

RENDEZVOUS AUF ORD MANTELL

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 4.1

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 zwielichtigeren 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 es wird gerade repariert). 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 gebracht, zu retten, was sie können, und den Rest für Schrott zu verkaufen.

(Anmerkung: Dieses Abenteuer kann auch nach der Schlacht um Yavin gespielt werden. Es sollte jedoch nicht zu weit vom Ereignis sein, damit noch genügend Platz für weitere Abenteuer möglich ist.)

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 Landbuchten und vieles mehr.

EPISODE I: EIN SCHICKSALHAFTES TREFFEN

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 dort hin, 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 kauert. 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.

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.

EPISODE II: 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.

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.

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. Verborgtheit), 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.

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 humanoïden 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 Verzweilungs-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 Fertigkeit-Probier, 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.

EPIISODE III: 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** (◆◆) **Wahrnehmungsprobe** 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 **mittelschwere** (◆◆) **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** (◆◆◆) **Mechaniker**-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 verbringen, 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 Holograyer 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 Räubern 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 **schwere** (◆◆◆) **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.

EPISODE IV: DER ANFÜHRER KEHRT ZURÜCK

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 Räu-bern 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 Yarroq 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 Rebellienallianz 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

RENCI TOSH [RIVALE]

Konzept: Rebellen-Agent (Rivale)

Rasse: Mensch (w)

Werte: Stärke 2, Gewandtheit 3, Intelligenz 3, List 3, Willenskraft 2, Charisma 2, Absorption 3, Verteidigung 0, Wunden 12

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

Talente:

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

Sonderfähigkeiten: keine

Ausrüstung: Komlink, Schwere Kleidung (+1 Absorption)

Waffen: Leichte Blaster-Pistole (●◆◆) (Leichte Fernkampf-waffen, Schaden: 5, Reichweite: mittlere, Kritisch: ☹☹☹☹, Betäubungsmodus)

TERIKK [RIVALE]

Konzept: Rodianischer Savrip-Jäger (Rivale)


Rasse: Rodianer (m)

Werte: Stärke 2, Gewandtheit 3, Intelligenz 2, List 3, Willenskraft 2, Charisma 2, Absorption 5, Verteidigung 0, Wunden 13


Fertigkeiten: Coolness (●◆), Wahrnehmung (●◆◆), Heimlichkeit (●◆◆□), Überleben (●◆◆), Wachsamkeit (●◆), Wissen (Xenologie) (●◆), Nahkampf-waffen (●◆), Schwere Fernkampf-waffen (●◆◆)








Talente:

- Antagonist: Pro Talentrang wird die Schwierigkeit aller Kampfproben gegen den Charakter einmal aufgewertet.
- Fährtenleser: Bei allen Fertigungsproben, mit denen der Charakter Spuren findet oder verfolgt, wird ein Komplikationswürfel ■ pro Talentrang aus dem Pool entfernt. Außerdem können Überlebensproben zum Fährtenlesen in der Hälfte der normalen Zeit abgelegt werden (dieser Bonus steigt nicht mit dem Talentrang).

- Todesstoß: Der Charakter addiert pro Talentrang +10 auf den kritischen Verletzungswurf bei allen von ihm verursachten kritischen Verletzungen.
- Pirscher: Bei allen Heimlichkeits- und Körperbeherrschungsproben des Charakters kommt ein Verstärkungswürfel  pro Talentrang in den Pool.

Sonderfähigkeiten: keine

Ausrüstung: Schwere Kleidung (+1 Absorption, +1 Verstärkungswürfel  für Heimlichkeits-Proben im felsigen Terrain), Stimpack, Ausrüstungsgürtel, Nahrung (1 Woche)


















Waffen: Blasterkarabiner () (Schwere Fernkampf-Waffe, Schaden: 9, Reichweite: mittlere, Kritisch: , Betäubungsmodus)

KOPFGELDJÄGER [RIVALE]



Konzept: unabhängiger Jäger (Rivale)

Rasse: alle

Werte: Stärke 3, Gewandtheit 3, Intelligenz 2, List 3, Willenskraft 2, Charisma 2, Absorption 5, Verteidigung 0, Wunden 13

Fertigkeiten: Einschüchterung () , Coolness () , Wahrnehmung () , Überleben () , Wachsamkeit () , Handgemenge () , Leichte Fernkampf-Waffen ()

Talente:

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

Sonderfähigkeiten: keine

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

Waffen: Blasterkarabiner () (Schwere Fernkampf-Waffe, Schaden: 9, Reichweite: mittlere, Kritisch: , Betäubungsmodus), Blaster-Pistole () (Leichte Fernkampf-Waffen, Schaden: 6, Reichweite: mittlere, Kritisch: , Betäubungsmodus), Schlagring () (Handgemenge, Schaden: 1, Reichweite: Nahkampf, Kritisch: , Benommenheit 3), Splittergranate () (Leichte Fernkampf-Waffe, Schaden: 8, Reichweite: kurz, Kritisch: , Explosion 6, Begrenzte Munition 1)

MANTELLIANISCHER SAVRIP [RIVALE]

Konzept: Wüstenjäger (Rivale)

Rasse: Savrip (m/w)

Werte: Stärke 5, Gewandtheit 2, Intelligenz 1, List 1, Willenskraft 2, Charisma 1, Absorption 6, Verteidigung 0, Wunden 20













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

Talente:

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

Sonderfähigkeiten: keine

Ausrüstung: keine

Waffen: Grausame Krallen und Fangzähne () (Handgemenge, Schaden: 6, Reichweite: mittlere, 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).

TAFELBERG-RÄUBER [HANDLANGER]

Konzept: Räuber (Handlanger)

Rasse: alle

Werte: Stärke 2, Gewandtheit 2, Intelligenz 1, List 2, Willenskraft 2, Charisma 1, Absorption 3, Verteidigung 0, Wunden 5

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

Talente: keine

Sonderfähigkeiten: keine

Ausrüstung: Schwere Kleidung (+1 Absorption)

Waffen: Blaster-Pistole (◆◆) (Leichte Fernkampfaffen, Schaden: 6, Reichweite: mittlere, Kritisch: ☹☹☹, Betäubungsmodus)

GIDA LUROONN [RIVALE]

Konzept: Twi'lek Räuber-Leutnant (Rivale)

Rasse: Twi'lek (w)

Werte: Stärke 2, Gewandtheit 3, Intelligenz 2, List 3, Willenskraft 2, Charisma 3, Absorption 3, Verteidigung 0, Wunden 13

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 Nahkampfweite verursacht der Charaktere mit einem seiner Treffer 1 zusätzlichen Schaden pro Talentrang.

Sonderfähigkeiten: keine

Ausrüstung: Schwere Kleidung (+1 Absorption)

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

YARROQ [NEMESIS]

Konzept: Trandoshanischer Räuber-Boss (Nemesis)

Rasse: Trandoshaner (m)

Werte: Stärke 3, Gewandtheit 2, Intelligenz 2, List 3, Willenskraft 3, Charisma 2, Absorption 4, Verteidigung 0, Wunden 15, Ausdauer 11

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 Nahkampfweite verursacht der Charaktere mit einem seiner Treffer 1 zusätzlichen Schaden pro Talentrang.
- Ersts Schlag: 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 behandelt hat.

Sonderfähigkeiten: keine

Ausrüstung: Schwere Kleidung (+1 Absorption), 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: kurz, 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)

Versuchen Sie, mit diesen Optionen nicht ohne Feingefühl zu spielen, indem Sie beispielsweise eine Gruppe von 20 Schlägern nach den Helden schicken oder einen Meister-Jäger rufen, um die Helden zu jagen. Versuchen Sie 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.

Schiffstyp/Modell: Sternenjäger/BTL Y-Wing

Hyperantrieb: Primär: Klasse 1, Sekundär: Klasse 12

Navigationscomputer: ja

Sensoreichweite: mittlere

Besatzung: ein Pilot

Belastungskapazität: 8



Passagiere: keine

Autonomie: ein Monat

Hersteller: Koensayr Produktionsgesellschaft

Preis/Seltenheit: 125.000/4

Ausrüstungspunkte: 1

Bewaffnung: vorwärts gerichtete mittelschwere Laserkanonen (Feuerwinkel: Bug; Schaden: 6; Kritisch: ; Reichweite: kürzeste; gekoppelt 1), vorwärts gerichteter Protontorpedowerfer (Feuerwinkel: Bug; Schaden: 10; Kritisch: ; Reichweite: kurz; begrenzte Munition 4, Explosion: 6, Panzerbrechend: 6; Geringe Feuerrate, Lenkflugkörper: 3, gekoppelt 1)

Silhouette: 3

Geschwindigkeit: 4

Wendigkeit: 0

Verteidigung: 1/1

Panzerung: 3

Hüllenintegrität: 12

Systembelastung: 10