich und hilfsbereit. Sie hat von der „Einladung“ des Professors gehört, und ist von diesem Handeln nicht einverstanden. Sollten die Spieler-Charaktere sich an sie wenden, besteht eine hohe Chance, dass sie den Aufenthaltsort des Professors mitteilt.

WARTUNG

Hier befinden sich Werkzeug und Werkbänke, um Geräte oder Droiden zu reparieren. Es ist nicht ein Montagebereich, wo die Droiden gefertigt werden. Meist ist ein Alter Separatistischer Aufpasserdroid in seiner Ladestation, wo seine Beobachtungsdaten heruntergeladen werden. Neben dieser Handlung ist er auch sehr anfällig, was ihm deswegen auch einen anderen Unterbringungsort eingebracht hat, als die anderen Droiden. Es besteht eine gewisse Möglichkeit, dass einer gerade hier auflädt. 50% Chance (W100).

RAUM G (WARTUNG)

Hier befinden sich der Wartungs- und Konstruktionsraum von Ares Solimar persönlich. Neben Werkzeug und Energieumwandlern und anderen Messgeräten, befinden sich auch Computer, welche mit den anderen in der Fabrik und dem Anwesen vernetzt sind. Das System ist nicht der neueste Stand der Technik, weshalb es einem Hacker eine **mittelschwere (◆◆) Computertechnik-Probe** abverlangt, die Sicherheit zu überwinden. Sollte dies jedoch nicht gelingen, ist die Gefahr sehr groß, dass ein Alarm ausgelöst wird.

Das System kann natürlich von jedem Computer aus überwunden werden. Die Gefahr ist natürlich immer dabei gegeben. Sollten ganz gezielt Sicherheitssystem herunter gefahren werden, wird dies natürlich in der Schaltzentrale und **Überwachungsraum A** registriert. Dies sollte dem Spieler-Charakter aber beim Eindringen in das System verdeutlicht werden. So kann z.B. für jedes zusätzliche ✨ ein Hinweis gegeben werden, dass die Systeme zwar nicht neu sind, aber dafür von Personal überwacht werden. Handlungen in großem Stil könnten daher auffallen.



TABELLE SYMBOLE, MÖGLICHER EREIGNISSE

Würfel-Ergebnis	Ereignis
✨ ✨	Kein Erfolg: Der Spieler-Charakter schafft es nicht in das System, erhält aber eine zweite Chance und bekommt einen zusätzlichen ■ zu seiner nächsten Probe.
👤	Erfolg: Der Spieler-Charakter knackt die Sicherheit und ist im System, weiß aber nicht, was es alles für Protokolle gibt.
🏆	Triumph: Das System wurde erfolgreich überwunden und die Sicherheitssysteme lassen sich sofort finden und ausschalten.
👤👤	Perfekt: Der Spieler erhält Zugriff auf eine Droiden-Einheit (Gruppe bis zu 5) und kann deren Protokolle umschreiben, wie es ihm beliebt.
🚨🚨	Kein Erfolg: Das System scheint in eine höhere Alarmbereitschaft versetzt worden zu sein. Für den nächsten Versuch erhält der Spieler einen ■ Komplikationswürfel.
⚠️	Misserfolg: Sollte nicht sein! Der Alarm wird ausgelöst und eine nervende Sirene ertönt, neben einem zusätzlichen Alarmlicht.
🚨	Verzweiflung: Das lief nicht nur schlecht, sondern richtig mies. Das System schlägt Alarm und sichert die Tür oder versucht mit der Kamera den Charakter zu erfassen.
🚨🚨	Vollkommene Verzweiflung: Schlimmer geht es gar nicht. Türen werden gesichert, PC fahren herunter und der Standort des Hackers scheint offensichtlich zu sein.

Systemdaten

Im System hinterlegt sind die Analyse von den Droiden, ihre Konstruktion, Schaltkreise, Legierungsanleitungen, Energieverbrauch, technische Daten der Droiden (die Spiel-Charakter-Karte könnte z.B. den Spielern ausgehändigt werden und sie hätten eine klare Übersicht über die Fähigkeiten der Droiden), Produktionsdauer, Schwachstellen (ein spielerischer Vorteil könnte beim Kampf gegen die Droiden in Form eines ■



Verstärkungswürfel erfolgen), Forschungsdaten zu Neukonstruktion, Hinweise zum Bau eines Prototypen und Auswertung von alten Speicherkernen der Droiden.

Sicherheitssystem

Die Sicherheitssysteme werden von Personal im Überwachungsraum im Auge behalten. Diese bestehen aus den Kameras, welche in jedem Raum installiert sind, wie auch Gängen und Fabrikationsbereich. Droidenkommunikation (es könnte so z.B. den Droiden befohlen werden, eine andere Route zu laufen oder sich hinfort zu bewegen usw.), Zugang zu ihren primären Sicherheitsprotokollen bekommen. In diesem Fall müsste der Spieler-Charakter eine erneute **mittelschwere (◆◆) Computertechnik-Probe** ablegen. Oder er verschafft sich Zugang zu den Sicherheitstüren eines Raumes, die er öffnen oder schließen kann. Eine andere Option wäre das Abstellen oder Auslösen eines Alarms. Auch eine direkte Kommunikation mit den menschlichen Wachen in S1 ist möglich, um diesen Anweisung zu erteilen.

Systemversorgung

Hier lassen sich die Energieverwaltung (Abschaltung der Energieversorgung einzelner Bereiche) regeln, Lichtqualität (Intensität der Lichtverhältnisse), Luftversorgung (große Ventilatoren versorgen die Anlage mit frischer Luft, was die Umgebung einfach angenehmer macht – aber wenn nicht auch keinen merklichen Nachteil bringt); die Steuerung der Ventilatoren kann natürlich hilfreich sein, wenn ein Betäubungsgas eingesetzt werden will, Notabschaltung aller System und Reboot (dieser dauert ca. 5 Minuten und benötigt eine **schwierige (◆◆◆) Computertechnik-Probe**); dies jedoch macht jedem Sicherheitsmann klar, dass sich jemand Unautorisiertes in der Anlage Zugang verschafft haben muss. Zum Schluss kommt die Wasserversorgung, welche die Pumpen in der Anlage steuert.

Datenspeicher


Die Systemdateien sind voll von Unternehmensbilanzen, Analysen, Berichten usw. Wie es scheint, befinden sich hier Firmendaten, die überspielt wurden und Bailon zur Verfügung stehen. Es sind Hinweise darauf zu finden, dass er auch persönliche Daten gespeichert hat. So sind alte Übersetzungen der Rakata zu finden, welche von der Exchange stammen müssen. Teilweise geht es um Erkenntnisse von einem Bau der Rakata auf Tatooine. Tief in der Wüste gelegen, gab es Hinweise auf weitere Orte, wo diese Spezies Anlagen errichtet hat. Viele Berichte von Mitarbeitern, welche über die einzigartige Bauweise und Technologie schwärmen und zugleich warnen, dass diese Spezies auf dem Höhepunkt ihres Schaffens, wenig Gutes im Sinn hatte. Es folgen Daten, die fragmentiert sind und kaum bis wenig Aufschluss geben.



RAUM F (DROIDEN-PROTOTYP)

Dieser Raum ist besonders gesichert, da sich hier ein Prototyp eines neuen Droiden befindet. Er ist fertig konstruiert und hat eine Ähnlichkeit mit den HK-Modellen. Um hineinzugelangen, muss eine **schwierige (◆◆◆) Infiltrations-Probe** getätigt werden, da die Tür nur von einem Schlosscode gesichert ist. Ein Energiegenerator befindet sich an der Wand und ist mit mehreren Kabeln an einem Energiewandler angeschlossen. Der Droide wurde mit einfachen Protokollen ausgestattet, ist aber noch nicht mit besonderen Richtlinien versehen worden. Im Moment dient er niemandem und ist in einer Dateneingabe. Ein Computer-Spezialist könnte natürlich diesen Droiden für seine Zwecke missbrauchen.

ATTENTÄTER PROTOTYDROIDE [RIVALE]



PROTOTYP
RIVALE

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

6 15 12 0 0
ABSORPTION WUNDEN ERSCHÖPFUNG VERTEIDIGUNG

Fertigkeiten: Einschüchterung (●◆), Leichte Fernkampfaffen (●◆◆◆), Schwere Fernkampfaffen (●◆◆◆◆)
Talente: Antagonist
Sonderfähigkeiten: Droide
Preis: keine Angaben
Seltenheit: keine Angaben
Ausrüstung: keine
Waffen: Blastergewehr (●◆◆◆◆) (Fernkampfaffe [Schwer], Schaden 9, Kritisch 0000, Reichweite [Grosse], Betäubungs-Einstellung)

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

6 15 12 - -
ABSORPTION WUNDEN ERSCHÖPFUNG VERTEIDIGUNG

Konzept: Sicherheitsdroide (Rivale)

Rasse: Droide

Fertigkeiten: Einschüchterung (●◆), Leichte Fernkampfaffen (●◆◆◆◆), Schwere Fernkampfaffen (●◆◆◆◆).

Talente: Antagonist

Sonderfähigkeiten: Anorganisch, Droide

Preis: keine Angaben

Seltenheit: keine Angaben

Ausrüstung: keine

Waffen: Blastergewehr (●◆◆◆◆) (Schwere Fernkampfaffen, Schaden: 9, Reichweite: Große, Kritisch: 0000, Betäubungsmodus)

Der Droide kann sprechen und ist mit grundlegenden Dingen programmiert worden. Er ist jedoch noch nicht fertig mit der

Aufspielung aller Protokolle. Um seine Leistungsfähigkeit zu testen, wurden ihm Kampfprotokolle aufgespielt. Er wurde nicht geprägt, was bedeutet, dass er einen eigenen Willen entwickeln kann, wenn es der Besitzer erwünscht. Alle anderen weiteren Entwicklungsschritte könnten natürlich von einer Spielergruppe bestimmt werden, sollte sie irgendwie in den Besitz dieses Droiden gelangen.

RAUM E (DROIDEN-VERBESSERUNG)

Ein weiterer Konstruktionsraum, indem die Droiden verbessert werden. Zumindest ist dies die Absicht hier. Neben verschiedene Einzelteile von Droiden, lassen sich auch eine typische Ausrüstung finden. Über dem Monitor an den Wänden flimmern Daten von Tests, die darauf schließen lassen, dass hier die Analyse vorgenommen wird.

Bei jedem Raum sollte ein Kontrollwurf getätigt werden, ob ein Mitarbeiter sich im Raum befindet, oder diese leer sind. Dies ist ein Vorschlag und kann natürlich entsprechend abgeändert werden.



EREIGNISSE IN DEN RÄUMEN D - G, W1 und L1 - L6

Wurf	Ereignis
01 – 25	Niemand befindet sich im Raum
26 – 50	Ein Reinigungsdroide geht seiner Arbeit nach
51 – 74	Eine Sicherheits-Droiden-Einheit macht gerade ihren Rundgang und befindet sich zur Überprüfung im Raum
75 – 97	Fünf Mitarbeiter arbeiten gerade im Raum (wenn es ein Raum von Rivalen-NPC ist, sind diese anwesend.)
98 – 100	Die Tür ist unverschlossen, angelehnt und niemand ist drin

SARA KEANON [RIVALE]

ARES SOLIMAR
RIVALE

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

ABSORPTION 3, WUNDEN 12, ERSCHÖPFUNG -, VERTEIDIGUNG 0/0

Fertigkeiten: Allgemeinbildung (2), Computertechnik (2), Mechanik (1)
Talente: keine
Sonderfähigkeiten: keine
Ausrüstung: Kleidung, Laborkittel, Handkomlink, Sicherheitspass der Labore und Technik, Datenbrille, Pflanzliche Droge (ohne nennenswerte Auswirkungen), Kybernetischer Arm (Modell V); Eigenschaft: gibt +1 Stärke
Waffen: HL-27 Leichte Blaster-Pistole (5) (Fernkampf [Leicht], Schaden 5, Kritisch, Reichweite [Mittlere], Präzise 1, Betäubungs-Einstellung)

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

ABSORPTION 3 WUNDEN 12 ERSCHÖPFUNG - VERTEIDIGUNG -

Konzept: Wissenschaftler (Rivale)

Rasse: Mensch (m)

Fertigkeiten: Wissen (Allgemeinbildung) (2), Computertechnik (2), Mechanik (1).

Talente: keine

Sonderfähigkeiten: keine

Ausrüstung: Kleidung, Laborkittel, Handkomlink, Sicherheitspass für die Labore und Technik, Datenbrille, Pflanzliche Droge (ohne nennenswerte Auswirkungen), Kybernetischer Arm (Modell V); Eigenschaft: gibt +1 Stärke

Waffen: HL-27 Leichte Blaster-Pistole (5) (Leichte Fernkampfaffen, Schaden: 5, Reichweite: Mittlere, Kritisch: 1, Betäubungsmodus)

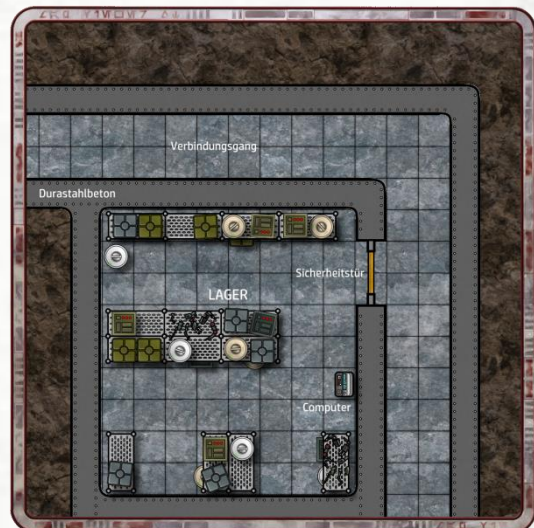
Sein Arm ist sichtbar ein kybernetisches Implantat. Angepasst für seine Feinarbeiten, welche er an den Droiden durchführt. Auch wenn er seinen Arm durch einen tragischen Unfall verlor, hat er dies nie als einen Nachteil gesehen. Für ihn ist es von Vorteil und er hat Gefallen daran, Keanon damit zu erschrecken.

RAUM D (ERSATZTEILE FÜR DROIDEN-PROTOTYP)

Hier werden Materialien und Ersatzteile gelagert. Es befinden sich in den Regalen Droiden-Chassis, Schaltungen, Kabel, Mikrochips, Energiezellen und jede Menge Metall-Legierungen, welche zur Verstärkung des Droiden-Chassis dienen. Sonst ist hier nichts weiter zu finden. Für die Ausrüstung könnte man bei einem Schrotthändler vermutlich einige Credits bekommen. (Dies sollte jeder Spielleiter selber entscheiden, wie wertvoll die Ausrüstung ist und ob er diese ergänzen möchte.)

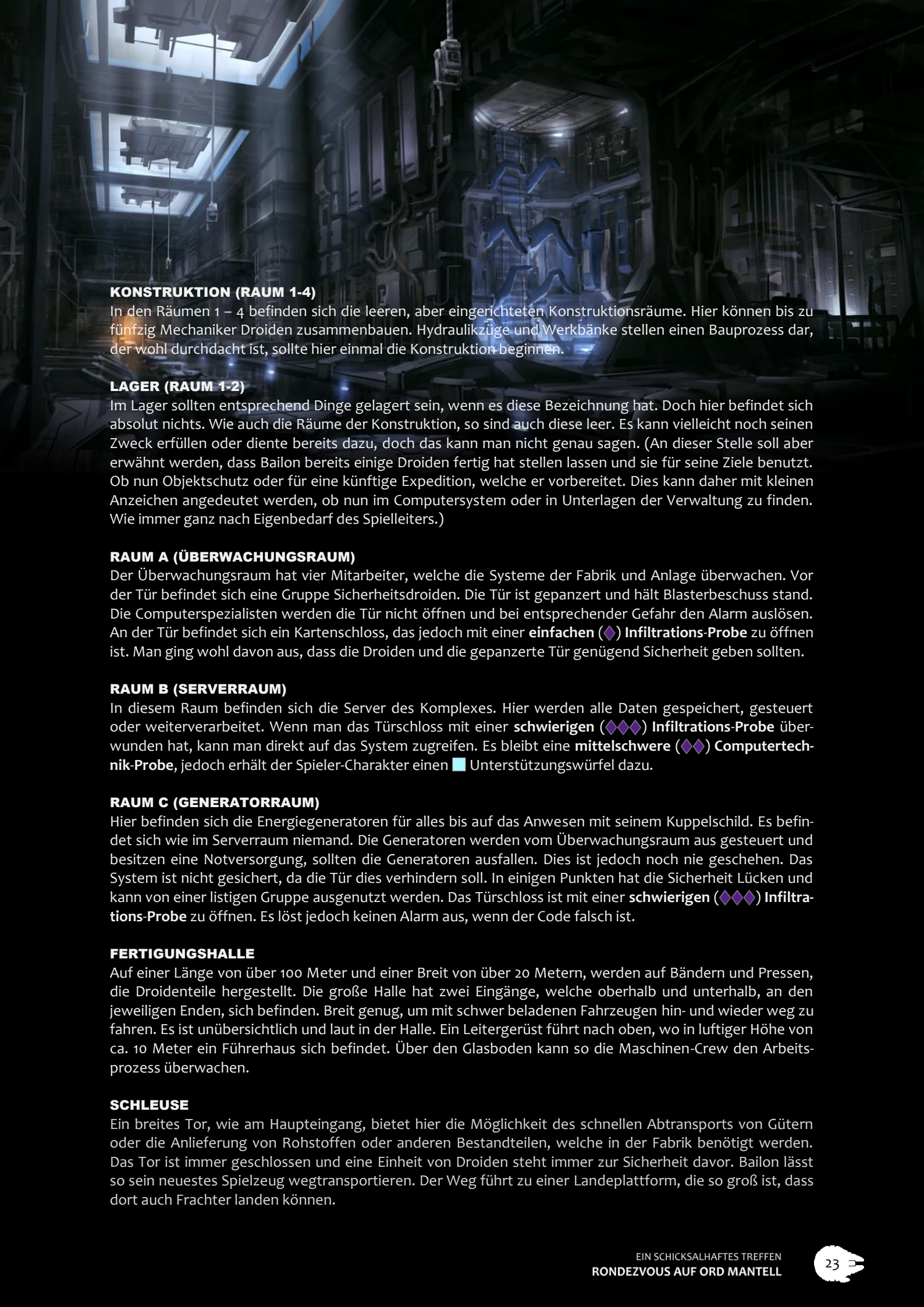
ZUGANG

Dies ist die einzige Zugangsmöglichkeit, um auf das Anwesen zu gelangen. Eine Gruppe Droiden sichert immer den Bereich und wird regelmäßig von einem Aufpasserdroiden kontrolliert. Bei einer Gefahr, kann ein Kraftfeld aufgebaut werden, das ungewollte Gäste fernhält, bis weitere Verstärkung eintrifft. Die Droiden haben klare Anweisung, niemanden ohne Sondererlaubnis hineinzulassen. Ausnahmen sind nur Bailon, Xonon, Keanon und Solimar. Alle anderen Mitarbeiter haben keinen Zugang. Sollte daher eine Spieler-Charaktergruppe versuchen, an den Droiden vorbeizukommen, werden sie sofort nach der ID-Karte fragen. Können sie diese nicht vorweisen, werden sie Alarm auslösen und die Droiden versuchen sie festzunehmen.



VERWALTUNG (RAUM 1-2)

Im nördlichen Teil gelangt man zur Verwaltung. In beiden Räumen werden alle Dinge gesteuert, welche angefordert, geordert oder sonst wie organisiert oder administriert werden müssen. Es arbeiten hier bis zu zehn Angestellte, welche sich um die hiesigen Angelegenheiten kümmern. In V1 gibt es einen Tresor, der mit einer **schwierigen** (3) **Infiltrations-Probe** geöffnet werden kann. Es gibt natürlich eine Sicherheitskarte, die der Leitende Büroangestellte bei sich trägt. Mit einer **schwierigen** (3) **Einschüchterungs-Probe** rückt er sie raus. Er hat mindestens genauso viel Angst vor Bailon, wie vor den Spieler-Charakteren. (Das ist nur der Grund, warum er ein wenig hartnäckiger zu knacken ist). Der Inhalt sind 2.500 Credits und eine Digitaler Scheck mit 8.000 Credits auf Xonon ausgestellt.



KONSTRUKTION (RAUM 1-4)

In den Räumen 1 – 4 befinden sich die leeren, aber eingerichteten Konstruktionsräume. Hier können bis zu fünfzig Mechaniker Droiden zusammenbauen. Hydraulikzüge und Werkbänke stellen einen Bauprozess dar, der wohl durchdacht ist, sollte hier einmal die Konstruktion beginnen.

LAGER (RAUM 1-2)

Im Lager sollten entsprechend Dinge gelagert sein, wenn es diese Bezeichnung hat. Doch hier befindet sich absolut nichts. Wie auch die Räume der Konstruktion, so sind auch diese leer. Es kann vielleicht noch seinen Zweck erfüllen oder diene bereits dazu, doch das kann man nicht genau sagen. (An dieser Stelle soll aber erwähnt werden, dass Bailon bereits einige Droiden fertig hat stellen lassen und sie für seine Ziele benutzt. Ob nun Objektschutz oder für eine künftige Expedition, welche er vorbereitet. Dies kann daher mit kleinen Anzeichen angedeutet werden, ob nun im Computersystem oder in Unterlagen der Verwaltung zu finden. Wie immer ganz nach Eigenbedarf des Spielleiters.)

RAUM A (ÜBERWACHUNGSRAUM)

Der Überwachungsraum hat vier Mitarbeiter, welche die Systeme der Fabrik und Anlage überwachen. Vor der Tür befindet sich eine Gruppe Sicherheitsdroiden. Die Tür ist gepanzert und hält Blasterbeschuss stand. Die Computerspezialisten werden die Tür nicht öffnen und bei entsprechender Gefahr den Alarm auslösen. An der Tür befindet sich ein Kartenschloss, das jedoch mit einer **einfachen** (◆) **Infiltrations-Probe** zu öffnen ist. Man ging wohl davon aus, dass die Droiden und die gepanzerte Tür genügend Sicherheit geben sollten.

RAUM B (SERVERRAUM)

In diesem Raum befinden sich die Server des Komplexes. Hier werden alle Daten gespeichert, gesteuert oder weiterverarbeitet. Wenn man das Türschloss mit einer **schwierigen** (◆◆) **Infiltrations-Probe** überwunden hat, kann man direkt auf das System zugreifen. Es bleibt eine **mittelschwere** (◆◆) **Computertechnik-Probe**, jedoch erhält der Spieler-Charakter einen ■ Unterstützungswürfel dazu.

RAUM C (GENERATORRAUM)

Hier befinden sich die Energiegeneratoren für alles bis auf das Anwesen mit seinem Kuppelschild. Es befindet sich wie im Serverraum niemand. Die Generatoren werden vom Überwachungsraum aus gesteuert und besitzen eine Notversorgung, sollten die Generatoren ausfallen. Dies ist jedoch noch nie geschehen. Das System ist nicht gesichert, da die Tür dies verhindern soll. In einigen Punkten hat die Sicherheit Lücken und kann von einer listigen Gruppe ausgenutzt werden. Das Türschloss ist mit einer **schwierigen** (◆◆) **Infiltrations-Probe** zu öffnen. Es löst jedoch keinen Alarm aus, wenn der Code falsch ist.

FERTIGUNGSHALLE


Auf einer Länge von über 100 Meter und einer Breite von über 20 Metern, werden auf Bändern und Pressen, die Droidenteile hergestellt. Die große Halle hat zwei Eingänge, welche oberhalb und unterhalb, an den jeweiligen Enden, sich befinden. Breit genug, um mit schwer beladenen Fahrzeugen hin- und wieder weg zu fahren. Es ist unübersichtlich und laut in der Halle. Ein Leitergerüst führt nach oben, wo in luftiger Höhe von ca. 10 Meter ein Führerhaus sich befindet. Über den Glasboden kann so die Maschinen-Crew den Arbeitsprozess überwachen.

SCHLEUSE

Ein breites Tor, wie am Haupteingang, bietet hier die Möglichkeit des schnellen Abtransports von Gütern oder die Anlieferung von Rohstoffen oder anderen Bestandteilen, welche in der Fabrik benötigt werden. Das Tor ist immer geschlossen und eine Einheit von Droiden steht immer zur Sicherheit davor. Bailon lässt so sein neuestes Spielzeug wegtransportieren. Der Weg führt zu einer Landeplattform, die so groß ist, dass dort auch Frachter landen können.

CHARAKTERE DES ANWESENS

TARAN BAILON [NEMESIS]



TARAN BAILON
NEMESIS

2	2	2	4	4	3
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
3	15	14	1	1	
ABSORPTION	WUNDEN	ERSCHÖPFUNG	VERTEIDIGUNG		

Fertigkeiten: Allgemeinbildung (●◆), Coolness (●◆◆), Führungsqualität (●◆◆), Einschüchterung (●◆◆), Leichte Fernkampfaffen (●◆), Wissen (Unterwelt) (●◆◆), Wachsamkeit (●◆◆), Wahrnehmung (●◆◆).
Talente: Antagonist, nach erfolgreichem Angriff (nicht Fahrzeug oder Raumschiff) kann er für seinen Schicksalspunkt zusätzlichen Schaden in Höhe seiner Intelligenz zu machen (ARdI, S. 132), Beflügelnde Worte (ARdI, S. 132), Nicht auf den Kopf gefallen (ARdI, S. 139).
Sonderfähigkeiten: keine
Ausrüstung: Gepanzerte Kleidung (Absorption +1, Nahkampf +1, Fernkampf +1), Siegelring des Syndikat, Implantiertes Komlink (kurze Reichweite).
Waffen: DL-7h Schwere Blasterpistole (●◆) (Fernkampfaffe [Leicht], Schaden 8, Kritisch **UUU**, Reichweite [Mittel], Besonderheit: **UU** führt dazu, dass die Waffe keine Munition mehr hat).

2	2	2	4	4	3
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
3	15	14	1	1	
ABSORPTION	WUNDEN	ERSCHÖPFUNG	VERTEIDIGUNG		

Konzept: Industrieller und Syndikatsboss (Nemesis)

Rasse: Mensch (m)

Fertigkeiten: Wissen (Allgemeinbildung) (●◆), Coolness (●◆◆), Führungsqualität (●◆◆), Einschüchterung (●◆◆◆), Leichte Fernkampfaffen (●◆), Wissen (Unterwelt) (●◆◆), Wachsamkeit (●◆◆◆), Wahrnehmung (●◆◆◆).

Talente: Antagonist, Beflügelnde Worte, Nicht auf den Kopf gefallen

Sonderfähigkeiten: keine

Ausrüstung: Gepanzerte Kleidung (Absorption +1, Nahkampf +1, Fernkampf +1), Siegelring des Syndikat, Implantiertes Komlink (kurze Reichweite)

Waffen: DL-7h Schwere Blasterpistole (●◆) (Leichte Fernkampfaffen, Schaden: 8, Reichweite: Mittlere,

Kritisch: **UUU**, Besonderheit: **UU** führt dazu, dass die Waffe keine Munition mehr hat)

Zweifellos ist er ein skrupelloser Mann, der seine Ziele mit allen Mitteln durchsetzt. Er ist in viele Mächenschaften involviert. So wie es auf Ord Mantell üblich ist, schmiert er viele Leute, um auch weiter seinen Angelegenheiten nachzugehen. Im Moment ist er sehr an Sobric Thorn interessiert, da er zufällig ein Themengebiet beherrscht, was ihn umtreibt. Die Geschichte und Technologie der Rakata.

OLUN XONON [RIVALE]

3	4	2	3	2	2
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
5	15	-	-	-	-
ABSORPTION	WUNDEN	ERSCHÖPFUNG	VERTEIDIGUNG		

Konzept: Kopfgeldjäger (Rivale)

Rasse: Mensch (m)

Fertigkeiten: Coolness (●◆), Wahrnehmung (●◆◆◆), Wachsamkeit (●◆◆), Pilot (Weltraum) (●◆◆◆◆), Handgemenge (●◆◆◆), Leichte Fernkampfaffen (●◆◆◆◆).

Talente: Antagonist, Fährtenleser, Todesstoß, Pirscher

Sonderfähigkeiten: keine

Ausrüstung: Gepanzerte Rüstung (Absorption +2), Komlink, Ersatzmagazin, Ausrüstungsgürtel, Sicherheitspass des Anwesens

Waffen: Blasterkarabiner (●◆◆◆◆) (Schwere Fernkampfaffen, Schaden: 9, Reichweite: Mittlere, Kritisch: **UUU**, Betäubungsmodus), Blaster-Pistole (●◆◆◆◆) (Leichte Fernkampfaffen, Schaden: 6, Reichweite: Mittlere, Kritisch: **UUU**, Betäubungsmodus), Schlagring (●◆◆◆) (Handgemenge, Schaden: 1 + Stärke, Reichweite: Nahkampf, Kritisch: **UUUUU**, Benommenheit 3), Splittergranate (●◆◆◆◆) (Leichte Fernkampfaffen, Schaden: 8, Reichweite: Kurze, Kritisch: **UUUUU**, Explosion 6, Begrenzte Munition 1)



OLUN XONON
RIVALE

3	4	2	3	2	2
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
5	15	-	0	0	
ABSORPTION	WUNDEN	ERSCHÖPFUNG	VERTEIDIGUNG		


Fertigkeiten: Coolness (●◆), Wahrnehmung (●◆◆), Wachsamkeit (●◆), Pilot (Weltraum) (●◆◆◆◆), Handgemenge (●◆◆◆).
Leichte Fernkampfaffen (●◆◆◆◆).
Talente: Antagonist, Fährtenleser, Todesstoß, Pirscher
Sonderfähigkeiten: keine
Ausrüstung: Gepanzerte Rüstung (Absorption +2), Komlink, Ersatzmagazin, Ausrüstungsgürtel, Sicherheitspass des Anwesens
Waffen: Blasterkarabiner (●◆◆◆◆) (Fernkampfaffe [Schwer], Schaden 9, Kritisch **UUU**, Reichweite [Mittel], Betäubungs-Einstellung), Blaster-Pistole (●◆◆◆◆) (Fernkampfaffe [Leicht], Schaden 6, Kritisch **UUU**, Reichweite [Mittel], Betäubungs-Einstellung), Schlagring (●◆◆◆) (Handgemenge, Schaden 1, Reichweite: Nahkampf, Kritisch: **UUUUU**, Benommenheit 3), Splittergranate (●◆◆◆◆) (Fernkampfaffe [Leicht], Schaden 8, Kritisch **UUUUU**, Reichweite [Kurz], Explosion 6, Begrenzte Munition 1)

Er ist das ausführende Organ von Bailon und sein Leibwächter. Wenn es etwas Heikles zu erledigen gilt, so wird er geschickt. Zurzeit befindet er sich in der Nähe seines Boss und wohnt der Unterhaltung mit dem Professor bei.

KAI THORN [RIVALE]

3	4	2	2	2	2
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION	WUNDEN	ERSCHÖPFUNG	VERTEIDIGUNG		
5	15	-	-		

Konzept: Sicherheitschef von Bailon (Rivale)
Rasse: Mensch (m)
Fertigkeiten: Disziplin (●◆), Führungsqualität (●◆◆), Leichte Fernkampf- waffen (●◆◆◆), Handgemenge (●◆◆◆), Nahkampf- waffen (●◆◆◆), Wachsamkeit (●◆◆), Schwere Fern- kampfwaffen (●◆◆◆◆), Wahrnehmung (●◆◆).
Talente: keine
Sonderfähigkeiten: keine
Ausrüstung: Gepanzerte Rüstung (Absorption +2) Hand- komlink, Ersatzmagazin, Sicherheitskarte des Anwesens
Waffen: Blaster-Pistole (●◆◆◆◆) (Leichte Fern- kampfwaffen, Schaden: 6, Reichweite: mittlere, Kritisch: ●●●●, Betäu- bungsmodus), A280 Schweres Blastergewehr (●◆◆◆◆) (Schwere Fern- kampfwaffe, Schaden: 9 +Stärke, Reichweite: Große, Kritisch: ●●●●●●, Präzise 1, Sperrig 3, Betäu- bungs- modus).



KAIL THORN
RIVALE

3	4	2	2	2	2
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION	WUNDEN	ERSCHÖPFUNG	VERTEIDIGUNG		
5	15	-	0 0		

Fertigkeiten: Disziplin (●◆), Führungsqualität (●◆), Leichte Fern- kampfwaffen (●◆◆◆), Handgemenge (●◆◆◆), Nahkampf- waffen (●◆◆◆), Wachsamkeit (●◆◆), Wahrnehmung (●◆◆).
 Talente: keine
 Sonderfähigkeiten: keine
 Ausrüstung: Gepanzerte Rüstung (Absorption +2), Hand- komlink, Ersatz- magazin, Sicherheitskarte des Anwesens
 Waffen: Blasterpistole (●◆◆◆◆) (Fernkampf- waffe [Leicht], Schaden 6, Kritisch ●●●●, Reichweite [Mittel], Betäubungs- einstellung), A280 Schweres Blastergewehr (●◆◆◆◆) (Fern- kampfwaffe [Schwer], Schaden 9, Kritisch ●●●●●●, Reichweite [Gross], Präzise 1, Betäu- bungs- einstellung, Sperrigkeit 3).

Kai Thorn ist ein ehemaliger Soldat einer Spezialeinheit, bevor er sich in den Dienst von Bailon stellte. Er ist nicht sonderlich erfreut über diesen Job, doch immerhin wird er gut bezahlt und die Arbeitszeiten sind auch nicht schlecht. Er ist loyal und wird entschlossen kämpfen, sollte er dazu gezwungen werden.

ORIS DARON [RIVALE]



ORIS DARON
RIVALE

2	2	4	3	2	2
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION	WUNDEN	ERSCHÖPFUNG	VERTEIDIGUNG		
2	12	-	0 0		

Fertigkeiten: Allgemeinbildung (●◆◆◆), Computertechnik (●◆◆◆), Disziplin (●◆), Verhandeln (●◆).
 Talente: keine
 Sonderfähigkeiten: keine
 Ausrüstung: Kleidung, Datapad, mathematischer Handprojektor, Sicher- heitskarte für die Verwaltung
 Waffen: keine

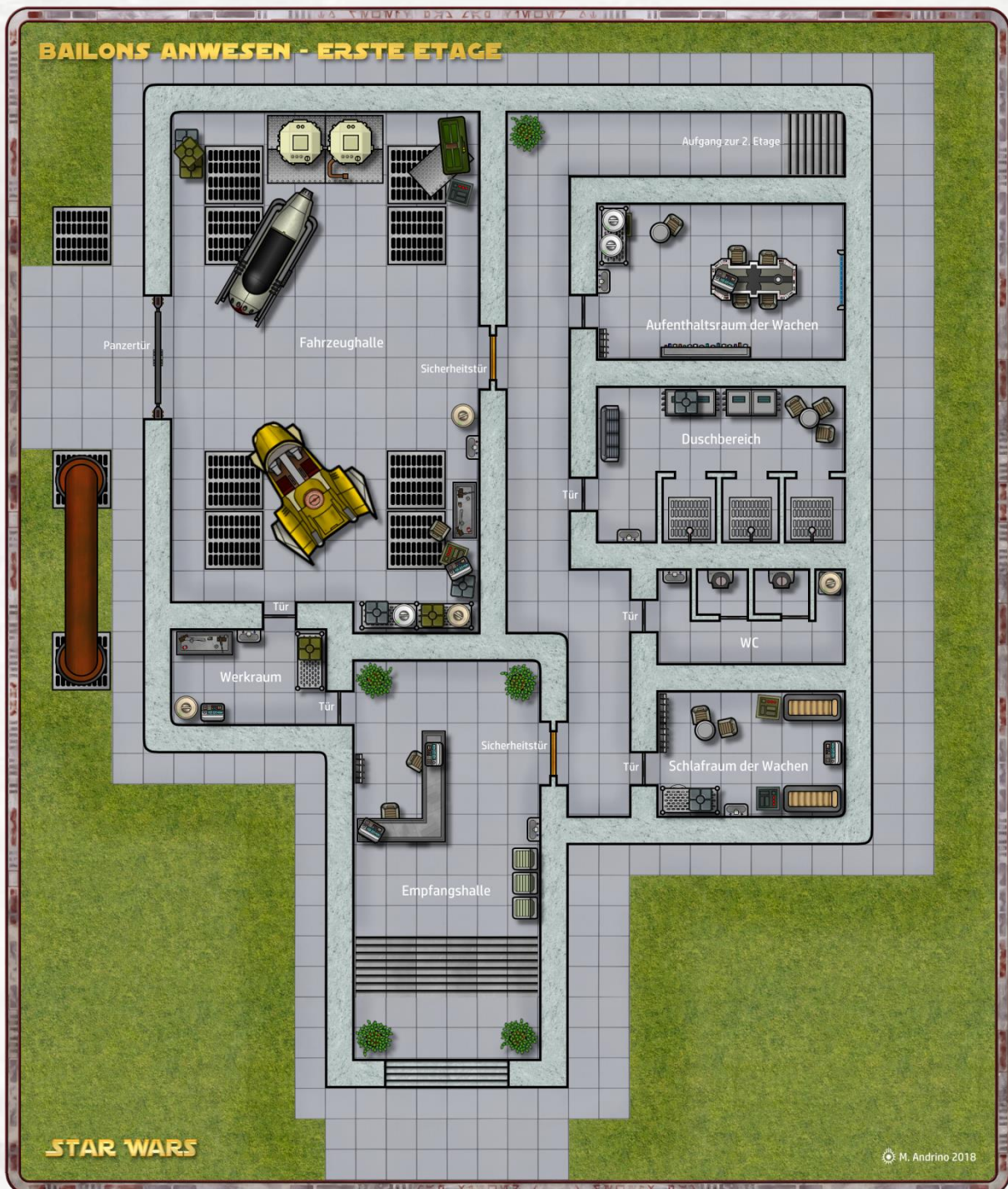
2	2	4	3	2	2
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION	WUNDEN	ERSCHÖPFUNG	VERTEIDIGUNG		
2	12	-	-		

Konzept: Buchhalter (Rivale)
Rasse: Mensch (m)
Fertigkeiten: Wissen (Allgemeinbildung) (●◆◆◆◆), Computer- technik (●◆◆◆◆), Disziplin (●◆◆), Verhandeln (●◆◆).
Talente: keine
Sonderfähigkeiten: keine
Ausrüstung: Kleidung, Datapad, mathematischer Handprojek- tor, Sicherheitskarte für die Verwaltung
Waffen: keine

Ein wahrer Buchhalter, wie er im Buche steht. Seine Daten und Unterlagen sind in einem hervorragenden Zustand und alles da, wo es sein soll. Er hat einen präzisen Arbeitsablauf, von dem er sich nur ungern stören lässt. Selbst Bailon schaut über diese Eigenart hinweg, wenn es nach wichtigen Informationen fragt.

In seinem Reich hat alles seine Ordnung. Dafür mangelt es ihm an anderen Dingen des alltäglichen Lebens. Er ist kein Mensch, mit dem eine Kommunikation einfach fällt, jedoch nicht abgeneigt, über Ordnungsideen zu philosophieren. Bei einem rauen Ton und entsprechendem Auftreten wird er nicht lange seine Informa- tionen für sich behalten und sie bereitwillig weitergeben.

ANWESEN – HAUPTHAUS



Das Haupthaus des Anwesens befindet sich im Zentrum des inaktiven Vulkans und ist von einem grünen Rasen umgeben, der von einem Gärtner gut gepflegt wird. Der Anblick ist ungewöhnlich, wenn man um das Grundstück die karge Umgebung anschaut. Ein breit angelegter Weg führt über den Krater hinweg zur einzigen Möglichkeit, das Gelände zu betreten.

Das Gebäude ist aus massivem Granitgestein gefertigt und hat keine Fenster in der unteren Etage. Von außen betrachtet sieht es unscheinbar von seiner Sicherheit aus, was jedoch ein Trugschluss ist, da genau dies nicht der Fall ist. Seitlich befindet sich eine breit angelegte Straße, welche die Fahrzeughalle mit dem einzigen Zugang verbindet. Im inneren ist das Haus so aufgebaut, dass der Besucher mehrere Bereiche und Türen durchlaufen muss, bevor er in die zweite Etage gelangt. Doch alle Sicherheitseinrichtungen und Gerätschaften lassen dies von außen nicht erkennen.

EMPFANGSHALLE

Der Besucher gelangt über den breit angelegten Weg zum Eingang des Haupthauses. Meist sitzen dort hinter dem großen Tisch zwei Mitarbeiter, welche unter dem Tisch ihre Waffe in einem Shuttle haben. Am Eingang ist ein Waffen-Detektor, der die meisten Blaster und Geschosswerfer erkennt. Die beiden hinteren Türen sind verschlossen und blastersicher. Eine Sitzgruppe bietet den Wartenden die Möglichkeit hier entspannt Platz zu nehmen. Hinter den Bäumen befinden sich Kameras, welche den Raum gut überblicken.

FAHRZEUGHALLE

Ein dickes Panzerschott versperrt den Zugang zur Fahrzeughalle des Anwesens. Ein Zahlenschloss lässt jeden hinein, der den Schlüsselcode kennt oder eine Sicherheitskarte vorweisen kann. Im Inneren ist in der Halle genügend Platz für die Fahrzeuge, welche hier geparkt sind. Bailon mag zwar ein Mann älteren Semesters sein, doch hat er seine Vorliebe zu schnellen Fahrzeugen nicht verloren.

In der Halle ist auf der gegenüberliegenden Wandseite des Eingangs eine Werkbank, auf dem alle möglichen Werkzeuge abgelegt sind. In einem Wandregal befinden sich Kisten mit Ersatzteile und anderen Ausrüstungsgegenständen. Eine Tür führt zum Werkraum, wo sich weitere Reparaturmöglichkeiten bieten. Auf der gegenüberliegenden Seite ist ein starker Energiegenerator, der bei einem Stromausfall das ganze Anwesen für eine längere Zeit mit Strom versorgen kann. Durch eine blastersichere Tür gelangt man in das Innere des Gebäudes.

In der Halle gibt es acht Bodengitter, die untereinander verbunden sind. Über einen Tunnel gelangt man hinaus aus dem Gebäude. Ein Sicherheitsschott mit einem Verschlussriegel verschließt den Zugang. Mit einer **mittelschweren (◆◆) Infiltrations-Probe** lässt sich das Schott öffnen.

WERKRAUM

Ein kleiner Werkraum, welcher dem Mechaniker genügend Ruhe und Abgeschiedenheit sichert. Hier befinden sich ein Datencomputer zur Überprüfung von Systemen und Datenspeicher. Im Regal sind einige Ersatzteile und Kabel für die Elektronik.

SCHLAFRAUM DER WACHEN

Durch die Sicherheitstür gelangt man in den Gang, der sich durch das ganze Haus zieht. Der Schlafraum ist für die Wachen in der Empfangshalle und bietet ihnen eine Möglichkeit, ein wenig zur Ruhe zu kommen. Meist befinden sich vier Wachen in diesem Raum, wovon zwei außer Dienst sind und zwei sich in Bereitschaft halten. Kisten vor dem Bett geben dem Sicherheitspersonal die Option, ihre Wertsachen zu verstauen. Ein Spieltisch bietet nur ein wenig Abwechslung

WC

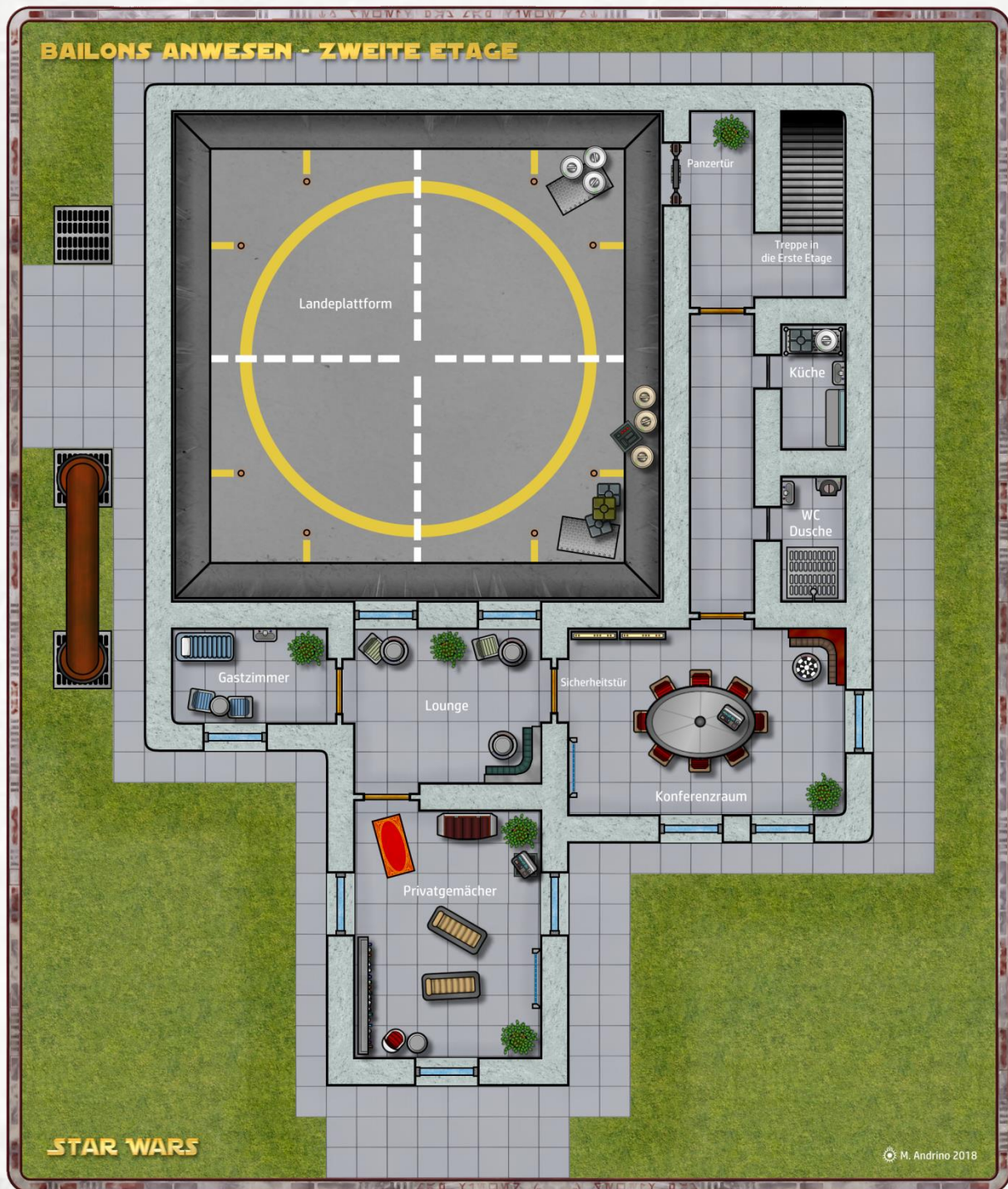
Ein wichtiger Ort, den es überall in der Galaxis gibt, wo Humanoide ihrer Notdurft nachgehen können. Viel mehr gibt es hier nicht zu berichten

DUSCHBEREICH

Die Duschen bieten allen Wachen, Mechaniker, Fahrern usw. die Möglichkeit, sich hier zu waschen. Spinde mit einfachen Tastenfeldern lassen jeden seine persönlichen Dinge verstauen. Eine Sitzbank und ein Tisch mit Stühlen lässt auch jedem die Option, ein wenig ausruhen zu können.

AUFENTHALTSRAUM DER WACHEN

Der Raum bietet genügend Platz für bis zu acht Wachen. Hier lassen sich die Bilder der Kameras auf einem Tischprojektor anzeigen. Ein Wandbildschirm kann alle Daten abrufen, die im Haus gesammelt werden. Doch nicht nur Informationen wie Wärme, Lichtqualität oder Luftfeuchtigkeit usw. sind messbar, auch eine Verbindung zum restlichen Komplex ist gegeben. Ebenso eine Datenverbindung nach Worlhafen und den Nachrichtenkanälen. Im Regal sind Ausrüstung und Ersatzmagazine eingeräumt, ein neben der Tür befindlicher Waffenschrank bietet Platz für leichte bis schwere Waffen. Eine extra Luftversorgung soll sicherstellen, dass bei einer Rauchentwicklung, alle Wachen nicht bewusstlos werden.



LANDEPLATTFORM

Auf dieser Plattform können kleinere Schiffe landen, welche durch den Schutzschild des Kraters hindurch fliegen müssen. Haben sie die Landeerlaubnis erteilt bekommen, werden sie von einem Traktorstrahl zu diesem Ort geführt. Ein Panzerschott verhindert das ungebetene Eintreten in das Gebäude. Die Mauern an zwei Seiten der Plattform sind knapp einen Meter hoch und dienen weniger als Sicherheit, sondern haben nur optische Gründe.

KÜCHE

Eine kleine aber sehr gut ausgestattete Küche. Hier kann der Koch alles für Bailon und seine Gäste zubereiten. Auf gerade mal acht Quadratmetern ist alles komprimiert vorhanden. Natürlich hat sie nur eine begrenzte Kapazität, doch das Anwesen ist auch nicht der Hauptwohnsitz von Bailon. Meist ist hier nur der Koch anwesend, der gerade zubereitet oder sauber macht.

DUSCHE UND WC

Auf dieser Ebene gibt es nur eine Dusche und ein WC. Das genügt aber vollkommen, da Bailon bis auf seine Sicherheitsleute der Einzige ist, der sich hier aufhält. Mal von Gästen abgesehen.

KONFERENZRAUM

Ab und an ruft er seine leitenden Mitarbeiter zu sich, die hier Platz nehmen und Bericht erstatten. Natürlich werden hier nicht nur berufliche Treffen abgehalten. Bis zu acht Personen finden an den großen Metalltisch Platz, der im Zentrum ein Holoprojektor hat. Eine große Regalwand mit guten Spirituosen lässt eine entsprechende Auswahl. Sogar eine Sitzecke mit einem Spieltisch bietet genügend Unterhaltung, sollte eine Abwechslung erwünscht sein. Ein Wandbildschirm lässt auf die Sicherheitssysteme des ganzen Komplexes zugreifen. Drei Fenster, welche abgedunkelt werden können und blasterfeuersicher sind, geben einen Ausblick auf die Fabrik im Vulkan.

LOUNGE

In der Lounge können Wartende sich hinsetzen, aus dem Fenster sehen oder ein wenig entspannen. Wenn Bailon sich zur Ruhe begibt, sind meist zwei Wachen in diesem Bereich und sichern ihn. Eine Tür führt zum Gästezimmer, das direkt angrenzt und einen Minimalkomfort gibt.

GÄSTEZIMMER

Dieser eine Raum ist für Gäste gedacht, die kurzfristig hier unterkommen können, ohne viel Anspruch auf Luxus zu haben. Ein Bett, Wasserspender und eine Sitzgelegenheit sind auch schon alles, was es hier zu berichten gibt. Zurzeit darf sich Sobric hier Thorn als Gast willkommen fühlen, auch wenn er es nicht freiwillig ist. Ein Fenster, das abgedunkelt ist, gibt ihm zwar den Blick hinaus, doch unterdrückt es jedes Geräusch, das vom Inneren ausgeht.

PRIVATGEMÄCHER

Dies sind die privaten Räume von Bailon, wenn er sich im Komplex aufhält. Ein feiner Teppich ragt in den Raum hinein. Eine Sitzcouch aus rotem Stoff steht links von der Tür, wenn man den Raum betritt. Zwei große Schlaf- und Ruheliegen stehen in der Mitte des Raumes, die zu einem Wandbildschirm gedreht sind. In der rechten Ecke stehen ein bequemer Sessel und ein Tisch, an dem man entspannt ein Buch lesen kann. Hinter dem Sessel befindet sich eine Bücherwand mit einigen sehr alten Exemplaren, die einen hohen Wert auf dem Sammlermarkt erzielen würden.

Anmerkung:

Wie immer können natürlich kleinere oder größere Ergänzungen ergänzend hinzugefügt werden, wenn dies erwünscht wird. Z.B. ein Bodensafe, Gemälde, besonderer Computer usw.

DIE KASINOS VON ORD MANTELL

Das Lady Fate-Kasino ist eine der größten Attraktionen der Hauptstadt Worlhafen, Milliarden von Besuchern hat es schon angelockt und um unermessliche Summen an Credits erleichtert. Echte Glücksspieler findet man jedoch kaum an den Jubilee-Rädern des Lady Fate. Sie zieht es in kleinere Spielkasinos in den Seitenstraßen und Gassen. Das "Glückswürfel" in Freilonn, das "Glückliche Detooa" in Savroia und das "Wirf einen Knochen" in der Jahrhundertallee von Worlhafen haben mitunter die höchsten Einsätze entlang der Celanon-Spur.

IM QEXIS ANGEKOMMEN

Lies oder beschreibe mit deinen Worten den Spielern den folgenden Text:

Ihr seid in Qexis versammelt, einer absoluten Spelunke von einer Cantina, die mit dem Abschaum der Galaxie gefüllt ist. Der größte Teil der derzeitigen Kunden besteht hauptsächlich aus Menschen, obwohl eine Anzahl von Bothaner, Rodianer und sogar ein paar Trandoshaner es gibt. Die Dinge waren in letzter Zeit ziemlich ruhig für euch, und während ihr wisst, dass es nicht andauern wird, denkt ihr, dass ihr es genauso gut auskosten könnt, solange es geht.

Die leisen Gespräche verstummen, als eine menschliche Frau die Cantina betritt, und von dem, was Sie sagen können, ist sie sicher keine Einheimische; Ihre Kleidung ist, obwohl sie etwas aufgeraut ist, von besserer Qualität, als sie normalerweise auf dem lokalen Markt zu finden ist. Sie schaut sich kurz um und macht sich auf den Weg, wo die Helden gerade sitzen. Wenn die Helden alle Fremde sind, geht sie stattdessen dorthin, wo immer der am besten aussehende Held sitzt. Bevor sie sprechen können, legt sie einen Finger an ihre Lippen, bevor sie flüchtig durch den Raum schweift. Nach einigen Augenblicken kehrt sie zu den Helden zurück und fragt leise:

"Eine Chance, dass du daran interessiert bist, einem Mädchen in Schwierigkeiten zu helfen?"

Angenommen die Helden sind interessiert und kommunizieren miteinander, fährt die Frau fort:

"Froh das zu hören. Mein Name ist Renci Tosh, und ich bin mir sicher, du hast es erraten, dass ich ein Besucher dieser Welt und offenbar mit lokalen kriminellen Elementen in Konflikt geraten bin. Ich könnte Hilfe gebrauchen, um zu meinem Schiff zurückzukommen. Ich kann dich jetzt nicht bezahlen, da ich alle meine Waren auf dem Schiff zurückgelassen habe, aber sobald ich es wiedererlangt habe, kann ich eine Belohnung von 500 Credits pro Kopf versprechen. Wenn du interessiert bist, müssen wir sofort aufbrechen. Kannst du mir helfen?"

Wenn man sie bedrängt, behauptet Renci, ein Forscher zu sein, der mechanische Schwierigkeiten hatte, als sie von einer abgelegenen Outer Rim-Welt zurückkehrte, um von einem kleinen Industrieunternehmen auf eine mögliche Rohstoffgewinnung untersucht zu werden. Versuche zu sehen, ob sie lügt, enthüllt, dass sie den Helden nicht die ganze Wahrheit sagt, aber die meisten von ihnen werden mit dem Leben am galaktischen Rand erfahren genug sein, um zu wissen, dass jeder etwas versteckt. Ehrlich gesagt, versuchte sie herauszufinden, warum das Imperium eine Forschungsstation in einem so entlegenen Teil der Galaxis eingerichtet hatte, aber das ist ein Plot für ein weiteres Abenteuer. Wenn die Helden versuchen, gegen eine höhere Bezahlung zu feilschen, ist es eine **mittelschwere (◆◆) Verhandeln-Probe**, und wenn sie erfolgreich ist, wird Renci widerwillig zustimmen, die Belohnung auf 750 Credits zu erhöhen (sie ist verzweifelt), wird aber nicht höher gehen.

Wenn die Helden sich weigern, Renci zu helfen, spricht sie einige Flüche aus und steht schnell auf, um die Cantina zu verlassen. An diesem Punkt kann der Spielleiter ein anderes Abenteuer frei erstellen oder einen oder mehrere der Vorschläge in Anhang II verwenden: Wenn die Helden den Köder nicht annehmen, um die Helden zurück in das Abenteuer zu bringen.

UNTERBROCHEN

Gerade als die Helden das Geschäft abgeschlossen haben oder Renci auf halbem Weg zum Ausgang ist, stürmt eine Gruppe von Männern in groben Uniformen und mit Blasterpistolen (zwei Männer plus ein zusätzlicher Mann pro Held in der Gruppe) durch die Tür und schauen sich um. Ihr kecker Auftritt bedeutet, dass Renci oder die Helden überrascht sind, aber der Spielleiter sollte für die Männer eine **einfache (◆) Wahrnehmungs-Probe** machen, um Renci zu bemerken. Wenn die ungehobelten Männer versagen und die Helden nicht sofort angreifen, werden sie anfangen, grob nach einer Frau zu suchen, die zu Rencis allgemeiner Beschreibung passt, bis sie sie finden, entweder indem sie sie entdecken oder den Barkeeper befragen. Wenn sie sie finden, versuchen die ungehobelten Männer ihr den Weg zu versperren und jedem zu sagen, der versucht einzugreifen, dass dies "offizielle Angelegenheiten" sind und sie nichts angeht. Eine **einfache (◆) Wahrnehmungs-Probe** informiert die Helden darüber, dass ihre Uniformen denen einer "privaten Sicherheitsfirma" entsprechen, mit einer **"mittelschweren (◆◆) Straßenwissens" -Probe**, sind sie darüber informiert, dass es sich bei dem Unternehmen um Schutzschläger handelt, die von einem lokalen Verbrecherlord betrieben wird.

Renci ist unbewaffnet und verletzt, also wird sie in einem Kampf nicht viel helfen, daher geht sie in Deckung und versucht, während des Kampfes vor den ungehobelten Männern versteckt zu bleiben, obwohl, wenn die Dinge für die Helden schlecht ausgehen, sie sich einen Blaster von einem gefallenem Charakter greifen wird und verteidigt.

Die übrigen Gäste der Cantina tun ihr Bestes um den Kampf zu vermeiden, indem sie entweder nach einem der Ausgänge flüchten oder unter ihren Tischen kauern. Der Barkeeper wird ein paar vergebliche Bitten von "Keine Blaster, keine Blaster!" machen, bevor er sich auch hinter der Bar kaut. Der Spielleiter sollte alle Bedrohungsergebnisse nutzen, um diese Zuschauer in die Schusslinie zu bringen, was es für die Helden etwas schwieriger macht.

Wenn einer der Helden zum Angriff übergeht, sollte dieser eine **Coolness-Probe** durchführen, andernfalls wird jeder Wachsamkeit zur Bestimmung der Reihenfolge der Initiative würfeln.

ANGEHEUERTE SICHERHEITSKRÄFTE [HANDLANGER]



ANGEHEUERTE SICHERHEITSKRÄFTE
HANDLANGER

3	3	2	2	2	2
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION	WUNDENLIMIT	ERSCHÖPFUNGS	ERSCHÖPFUNG	VERTEIDIGUNG	
5	5	-	-	0 0	

Fertigkeiten: Coolness (◆◆), Einschüchterung (◆◆), Nahkampf (◆◆◆), Handgemenge (◆◆◆), Leichte Fernkampfaffen (◆◆◆), Straßenwissen (◆◆)
Talente: keine
Sonderfähigkeiten: keine
Ausrüstung: Faserrüstung (Absorption +2), Handkomlink, Ersatzmagazin, Ausrüstungsgürtel
Waffen: Blasterpistole (◆◆◆) (Fernkampfaffe [Leicht]; Schaden 5, Kritisch ○○○○; Reichweite [Mittel]; Betäubungs-Einstellung)

3	3	2	2	2	2
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION	WUNDENLIMIT	ERSCHÖPFUNGS	ERSCHÖPFUNG	VERTEIDIGUNG	
5	5	-	-	- -	

Konzept: Kriminelle (Handlanger)

Rasse: alle

Fertigkeiten (nur in Gruppe): Coolness (◆◆), Einschüchterung (◆◆), Handgemenge (◆◆◆), Nahkampf (◆◆◆), Leichte Fernkampfaffen (◆◆◆), Straßenwissen (◆◆)

Talente: keine

Sonderfähigkeiten: keine

Ausrüstung: Faserrüstung (Absorption +2), Handkomlink, Ersatzmagazin, Ausrüstungsgürtel

Waffen: Leichte Blaster-Pistole (◆◆◆) (Leichte Fernkampfaffen, Schaden: 5, Reichweite: Mittlere, Kritisch: ○○○○○, Betäubungsmodus)

Anmerkung:

Die Anzahl der Sicherheitskräfte ist wie oben erklärt, zwei plus einen für jeden Helden. Die Anzahl kann aber auch aufgerundet oder abgerundet werden, je nach Anspruch und gewünschten Schwierigkeitsgrad. So könnten z. B. bei vier Spielern eine oder zwei Gruppen aus jeweils vier Gegner bestehen. Oder zwei Gruppen zu jeweils drei Mitgliedern usw. Es sollte spannend und herausfordernd sein. Das ist wie bereits erwähnt, immer davon abhängig, wie die eigene Vorstellung ist.



Vorausgesetzt, die Helden gewinnen und erklären sich bereit, Renci zu helfen, besteht sie darauf, dass sie so schnell wie möglich aus der Stadt verschwinden, bevor weitere Schwierigkeiten auftauchen, welche nach ihr und damit auch die Helden aufsuchen. Wenn die Helden nicht zugestimmt haben, ihr zu helfen, wird Renci eine letzte Bitte um Hilfe einbringen, indem sie (richtigerweise) anmerkt, dass sie sich mit ihrem Eingreifen gegen die Schläger so sehr um einen Arbeitgeber bemüht haben, dass sie genauso gut für ihre Probleme bezahlt werden könnten.

RENCI TOSH [RIVALE]

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

Konzept: Rebellen-Agent (Rivale)

Rasse: Mensch (w)

Fertigkeiten: Astronavigation (●◆◆), Athletik (●◆), Täuschung (●◆◆), Allgemeinbildung (●◆◆), Mechanik (●◆◆), Verhandeln (●◆), Wissen (Äußerer Rand) (●◆◆), Wahrnehmung (●◆◆), Pilot (Weltraum) (●◆◆), Überleben (●◆◆), Wachsamkeit (●◆), Handgemenge (●◆), Leichte Fernkampfaffen (●◆◆)

Talente:

- **Antagonist:** Pro Talenrang wird die Schwierigkeit aller Kampfproben gegen den Charakter einmal aufgewertet.
- **Stellarkartograf:** Bei allen Astronavigationsproben des Charakters wird ein Komplikationswürfel □ pro Talenrang aus dem Pool entfernt. Außerdem können Astronavigationsproben in der Hälfte der normalen Zeit abgelegt werden (dieser Bonus steigt nicht mit dem Talenrang).
- **Abkürzung:** Bei Verfolgungsjagden bekommt der Charakter bei allen Proben, mit denen er Gegner verfolgt oder vor ihnen flieht, einen Verstärkungswürfel ■ pro Talenrang in seinen Pool.
- **Pilotenass:** Bei allen Pilot (Planetar) und Pilot (Weltraum) -Proben des Charakters wird in ein Komplikationswürfel □ pro Talenrang aus dem Pool entfernt.

Sonderfähigkeiten: keine

Ausrüstung: Komlink, Schwere Kleidung (Absorption +1)

Waffen: Leichte Blaster-Pistole (●◆◆) (Leichte Fernkampfaffen, Schaden: 5, Reichweite: Mittlere, Kritisch: ○○○○○, Betäubungsmodus)

RENCI TOSH
RIVALE

2	3	3	3	2	2
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION	WUNDEN	ERSCHÖPFUNG	VERTEIDIGUNG		
3	12	-	0 0		

Fertigkeiten: Astronavigation (●◆◆), Athletik (●◆), Täuschung (●◆◆), Allgemeinbildung (●◆◆), Mechanik (●◆◆), Verhandeln (●◆), Wissen (Äußerer Rand) (●◆◆), Wahrnehmung (●◆◆), Pilot (Weltraum) (●◆◆), Überleben (●◆◆), Wachsamkeit (●◆), Handgemenge (●◆), Leichte Fernkampfaffen (●◆◆).

Talente: Antagonist, Stellarkartograf, Abkürzung, Pilotenass

Sonderfähigkeiten: keine

Ausrüstung: Handkomlink, Schwere Kleidung (Absorption +1)

Waffen: Leichte Blasterpistole (●◆◆) (Fernkampfaffe [Leicht]; Schaden 5; Kritisch ○○○○○; Reichweite [Mittel]; Betäubungs-Einstellung)

OPTION: WEITERE CHARAKTERE ZUM AUSLÖSEN DES ABENTEURS

BEN ORDUNA [RIVALE]



BEN ORDUNA
RIVALE

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

ABSORPTION 2 WUNDEN 12 ERSCHÖPFUNG - VERTEIDIGUNG 0 0

Fertigkeiten: Wissen (Allgemeinbildung) (◆◆), Charme (◆◆),
Wissen (Äußerer Rand) (◆◆), Computertechnik (◆◆),
Wissen (Straßenwissen) (◆◆), Wissen (Kernwelten) (◆◆),
Wahrnehmung (◆◆)
Talente: keine
Sonderfähigkeiten: keine
Ausrüstung: Datapad
Waffen: Hold-out-Blasterpistole (◆◆) (Leichte Fernkampf-
waffe, Schaden 5, Kritisch **UUUU**, Reichweite [Kurze], Betäubungs-
Einstellung).

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

ABSORPTION 2 WUNDEN 12 ERSCHÖPFUNG - VERTEIDIGUNG - -

Konzept: Reporter und Informationsbroker (Rivale)

Rasse: Mensch (m)

Fertigkeiten: Wissen (Allgemeinbildung) (◆◆◆), Wissen (Äußerer Rand) (◆◆◆), Charme (◆◆◆), Computertechnik (◆◆◆), Straßenwissen (◆◆), Wissen (Kernwelten) (◆◆◆), Wahrnehmung (◆◆).

Talente: keine

Sonderfähigkeiten: keine

Ausrüstung: Datapad

Waffen: Hold-out-Blasterpistole (◆◆) (Leichte Fernkampf-
waffe, Schaden: 5, Reichweite: Kurze, Kritisch: **UUUU**, Betäu-
bungsmodus)

Anmerkung:

Es besteht die Möglichkeit, dass die Spieler irgendwann nicht mehr weiter wissen und nach Ideen oder Vorschläge suchen. Ben ist solch ein möglicher Strohhalm. Er kann entweder beliebig in einer Bar auftauchen, schon dort sein oder er spricht die Spieler-Charaktere an, um ihnen Informationen zu verkaufen. Wenn der Spielleiter es wünscht, kann er so den Handlungsfaden und Abenteuer wieder aufnehmen. Ben verkauft seine Informationen für 100 Credits. Nicht billig, aber er wird ihnen dafür von einem Wissenschaftler erzählen, der von Bailon „eingeladen“ wurde.

ORIS DARON [RIVALE]

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

ABSORPTION 4 WUNDEN 14 ERSCHÖPFUNG - VERTEIDIGUNG - -

Konzept: Agent der Rebellen-Allianz (Rivale)

Rasse: Mensch (m)

Fertigkeiten: Coolness (◆◆), Disziplin (◆◆◆),
Leichte Fernkampf-
waffen (◆◆◆), Infiltration (◆◆◆), Heim-
lichkeit (◆◆◆), Täuschung (◆◆◆), Wahrnehmung (◆◆◆),
Pilot (Weltraum) (◆◆◆).

Talente: keine

Sonderfähigkeiten: keine

Ausrüstung: Schwere Kleidung (Absorption +1), Handkomlink,
Ausrüstungsgürtel, Ersatzmagazin, Stimpack

Waffen: Blaster-Pistole (◆◆◆) (Leichte Fernkampf-
waffen, Schaden: 6, Reichweite: Mittlere, Kritisch: **UUUU**, Betäu-
bungsmodus)

Anmerkung:

Daron wird/kann am Ende des Auftrags von Renci Tosh in Erscheinung treten und sie kontaktieren. Sie erhält von ihm bei einem Treffen einige Informationen und auch über einen Professor, der von Bailon gefangen gehalten wird. Das aber nur dann, sollte die Spieler-Charaktere ihr eigentliches Ziel noch nicht erreicht haben. Dann haben sie nun die Chance, dass sie wichtige Informationen über den Aufenthaltsort und über den Grund seiner Entführung erfahren. Jedoch werden weder Tosh noch Eldrel sich bei der Befreiungsaktion beteiligen. Dazu ist die Gefahr der Enttarnung für sie zu groß.



ENRIC ELDREL
RIVALE

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

ABSORPTION 4 WUNDEN 14 ERSCHÖPFUNG - VERTEIDIGUNG 0 0

Fertigkeiten: Coolness (◆◆), Disziplin (◆◆), Heimlichkeit (◆◆◆),
Infiltration (◆◆), Leichte Fernkampf-
waffen (◆◆◆), Täuschung (◆◆◆),
Pilot (Weltraum) (◆◆), Wahrnehmung (◆◆)
Talente: keine
Sonderfähigkeiten: keine
Ausrüstung: Schwere Kleidung (Absorption +1), Handkomlink, Ausrüs-
tungsgürtel, Ersatzmagazin, Stimpack
Waffen: Blasterpistole (◆◆◆) (Leichte Fernkampf-
waffe, Schaden 6,
Kritisch **UUUU**, Reichweite [Mittlere], Betäubungs-
Einstellung)

CAPTAIN MAY ONARA [RIVALE]



CPT MAY ONARA
RIVALE

2	3	3	3	3	2
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
5	14	-	0	0	0
ABSORPTION	WUNDEN	ERSCHÖPFUNG	VERTEIDIGUNG		

Fertigkeiten: Coolness (●◆), Disziplin (◆◆◆), Führungsqualität (●◆◆), Leichte Fernkampfaffen (●◆◆), Schwere Fernkampfaffen (●◆◆), Wissen (Straßenwissen) (●◆◆), Wachsamkeit (●◆◆), Wahrnehmung (●◆◆).

Talente: keine

Sonderfähigkeiten: keine

Ausrüstung: gepolsterte Rüstung (Absorption +2), Ausrüstungsgürtel, Handkomlink, 2x Stimpacks, Ersatzmagazin, Datapad, Abzeichen des Kommandanten der Sicherheit in Worlhafen.

Waffen: Blasterpistole (●◆◆) (Leichte Fernkampfaffen, Schaden: 6, Reichweite: Mittlere, Kritisch: ☹☹☹), Kritisch ☹☹☹, Reichweite [Mittel], Betäubungs-Einstellung

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

Konzept: Rechtschaffende Kommandantin (Rivale)

Rasse: Mensch (w)

Fertigkeiten: Coolness (●◆), Disziplin (◆◆◆), Führungsqualität (●◆◆), Leichte Fernkampfaffen (●◆◆), Schwere Fernkampfaffen (●◆◆), Wissen (Straßenwissen) (●◆◆), Wachsamkeit (●◆◆), Wahrnehmung (●◆◆).

Talente: keine

Sonderfähigkeiten: keine

Ausrüstung: gepolsterte Rüstung (Absorption +2), Ausrüstungsgürtel, Handkomlink, 2x Stimpacks, Ersatzmagazin, Datapad, Abzeichen des Kommandanten der Sicherheit in Worlhafen.

Waffen: Blasterpistole (●◆◆) (Leichte Fernkampfaffen, Schaden: 6, Reichweite: Mittlere, Kritisch: ☹☹☹, Betäubungsmodus)

Anmerkung:

Dieser Charakter kann jeder Zeit eingesetzt werden, wenn die Spieler mit dem Gesetz in Konflikt geraten, gefangen genommen und zur Polizeistation gebracht werden. Dann kann Onara den Spieler-Charakteren eine Möglichkeit bieten, sich aus ihrer problematischen Situation zu befreien. Sie will Beweise über Bailons üble Machenschaften sammeln, die sich auf seinem Datenserver befinden. Leider ist der Zugang alles andere als einfach und mit offiziellen Möglichkeiten kommt sie nicht weit. Hinzu kommt, dass sie niemand der hiesigen Polizei traut und die Charaktere für ihre Absichten passend geeignet sind. Die Spieler-Charaktere holen die Daten, erfahren zufällig von ihrem abzuholenden Professor und dürfen dann den Planeten verlassen. Je nach Lage, könnte sie auch mit einem Plan des Anwesens helfen.

TU'EBALBRI [RIVALE]



TU'EBALBRI
RIVALE

3	3	2	3	2	2
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
4	15	-	1	1	1
ABSORPTION	WUNDEN	ERSCHÖPFUNG	VERTEIDIGUNG		

Konzept: Schurkin & Kopfgeldjägerin (Rivale)

Rasse: Twi'lek (w)

Fertigkeiten: Astronavigation (●◆◆), Computertechnik (●◆◆), Coolness (●◆◆), Körperbeherrschung (●◆◆◆), Leichte Fernkampfaffen (●◆◆◆), Pilot (Weltraum) (●◆◆◆), Wachsamkeit (●◆◆), Wahrnehmung (●◆◆◆).

Talente: keine

Sonderfähigkeiten: keine

Ausrüstung: Gepanzerte Kleidung (Absorption +1, Nahkampf +1, Fernkampf +1), Handkomlink, Ausrüstungsgürtel, Ersatzmagazin, Stimstick

Waffen: Blasterpistole (●◆◆) (Leichte Fernkampfaffen, Schaden: 6, Reichweite: Mittlere, Kritisch: ☹☹☹, Betäubungsmodus), Blasterkarabiner (◆◆◆) (Schwere Fernkampfaffen, Schaden: 9, Reichweite: Mittlere, Kritisch: ☹☹☹, Betäubungsmodus)



TU'EBALBRI
RIVALE

3	3	2	3	2	2
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
4	15	-	1	1	1
ABSORPTION	WUNDEN	ERSCHÖPFUNG	VERTEIDIGUNG		

Fertigkeiten: Astronavigation (●◆◆), Computertechnik (●◆◆), Coolness (●◆◆), Körperbeherrschung (●◆◆◆), Leichte Fernkampfaffen (●◆◆◆), Pilot (Weltraum) (●◆◆◆), Wachsamkeit (●◆◆), Wahrnehmung (●◆◆◆).

Talente: keine

Sonderfähigkeiten: keine

Ausrüstung: Gepanzerte Kleidung (Absorption +1, Nahkampf +1, Fernkampf +1), Ausrüstungsgürtel, Stimstick (entfernt einen ■ Komplikationswürfel für alle Disziplin-, Wahrnehmungs-, Wachsamkeits- Proben bis zum Ende einer Begegnung; Anwender erhält danach einen Erschöpfungspunkt), Ersatzmagazin, Handkomlink, Raumschiffssicherheitskarte

Waffen: Blasterpistole (●◆◆) (Leichte Fernkampfaffen, Schaden: 6, Kritisch ☹☹☹, Reichweite [Mittlere], Betäubungsmodus), Blasterkarabiner (◆◆◆) (Schwere Fernkampfaffen, Schaden: 9, Kritisch ☹☹☹, Reichweite [Mittlere], Betäubungsmodus)

SORBRECK [RIVALE]



Konzept: Professor (Rivale)

Rasse: Mensch (m)

Fertigkeiten: Allgemeinbildung (◆◆◆◆),
Mechanik (◆◆◆◆), Computertechnik (◆◆◆◆),
Wahrnehmung (◆◆).

Talente: keine

Sonderfähigkeiten: keine

Ausrüstung: maßgeschneiderter Anzug, Datapad, Glücksmünze, Notizbuch

Waffen: keine

Anmerkung:

Sorbreck reist mit Tu'eba Balbri. Sie ist seine Pilotin und Leibwächter für ungewollte und gefährliche Situationen. Im Auftrag des Hutten Nu'ulba sind beide zu Bailon gereist. Er hat die Aufgabe, sich den Prototyp-Droiden anzusehen und diesen gegebenenfalls für seinen Arbeitgeber auf Herz und Nieren zu untersuchen. Beide, er und seine Begleiterin werden auf dem Anwesen von Bailon erwartet und sollen den Droiden zu Gesicht bekommen. Sorbreck ist ein Mann der Wissenschaft und hat wenig Interesse an den Ränkespielchen der Hutten und Industriellen des Mid-Rims. Ihm geht es nur um die Technologie. Auch wenn er weiss, mit wem er sich eingelassen hat, so kann er doch in seinem Bereich mit besonderen Prototypen in Kontakt kommen, die ihm sonst unzugänglich wären. Dennoch wird er hilfreich den Helden mit Informationen über das Anwesen zur Hand gehen, denn wenn er von der Entführung eines Kollegen hört, wird er dies nicht einfach so hinnehmen. In ihm steckt ein kleiner Rebell und Quärolant, der es gar nicht leiden kann, wenn der mangelnde Respekt gegenüber Intelligenz ersichtlich wird. Es mag aber vielleicht auch daran liegen, dass er sich in einer ähnlichen Situation befindet und eine Abmachung mit den Helden machen wird. Helfen sie ihm bei der Flucht von seiner Aufpasserin, so hilft er ihnen. Denn ihm ist sehr wohl klar, auch wenn er sich frei bewegt, dass der Hutte ihn nicht einfach ziehen lässt.

Character card for Sorbreck, Rivale. It includes a portrait of an elderly man with a white beard, a stat block, and a list of skills and equipment. The stat block is identical to the one on the left. The skills listed are Allgemeinbildung (◆◆◆◆), Computertechnik (◆◆◆◆), Mechanik (◆◆◆◆), and Wahrnehmung (◆◆). The equipment listed is Datapad, Glücksmünze, and maßgeschneiderter Anzug. The card also includes a small portrait of Sorbreck in a suit.



IN DIE WILDNIS

Die Helden können in der Stadt verweilen, wenn sie wollen, oder wenn sie das Bedürfnis haben, irgendwelche Vorräte aufzufüllen, aber Renci wird sie fast ständig daran erinnern, dass sie gehen müssen, je eher, desto besser. Wenn sie zu lange in der Stadt bleiben, kommt eine andere Gruppe von Schlägern, um sie zu finden, und es wird klar, je länger sie verweilen, desto mehr Angriffe müssen die Helden bewältigen.

TABELLE 1-100, MÖGLICHER EREIGNISSE

Würfel-Ergebnis	Ereignis
01-50	Nichts. Die Helden sehen oder hören nichts Ungewöhnliches ... diesmal.
51-60	Gefährliches Gelände. Die Helden gelangen in einem Gebiet mit gefährlichem Terrain wie Treibsand, einem Dickicht giftigen Gebüschs oder einem instabilen Hügel.
61-65	Rodian Savrip Jäger. Ein lokaler Jäger folgt der Führung eines Mantellianischen Savrip, eines tödlichen Räubers, der einzigartig in dieser Welt ist. Teerik versteckt sich auf einer Kante (gegen Wahrnehmung vs. Verborgenheit), bis er die Absicht der Helden eingeschätzt hat. Er ist nicht daran interessiert, die Helden zu bekämpfen und flieht, wenn er angegriffen wird. Wenn sich die Helden friedlich nähern, wird er in gleicher Weise reagieren und die Helden davor warnen, unvorbereitet auf einen Savrip zu treffen.
66-70	Kopfgeldjäger! Nachdem er von Toshs Flucht Wind bekommen hatte und hoffte, ein paar zusätzliche Credits zu sammeln, hat einer der lokalen Kopfgeldjäger die Helden aufgespürt. Der Kopfgeldjäger wird versuchen, sich an die Helden heranzuschleichen, wobei Renci sein Hauptziel ist und mit seinem Blaster betäuben will. Während er nur Tosh gefangen nehmen muss, nimmt er gerne alle Helden mit, die er kriegen kann. Er glaubt, dass er einen angemessenen Preis dafür bekommen kann, diejenigen gefangen zu nehmen, die die Flucht des Gefangenen "unterstützt und begünstigt" haben.
71-98	Wildnis-Geräusche. Jeder Held muss eine mittelschwere (◆◆) Wahrnehmungs-Probe durchführen. Diejenigen, die Erfolg haben, hören Geräusche (wie z. B. zwitschernde Tiere, Steinschläge oder einen Vogel, der über ihnen kreischen). Diese stellen keine Bedrohung dar, aber sie dienen entweder dazu, die Helden auf Trab zu halten oder sie dazu zu ermutigen, nach ein paar Fehlalarmen Schutz zu suchen.
99-100	Mantellianischer Savrip! Diese furchterregende Kreatur ist hungrig und sucht nach einer Mahlzeit, besonders einer, die auf zwei Beinen geht. Der Savrip muss eine Wahrnehmungs-Probe durchführen, mit der Schwierigkeit, basierend darauf, welche Beschwerden die Helden annehmen, um verborgen zu sein; Einfach, wenn sie nur herumstampfen oder den Speeder benutzen, bis zu schwierig, wenn sie aktiv versuchen leise zu sein. Wenn der Savrip in seiner Wahrnehmung scheitert, haben die Helden die Chance, die Begegnung zu vermeiden, indem sie ruhig und versteckt bleiben, andernfalls greift die Bestie an und zieht sich erst zurück, bis sie gleich oder größer als die Hälfte ihrer Wundschwelle genommen hat.

Sobald die Helden aus der Stadt sind, müssen sie den ursprünglichen Weg von Renci Tosh durch ein Labyrinth felsiger Schluchten zurückverfolgen. Sie kann leicht den Ausgangspunkt finden - wo die Patrouille ein paar hundert Meter außerhalb der Stadt sie gefangen genommen hat - aber die Helden müssen ihre Spuren zu ihrem Schiff mit einer **schwierigen (◆◆◆) Überlebens-Probe** verfolgen. Rencis Hilfe erlaubt es einem Helden, einen seiner Talentwürfel zu einem Fähigkeitswürfel aufzuwerten; wenn die Helden komplett versagen, wird Renci die Augen verdrehen und die Verfolgung selbst durchführen, wobei sie sich gegen eine **mittelschwere (◆◆) Schwierigkeit** behaupten muss.

Die Absturzstelle ist 20 Kilometer entfernt und benötigt einen fast zweitägigen Tagesmarsch. Wenn die Helden wollen, können sie einen Fracht-Speeder mieten (wird gehandhabt mit einer 5-Punkte-Schuldverpflichtung für den Helden, der die Miete arrangiert hat, es sei denn, sie haben 1000 Credits zur Hand, was die Mindestmietkosten für drei Tage deckt) die Reise wird so viel schneller sein.

Für alle zwei Stunden der Reise oder Pause würfelst du mit auf der unteren Tabelle, um zu sehen, ob die Helden während der Reise durch die Canyons auf etwas stoßen und +10 zum Ergebnis in der Nacht hinzufügen. Nach einer Begegnung, bei der die Helden ihre Aufmerksamkeit von den Spuren ablenken, müssen sie die Spur mit einer **einfachen (◆) Überlebens-Probe** neu positionieren.

Während der Wanderung versucht Renci, die Haltung der Helden gegenüber dem Imperium und der Rebellion zu erfahren. Sie enthüllt nicht direkt ihre eigenen Neigungen, aber eine **schwierige (◆◆◆) Coolness-Probe** offenbart, dass ihre Fragen mehr sind als nur Konversation. Die Spieler können als Alternative einer **schwierigen (◆◆◆) Wahrnehmungs-Probe** durchführen, wenn Renci diese nicht tätigen soll.

DIE ABSTUZSTELLE

Renci Tosh stürzte mit ihrem Sternenjäger (einen Y-Wing-Aufklärer; siehe Anhang III: Fahrzeuge) direkt am Rand des Canyons, wo die Felswände einem steinigem Gebiet von Ödland weichen. Als die Helden schließlich die Absturzstelle ausfindig machen, werden sie entdecken, dass Rencis Schiff nirgendwo zu finden ist, sehr zu ihrer Überraschung und Bestürzung. Lesen oder umschreiben mit deinen eigenen Worten den Spielern Folgendes:

Nun, ihr seid dem Pfad bis zum Rand des Canyons gefolgt. Hinter der Felswand erstreckt sich eine felsige Landschaft mit Tafelbergen und Schluchten. Verbrannte Erde und ein kleiner Einschlagskrater bestätigen, dass das Schiff eurer neuen Freundin hier abgestürzt ist, aber kein Fahrzeug gefunden werden kann. Renci dreht sich mit einem Blick zu euch um, der zu gleichen Teilen Frustration und Verwirrung in ihrem Gesicht ist. "Uhh ... würdest du glauben, dass es hier war, als ich es das letzte Mal gesehen habe?", Fragt sie mit leicht entschuldigender Stimme.

Die Helden möchten vielleicht die Absturzstelle untersuchen, indem sie entweder eine Wahrnehmung für einen schnellen Scan oder Beobachtung für einen gründlicheren Blick verwenden. Die **Wahrnehmung** wird gegen eine **schwierige (◆◆◆) Probe** gerollt, während die Beobachtung eine **mittelschwere (◆◆) Schwierigkeit** hat. Wenn die Untersuchung erfolgreich ist, entdeckt der Held von der Stelle wegführende Ziehmarkierungen in die Ödlandgebiete, die von zwei Gruppen von Tierspuren (Bantha-Spuren) begleitet werden (die Bantha-Spuren benötigen entweder eine **schwierige (◆◆◆) Wissen (Xenologie) -Probe** oder einen Vorteil zur richtigen Identifizierung zwischen den Ziehspuren und den Kreaturen).

Wenn einer der Helden es schafft, drei Vorteils- oder ein Triumph- Symbol zu würfeln, findet der Sucher auch

vier verschiedene Sätze von gestarteten humanoiden Spuren sowie die Schlepplinien und Tierspuren. Diese gehören zu den Räufern, die Toshs Handwerk gefunden und in ihre Höhle zurückgeschleppt haben, obwohl die Helden diese Tatsache nicht kennen können.

Von hier aus ist es klar, dass die Helden der Spur (eine **einfache (◆) Überlebens-Probe**) folgen müssen, um zurück zur Plünderer-Höhle zu gelangen. Doch gerade als sie bereit sind, die Absturzstelle zu verlassen, werden sie von einem Kopfgeldjäger angegriffen (nutze die Werte aus dem Kopfgeldjäger-Eintrag aus der Begegnungstabelle oben). Er benutzt den Mittelpunkt der Helden, um den Ort zu untersuchen, um innerhalb des Labyrinths in eine verteidigbare Schussposition zu gelangen, und beginnt bei einer mittleren Reichweite. Helden, die Distanzangriffe durchführen, werden deswegen einen zusätzlichen Komplikationswürfel ■ hinnehmen müssen, obwohl Helden, die sich auf Nahkampf einlassen, keine solche Strafe erleiden werden. Wenn die Helden einen Fracht-Speeder erworben haben, wird der Speeder bei einem Verzweigungs-Ergebnis während des Kampfes zerstört.

Wenn es mehr als drei Helden gibt oder die Helden besonders geschickt im Kampf sind, können ein Paar Unerfahrene Jäger hinzu gefügt werden (Werte im Buch **ARDI** auf Seite 201), um einige der Herausforderungen für diese Begegnung beizubehalten.

Eine Anmerkung zu den Fähigkeitsüberprüfungen

Einer der interessanteren Aspekte von Star Wars: Am Rande des Imperiums ist die Generierung von Vorteilen und Bedrohungen durch eine Fertigungs-Probe, der den Helden entweder die Arbeit erleichtern oder die Schwierigkeit einer bestimmten Aufgabe erhöhen kann. Fühl dich frei, mit den verfügbaren Effekten kreativ zu werden, wenn Vorteile und Bedrohungen generiert werden, und nutze sie, um die Erzählung dessen zu erweitern, was sonst zu ziemlich langweiligen Reise- und Suchsequenzen führen könnte.

DER VERSUNKENE TAFELBERG

Wie die meisten Planeten mit ausgedehnten Wildnisgebieten hat auch Ord Mantell seinen Anteil an Randbewohner-Plünderern, die jene ausbeuten, die zu weit von der Zivilisation entfernt sind. Eine kleine Gruppe dieser Plünderer hat einen kollabierten Tafelberg in eine Operationsbasis verwandelt.



Der Tafelberg selbst ist 20 Meter hoch, aber die gesamte Mitte des Plateaus ist längst zusammengebrochen und bildet einen stabilen "Boden" innerhalb der Tafelberg-Wand. Der innere Bereich des Tafelbergs liegt etwa 10 Meter über dem umgebenden Terrain und etwa 10 Meter von der Spitze der Wand entfernt. Eine einzige raue Treppe steigt die östliche Wand zum Eingang hinauf.

1) EINGANG UND WACHPOSTEN

Zwei Banthas grasen auf einem borstigen Untergrund, der um die Basis des Tafelbergs wächst. Ein provisorischer Kran, der an der Seite des Tafelbergs hinaufführt, ist an der Spitze der Klippe befestigt. Jedem Spielcharakter sollte eine **mittelschwere** (◆◆) **Wahrnehmungs-Probe** erlaubt sein, um zu bemerken, dass die groben Stufen, die eigentlich näher an den Haltegriffen sind, in die Felswand einschneiden. Dies erfordert eine erfolgreiche **einfache** (◆) **Athletik-Probe**. Während der Versuch mit dem Seil zu klettern, eine **mittelschwere** (◆◆) **Athletik-Probe** erfordert, da es zu weit von der Klippe ist, um sich dagegen zu stützen.

Der Eingang ist jedoch nicht unbewacht, da sich zwei Räuber in einer Nische (auf der Karte mit 1a markiert) auf halber Höhe befinden. Bei einer erfolgreichen **Wahrnehmungs-Probe** (entgegenwirkend, wenn die Helden versuchen, heimlich zu sein, ist es ansonsten eine **mittelschere (◆◆) Wahrnehmungs-Probe**), bemerken die Räuber die Helden und werden angreifen. Sobald die Helden in ihren Nahbereich kommen erhalten die Räuber aufgrund der prekären Position einen Verstärkungs-Würfel **■**. Sollte der Kampf mehr als drei Runden dauern, können sie davon ausgehen, dass die verbleibenden Angreifer innerhalb des Tafelbergs auf den Lärm aufmerksam geworden sind und geeignete Maßnahmen ergreifen werden, um sich zu verteidigen. (Normalerweise wären sie wacher, aber seit ihr Anführer Yarroq weg ist, genießen sie die seltene Gelegenheit sich zu entspannen.)

Die Helden können wählen, ohne Seil oder Haltegriffe aufzusteigen. Dies erfordert eine **schwierige (◆◆◆) Leichtathletik-Probe**. Der Vorteil davon ist, dass jeder Held, der diese Option benutzt, die Aufmerksamkeit der Wachen vollständig vermeiden wird, obwohl sie erscheinen werden, wenn später im Tafelberg Kämpfe ausbrechen.

2) BEHELFSKRAN

Die Räuber bauten eine wacklige Winde aus Schrott und mehrere Längen von Industriekabel. Nachdem sie Toshs Schiff auf den Plateauboden gezogen hatten, hievten sie die Banthas an den Kran und benutzten Flaschenzüge, um den kleinen Jäger über die Tafelbergwand zu heben. Der Kranich ist relativ stabil und kann das Gewicht mehrerer Charaktere problemlos tragen.

3) ERBEUTETER STERNENJÄGER

Renci Toshs stark beschädigter Y-Wing-Aufklärer liegt hier unter einer hellbraunen Plane. Die Plünderer planen, ihn für Schrott zu verkaufen (tatsächlich versucht ihr Anführer Yarroq, einen Käufer zu finden). Sie haben nicht die Fähigkeiten oder Ressourcen, um den Schaden zu reparieren. Um das Schiff wieder raumtauglich zu machen, bedarf es einer beträchtlichen Arbeit in Form von mindestens einwöchiger Zeit und angemessener Reparaturmöglichkeiten sowie einer **schwierigen (◆◆◆) Mechanik-Probe** mit mindestens drei Erfolgen, um das Schiff zu fliegen. Angesichts der Kosten für Teile und Werkzeuge müssten die Spieler eine 15-Punkte-Schuldverpflichtung eingehen, und selbst Renci wird vorschlagen, dass sie das Schiff als verlorene Sache aufgibt und sich stattdessen damit begnügt, das zu retten, was sie vom Bord- Navigationscomputer und Sensorprotokolle haben kann. Die Reparatur ist eine Option, welche mit vielen entsprechenden Unwegsamkeiten versehen ist. Das ist der Grund, weswegen eine Schuldverpflichtung angemessen erscheint. Wie immer entscheidet aber jeder Spielleiter für sich, was er für geeigneter betrachtet.

4) NACHSCHUBDEPOT

Stapel von Behältern, Kisten und Fässern sind in diesem Gebiet verstreut, allesamt von Reisenden geplündert, abgelegener Siedlungen und Mülldeponien. Eine Stunde, welche die Charaktere damit verbringt,

durch den Müll zu graben, bringt einen der folgenden Gegenstände hervor (jedes Mal, wenn ein Gegenstand gefunden wird, kreuze ihn von der Liste ab und rolle erneut, wenn er bei einer späteren Suche wieder auftaucht). Fühlen dich frei, andere Artikel mit ähnlichem Wert zu ersetzen, falls gewünscht.

Es gibt einen Räuber, der angeblich Wache hält, aber er ist zu sehr damit beschäftigt, ein Hologrid auf einem kleinen Hologrid zu beobachten (Wahl des Spielleiters bezüglich des Inhalts des Hologrids).

Beschädigte Gegenstände können repariert werden, als hätten sie einen leichten Schaden erlitten, mit Ausnahme des Jetpacks, das mit einem schweren Schaden behandelt wird.

Würfelwurf	Gegenstände gefunden
01-20	2x W10 kg Nahrungsmittel
21-50	4x W10 kg Wasser
51-52	1x W4 kg geringer Qualität Gewürze
53-60	1x W6 Ersatzmagazine
61-65	Schwere Blasterpistole (beschädigt)
66-70	Geschosswerfer-Pistole (Slugthrower pistol)
71-75	1x W6 Stim-Pakete
76-79	Elektrobinocular (beschädigt)
80-83	1x W4 Datapads (beschädigt)
84-89	Scanner-Fernglas
90-93	Reparaturset
94-95	Medipac
96-99	Leuchtstab
100	Jetpack (beschädigt)

5) ZELTE DER RÄUBER

Jedes dieser drei Zelte hat zwei einfache Kojen, die mit Kleidung und verschiedenen persönlichen Gegenständen übersät sind (nichts von echtem Geldwert). Das Zelt in der Mitte hat zwei ruhende Jäger (die durch Kampfgeräusche im Bereich 1 alarmiert werden können). Die Zelte sind ansonsten identisch.

6) YARROQ'S ZELT

Der Anführer der Räuber ist ein Trandoshaner namens Yarroq, dessen freches Selbstvertrauen und seine physische Kraft es ihm erlauben, die Kontrolle über die ansonsten widerspenstige Gruppe von Räufern zu behalten.

Yarroqs Zelt ist doppelt so groß wie die der anderen Räuber, obwohl es in Sachen Ausstattung kaum besser ist. Es gibt einen kleinen Tisch mit drei Stühlen, die von Karten (aus Flimsiplast*) der Umgebung und Frachtmanifesten übersät sind. Neben der einfachen Koje befindet sich eine verschlossene Truhe, für die eine **schwierige** (◆◆◆) **Infiltration-Probe** benötigt wird, um das Schloss zu öffnen. Die Truhe enthält 250 Credits multipliziert mit der Anzahl der Helden, die an dem Abenteuer beteiligt sind und zwei zusätzliche Ersatzmagazine.

*Flimsiplast ist ein leichter, faltbarer, durch einen chemischen Prozess erzeugter Stoff, auf dem man Nachrichten oder Notizen schreiben kann. Es ist biegsam und recht widerstandsfähig, dennoch lässt es sich leicht zerreißen.

Yarroqs Zelt ist jedoch nicht völlig leer, da seine temperamentvolle Twi'lek-Leutnant und Liebhaberin Gida Luroon sich auf einem der Stühle des Tisches zurücklehnt und von einem Killerstick herunterkommt. Normalerweise behält Yarroq ihre Sucht im Zaum, aber da er weg ist, hat sie die Chance ergriffen, sich selbst zu verwöhnen. Sie wird zur Besinnung kommen, wenn innerhalb des Tafelbergs selbst Kämpfe stattfinden, oder wenn mehr als drei Runden verstreichen, sobald die Wachen die Helden während des Aufstiegs des Tafelbergs angreifen. In ihrer drogenbeladenen Wut wird sie bis zum Tod oder Bewusstlosigkeit kämpfen und jegliche Angebote der Kapitulation ignorieren.

Sobald du als Spielleiter das Gefühl hast, dass die Helden lange genug in und um die Basis der Räuber herumgelaufen sind (ungefähr eine Stunde oder so), oder wenn sie damit fertig sind, was sie von Rencis Sternjäger retten können, gehe zum nächsten Abenteuerabschnitt.



DER ANFÜHRER KEHRT ZURÜCK

„Dieser Trandoshaner kam aus dem Nichts. Ich sah noch rechtzeitig, wie er auf mich zielte. Kannst du dir das vorstellen? Wegen dieser verfluchten Ladung ist Jabba so sauer, dass er ein Kopfgeld ausgeschrieben hat. Unglaublich!“

- Han Solo, Schmuggler und Captain des Rasenden Falken

Sobald die Helden lange genug um die Basis der Räuber herumgelaufen sind (mindestens eine Stunde) oder die Daten von Rencis Starfighter gerettet haben, kehrt Yarroq zum Tafelberg zurück.

Unter der Annahme, dass die Helden die Wachen im Gebiet 1 getroffen und besiegt haben, ahnt Yarroq sofort ein Problem, wenn er bemerkt, dass die Wachen verschwunden sind (seine Männer wissen es besser, was mit dem letzten Räuber geschah, der seine Wachpflicht vergessen hatte). Er und sein Gefolge von Räubern nähern sich leise und halten Ausschau nach Anzeichen von Eindringlingen oder Dieben; nehmen wir dabei an, dass sie automatisch bei ihren Wahrnehmungs-Proben erfolgreich sind, um die Helden zu bemerken. Wenn die Helden nicht daran denken, ihre eigenen Wachen aufzustellen, kann man davon ausgehen, dass Yarroq und seine Männer mit ihren Heimlichkeits-Proben unbemerkt auf den Tafelberg treffen, andernfalls haben Yarroq und der wachhabende Held konkurrierende Proben durchgeführt und Yarroqs **Heimlichkeit gegen die Wachsamkeit des Helden** eingesetzt.

Nachdem er die Helden gesehen hat, wird Yarroq versuchen, sie zu überfallen. Lasse die Helden **Wachsamkeits-Proben** durchführen (Schwierigkeitsgrad "**Schwer**", wenn sie aktiv an einer Aufgabe beteiligt sind, z. B. beim Bergen der Y-Wing-Logbücher oder beim Durchstöbern des Versorgungsdepots, andernfalls mittelschwere Probe). Wenn einer der Helden erfolgreich ist, werden sie auf Yarroq und seine Männer aufmerksam, die versuchen, einen Hinterhalt zu errichten und den Rest der Gruppe warnen können. Ansonsten werden die Helden überrascht und die Angreifer können ohne Repressalien angreifen. Um die Initiative zu bestimmen, müssen die Helden Wachsamkeit-Proben würfeln, während Yarroq und seine Angreifer ihre Coolness-Proben verrichten.

Yarroq und seine Plünderer kämpfen tapfer, obwohl er fliehen wird, wenn die Dinge zu schlecht werden (alle seine Plünderer werden getötet und er hat Wunden erlitten, die größer sind als die Hälfte seiner Wundschwelle). Er wird bereitwillig Angebote der Kapitulation von den Helden annehmen und kann sich vorstellen, sie an Freunde oder Verwandte in der Stadt zurückgeben. Die Ausnahme ist, wenn klar wird, dass Gida schwer verletzt oder getötet wurde, dann sind alle Angebote unwichtig und Yarroq wird kämpfen, bis er oder die Helden bewusstlos oder tot sind.



NACHSPIEL

Nachdem die Helden die Computerdaten des Y-Wing gerettet und Yarroc und seine Plünderer besiegt haben, schlägt ihnen Renci vor, in eine der nahegelegenen Städte zurückzukehren, damit sie Transportmittel von Ord Mantell arrangieren kann. Wenn die Helden das Vorratsdepot ausloten wollen, wird sie widerwillig zustimmen, weil sie spürt, dass die Helden ihre vereinbarte Bezahlung mehr als verdient haben, die sie übergeben wird, sobald die Logs gerettet sind.

Wenn die Helden im Besitz eines eigenen Raumschiffs sind, werden die Reparaturen bis zum Zeitpunkt ihrer Rückkehr abgeschlossen sein, so dass sie Renci zu ihrem nächsten Ziel fliegen können. Während sie es sich nicht leisten kann, sie sofort zu bezahlen, kann sie 5.000 Credits versprechen, sobald sie ankommt und Kontakt zu ihren Unterstützern aufnimmt, und sie ist bereit, bis zu 7.500 Credits zu zahlen, wenn die Helden einen erfolgreichen Verhandlungs-Probe gegen ihren Coolness machen.

Sobald Renci bereit ist, die Gruppe der Helden zu verlassen oder sie das Heldenschiff erreicht, hält Renci inne und sagt den Helden folgendes:

"Sieht mal, ihr habt euch in den letzten Tagen ziemlich gut geschlagen. Ich muss zugeben, ich war nicht ganz ehrlich zu euch. Ich arbeite als Aufklärer, aber ich bin nicht wirklich auf der Suche nach Lagerstätten oder irgendetwas davon. Ich bin eher auf der Suche nach Informationen darüber, was das Imperium hier draußen am galaktischen Rand vorhat, aber ich suche auch gelegentlich nach kompetenter Hilfe für meine Freunde, die immer nach frischem Blut suchen. Vielleicht habt ihr schon von der Rebellenallianz und ihrem Kampf gegen das Imperium gehört?"

Ehrlich gesagt, sind wir immer noch ziemlich verschwiegen und still, aber wir wachsen jeden Tag an Stärke, da immer mehr Menschen erkennen, wie mies das Imperium wirklich ist. Wenn ihr daran interessiert seid, den guten Kampf zu kämpfen, kann ich für euch ein gutes Wort einlegen und euch mit einigen Leuten in Kontakt bringen, die euch in die richtige Richtung weisen können.

Also, was sagt ihr? Seid ihr bereit für die Wiederherstellung der Freiheit in der Galaxie?"

Dies ist eine hervorragende Gelegenheit für die Helden, sich an der Rebellion zu beteiligen. Die genauen Konsequenzen der Entscheidung der Helden liegen natürlich beim Spielleiter. Renci Tosh kann die Helden sicherlich einigen kleineren Rebellenführern vorstellen (sie kennt Prinzessin Leia, Mon Mothma, Bail Antilles oder andere hochrangige Rebellen nicht); Mit ihrem guten Wort sollten die Helden einen herzlichen Empfang erhalten. Ab diesem Zeitpunkt kann die Rebellion die Helden mit gelegentlichen Missionen versorgen; Anfangs nicht allzu ernst, da sie immer noch die Helden "fühlen" müssen, um zu sehen, wie weit sie bereit sind, für die Sache zu gehen. Alternativ könnten die Helden ihre Unabhängigkeit vorerst beibehalten, und das ist auch in Ordnung. Schließlich sind nicht alle bereit, gegen die gewaltige Macht des imperialen Militärs zu protestieren; für manche ist das nicht ihre Vorstellung von Mut, sondern eher Selbstmord.

ERFAHRUNGSPUNKTE

Jeder überlebende Held erhält folgende EP für das Abenteuer:

- 10 EP für jede gespielte Spielsitzung
- 5 EP für die Bergung der Daten des Navigations-Computer und Sensorlogs des Y-Wing-Aufklärers
- 5 EP für die Zustimmung Renci vom Planeten zu transportieren
- 5 EP für das Ausspielen ihrer Motivationen
- 1-3 EP für gutes Rollenspiel

ANHANG I: ALLIIERTE UND GEGNER

TERIKK [RIVALE]



Konzept: Rodianischer Savrip-Jäger (Rivale)

Rasse: Rodianer (m)

Fertigkeiten: Coolness (●◆), Wahrnehmung (●◆◆), Heimlichkeit (●◆◆■), Überleben (●◆◆), Wachsamkeit (●◆), Wissen (Xenologie) (●◆), Nahkampfwaffen (●◆), Schwere Fernkampfwaffen (●◆◆)

Talente:

- Antagonist: Pro Talenrang wird die Schwierigkeit aller Kampfproben gegen den Charakter einmal aufgewertet.
- Fährtenleser: Bei allen Fertigkeitstests, mit denen der Charakter Spuren findet oder verfolgt, wird ein Komplikationswürfel ■ pro Talenrang aus dem Pool entfernt. Außerdem können Überlebensproben zum Fährtenlesen in der Hälfte der normalen Zeit abgelegt werden (dieser Bonus steigt nicht mit dem Talenrang).
- Todesstoß: Der Charakter addiert pro Talenrang +10 auf den kritischen Verletzungswurf bei allen von ihm verursachten kritischen Verletzungen.
- Pirscher: Bei allen Heimlichkeits- und Körperbeherrschungstests des Charakters kommt ein Verstärkungswürfel ■ pro Talenrang in den Pool.

Sonderfähigkeiten: keine

Ausrüstung: Schwere Kleidung (Absorption +1, Verstärkungswürfel ■ für Heimlichkeitsproben im felsigen Terrain), Stimpack, Ausrüstungsgürtel, Nahrung (1 Woche)

Waffen: Blasterkarabiner (●◆◆) (Schwere Fernkampfwaffe, Schaden: 9, Reichweite: Mittlere, Kritisch: ●●●●, Betäubungsmodus)

TERIKK
RIVALE

Fertigkeiten: Coolness (●◆), Wahrnehmung (●◆◆), Überleben (●◆◆), Heimlichkeit (●◆◆■), Wachsamkeit (●◆), Wissen (Xenologie) (●◆), Nahkampfwaffen (●◆), Schwere Fernkampfwaffen (●◆◆)
Talente: Antagonist, Fährtenleser, Todesstoß, Pirscher
Sonderfähigkeiten: keine
Ausrüstung: Schwere Kleidung (Absorption +1, +1 Verstärkungswürfel ■ für Heimlichkeitsproben im felsigen Terrain), Stimpack, Ausrüstungsgürtel, Nahrung (für 1 Woche)
Waffen: Blasterkarabiner (●◆◆) (Fernkampfwaffe [Schwer]; Schaden 9, Kritisch ●●●●; Reichweite [Mittel]; Betäubungs-Einstellung)

KOPFGELDJÄGER [RIVALE]



Konzept: unabhängiger Jäger (Rivale)

Rasse: alle


Fertigkeiten: Einschüchterung (●◆), Coolness (●◆), Wahrnehmung (●◆◆), Überleben (●◆◆), Wachsamkeit (●◆), Handgemenge (●◆◆), Leichte Fernkampfwaffen (●◆◆)

Talente:

- Antagonist: Pro Talenrang wird die Schwierigkeit aller Kampfproben gegen den Charakter einmal aufgewertet.
- Fährtenleser: Bei allen Fertigkeitstests, mit denen der Charakter Spuren findet oder verfolgt, wird ein Komplikationswürfel ■ pro Talenrang aus dem Pool entfernt. Außerdem können Überlebensproben zum Fährtenlesen in der Hälfte der normalen Zeit abgelegt werden (dieser Bonus steigt nicht mit dem Talenrang).
- Todesstoß: Der Charakter addiert pro Talenrang +10 auf den kritischen Verletzungswurf bei allen von ihm verursachten kritischen Verletzungen.

KOPFGELDJÄGER
RIVALE

Fertigkeiten: Einschüchterung (●◆), Coolness (●◆), Wahrnehmung (●◆◆), Überleben (●◆◆), Wachsamkeit (●◆), Handgemenge (●◆), Leichte Fernkampfwaffen (●◆◆)
Talente: Antagonist, Fährtenleser, Todesstoß, Pirscher
Sonderfähigkeiten: keine
Ausrüstung: Gepanzerte Rüstung (Absorption +2), Komlink, Ersatzmagazin, Ausrüstungsgürtel
Waffen: Blasterkarabiner (●◆◆) (Fernkampfwaffe [Schwer]; Schaden 9, Kritisch ●●●●; Reichweite [Mittel]; Betäubungs-Einstellung), Blaster-Pistole (●◆◆) (Fernkampfwaffe [Leicht]; Schaden 6, Kritisch ●●●●; Reichweite [Mittel]; Betäubungs-Einstellung), Schiagrang (●◆◆) (Handgemenge, Schaden 1; Reichweite: Nahkampf, Kritisch: ●●●●, Benommenheit 3), Splittergranate (●◆◆) (Fernkampfwaffe [Leicht]; Schaden 8, Kritisch ●●●●; Reichweite [Kurz]; Explosion 6, Begrenzte Munition 1)

- Pirscher: Bei allen Heimlichkeits- und Körperbeherrschungspen des Charakters kommt ein Verstärkungswürfel  pro Talenrang in den Pool.

Sonderfähigkeiten: keine

Ausrüstung: Komlink, Gepanzerte Rüstung/Padded Armor (Absorption +2), Ersatzmagazin, Ausrüstungsgürtel

Waffen: Blasterkarabiner (◆◆◆) (Schwere Fernkampfwafe, Schaden: 9, Reichweite: Mittlere, Kritisch: ○○○○, Betäubungsmodus), Blaster-Pistole (◆◆◆) (Leichte Fernkampfwafe, Schaden: 6, Reichweite: Mittlere, Kritisch: ○○○○, Betäubungsmodus), Schlagring (◆◆◆) (Handgemenge, Schaden: 1, Reichweite: Nahkampf, Kritisch: ○○○○, Benommenheit 3), Splittergranate (◆◆◆) (Leichte Fernkampfwafe, Schaden: 8, Reichweite: Kurze, Kritisch: ○○○○, Explosion 6, Begrenzte Munition 1)

MANTELIANISCHER SAVRIP [RIVALE]

5	2	1	1	2	1
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION	WUNDEN	ERSCHÖPFUNG	VERTEIDIGUNG		
6	20	-	-	-	-

Konzept: Wüstenjäger (Rivale)

Rasse: Savrip (m/w)


Fertigkeiten: Wahrnehmung (◆◆), Heimlichkeit (◆◆), Überleben (◆◆), Handgemenge (◆◆◆◆)

Talente:

- Wilde Kraft: Bei allen erfolgreichen Handgemenge- und Nahkampfwafeipen verursacht der Charakter mit einem seiner Treffer +1 Zusatzschaden pro Talenrang.

Sonderfähigkeiten: keine

Ausrüstung: keine

Waffen: Grausame Krallen und Fangzähne (◆◆◆◆) (Handgemenge, Schaden: 6, Reichweite: Nahkampf, Kritisch: ○○○○, Nahkampf, Durchbohrend 1, Vergiftet - Gegner, die mindestens eine Wunde von diesem Angriff erleiden, erhalten einen Komplikationswürfel  der allen Kontrollen auferlegt wird bis die Verletzung behandelt wird; Komplikationswürfel sind kumulativ).



MANTELIANISCHER SAVRIP
RIVALE

5	2	1	1	2	1
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION	WUNDEN	ERSCHÖPFUNG	VERTEIDIGUNG		
6	20	-	0 0		

Fertigkeiten: Wahrnehmung (◆◆), Heimlichkeit (◆◆), Überleben (◆◆), Handgemenge (◆◆◆◆)
Talente: Wilde Kraft
Sonderfähigkeiten: keine
Ausrüstung: keine
Waffen: Grausame Krallen und Fangzähne (◆◆◆◆) (Handgemenge, Schaden 6, Kritisch ○○○○, Reichweite [Nahkampf], Durchbohrend 1, Vergiftet - Gegner, die mindestens eine Wunde von diesem Angriff erleiden, erhalten einen Komplikationswürfel  der allen Kontrollen auferlegt wird; Komplikationswürfel sind kumulativ).

TAFELBERG-RÄUBER [HANDLANGER]



TAFELBERG-RÄUBER
HANDLANGER

2	2	1	2	2	1
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION	WUNDEN	ERSCHÖPFUNG	VERTEIDIGUNG		
3	5	-	0 0		

Fertigkeiten: Wahrnehmung (◆◆), Handgemenge (◆◆), Heimlichkeit (◆◆), Leichte Fernkampfwafe (◆◆)
Talente: keine
Sonderfähigkeiten: keine
Ausrüstung: Schwere Kleidung (Absorption +1)
Waffen: Blasterpistole (◆◆) (Fernkampfwafe [Leicht]; Schaden 6, Kritisch ○○○○, Reichweite [Mittel]; Betäubungs-Einstellung)

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

Konzept: Räuber (Handlanger)

Rasse: alle

Fertigkeiten (nur in Gruppe): Wahrnehmung (◆◆), Handgemenge (◆◆), Heimlichkeit (◆◆), Leichte Fernkampfwafe (◆◆)

Talente: keine

Sonderfähigkeiten: keine

Ausrüstung: Schwere Kleidung (Absorption +1)

Waffen: Blaster-Pistole (◆◆) (Leichte Fernkampfwafe, Schaden: 6, Reichweite: Mittlere, Kritisch: ○○○○, Betäubungsmodus)

GIDA LUROONN [RIVALE]



Konzept: Twi'lek Räuber-Leutnant (Rivale)

Rasse: Twi'lek (w)

Fertigkeiten: Charme (●◆◆), Einschüchterung (●◆◆), Täuschung (●◆◆), Wahrnehmung (●◆◆), Pilot (Planetar) (●◆◆), Heimlichkeit (●◆◆), Straßenwissen (●◆◆), Wachsamkeit (●◆), Handgemenge (●◆), Leichte Fernkampfaffen (●◆◆)

Talente:

- Antagonist: Pro Talentrang wird die Schwierigkeit aller Kampfproben gegen den Charakter einmal aufgewertet.
- Kernschuss: Bei erfolgreichen Angriffen mit leichten oder schweren Fernkampfaffen auf kurze Reichweite oder Nahkampfweicheite verursacht der Charaktere mit einem seiner Treffer 1 zusätzlichen Schaden pro Talentrang.

Sonderfähigkeiten: keine

Ausrüstung: Schwere Kleidung (Absorption +1)

Waffen: Schwere Blaster-Pistole (●◆◆) (Leichte Fernkampfaffen, Schaden: 7, Reichweite: Mittlere, Kritisch: ●●●●, Betäubungsmodus)



GIDA LUROONN

RIVALE



Fertigkeiten: Charme (●◆◆), Einschüchterung (●◆◆), Täuschung (●◆◆), Wahrnehmung (●◆◆), Pilot (Planetar) (●◆◆), Heimlichkeit (●◆◆), Straßenwissen (●◆), Wachsamkeit (●◆), Handgemenge (●◆), Leichte Fernkampfaffen (●◆◆)

Talente: Antagonist, Kernschuss

Sonderfähigkeiten: keine

Ausrüstung: Schwere Kleidung (Absorption +1)

Waffen: Schwere Blasterpistole (●◆◆) (Fernkampfaffe [Leicht]; Schaden 7; Kritisch ●●●●; Reichweite [Mittel]; Betäubungs-Einstellung)

Schaden 7; Kritisch ●●●●; Reichweite [Mittel]; Betäubungs-Einstellung)

YARROQ [NEMESIS]



Konzept: Trandoshanischer Räuber-Boss (Nemesis)

Rasse: Trandoshaner (m)

Fertigkeiten: Athletik (●◆◆), Einschüchterung (●◆◆), Coolness (●◆), Täuschung (●◆◆), Wahrnehmung (●◆◆), Pilot (Planetar) (●◆◆), Heimlichkeit (●◆◆), Straßenwissen (●◆◆), Wissen (Unterwelt) (●◆◆), Wachsamkeit (●◆◆), Handgemenge (●◆◆), Leichte Fernkampfaffen (●◆◆)

Talente:

- Antagonist: Pro Talentrang wird die Schwierigkeit aller Kampfproben gegen den Charakter einmal aufgewertet.
- Kernschuss: Bei erfolgreichen Angriffen mit leichten oder schweren Fernkampfaffen auf kurze Reichweite oder Nahkampfweicheite verursacht der Charaktere mit einem seiner Treffer 1 zusätzlichen Schaden pro Talentrang.
- Erstschlag: Wenn der Charakter im Kampf eine Kampfprobe ablegt, bekommt er einen Verstärkungswürfel ■ pro Talentrang in seinen Pool, falls das Ziel selbst in diesem Kampf noch nicht gehandelt hat.

Sonderfähigkeiten: keine

Ausrüstung: Schwere Kleidung (Absorption +1), Kreditstick (mit dem Wert von 2.500 Credits)

Waffen: Schwere Blaster-Pistole (●◆◆) (Leichte Fernkampfaffen, Schaden: 7, Reichweite: Mittlere, Kritisch: ●●●●, Betäubungsmodus), 2x Betäubungsgranate (●◆◆) (Leichte Fernkampfaffe, Schaden: 8, Reichweite: Kurze, Kritisch: -, Benommenheit 3, Betäubungsschaden, Explosion 8, Begrenzte Munition)



YARROQ

NEMESIS



Fertigkeiten: Athletik (●◆◆), Einschüchterung (●◆◆), Coolness (●◆), Täuschung (●◆◆), Wahrnehmung (●◆◆), Pilot (Planetar) (●◆◆), Heimlichkeit (●◆◆), Straßenwissen (●◆◆), Wissen (Unterwelt) (●◆◆), Wachsamkeit (●◆◆), Handgemenge (●◆◆), Leichte Fernkampfaffen (●◆◆)

Talente: Antagonist, Kernschuss, Erstschlag

Sonderfähigkeiten: keine

Ausrüstung: Schwere Kleidung (Absorption +1), Kreditstick (mit dem Wert von 2.500 Credits)

Waffen: Schwere Blasterpistole (●◆◆) (Fernkampfaffe [Leicht]; Schaden 7; Kritisch ●●●●; Reichweite [Mittel]; Betäubungsmodus)

2x Betäubungsgranaten (●◆◆) (Fernkampfaffe [Leicht]; Schaden 8; Kritisch -; Reichweite [Kurz]; Benommenheit 3; Betäubungsschaden; Explosion 8; Begrenzte Munition)

Schaden 8; Kritisch -; Benommenheit 3; Betäubungsschaden; Explosion 8; Begrenzte Munition)

ANHANG II:

WAS, WENN DIE HELDEN DEN KÖDER NICHT SCHLUCKEN?

Eine allgegenwärtige Bedrohung für bereits geschriebene Abenteuer aller Art ist, einschließlich diesem, wo der Spielleiter einen Abenteureraufhänger präsentiert, der die Spielercharaktere in das eigentliche Abenteuer führen soll, aber aus unvorhergesehenen Gründen entscheiden sich diese, einfach Onkel Owens Rat zu folgen und nicht in die Handlung einzusteigen. Ein erfahrener Spielleiter kann normalerweise vorhersehen, welche Arten von Abenteuern seine Spieler interessieren, aber selbst dann können die Spieler sich anders entscheiden.

Was also, wenn die Helden Rencis Bitte um Hilfe ablehnen? In diesem Fall hast du im Allgemeinen drei Optionen, auf die du zurückgreifen kannst. Die erste besteht darin, die Spieler einfach dazu zu zwingen, ihre Helden trotz des fehlenden Interesses einzubeziehen. Dies ist bei weitem die schlechteste Option, da es berechtigte Zweifel der Glaubwürdigkeit zwischen den Spielern und ihren Charakteren entwickelt und dazu führen kann, dass die Spieler das Gefühl haben, dass sie nur das tun, was der Spielleiter sagt. In der Tat ist der Spielleiter wahrscheinlich besser dran, die Rollenspielsitzung aufzulösen, wenn er nichts anderes vorbereitet hat und nicht in der komfortablen Lage ist, sich spontan etwas Neues aus dem Ärmel zu schütteln.

Die zweite Möglichkeit besteht darin, ihre Entscheidung zu akzeptieren und sie von der vorgeschlagenen Mission in andere Abenteuer ihrer Wahl oder ihres Geschmacks ziehen zu lassen. Das ist in Ordnung und manchmal unvermeidlich, aber wenn dies zu oft passiert, riskierst du Zeit zu verschwenden, um Pläne, Einstellungen und NPCs zu erstellen, die niemals benutzt werden.

Die dritte Option ist vielleicht die schwierigste, kann aber auch die lohnendste sein. Anstatt die Helden zu zwingen, Rencis Bitte zu akzeptieren, ändert der Spielleiter stattdessen Elemente des Abenteuers, um die beteiligten Helden zu halten, ohne dass sie sich in eine bestimmte Handlung hineingezogen fühlen. Hier sind nur ein paar Optionen, um die Helden auf diese Weise für dieses Abenteuer zu halten:

- Derselbe lokale Verbrecherboss, der Renci gefangen genommen hat, hat jetzt die Helden ins Visier genommen, weil sie mit ihr gesehen wurden. Wenn die Helden diesen Verbrecherlord vom Hals haben wollen, brauchen sie vielleicht Rencis Hilfe, um das zu tun; Sobald sie außerplanetarisch sind, sollte sich die Situation für die Helden abkühlen.
- Die Helden treffen immer wieder auf die Schläger des Verbrecherfürsten in der Stadt und entscheiden sich schließlich, die Stadt zu verlassen, um sich für eine kurze Zeit unauffällig zu halten. In dieser Zeit könnten sie erneut mit Renci zusammenstoßen, die sich zu diesem Zeitpunkt bereits allein auf den Weg gemacht hat. Sie könnte immer noch bereit sein, die Helden für ihre Hilfe zu bezahlen, aber sie wird viel weniger vertrauen haben und wahrscheinlich nicht das Angebot der Einführung in die Rebellenallianz machen, wie es im Abschluss aufgeführt ist.
- Der Kopfgeldjäger, der Renci verfolgt, erfährt von dem Kontakt der Helden mit ihr und beschließt, sie in seine Jagd einzubeziehen, sie als "Gefährten" seiner Beute und somit eine Quelle von Informationen über den Ort seines primären Ziels und ihrer Ziele zu betrachten.
- Ein imperialer Informant erkennt Renci als einen verdächtigten Rebellen-Agenten und schlussfolgert, dass die Helden auch Rebellen sind. Dies führt dazu, dass die Helden Gegenstand einer halb verdeckten imperialen Jagd auf die Helden sind, angeführt von einem imperialen Geheimdienstagenten (Seite 202, ARdI), der von vier imperialen Stormtroopers unterstützt wird (Seite 203, ARdI)

Versuche, mit diesen Optionen nicht ohne Feingefühl zu spielen, indem du beispielsweise eine Gruppe von 20 Schlägern nach den Helden schickst oder einen Meister-Jäger rufst, um die Helden zu jagen. Versuche immer, den Spielern eine Auswahl an Optionen für ihre Helden oder zumindest das Aussehen einer Auswahl zu geben. Selbst wenn es egal ist, welche Wahl sie treffen (und das sollte nur selten wahr sein), sollten die Spieler immer glauben, dass die Taten ihrer Helden, gut und schlecht, das Ergebnis der Geschichte kontrollieren.

ANHANG III: NEUE FAHRZEUGE

BTL-A4 LP „LONGPROBE“ Y-WING STARFIGHTER

Diese Variante des robusten Y-Flügels wird einfach als Longprobe bezeichnet und dient als begrenztes Erkundungsschiff, das normalerweise in Bereiche vordringt, die für die meisten Aufklärerschiffe zu gefährlich sind. Die Longprobe ist zwar nicht so leistungsfähig in der Informationsbeschaffung, so ist sie doch mit der fast gleichen Technik eines Standard-Y-Wing ausgestattet, was bessere Chancen für die Rückkehr von einer gefährlichen Mission bietet und gelegentlich dem Longprobe-Piloten erlaubt, ein wertvolles Ziel während einer Erkundungs-Mission aufzudecken.

GESCHICHTE UND VERWENDUNG

Während des Galaktischen Bürgerkrieges machte die Allianz zur Wiederherstellung der Republik Gebrauch von den Jägern. Zwar war der Fernaufklärer einem für diese Aufgabe vorgesehenen Langstrecken-Scout unterlegen, bewerkstelligte diese Aufgabe jedoch besser als ein üblicher Sternenjäger. Die für ein Scoutschiff schwere Bewaffnung erhöhte außerdem die Wahrscheinlichkeit, dass der Jäger die gesammelten Informationen sicher an sein Ziel brachte. Zudem konnte er auf Erkundungsflügen entdeckte wichtige Ziele selbst zerstören. Die Rebellen-Allianz setzte Fernaufklärer meist in Gruppen von sechs bis zwölf Maschinen ein. Diese Gruppen wurden als Aufklärungsteams bezeichnet. Durch die große Menge vorhandener Maschinen war es diesen Teams möglich, große Gebiete in einer annehmbaren Zeitspanne zu erkunden. Die Piloten der Fernaufklärer erfüllte es mit Stolz, ihrer Aufgabe trotz der beschränkten Möglichkeiten der Schiffe nachkommen zu können.

Die Incom Corporation entwickelte den T-65BR X-Flügel Sternenjäger, um den Fernaufklärer zu ersetzen. Dies gelang jedoch trotz dessen Einführung nie vollständig. Während des Thrawn-Feldzuges bat Talon Karrde Ratsherrin Leia Organa Solo darum, Mara Jade mit einem schnellen Schiff mit großer Reichweite auszustatten, damit diese sich mit Aves in Verbindung setzen könne. Organa Solo bot Jade die Nutzung eines Fernaufklärers an, was diese annahm.

AUFBAU UND TECHNIK

Der sechzehn Meter lange Aufbau des BTL-A4 Y-Flügel (FA) gleicht dem des BTL-A4, der Sternenjäger verfügt über eine Rumpfsektion, an deren vorderem Ende das Cockpit angebracht ist. Hier sind die beiden Laserkanonen verbaut üblicherweise KX5 Laserkanonen. Die Spitze und ein Teil des Laufs ragen aus der Nase des Jägers. Dahinter befinden sich der Lasertreiber, das Sensorfenster sowie die Hauptsensorpakete. Auf der Oberseite des Cockpits befindet sich die Pilotenkanzel, in der ein einzelner Pilot Platz findet, der über eine taktische Steuerkonsole auf die Systeme des Schiffs zugreifen kann. Links des Piloten befindet sich eine Sekundärwaffenkonsole. Genau wie der BTL-A4 verfügt auch der Fernaufklärer über einen Guidenhauser Schleudersitz. Hinter dem Piloten befinden sich Navigationscomputer und der Reservehyperantrieb. Am hinteren Ende der Pilotenkanzel sind zwei SW-4 Ionenkanonen angebracht. Diese lassen sich zwar fest in eine Richtung fixieren, können während des Fluges jedoch nicht mehr umgestellt werden. An der Unterseite des Cockpits sind der vordere Teil des Fahrgestells sowie die beiden Flexrohr-Protonentorpedowerfer untergebracht. Jeder Torpedowerfer greift auf ein Magazin von vier Protonentorpedos zu. Am hinteren Ende des Cockpits sind zu beiden Seiten der Pilotenkanzel die Trägheitskompensatoren eingebaut.

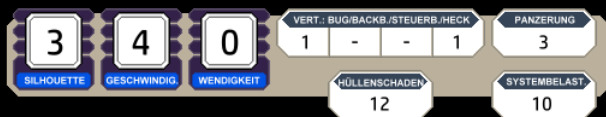
Direkt hinter dem Cockpit, im vorderen Teil der Rumpfsektion befindet sich das Lebenserhaltungssystem und eine Haltung für einen Astromechdroiden. In der Regel wird ein R2-Astromechdroide mitgeführt. In diesem Bereich sind auch mehrere Reservebatterien und der Energiekonverter eingebaut. Verbunden mit dem Konverter ist ein Schwemmdämpfer. Außerdem dient der Bereich zur Unterbringung des Energiegenerators von Novaldex.

Im massiveren Heck befinden sich der Stabilisator, ein R-300-H-Hyperantrieb der Klasse 1 sowie ein Chempat-Schildgenerator. Vom Schildgenerator gehen mehrere Deflektorleitungen aus. Außerdem verfügt das Schiff noch über einen hinteren Warnsensor. Zu beiden Seiten der Hecksektion sind über massive Streben je ein R200-Ionenspaltungstriebwerk angebracht. In den Streben sind die Hauptbatterien sowie Deflektorprojektoren und Energiekupplungen untergebracht.



In der Spitze der Triebwerke ist ein Fernsensorkpaket eingebaut, dahinter befinden sich die Ionenspaltkammer sowie die Startturbine. Damit verbunden ist ein Turbogenerator und die Schubdüse. Am hinteren Ende der Triebwerke sind Schubvektrale angebracht, die über vier Stützstreben mit dem massiveren vorderen Teil verbunden sind. Die Triebwerke mit einer Schubkraft von je 250 KTU ermöglichen dem Fernaufklärer eine Sublichtgeschwindigkeit von 70 MGLT. In einer Atmosphäre sind Geschwindigkeiten von bis zu 1.000 Kilometern pro Stunde möglich.

Da der Fernaufklärer ähnlich dem BTL-A4 nur über starr montierte Ionenkanonen verfügt, ist seine Treffsicherheit der eines BTL-S3 Y-Flüglers mit separatem Schützen unterlegen. Der BTL-A4 (FA) ist mit einem hochentwickelten Navcomputer ausgestattet, der ihm eine unbegrenzte Anzahl Sprünge erlaubt. Dadurch ist ein an Bord befindlicher Astromechdroide von dieser Aufgabe entbunden und kann sich, anders als bei einem S3, der Wartung widmen. Der Reservehyperantrieb erfordert zusätzliche Energie, was eine Schwächung der Deflektorschilde nötig macht. Dafür wurde jedoch die Rumpfstärke verbessert. Anstelle des Schützen sind neben dem Reservehyperantrieb und dem Navcom auch Vorräte und Treibstoff für drei Wochen sowie 80 Kilogramm Fracht mitgeführt. Zudem befindet sich ein Sensor-Erweiterungspaket an Bord. Ein neuer BTL-A4 Y-Flügel (FA) kostete 142.000 Credits, ein gebrauchter 73.500. Aber auch da können die Preise variieren.



Werte:

Schiffstyp/Modell: Sternenjäger/BTL Y-Wing

Hersteller: Koensayr Produktionsgesellschaft

Hyperraumantrieb: Primär: Klasse 1,

Sekundär: Klasse 12

Navigationscomputer: ja

Sensoreichweite: mittlere

Schiffsbesatzung: 1 Pilot und 1 Astromechdroide

Ladekapazität: keine Angaben

Passagierkapazität: keine

Autonomie: 1 Monat

Preis/Seltenheit: 125.000 Credits (R)/4

Ausrüstungspunkte: 1

Waffen: vorwärts gerichtete mittelschwere

Laserkanonen (Feuerwinkel: Bug; Schaden: 6; Kritisch: ; Reichweite: kürzeste; gekoppelt 1), vor-

wärts gerichteter Protontorpedowerfer (Feuerwinkel: Bug; Schaden: 10; Kritisch: ; Reichweite:

kurze; begrenzte Munition 4, Explosiv: 6, Panzerbrechend: 6; Geringe Feuerrate, Lenkflugkörper: 3, gekop-

pelt 1)



STAR WARS AM RANDE DES IMPERIUMS ROLLENSPIEL

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

Ihre letzte Reise brachte die Helden nach Formos. Dort erwarben sie einen Datenkristall, den ihr Gönner haben will. Doch Bargos der Hutte hat einen weiteren Auftrag und dieser ist vielleicht nicht so harmlos, wie er es darstellen möchte.

Ein einfacher Flug nach Ord Mantell, wo sie einen Wissenschaftler abholen und sicher nach Tatooine bringen sollen. Aber Ord Mantell ist im inneren Raum und unter imperialer Kontrolle. Hinzu kommt, dass der Hutte meist nur die Hälfte erzählt, und wichtige Details auslässt. Denn einfache Jobs, werden am Ende genau das Gegenteil und der Weg nach Hause könnte lang werden. Es wird sich herausstellen, ob die Sorge unberechtigt ist und alles reibungslos vonstattengeht.

Das Abenteuer geht weiter ...

Design by Turamarth