

STAR WARS
AM RANDE DES
IMPERIUMS
STALITZ FLUG



ABENTEUER SKRIPT

**STAR
WARS**
ROLEPLAYING





STAR WARS
AM RANDE DES
IMPERIUMS
ROLLENSPIEL



ABENTEUERBUCH

INHALTSVERZEICHNIS

| | | | |
|--------------------------|----|---------------------------------------|----|
| Einleitung | 1 | Imperiale Landeplattform | 32 |
| Formatierungshinweise | 1 | In den Bauch der Bestie | 36 |
| Zusammenfassung | 2 | Transport-Hangar | 37 |
| Kein Entkommen | 3 | Korridore | 40 |
| Inhaftierungsblock | 5 | Inhaftierungsblock | 43 |
| Stalitz | 8 | Ersatzreaktor | 46 |
| Hauptbereich | 10 | TIE-Hangar | 49 |
| Kojenbereich | 18 | Anhang I – Raumschiffe & Sternenjäger | 54 |
| Minen | 20 | Anhang II – Diverses | 60 |
| An die Oberfläche | 25 | Anhang III – Pazaak & Black Jack | 70 |
| Imperiale Basis | 27 | | |

CREDITS

Geschrieben von Peter „Maveritchell“ Thompson

Übersetzung von Norcon

Design und Ergänzung von Norcon

www.turamarth.de/starwars/forum/

Version 1.2

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



STAR WARS AM RANDE DES IMPERIUMS

STALITZ FLUG

Das Gespenst der imperialen Marine schwebt über der Gruppe von Raumfahrern, als ein mächtiger STERNENZERSTÖRER direkt vor ihrer gekaperten Corellianischen Korvette auftaucht.

Mit dem riesigen Schiff im Rücken hat die Gruppe nur wenige Augenblicke Zeit zu handeln, bevor sie gefangen genommen wird.

In einer ausweglosen Situation scheinen die Raumfahrer für ihr endgültiges Ziel, STALITZ, bestimmt zu sein...

STALITZ FLUG

Modul Zwei eines zweiteiligen Abenteuers

Geschrieben von Peter "Maveritchell" Thompson für das **AM RANDE DES IMPERIUMS** RPG

Dieses Modul ist so konzipiert, dass es damit beginnt, dass die Spieler gerade das Modul *Bendu's Shadow* abgeschlossen haben. Es beginnt mit den Spielern in einer [Corellianischen Korvette](#), die gerade von einem [Imperialen Sternenerstörer](#) überfallen wurde, so dass es an jede laufende Geschichte angepasst werden kann, in der die Spieler ein (optimal großes) raumtaugliches Fahrzeug haben. In diesem Szenario hat das Schiff der Spieler ein Rendezvous mit einer [Nebulon-B-Fregatte](#) der Rebellen, der *Adegan Sunrise* (oder *Alderaan's Hope*, falls die Spieler die ursprüngliche Fregatte in dem Modul *Bendu's Shadow*).

FORMATIERUNGSHINWEISE

In diesem Modul werden die Informationen wie folgt aufgeschlüsselt:

SPIELLEITER-NOTIZEN

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

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

VORGELESENER TEXT

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

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

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



FERTIGKEITS-PROBEN

FERTIGKEITS-PROBEN, die in einem Bereich durchgeführt werden können, fallen normalerweise unter diese Rubrik, aber jede mögliche Probe ist immer **fett** gedruckt, gefolgt von einer Schwierigkeit (z.B. **mittel-schwer** (◆◆))

EREIGNISSE UND SPIELERENTSCHEIDUNGEN

Mögliche Ereignisse oder **Spielerentscheidungspunkte** werden fettgedruckt in rot dargestellt. Der SL sollte auf diese achten, wenn er versucht, auf Spielerentscheidungen zu reagieren.

HYPERLINKS

Erklärungen aus dem Universum werden mit Hyperlinks versehen, die sich im Anhang finden lassen. Dies kann vom SL genutzt werden, um den verlinkten Begriffen zu sehen, technische Beschreibungen zu erhalten usw. Der Inhalt und Beschreibung der Begriffe wurde von Wookieepedia und Jedipedia genommen.

Grund für den aufwändigen Anhang ist, dass die Seiten durch Änderungen der URL nicht mehr zu finden sein könnten und die Links damit unnütz werden.

KARTENHINWEISE

KARTENNOTIZEN werden hervorgehoben, auf welcher der enthaltenen Karten ein bestimmter Abschnitt abgebildet ist.

ABENTEUERZUSAMMENFASSUNG

AKT 1 – KEIN ENTKOMMEN

In **EPISODE 1** machen die Spieler dort weiter, wo sie in der Bendu's Shadow-Kampagne aufgehört haben - an Bord einer frisch gekaperten corellianischen Korvette, die mit einem angreifenden imperialen Sternzerstörer konfrontiert ist. Die Spieler werden sofort von den Traktorstrahlen des Sternzerstörers erfasst, und die Spieler bereiten sich auf einen Kampf vor, während die Imperialen sich darauf vorbereiten, an Bord zu kommen. Trotz der Bemühungen der Spieler endet der Akt damit, dass die Spieler an Bord des Sternzerstörers gefangen genommen werden und auf dem Weg nach wer-weiß-wohin sind.

AKT 2 – STALITZ

EPISODE 2 beginnt, als die Spieler im Gefängnis von Stalitz erwachen. Im Laufe mehrerer Wochen lernen die Spieler den Aufbau und das Treiben des Gefängnisses kennen und erfahren ein wichtiges Geheimnis über seine Natur. Die Spieler werden einen Fluchtplan aushecken, und eine erfolgreiche Flucht wird dazu führen, dass sie aus den oberirdischen Ausgängen des Gefängnisses in Richtung eines großen Sees unter ihnen stürzen.

AKT 3 – AN DER OBERFLÄCHE

In **EPISODE 3** werden die Spieler auf dem Planeten unterhalb von Stalitz navigieren und nach einem Weg suchen, um außer Reichweite ihrer imperialen Entführer zu kommen. Sie werden wahrscheinlich einige Fahrzeuge von einem nahegelegenen imperialen Außenposten stehlen und sich auf den Weg zu einem Landeplatz machen, wo sie einen orbitalen Transport stehlen können. Doch der Transport könnte sie nur vom Schlimmsten zum Schlimmsten bringen, denn -

AKT 4 – IN DEN BAUCH DER BESTIE

Zu Beginn von **EPISODE 4** finden sich die Spieler auf der Flucht direkt in den im Orbit kreisenden Sternzerstörer wieder. Die Spieler müssen einen Weg finden, von dem Schiff herunterzukommen, aber als ihr Plan sich zusammensetzt, werden sie von einem Rebellschpieler mit einem bekannten Gesicht getroffen. Er hilft ihnen, den Sternzerstörer außer Gefecht zu setzen und wertvolle imperiale Technologie zu stehlen, mit der die Spieler fliehen können.

Am Ende der Mission finden sich die Spieler erneut in der Situation, den Rebellen in einer Raumschlacht zu helfen, und nach diesem Erfolg wird den Spielern vom Geheimdienst der Allianz ausgiebig gedankt (und entsprechend entschädigt).

WOKIEEPEDIA IST DES SPIELLEITERS BESTER FREUND

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

VORWORT

Alles braucht ein wenig Zeit, wie auch ich für diesen Abenteuerband. Links, welche zu Wookieepedia führen, habe ich übersetzt. Bei der Übersetzung habe ich auf die gängigen Bezeichnungen zurückgegriffen und keine Eigenkreationen erschaffen.

Ich hoffe, ihr habt viel Spaß mit diesem Abenteuer und wenn ihr Fragen, Anregungen oder Verbesserungsvorschläge habt, könnt ihr mich gerne dazu im Forum besuchen. www.turamarth.de

Möge die Macht mit euch sein!
Marco alias Norcon



KEIN ENTKOMMEN

„ ... wem Sturmtruppen an Bord kommen, ist ein Menge falsch gelaufen. Dann hast du alle Karten verspielt. Das Beste was du machen kannst ist, dich zu ergeben ...“

- Han Solo, Schmuggler und Captain des Rasenden Falken



STAR WARS

STALITZ FLUG

Das Gespenst der imperialen Marine schwebt über der Gruppe von Raumfahrern, als ein mächtiger STERNZERSTÖRER direkt vor ihrer gekaperten Corellianische Korvette auftaucht.

Mit dem riesigen Schiff im Rücken hat die Gruppe nur wenige Augenblicke Zeit zu handeln, bevor sie gefangen genommen wird.

In einer ausweglosen Situation scheinen die Raumfahrer für ihr endgültiges Ziel, STALITZ, bestimmt zu sein...

EPISODE I: KEIN ENTKOMMEN

Das große imperiale Schiff taucht im Sichtfenster auf. Als ihr euch bewegt, um etwas zu tun, irgendetwas, fangen die Warnsignale an zu heulen und der Raum um euch herum füllt sich mit einem blassen Grün der Turbo-laserschüsse.

KARTENNOTIZEN: Verwende die "Korvetten"-Karten aus der Bendu's Shadow-Kampagne (wenn du von dort aus weitermachst).

An diesem Punkt kannst du entweder das folgende Szenario ausbreiten oder es einfach narrativ spielen. Der Sternzerstörer wird seine Traktorstrahlen auf das Schiff der Spieler richten, und die Spieler sollten praktisch keine Chance haben, zu entkommen - selbst wenn die Spieler ein Wunder der Steuerung schaffen sollten, ist der Hyperantrieb immer noch an die vorprogrammierte imperiale Route gekoppelt. Wenn du dieses Szenario ausspielen willst, können die Spieler die Initiative würfeln, aber der Sternzerstörer wird mit ziemlicher Sicherheit gewinnen (da er Dutzende von potenziellen aktiven Besatzungsmitgliedern hat, mit denen er Initiativ-Plätze gewinnen kann) - ich würde empfehlen, nur für den Sternzerstörer zu würfeln, bis er ein paar Initiativ-Plätze gewonnen hat. Die Probe für den Traktorstrahl sollte relativ leicht sein, und, einmal gefangen, unglaublich schwer zu durchbrechen (ein Nebulon-B hat einen Traktorwert von 6; man kann davon ausgehen, dass ein imperialer Sternzerstörer einen noch stärkeren hat).

Während der Traktorstrahl weiter unaufhaltsam an dem Schiff zieht, schaut ihr nach draußen, um zu sehen, dass die "Adegan Sunrise" sich zumindest wehrt. Ihr könnt es aus dieser Entfernung nicht erkennen, aber es sieht so aus, als ob es ihr gelungen ist, eine Welle von Y-Wings loszuschicken, um den Sternzerstörer anzugreifen.

Mehr ist jedoch nicht zu erkennen, da ihr in den unteren Hangar des Sternzerstörers gezogen werdet. Ihr wisst, dass es nur noch wenige Augenblicke bis zum Eintreffen des Enterkommandos des Imperiums sind. Was wollt ihr nun tun?

ANMERKUNG: Angenommen, du kommst direkt aus der Bendu's Shadow-Kampagne, sollten deine Spieler nicht vergessen, dass sie wahrscheinlich immer noch den Chefindgenieur der Shadow an Bord haben. Dies ist eine Gelegenheit für interessantes Rollenspiel, denn während die Spieler von ihrer letzten Mission an pseudo-verbündet mit den Rebellen sind, ist der Chefindgenieur immer noch ein Imperialer.

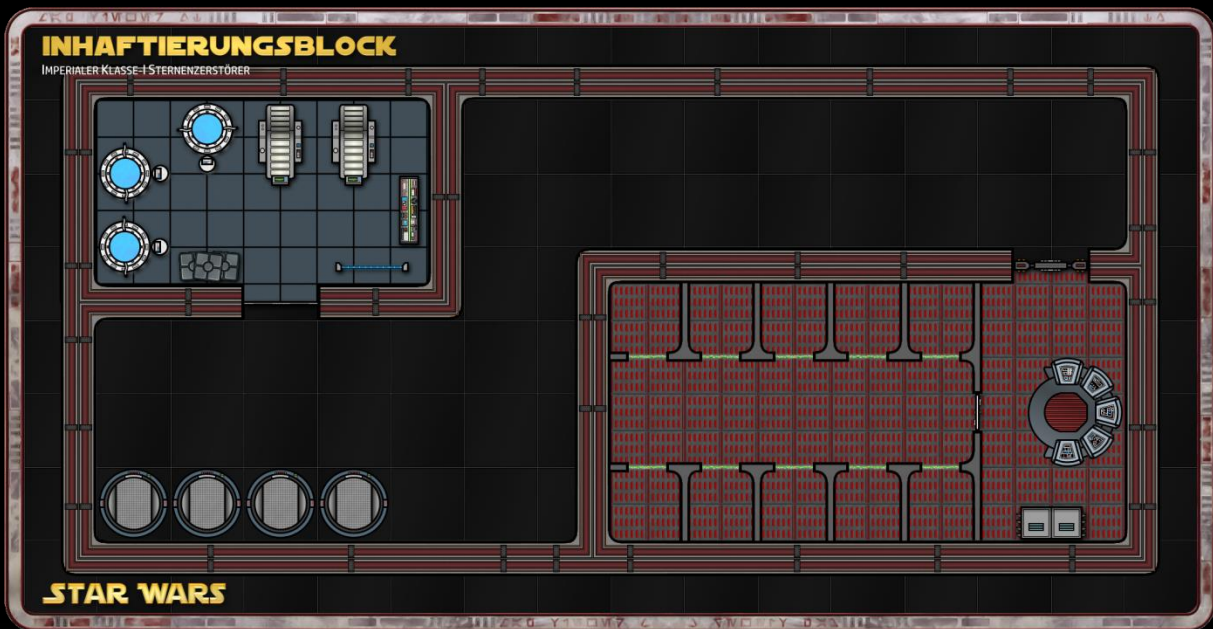
An diesem Punkt sollten sich die Spieler darauf vorbereiten, dass das Schiff geentert wird. Dies ist eine Gelegenheit für die Spieler zu entscheiden, wie sie die bevorstehende Gefangennahme angehen werden - d.h. werden sie sich wehren, werden sie versuchen, Gegenstände an ihrer Person zu verstecken, was werden sie mit dem Imperialen tun, der noch an Bord ist (der Ingenieur)? Vielleicht möchtest du den Spielern einfach X Runden Zeit geben, um sich auf die Gefangennahme vorzubereiten, oder du erlaubst ihnen, es auszuwürfeln. Wie auch immer der nächste Teil

abläuft, er sollte mit der Gefangennahme der Spieler enden. Sie werden wahrscheinlich betäubt worden sein, obwohl die Spieler auch einfach kapitulieren können. Wenn du mit der vorherigen Kampagne fortfährst, sollten die imperialen Truppen vom Frachtraum auf Deck 1 aus eindringen. Die Rettungskapseln in der *Bendu's Shadow* sind immer noch deaktiviert, was auf die Sabotage des abtrünnigen Droiden zurückzuführen ist.

Wenn die Spieler aus ihrer Niederlage aufwachen:

Ihr befindet euch in einer Gruppe von Zellen, eingeschlossen in halbtransparente Eindämmungsfelder, auf dem, wie ihr vermutet, gerade angreifenden Sternenzerstörer. Während ihr eure schmerzenden und verwundenen Körper abtastet, stellt ihr fest, dass alles, was ihr getragen habt, nun weg ist. Dieser Tag hat sich gerade vom Schlechten zum Schlimmeren entwickelt...

KARTENNOTIZEN: Verwende die Karte "SternenzerstörerInhaftierungsblock" für diesen Teil, wenn du eine Karte verwenden möchtest. Du brauchst keine Karte (hier gibt es keine wirkliche Spielerbewegung), aber es ist eine gute Gelegenheit für einen späteren Rückruf, wenn die Spieler es zurück an Bord schaffen.



ANMERKUNG: Dies ist ein etwas umstrittener Punkt - die Spieler sollten an diesem Punkt effektiv alle Ausrüstung verlieren, die nicht von Natur aus Teil von ihnen ist (d.h. kybernetische Teile bleiben natürlich erhalten). Wenn dies etwas ist, womit sich deine Gruppe nicht wohlfühlt, stell sicher, dass du ihnen später im Abenteuer die Möglichkeit gibst, sehr ähnliche Gegenstände (d.h. die gleichen) zu erhalten, wenn sie in der Lage sind, einige Waffen zu stehlen. Ansonsten sollten die Spieler immer noch die Möglichkeit haben, ziemlich anständige Gegenstände zu erhalten, während sie durch das Abenteuer voranschreiten, und natürlich werden sie das Abenteuer mit einem Schiff beenden (wenn sie von der vorherigen Mission fortfahren, wird es das Schiff sein, mit dem sie begonnen haben) und einer saftigen Belohnung. Credits sind hier wahrscheinlich die Ausnahme - es könnte am besten sein, sie als substanzlos zu behandeln (d.h. sie existieren in einer magischen immateriellen Bank, auf die die Spieler immer Zugriff haben) und können nicht genommen werden.

Die Spieler sollten zu diesem Zeitpunkt schwere Kleidung tragen und nichts bei sich haben, es sei denn, sie haben es geschafft, einen kleinen Gegenstand an ihrer Person zu verstecken, bevor sie gefangen genommen wurden. Natürlich liegt es in deinem Ermessen zu entscheiden, was versteckt werden darf und was nicht.

Gib den Spielern ein paar Momente Zeit, um zu verarbeiten, was vor sich geht, und dann -

Während ihr versucht, euch einen Überblick über den Ort zu verschaffen, an dem ihr euch befindet, hört ihr, wie eine Tür aufgeschoben wird und ein imperialer Arzt hereinkommt, flankiert von einer Handvoll Soldaten der Imperialen Marine.

"Hmm? Was ist das?"

sagt der Arzt,

"Es sieht so aus, als wären unsere Saboteure erwacht. Willkommen auf der "Monitor". Sie haben der "Bendu's Shadow" ganz schön zugesetzt und hätten sie beinahe an diesen Rebellenschaum ausgeliefert. Zum Glück, gelang es dem tapferen Chefsingenieur Harroch, ein kodiertes Notsignal abzusetzen, und wir waren zufällig in Reichweite."

Bericht-Nr. 27632-A-VZ-632

Ersten Berichten zufolge wurde eine Correlianische Korvette von einem Rebellen-Kommando geentert und die Mannschaft ausgeschaltet. Es ist davon auszugehen, dass die Besatzung sich gewehrt hat, jedoch ohne Chancen war. Heimtückisch wurden die Soldaten der Korvette getötet. Ein Verhör wurde nicht durchgeführt, da die Beweislast eindeutig ist.

Bei Ankunft des Imperialen Sternenerstörer Monitor wurden die Rebellen überrascht. Es ist auch davon auszugehen, dass der Anblick dieses Kriegsschiffs die Kampflust hat schwinden lassen. Die Correlianische Korvette wurde in den Haupthangar des Sternenerstörers gezogen, wo ein Imperiales Enterteam die Hauptschleuse öffnete und die Rebellen kampflös gefangen nahm.



ANMERKUNG: Einige der obigen Dialoge müssen geändert werden, wenn du nicht durch das Abenteuer "Bendus Shadow" zu diesem Abenteuer gekommen bist. Du wirst diesen Dialog umformulieren müssen, um die Hinweise darauf zu entfernen, dass das Imperium von Harroch gewarnt wurde.

Wenn die Gruppe einen oder mehrere Droiden hat:

"Und was den Droiden angeht, nun, ich denke, wir haben da etwas viel Einfacheres. Das sollte ihn viel kooperativer machen."

Als einer der Soldaten den Haltebolzen an deinen Torso anbringt, spürst du, wie deine Systeme beruhigt und deine Bewegungsfähigkeit komplett ausgeschaltet wird. Er drückt einen Knopf auf einem Handgerät, und auch du spürst, wie du dich abschaltest.

Er tippt etwas in das Datapad, das er bei sich trägt, und dann gleitet ein FX-7-Droide in den Raum.

"Betäubungseinstellungen. Technisch effektiv, aber etwas grob. Ich habe ehrlich gesagt Besseres zu tun, als alle zwei Stunden nach irgendwelchen Randbewohner-Abschaum zu sehen, also lass uns mal sehen, ob ich euch etwas Zuverlässigeres verabreichen kann, um euch für die Reise schlafend zu halten."

Er gestikuliert zu FX-7, der zu jeder Zelle, in der sich einer von euch befindet, hinüberrollt. Der Droide injiziert euch etwas in den Arm, und ihr spürt, wie ihr in eine - zu diesem Zeitpunkt - glückselige Bewusstlosigkeit abdriftet.

Die Spieler sollten nun bewusstlos/unfähig sein, bis sie das Gefängnis erreichen.





STALITZ



„ ... wem erzähle ich das? Du kennst sie selbst Kumpel! Jedes Gefängnis bedeutet, dass du hoffen musst, diese Hölle zu überstehen. Keines von diesen Imperialen Arbeits-Gefängnissen ist darauf ausgelegt, dass die Inhaftierten es unbedingt überleben sollen ...“

- Han Solo, Schmuggler und Captain des Rasenden Falken

EPISODE II: STALITZ

ANMERKUNG: Dieser Abschnitt sollte sich über mehrere Wochen in der Geschichte erstrecken. Erzähl die Geschichte so, als ob große Zeitspannen zwischen den Ereignissen liegen - vielleicht waren die Spieler wochenlang bewusstlos, bevor sie in der Einrichtung ankamen, vielleicht ist die Erfahrung der Spieler im Gefängnis so langweilig, dass sie das Zeitgefühl verlieren, usw.

Die Spieler betreten ein Gefängnis, das als "Stalitz" bekannt ist. Im Laufe dieses Abschnitts wird den Spielern das Gefängnis als ein einsames, im Raum schwebendes Asteroidengefängnis vorgestellt. Was die Spieler schließlich entdecken sollten, ist, dass sich das Gefängnis in Wirklichkeit nicht im Weltraum befindet. Das Stalitz-Gefängnis ist eine imperiale Einrichtung, die sich auf der Oberfläche eines Planeten (Name unwichtig) befindet. Die Einrichtung ist so gestaltet, dass sie aussieht, als befände sie sich im Weltraum, um jegliche Fluchtversuche zu erschweren.

Diese Tarnung wird durch den Einsatz von mehreren Vorrichtungen erreicht.

Erstens wird jede Person, die außerhalb der Anlage schaut, etwas sehen, das wie der Weltraum aussieht. Dies wird durch den Einsatz eines fortschrittlichen holografischen Geräts erreicht. Die-

ses Feld ist einseitig und jeder, der das holografische Feld durchquert (das in Wirklichkeit nur einige Meter von den Außenwänden der Anlage entfernt ist), kann die Anlage so sehen, wie sie wirklich ist.

Zweitens werden Gefangene und Vorräte mit einem speziell modifizierten Speeder, der wie ein Imperiales Shuttle der Lambda-Klasse aussehen soll, in die Einrichtung gebracht. Jeder Versuch, diesen zu fliegen, sollte wahrscheinlich zeigen, dass er im Weltraum nicht funktionieren kann (und damit die Täuschung teilweise aufdecken).

ANMERKUNG: Hier sind definitiv einige sehr spezifische Fluchtmöglichkeiten beschrieben, aber die Spieler müssen diesen Weg keineswegs genau herausfinden. Das Wichtigste bei der Durchführung dieses Abschnitts ist es, den Spielern die Möglichkeit zu geben, ihre Fluchtpläne irgendwann zu verwirklichen - wenn sie also Schwierigkeiten haben, hilf ihnen entweder weiter oder ermögliche eine andere Flucht als die, die hier geschrieben steht.

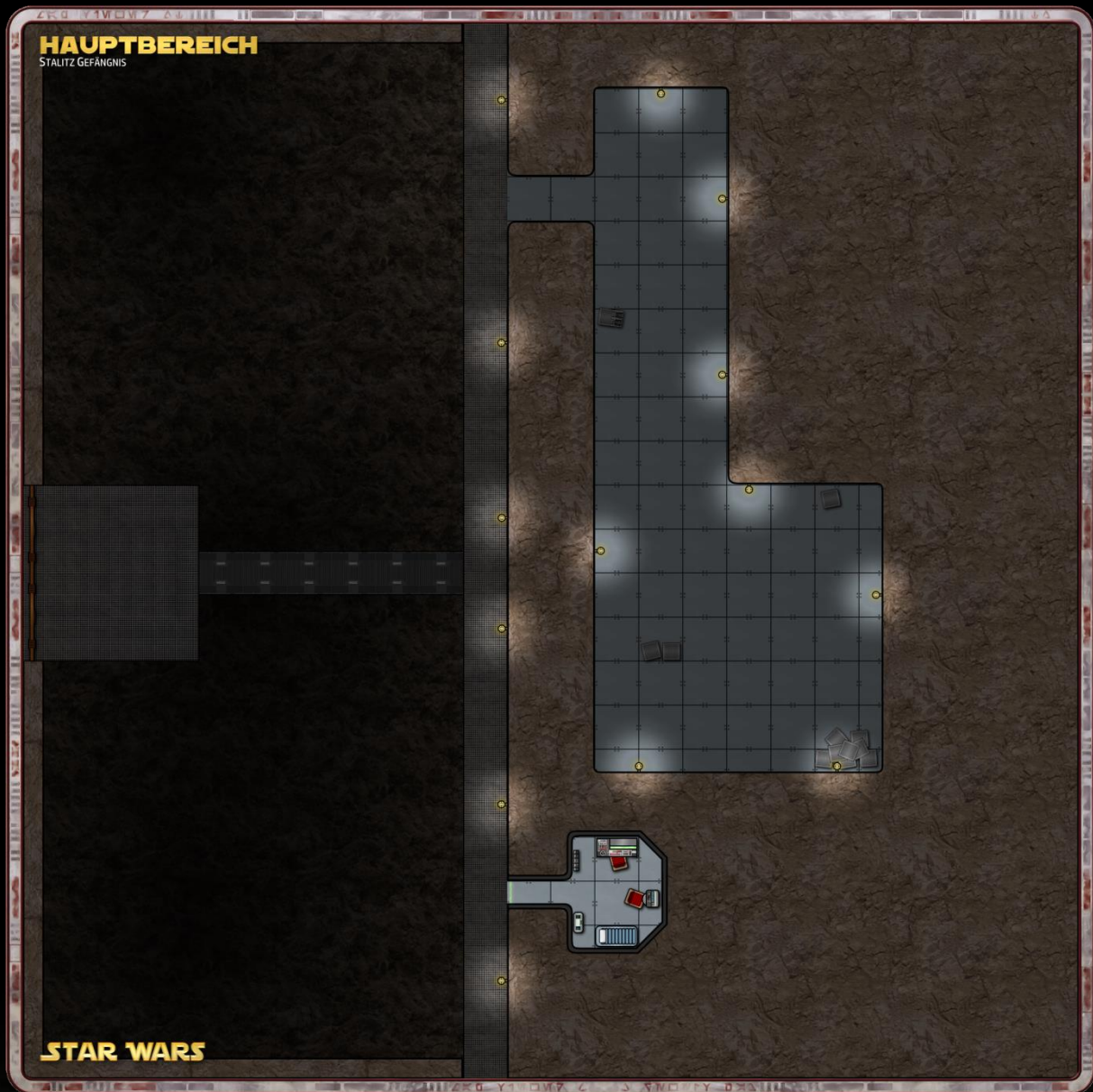


Bericht-Nr. 56812-A-VZ-057
Laut des Berichts von Leutnant Muller, führender Offiziers des Inhaftierungsblock D am Bord der Monitor, sind die Gefangenen als gefährlich einzustufen. Gemäß der Verhaltens-Regeln und Weisung des Imperialen Flottenkommandos, werden die Gefangenen als politisch motiviert betrachtet. Eine Resozialisierung wird ausgeschlossen, da ihr Vergehen und die vorhandene Beweislast – Anschluss an eine Terroristische Organisation, Kaperung einer Imperialen Korvette und Ermordung der Besatzung – offensichtlich und erdrückend ist.

Laut Kommando und Weisung ist der Einsatz von Verhörsonden und Drogen nur bedingt mit Erfolg begleitet. Besonders die härteren Verhörmethoden bringen die Befragten an ihre physische Belastungsgrenze, welche oft zu einem unerwünschten Effekt gipfelt. Die Wiederbelebung der Gefangenen führt nicht selten zu Schäden am Gehirn. Trotz eines medizinisch schnellen Eingreifens, sind die Schäden ernstzunehmend. Der Einsatz von chemischen Substanzen löst bei

HAUPTBEREICH

KARTENNOTIZEN: Verwende für diesen Bereich die Karte "Gefängniseingang".



Beim erstmaligen Betreten (d.h. sobald sie ankommen):

"[murmelnd]... Hey, ihr alle! Steht auf.

Sie sind da." Ihr hört das Geräusch einer Tür, die zugeschoben wird, und als ihr euch groggy umschaut, seht ihr eine kleine Gruppe von Gefangenen, eure Gruppe eingeschlossen, die kurzerhand zu einen Haufen auf dem Boden geworfen wurde. Auf beiden Seiten seht ihr schwer bewaffnete imperiale Soldaten. Vor euch erstreckt sich eine große Metallbrücke über ein unwegsames, felsiges Gelände. Die Luft ist feucht und der Raum - vielleicht wäre "Kaverne" passender - ist mit kleinen flackernden Lichtern beleuchtet, die an den Wänden hängen. Die Dunkelheit macht es schwierig, eure Umgebung zu erkennen, aber selbst als ihr versucht, einen Überblick über das Geschehen zu bekommen, seht ihr, wie die Soldaten beginnen, einige der Gefangenen zu stoßen.

"Also gut, Abschaum, auf geht's. Der Rest eures Lebens ist gleich da drüben."

Er gestikuliert über die Brücke. Einer der anderen Truppler bemerkt:

"Ich verstehe nicht, warum wir diesen Abschaum nicht einfach in den Weltraum schicken. Warum machen wir uns noch mal die Mühe mit ihnen?"

"Nun, sie sind gute Arbeitskräfte, richtig? Besser sie als jemand Anständiges".

meldet sich ein anderer Soldat zu Wort.

Die Spieler sollten aufstehen und über die Brücke gehen, obwohl sie mehr als willkommen sind, mit den Wachen zu interagieren, die direkt genauso abweisend sein werden, wie sie es indirekt über ihnen waren.

ANMERKUNG: Die meisten Wachen in dieser Einrichtung sind imperiale Marinesoldaten.

Wenn die Spieler versuchen, das Shuttle zu nehmen, wenn es landet:

ANMERKUNG: Dies sollte erst nach einiger Zeit (d.h. nach mindestens einem "Tag" im Gefängnis) geschehen.

Die Spieler müssen sich gegen die Wachen zur Wehr setzen, was bedeuten kann, dass die Spieler entweder gegen eine Gruppe von Wachen kämpfen oder versuchen, sich an ihnen vorbeizudrängen und sich im Shuttle einzuschließen. Sei großzügig damit, den Spielern zu erlauben, es zum Shuttle zu schaffen, denn das Shuttle bringt sie nirgendwo hin (und es ist gut für sie, das zu lernen).

Beim Betreten des Shuttles (sobald sich die Spieler im Shuttle befinden und unbehelligt sind, auch wenn nur vorübergehend):

Sie sehen die Steuerelemente eines Lambda T-4A Shuttles vor sich ausgebreitet. Was tun Sie, wenn Sie sich in das Cockpit des Shuttles begeben?

Die Spieler können versuchen, das Shuttle wegzufiegen, oder sie können einfach das Innere inspizieren. Wenn die Spieler versuchen, das Shuttle wegzufiegen, gehe wie unten beschrieben vor. Wenn sie jedoch warten und das Innere inspizieren, können sie die unten erwähnten Fertigkeiten-Proben ohne so viel Zeitdruck durchführen, als wenn sie einfach versucht hätten, wegzufiegen.

Sobald die Spieler versuchen, das Shuttle abzufliegen:

Ihr gebt die Startsequenz für das Shuttle ein, aber während ihr das tut, bewegt sich das Shuttle nicht und ihr stellt fest, dass diese Steuerung nur eine Attrappe ist. Gerade als ihr euch fragt, was schief gelaufen sein könnte, hört ihr, wie Soldaten aus dem Gefängnis zum Shuttle rennen. Was tut ihr nun?

Man sollte den Spielern ein oder zwei Runden Zeit geben, um etwas anderes zu versuchen. Sie sind effektiv im Shuttle gefangen und die Wachen rennen auf sie zu.

FERTIGKEITEN-PROBE:

Mittelschwere (◆◆) Pilot (Weltraum), Mechanik oder Computertechnik-Probe, um zu bestätigen, dass die Kontrollen nicht echt sind

- 🕒 kann auch aufdecken, dass dies nicht einmal ein raumtaugliches Schiff ist - d.h. es gibt keine Möglichkeit, dass dies durch den Weltraum geflogen sein könnte, um zum Gefängnis zu gelangen

Mittelschwere (◆◆) Wahrnehmungs-Probe, um Teile der Kabine des "Shuttles" zu identifizieren

- Folgendes kann aufgedeckt werden, basierend auf entweder 🕒 oder ✨:
 - Im hinteren Bereich befinden sich Laderäume, an denen sie beim Hineinrennen vorbeigelaufen sind
 - Es sind keine sichtbaren Waffen in der Kabine vorhanden
 - Es gibt eine Wartungsluke, die außerhalb des Schiffes führt

(●●) Heimlichkeit-Probe, um sich in einem Frachtraum zu verstecken

- Auch diese Aktion sollte wahrscheinlich mit einer Menge Komplikationen verbunden sein, um darzustellen, dass die Soldaten wissen, dass hier Menschen eingedrungen sind.

ANMERKUNG: Du kannst dich auf das beige-fügte Bild des Lambda-Shuttles beziehen. Dieses kann entweder als gedruckte Referenz oder als sehr großer Spielstein (wenn du auf einer digitalen Karte spielst) verwendet werden.

Wenn es die Spieler schaffen, nach draußen zu kommen:

Beim Verlassen des Transporters spürt ihr, wie die Schwerkraft euch auf unerklärliche Weise nach unten zieht, weg vom Gefängnis.

Sobald die Spieler zu fallen begonnen haben:

Führe sie weiter zum Abschnitt "An der Oberfläche".

Wenn sich die Spieler alle erfolgreich verstecken:

Bringe sie zum Abschnitt "An der Oberfläche" weiter und behandle das Shuttle so, als hätte es seine Laderäume in der Nähe des Außenpostens geleert.

Wenn die Spieler nicht in der Lage sind, eine Lösung zu finden:

Die Truppler werden die Spieler im Shuttle in die Enge treiben:

Das letzte, was ihr denkt, bevor eine Welle blauer Betäubungsenergie über euch hinwegbrandet, ist "...es geht wieder los."

Als ihr aufwacht, schaut ihr euch um und findet euch in der vertrauten Umgebung der Gefängniskojen wieder. Ihr seid von den Wachen umringt, und sie sagen:

"Oh, seht, sie stehen auf. Kommt her, ihr Haufen Dreck!"

Während ihr euch auf die Beine zieht, packt eine der Wachen die nächststehende Person an der Schulter und rammt ihr den Kolben seines Gewehrs in die Brust.

"Dieser Abschaum, die lernen es wirklich nie, oder?"

"Na, na, wir wollen doch nicht eine Leiche zum Entsorgen haben, oder?"

sagt Leutnant Meltan, als er in den Raum schreitet. Er wendet sich euch zu.

"Ihr solltet euch glücklich schätzen. Die letzte Gruppe von Gefangenen, die das versucht hat, hatte das Pech, dass die Wachen "vergessen" haben, ihre Blaster auf Betäubung zu stellen. Betrachtet das als eine Lektion - niemand kommt von Stalitz herunter."

Diese Information sollte an den Piloten weitergegeben werden:

Als du versucht hast, das Shuttle zu starten, hast du bemerkt, dass mit dem Schiff etwas nicht stimmte. Du warst schon in vielen Raumschiffen, und du bist dir hundertprozentig sicher, dass dieses Schiff nicht in den Weltraum fliegen könnte, selbst wenn es wollte - es muss ein Luftgleiter gewesen sein.

Nachdem die Spieler die Brücke durchquert haben:

Während ihr die Brücke durchquert, hört ihr etwas, das sich wie eine ordentliche Menschenmenge anhört, den Gang links hinunter. Auf der rechten Seite könnt ihr im Licht des Kraftfeldes, das den Eingang abdeckt, gerade noch einen Eingang in einen kleinen Raum erkennen.

Der Raum rechts am Ende der Brücke ist der Sicherheitsraum, in dem sich zu jeder Zeit mindestens zwei Wachen befinden. An beiden Enden des Stegs befindet sich ein Tunnel, der woanders hinführt, aber an beiden Enden sind Wachen, die die Tunnel abdecken. Die Spieler sollten nur in den Gemeinschaftsraum gehen können. Wenn sie versuchen, in den Sicherheitsraum oder einen der Tunnel zu gehen, sollten die Wachen und/oder das Kraftfeld sie zurückweisen.

Wenn die Spieler den Gemeinschaftsraum betreten:

Ihr betretet den großen, einigermaßen gut beleuchteten Raum. Um euch herum seht ihr Gruppen von Menschen in zerfledderter Kleidung, die sich aneinander kuscheln. Einige essen, andere reden nur, wieder andere sitzen in stoischem Schweigen, mit einem langen, fernen Blick in den Augen.

Die Spieler haben hier die Möglichkeit, mit mehreren verschiedenen NSCs zu sprechen - alle NSCs in diesem Raum sind Gefangene des Imperiums, die aus dem einen oder anderen Grund gefangen genommen wurden. Gib ihnen nach Belieben eine besondere Note. Die wichtigen NPCs sind unten aufgelistet. Diese Fragen sollten auf jeder Karte beantwortet werden können, nicht nur auf der Karte des Gemeinschaftsraums.

Wenn ihr mit einem beliebigen NSC sprechen, einschließlich der genannten NSCs (diese Dialogstücke können nach Belieben verteilt werden):

Die Spieler fragen, wo sie sich befinden:

"Wo? Wo!? Hier ist Stalitz. Das ist die Heimat. Das ist der Tod."

Die Spieler fragen nach einer Flucht:

"Oh ja, Flucht. Ja, Flucht. Der Tod ist unsere einzige Flucht. Wir alle sehnen uns nach diesem einen Tag, an dem wir endlich entkommen."

Die Spieler fragen, was dieser Raum ist:

"Das ist unser Gemeinschaftsraum, hier stecken uns die Imps jeden Abend hin, damit wir vergessen, dass wir nur die Minen und unsere Betten haben, auf die wir uns freuen. Das vergessen wir aber nie."

Die Spieler fragen, was hier vor sich geht:

"Ach, das ist ganz einfach. Wir bauen Steine ab, dann schlafen wir, dann bauen wir ab, und dann sterben wir. Manchmal bauen wir noch mehr ab, und dann sterben wir. Es ist ein sehr einfaches Leben."

Wenn die Spieler nach den Tunneln an beiden Enden des Weges fragen:

"Nun, im [Süden, unten] sind unsere Kojen. Da werden wir uns wie Ratten hineinpfuschen und hoffen, dass wir von etwas Besseren träumen. Am anderen Ende [Norden, oben] sind die Minen. Dort bauen wir Gestein ab."

Wenn die Spieler fragen, wann die Dinge passieren:

"Nun, im Moment warten wir darauf, dass die Imps uns ins Bett bringen. Dann am Morgen - oder wann auch immer, wer weiß schon, wann das ist ohne Chronometer oder Sonnenaufgang - stehen wir auf und zerlegen Felsen, bis wir nicht mehr können, und dann wiederholt sich der Zyklus. Das war's - das ist jetzt unser Leben."

Wenn die Spieler fragen, warum sie Felsen abbauen/welche Art von Felsen sie abbauen:

"Nur Felsen? Wir schürfen nicht nach Gewürzen, falls ihr das fragt. Wir sind hier nicht auf Kessel, obwohl ich mir das wünschte. Ich habe gehört, dass es zumindest Leute von diesem Felsen geschafft haben."

Die Spieler fragen nach jemandem, der etwas weniger verrückt/unfreundlich ist oder fragen nach jemandem, der Antworten geben kann, etc.:

"Es gibt nur einen Mann, der Stalitz wirklich kennt. Der Alte Mann."

Die Spieler fragen, wer der Alte Mann ist:

"Der Alte Mann ist ein alter Mann. Ihr seht zu jung aus, um taub zu sein. Sprichst du kein Basic?"

Die Spieler fragen, warum der Alte Mann nicht mit ihnen sprechen will:

"Oh, der Alte Mann spricht nur mit sehr wenigen. Der Twi'lek Doktor ist im Moment sein einziger Vertrauter."

Die Spieler fragen, was sich am anderen Ende des Tunnels im Kojenbereich befindet:

"Das ist der Müllschacht. In den Stollen wird unser gesamter Bergbauabfall auf einen Haufen gekippt, dann wird er vom Mülldienst hierher gekarrt und durch den Schacht ins All entlassen."

Die Spieler fragen nach den Geräuschen, die aus dem Müllhaufen in den Minen kommen:

"Oh, das ist wahrscheinlich Eyestalk - ähm... der Dianoga, der dort hinten lebt. Den gibt es schon so lange, wie ich mich erinnern kann, und er ist gefährlich, wenn man ihn reizt. Ein paar dumme Imps haben ihn mal belästigt, und er hat sie mitsamt ihrer Rüstung niedergestreckt. Sie tauchten nie wieder auf."

Wenn die Spieler vorschlagen, dass dieses Gefängnis vielleicht kein Asteroid ist:

"Seid ihr verrückt? Normalerweise dauert es länger, bis der Wahnsinn einsetzt."

Wenn die Spieler protestieren und weiter versuchen, es ihnen zu verkaufen:

"Hört ihr, vielleicht ist Nym oder der alte Mann eher bereit, sich euren Wahnsinn anzuhören. Ich will damit nichts zu tun haben."

Wenn die Spieler etwas fragen, was ein NSC nicht weiß:

Schlagen ihnen vor, dass die Spieler entweder Nym Seren oder (wahrscheinlicher) den Alten Mann fragen.

Die Spieler wenden sich an den griesgrämigen alten Mann (NSC: "Alter Mann", nomineller Anführer der Gefangenen):



DER ALTE MANN [NEMESIS]

Der Alte Mann ist ein Mensch, offensichtlich ziemlich alt. Er hat ein Gesicht, das die Witterung eines harten Lebens getragen hat, und seine zerfledderten Gewänder (wenn er nicht einen Arbeitsanzug trägt) passen zu seinem verworrenen Bart, der wahrscheinlich weiß wäre, wenn der Schmutz des Gefängnisses nicht wäre.



Werte:

Rasse: Mensch (m)

Fertigkeiten: Coolness (●●●), Disziplin (●●●),
Wissen (Allgemein) (●●●●●), Führungsqualität (●●●●●),
Wahrnehmung (●●●●●), Widerstandskraft (●●●).

Talente: Antagonist 1 (Pro Talentrang wird die Schwierigkeit aller Kampfproben gegen den Charakter einmal aufgewertet)

Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Keine.

Waffen: Keine.

DER ALTE MANN
NEMESIS

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

Fertigkeiten:
Coolness (●●●),
Disziplin (●●●),
Wissen (Allgemeinbildung) (●●●●●),
Führungsqualität (●●●●●),
Wahrnehmung (●●●●●),
Widerstandskraft (●●●).

Talente: Antagonist 1
Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Keine.
Waffen: Keine.

Wenn sich die Spieler nicht bewährt haben:

Der alte Mann schaut euch abschätzig an:
"Bah. Schon wieder eine neue Gruppe von Gefangenen. Stalitz habt ihr kaum wahrgenommen. Ihr kennt unsere Art zu leben nicht, noch nicht. Aber das werdet ihr noch."

Wenn er bedrängt wird und die Spieler sich nicht bewährt haben:

Der alte Mann schnaubt und wendet den Kopf ab: "Geht weg, ihr Frischlinge. Beweist mir, dass ihr wirklich versteht, wie es hier zugeht, und vielleicht habe ich dann ein paar Worte für euch."

"Vielleicht versteht ihr also doch, was es braucht, um hier zu überleben. Das Schlimmste ist, dass so wenige es je lernen. Das Imperium hält uns gefangen wie Bestien, lässt uns sinnlose Arbeit verrichten, aber sie können uns niemals unsere Menschlichkeit nehmen, wenn wir sie nicht selbst aufgeben. Zu viele hier haben das von sich aus aufgegeben. Ihr habt mir die Hoffnung gegeben, dass vielleicht mehr als nur der gute Doktor hier,"

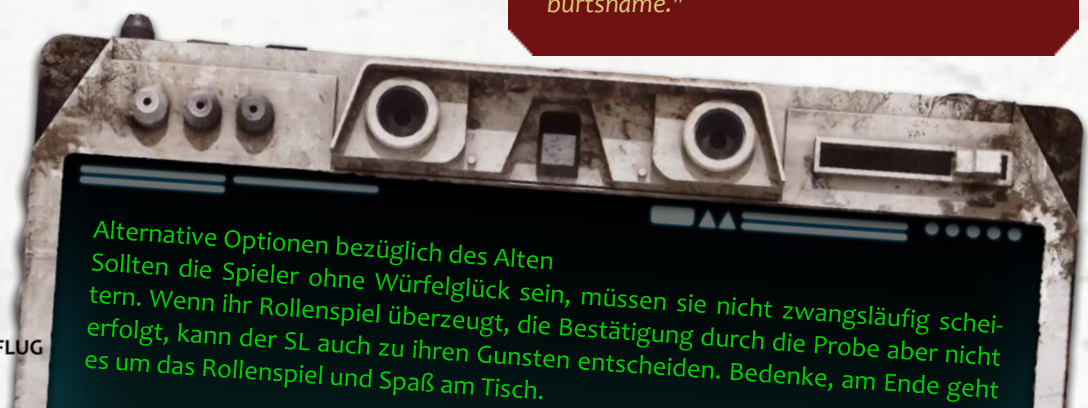
Er gestikuliert auf den Twi'lek -

"- in der Lage sein können, an einem so verlassenen Ort Mitgefühl zu zeigen."

Wenn die Spieler sich bewährt haben, indem sie Mitgefühl zeigen (nachdem der Twi'lek sie zu ihm gebracht hat):

Wenn die Spieler ihn nach seinem Namen fragen:

"Ah, "Alter Mann" reicht mir. Er ist mir sowieso vertrauter geworden als mein Geburtsname."



Wenn die Spieler ihn nach der Flucht fragen:

"Oh, Flucht. So viele Herzen haben sich der Flucht zugewandt. So viele Herzen wurden grausam zerquetscht. Es gibt nur zwei Wege von diesem Asteroiden, und keiner davon ist "Flucht". Es gibt die Andockstelle, an der die Imperialen Vorräte und Gefangene abliefern - das habt ihr gesehen, als ihr ankamt - und dann gibt es die Abfallabsaugstelle - die Müllrutsche -, die wir einfach benutzen, um den Müll in die kalte Schwärze des Weltraums zu werfen."

ANMERKUNG: Dies sind die einzigen beiden Ausgänge aus der Anlage - die Andockstelle und die Müllrutsche. Letztendlich müssen die Spieler durch einen der beiden Ausgänge entkommen.

Wenn die Spieler nach der Andockstelle fragen:

"Ich weiß nicht, was ihr denkt, aber das wird Selbstmord sein. Er wird immer von mindestens zwei Wachen und einer Geschützstellung bewacht. Es wird etwas lockerer, wenn sie Gefangene oder Vorräte abladen, aber selbst wenn ihr es schafft, an den Wachen vorbeizukommen, müsst ihr immer noch in der Lage sein, ein imperiales Shuttle von hier wegzufiegen."

Wenn die Spieler nach dem Müllschacht fragen:

"Nun, zum einen ist er für Müll, nicht für Menschen. In der Vergangenheit haben Leute versucht, sich durch den Schacht auszustoßen, um sich umzubringen. Ein oder zwei haben es sogar geschafft - ich habe es selbst gesehen, wie sie die Rutsche hinuntergefallen sind, um dann ins All geschleudert zu werden und zu sterben. Danach wurden die Imperialen schlau und setzten nur noch "vertrauenswürdige" Gefangene für den Müllabfuhrdienst ein. Nur diese Gefangenen kommen überhaupt nahe genug an die Rutsche heran."

Wenn die Spieler nach der nächsten Lieferung in die Anlage fragen:

Sag ihnen, dass sie zu einem beliebigen Zeitpunkt eintreffen wird (natürlich nicht sofort). Solange die Spieler mindestens einmal in jedem Bereich

gewesen sind, kannst du jederzeit einen Zeitsprung machen.

Wenn die Spieler fragen, ob sie zum Mülldienst eingeteilt werden können:

"Nun, wie ich schon sagte, die Imps entscheiden das. Der derzeitige Offizier, der dafür zuständig ist, ist Leutnant Meltan; Ihr werdet ihn in den Minen sehen, wo er uns beaufsichtigt. Er ist ein eitler, stolzer Mann, der gerne spielt, wenn ihr euch also wirklich einen Gefallen verdienen wollt, könntet ihr wohl darauf setzen."

Wenn die Spieler andeuten, dass das Gefängnis kein Asteroid ist:

"Hmm. Ich bin mir nicht sicher, wie das möglich sein könnte. Warum glaubt ihr das?"

Wenn die Spieler erklären, warum sie das denken:

"Hmm. Hmm. Das könnte Sinn machen."

An diesem Punkt kannst du diesen NSC benutzen, um den Spielern zu helfen, alle Aspekte ihrer Flucht durcharbeiten, bei denen sie vielleicht Hilfe brauchen.

Wenn die Spieler anbieten, Nym mitzunehmen:

"Ich... ich kann nicht. Ich muss mich um den Alten Mann kümmern. Und um die anderen Gefangenen. Ohne mich hier, verbringen sie den Rest ihres Lebens in Schmerzen. Wenigstens kann ich etwas Gutes für sie tun."

Wenn die Spieler den vernarbten Twi'lek-Mann (NPC: "Nyms'eren" oder "Nym Seren", der Arzt) ansprechen:

"Ah, neues Mahlgut für die imperiale Mühle. Bedauerlich, aber unvermeidlich. Mein Name ist Nyms'eren, obwohl die meisten Basiczungen Nym Seren bevorzugen. Ihr könnt mich so oder so nennen. Ich bin sicher, wir werden uns bald genug kennenlernen - es gibt hier kaum etwas anderes zu tun."

NYMS'EREN [RIVALE]

Dieser Twi'lek-Arzt, der auch als Nym Seren bekannt ist, ist einer der wenigen Gefangenen, die eine Beziehung zum Alten Mann aufrechterhalten können.



Werte:

Rasse: Twi'lek (m)

Fertigkeiten: Charme (●), Coolness (●), Disziplin (●◆), Wissen (Xenologie) (●●◆◆), Medizin (●●●◆), Verhandeln (●).

Talente: Keine.

Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Keine.

Waffen: Keine.

Die Spieler fragen, was er macht:

"Ich? Ich baue Steine ab, wie jeder andere auch. Ich vermute, ich flicke gelegentlich Wunden - Schatten eines anderen Lebens. Ich war mal Arzt, aber wie mein Zuhause und meine Familie haben mir die Imperialen auch das genommen."

Wenn die Spieler ihn nach dem Alten Mann fragen:

"Ah, der alte Mann. Er ist eine Kuriosität. Ich kümmere mich von Zeit zu Zeit um seine Wunden, und er spricht zu mir. Warum ich? Ich weiß es nicht. Er spricht nur mit sehr wenigen. Er scheint großen Respekt davor zu haben, dass ich mich um die anderen Häftlinge kümmere."

Wenn die Spieler nach dem Gefängnis fragen:

"Stalitz, wir sind auf Stalitz. Wo es ist, weiß ich nicht genau. Es muss in irgendeinem abgelegenen Asteroidengürtel sein - Stalitz ist ein Asteroid, seht ihr. Oder zumindest werdet ihr es sehen, wenn ihr in die Stollen hinabsteigt, um abzubauen. Deshalb haben wir so eine relative Freiheit - wir können nirgendwo hin. Der einzige Ausweg aus Stalitz ist der Tod, aber fragt nicht mich, sondern den alten Mann. Er ist schon lange genug hier, um jeden einzelnen gescheiterten Fluchtversuch gesehen zu haben."

Wenn die Spieler vermuten, dass das Gefängnis kein Asteroid ist:

"Das... das scheint nicht möglich zu sein. Wie kann das möglich sein!? Ich weiß nicht, ob ich das glauben kann."

Wenn die Spieler erklären, warum sie das glauben:

"Fierfek! (Huttisch: fluchender Kraftausdruck) Das könnte bedeuten, dass eine Flucht möglich ist!"

An diesem Punkt kannst du diesen NSC benutzen, um den Spielern zu helfen, alle Aspekte ihrer Flucht durchzuarbeiten, bei denen sie vielleicht Hilfe brauchen.

Andere Gefangene
Sollte der Wunsch da sein, die Atmosphäre des Gefängnisses stärker hervor zu heben, könnten weitere Charaktere erdacht werden, die später vielleicht in einem anderen Abenteuer vorkommen. Oder, sie könnten zusätzlich von einer hierigen Gruppe bedroht werden, die sich unter den Gefangenen gebildet hat.

Wenn die Spieler anbieten, den Alten Mann mitzunehmen:

"Ich muss euer freundliches Angebot leider ablehnen. Nicht nur, dass ich euch nur aufhalten würde, ich habe auch eine Verantwortung gegenüber diesen Gefangenen, ob sie es wissen oder nicht. Ich setze mich oft für sie bei den Imperialen ein und verhandle kleine Gefälligkeiten, wann immer ich kann. Es tut mir leid, ich kann einfach nicht gehen."

ANMERKUNG: Um in Dialogen voranzukommen, sollten die Spieler Mitgefühl zeigen (oder vortäuschen). Wie dies erreicht wird, bleibt Ihnen überlassen, aber Vorschläge könnten sein, eine **Medizin-Probe** bei einem kranken Häftling zu machen, einen Häftling beschwören, damit er sein Essen mit einem zweiten (hungrigen) Häftling teilt, oder **Führungsqualität** einzusetzen, um einer Gruppe von Häftlingen Hoffnung zu geben.

"A-hem."

Ihr hört, wie sich der Twi'lek-Arzt räuspert.

"Ich bin mir nicht sicher, warum, aber der Alte Mann hat mich gebeten, euch zu holen. Ich glaube, er will mit euch reden."

ANMERKUNG: Hinweis: Du kannst zu jedem Zeitpunkt die aktuelle Zeit im Gefängnis vorverlegen. Ein Gefängnistag läuft folgendermaßen ab:

Abends: Aufenthaltsraum

Nachts: Kojen/Zellen

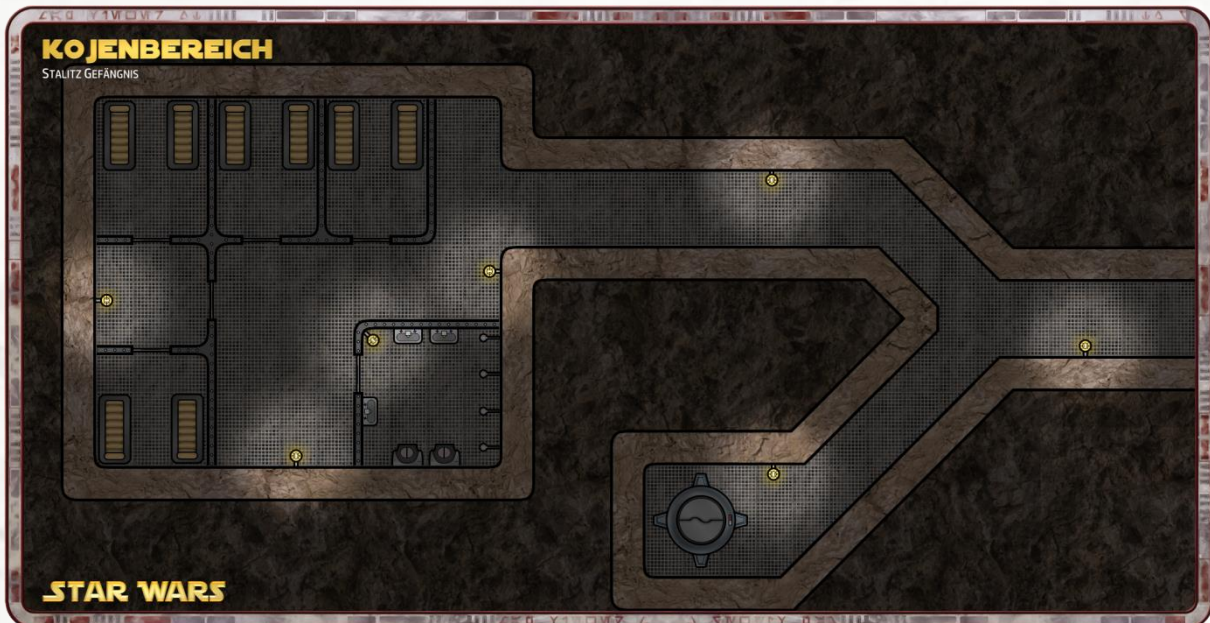
Tag: Minen

Danach wiederholt sich das Ganze wieder von vorne. Die Gruppe sollte jeden Bereich einmal durchlaufen, damit sie die Chance hat, zu sehen, welche Ressourcen ihnen zur Verfügung stehen könnten.

Wenn die Spieler Mitgefühl gezeigt haben:

KOJENBEREICH

KARTENNOTIZEN: Verwende für diesen Bereich die Karte "Gefängniszellen".



Beim erstmaligen Betreten:

Wenn ihr euch vom Eingangsbereich aus durch den felsigen Tunnel bewegt, seht ihr ein schwaches Licht, das heller wird, bis sich der Tunnel öffnet. Der Tunnel teilt sich in zwei Teile, und die Wachen führen euch auf der rechten Seite des Tunnels hinunter, bis ihr eine kleine Höhle erreicht. Die Höhle hat kleine, metallene Räume, die in die felsigen Wände eingebaut sind, und wenn ihr an der Tür zu einem der Räume vorbeigeht, könnt ihr sehen, dass jeder Raum ein paar Sätze von gestapelten Kojen hat. Es gibt offensichtlich nicht genug für alle Gefangenen.

Auf der anderen Seite der Höhle seht ihr einen weiteren Metallraum mit Duschen an der hinteren Wand; ihr nehmt an, dass dies eine gemeinsame Erfrischung sein muss.

Die Wachen geben euch nur eine kurze Zeit, bevor sie euch verlassen und das Licht ausschalten, gefolgt von einem schroffen:

"Sechs Stunden bis zur Arbeit."

ANMERKUNG: Dies ist die rechte Seite, wie die Charaktere sie wahrnehmen würden - sie befindet sich auf der linken Seite der Karte.

ANMERKUNG: Es gibt sehr wenige vorgefertigte Abläufe, was die Spieler in den Kojen tun können (obwohl sie eventuell versuchen könnten, durch den nahegelegenen Müllschacht zu entkommen). Dies sollte die einzige Gelegenheit sein, die den Spielern zum Schlafen und zur natürlichen Wiederherstellung von Wunden geboten wird.

Wenn die Spieler versuchen, aus dem Kojenbereich in den Hauptbereich zu gelangen:

Die Wachen sollten die Spieler aufmischen und sie zurück in ihre Zellen zwingen. Die Spieler können versuchen, gegen die Wachen zu kämpfen, aber wenn sie nicht sehr gut vorbereitet sind, sollte es wahrscheinlich nicht zu einem echten Kampf kommen.

Wenn die Spieler versuchen, zur Müllrutsche zu gehen:

Es sollten Wachen vorhanden sein, die verhindern, dass umherwandernde Gefangene in diese Richtung gehen. Die Spieler können versuchen, gegen die Wachen zu kämpfen, aber es sollte sehr schwierig sein, dass etwas anderes passiert, als dass die Wachen die Spieler zurückweisen.

Wenn die Spieler versuchen, zur Müllrutsche zu gehen, während sie Mülldienst haben:

Die Wächter, die den Bereich bewachen, trennen sich und lassen euch und den Müllwagen durch. Ihr kommt um die Ecke und seht die großen inneren Schleusentüren, die waagrecht vom Boden abstehen, mit einem kleinen Computer-Bedienfeld an der Vorderseite.

Wenn die Spieler die Müllrutsche hinunter gesprungen sind:

Ihr rutscht durch die Rutsche nach unten und seht die sich schnell nähernde äußere Schleusentür. Als ihr am Ende der Rutsche zum Stehen kommt, seht ihr, wie sich die äußere Schleusentür öffnet und ihr spürt, wie die Schwerkraft euch auf unerklärliche Weise nach unten zieht, weg vom Gefängnis.

Sobald die Spieler zu fallen begonnen haben:

Bringe sie weiter zum Abschnitt "Auf der Oberfläche".

MINEN

KARTENNOTIZEN: Verwende für diesen Bereich die Karte "Gefängnismine".



Beim erstmaligen Betreten:

Wenn ihr aufwacht, um in die Minen zu gehen, seht ihr die ganze Gruppe von Gefangenen aufgereiht und gefesselt. Nachdem jeder Gefangene mit einem Kabelbinder ausgestattet wurde, steigt ihr die dunklen Tunnel hinunter auf dem Weg in die Minen. Ihr werdet von einem Trupp Soldaten bewacht, der euch an einer Gruppe von Soldaten am Eingang der Mine vorbeiführt, die den Ausgang bewachen. Das "Klipp-Klapp" der Plastahl-Rüstung der Soldaten auf dem metallischen Boden geht in ein leiseres "Knirsch-Knirsch" über, als der Metallboden mit dem felsigen Boden der Minen verschmilzt. Ihr werdet durch mehrere verwinkelte Tunnel hinuntergeführt, bis ihr schließlich eine große offene Fläche erreicht.

Ihr könnt eine große Wand des offenen Bereichs sehen, die von einem schimmernden Kraftfeld bedeckt ist, und dahinter das Nichts des Weltraums. An den anderen Wänden liegen kleine Haufen von Steinen und einige einfache Bergbauwerkzeuge.

"An die Arbeit,"

schnauzen euch die Wachen an.

Die Spieler befinden sich nun im Minenbereich und sollten sich überall umsehen können, werden aber, wie bei den anderen Bereichen, von den Wachen am Ausgang am Verlassen gehindert. Ein Trupp von Wachen sollte den Hauptbereich überwachen. Auf der linken Seite der Karte befindet sich eine große offene Fläche, die eine Müllgrube darstellt. Hier lebt der [Dianoga](#) "Eyestalk", die im Allgemeinen nur Geräusche macht, wenn er nicht provoziert wird. Leutnant Meltan patrouilliert in den Tunneln, aber er wird sich nicht in das Versteck der Dianoga begeben.

Wenn die Spieler nach den Bergbauwerkzeugen fragen:

Die Bergbauwerkzeuge sind im Grunde Vorschlaghämmer und Spitzhacken und können als Waffen wie ein Knüppel behandelt werden.

Wenn die Spieler versuchen, anhand der Sternposition zu erkennen, wo sie sich befinden:

Erlaube den Spielern, eine **schwierige** (◆◆◆) **Astronavigation-** oder **Wissen (Allgemein)-Probe** zu machen. Ein Erfolg wird offenbaren, dass Teile des Himmels wie die Sternposition von Coruscant aus aussehen, während andere Teile

wie der Himmel aus Sicht von Kuat aussehen. Ein Vorteil sollte die Vorstellung verstärken, dass diese Sternpositionen technisch nicht existieren können.

Wenn die Spieler das Bergbauggebiet verlassen:

Die Wachen sollten sich vergewissern, dass niemand etwas aus dem Gebiet mitnimmt, und sie sollten sich vergewissern, dass alle Bergbauwerkzeuge ersetzt wurden.

Wenn die Spieler das Gebiet verlassen (Erzählung ist nur beim ersten Mal notwendig):

Während die Wachen euch überprüfen und sicherstellen, dass ihre keine Bergbauwerkzeuge aus den Tunneln trägt, schieben sie euch gegen die Wand und ein großer Karren voller Müll wird von ein paar Gefangenen vorbeigerollt.

"Aus dem Weg; der Mülldienst kommt durch."

-hört ihr von einem der Wärter. Nachdem der Karren vorbeigefahren ist, werdet ihr und der Rest der Gefangenen hinter ihm herausgeführt. Ihr werdet durch die Tunnel zurück in den Hauptbereich geführt, und während ihr alle in den Gemeinschaftsraum getrieben werdet, könnt ihr sehen, wie der Müllwagen durch die Tunnel in den Kojenbereich gerollt wird.

Wenn die Spieler Leutnant Meltan finden und mit ihm sprechen:

"Was wollt ihr? Ihr solltet arbeiten."

Meltan ist der Aufseher in diesem Bereich und derjenige, der dafür verantwortlich ist, "gute" Gefangene mit Dingen wie Extra-Rationen zu belohnen oder zum Mülldienst zu verdonnern. Er ist etwas von sich eingenommen, und jeder Dialog mit ihm, der kriecherisch oder unterwürfig wirkt, sollte einen geben. Jeder Dialog, der herablassend oder beleidigend ist, sollte einen nach sich ziehen. Meltan ist auch ein Liebhaber des Glücksspiels, und dies kann durch ein [Pazaak](#)-Spiel gegen ihn verwendet werden.

LEUTNANT MELTAN [RIVALE]

Meltan ist ein kleiner Mann, im metaphorischen Sinne des Wortes. Da ihm lange Zeit viel Macht über die kleine Gruppe von Gefangenen gegeben wurde, hat er ein aufgeblasenes Selbstbewusstsein, das sich in seinen Verhaltensweisen widerspiegelt. Er ist ein ehrenhafter Mann, soweit es um solche Dinge geht, aber nicht übermäßig angenehm.



Werte:

Rasse: Mensch (m)

Fertigkeiten: Leichte Fernkampfaffen (●●), Nahkampfaffen (●●), Wachsamkeit (●●).

Talente: Keine.

Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Keine.

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

1. Jeder Spieler gibt einen Einsatz ab und beide Einsätze gehen in den Pott.
2. Die Spieler spielen in der Regel ein "Bester-von-Drei"-Satz von Blättern, wobei der Gewinner den Pott erhält.
3. Verwende eine einfache Coolness-Probe, um einen Basis-Würfelpool festzulegen (sowohl Spieler als auch Geber).
4. Um zu betrügen, verwendet ein Charakter stattdessen seinen **Täuschung-** oder **Infiltration-**Fertigkeiten-Pool für die Probe. Dies wird zu einer konkurrierenden Probe gegen **Disziplin** oder **Wahrnehmung**. Bei einem ☹-Symbol wird der SC beim Schummeln ertappt, und das Spiel wird sofort unterbrochen, um die Entdeckung aufzuklären. ☹ auf diese Probe sollte als zusätzlicher ☹ für den Geber behandelt werden.

Wenn die Spieler nach dem Mülldienst/anderen Privilegien fragen:

"Das behalte ich mir für die Gefangenen vor, auf die ich mich verlassen kann. Ihr scheint nicht zu diesen zu gehören."

Wenn die Spieler vorschlagen, auf etwas zu spielen:

Achte darauf, dass die Spieler etwas zum Einsetzen haben, auch wenn es relativ trivial ist. Meltan spielt gerne und sollte bei fast allem anbeißen, obwohl er seine eigenen Pflichten als Imperialer nicht untergraben wird, um dies zu tun (also wird er den Spielern keine Waffe geben, sie gehen lassen, etc.).

"Nun, da ihr das anspricht, könnte ich eine Wette eingehen. Wie wäre es mit einer ... heh, heh, freundschaftlichen Partie Pazaak?"

Meltan kann dann gegen den Spieler (einen Spieler) eine Partie Pazaak spielen. Meltan sollte wahrscheinlich mehrere Einsätze gleichzeitig machen, damit die Spieler ihre mehrfachen ☆ ausgeben können. Es werden diese Regeln verwendet, die von den Sabacc-Regeln von FFG (aus der "Im Schatten der Schwarzen Sonne"-Kampagne) inspiriert sind:

Die folgenden Regeln können verwendet werden, um eine Runde oder eine Hand von Pazaak zu simulieren, einem beliebten Kartenspiel im Star Wars-Universum. Bei Pazaak versuchen die Spieler, ähnlich wie beim [Black Jack](#), ein Blatt mit 20 Punkten zu erhalten. Den Spielern werden Karten von einem Hauptstapel ausgeteilt, wobei die Karten von 1-10 nummeriert sind. Die Spieler erhalten anfangs 2 Karten und können dann abwechselnd weitere Karten nehmen, eine nach der anderen. Pazaak wird zwischen einem Spieler und einem Geber (normalerweise ein SC und der SL) gespielt.

5. Der Spieler würfelt den Würfelpool und lässt die Würfel auf dem Tisch liegen. Dieser Würfelpool wird verwendet, um den Nebentapel (ein vorbereitetes Karten-Deck) des Spielers zu bestimmen, mit dem er die Karten, die er erhält, verändern kann.
6. Wer auch immer weniger ✨ hat - Spieler oder Geber - wird in der ersten Runde zuerst ausgeteilt. Die erste Ausgabe wechselt dann hin und her.
7. Der Spieler baut seinen Nebentapel auf, wie unten festgelegt. Eine Karte aus dem Nebentapel des Spielers kann in jedem Blatt gespielt werden, um das Endergebnis zu verändern. Z.B. kann eine +3 Karte auf ein 16er-Blatt gespielt werden, um es in eine 19 zu verwandeln, während ±2 eine 18 entweder in eine 20 oder eine 16 verwandeln kann.
8. Der Spieler und der Geber erhalten abwechselnd eine Karte nach der anderen. Sowohl der Spieler als auch der Geber können sich zu einem beliebigen Zeitpunkt (nach den ersten beiden Karten) dafür entscheiden, "zu halten" und keine weiteren Karten mehr zu erhalten. Wirf einen Prozentwürfel, um zu bestimmen, welche Karte (1-10) ausgeteilt wird (d. h. 1-10 = 1, 11-20 = 2 usw.).
9. Der Spieler, der am nächsten an die 20 Punkte herankommt, ohne sie zu überschreiten, gewinnt das Blatt. Bei Gleichstand gewinnt niemand - das Blatt wird neu gespielt.
10. Wenn ein Spieler neun Karten erhält, ohne die 20 zu überschreiten, gewinnt er automatisch das Blatt (auch wenn der andere Spieler genau 20 hat).

BAUEN EINES SIDE-DECKS IN PAZAAK

| Ergebnis | Interpretationen |
|----------|--|
| ☉ | Der Spieler darf eine +3 Karte in seinen Nebentapel nehmen. |
| ☉☉ | Der Spieler darf eine ±2 Karte in seinen Nebentapel nehmen. |
| ☉☉☉ | Der Spieler darf eine ±5 Karte in seinen Nebentapel nehmen. |
| ⊕ | Der Spieler darf eine # Karte in seinen Nebentapel nehmen, die es ihm erlaubt, eine beliebige Karte aus seiner Hand in eine negative Karte zu verwandeln. ⊕ kann auch für eine der ☉-Karten ausgegeben werden. |

Wenn der Spieler gegen Meltan gewinnt (das sind wahrscheinlich mindestens ein paar gewonnene Blätter oder, optional, ein ⊕):

Meltan sollte sagen:

"Nein! Ich kann nicht zulassen, dass die anderen Wachen sehen, wie ich gegen irgendeinen Gefangenenabschaum verliere! Ich halte mich für einen ehrenhaften Mann, wenn Ihr also so tut, als hätte dieses Spiel nie stattgefunden, kann ich es Euch schmackhaft machen. Was ist dafür nötig?"

Meltan sollte dem Spieler dann eine Art Segen gewähren, begrenzt auf das, was er gewähren kann, ohne seine Pflichten zu ignorieren (d.h. er wird ihnen keine Waffe geben oder sie mit dem nächsten Shuttle abreisen lassen). Vermutlicher wird es sein, dass sie zum Mülldienst eingeteilt werden.

Wenn der Spieler gegen Meltan verlieren (Jeder spielt eigentlich gegen Meltan alleine, kann aber auch mit den anderen SC zusammen gegen ihn antreten):

Der Spieler muss natürlich aufgeben, was er gesetzt hat, aber es sollte noch andere Spieler in

der Gruppe geben, die eine Chance auf den Sieg haben. Wenn alle verloren haben, müssen die Spieler einen Weg finden, ihre Ziele ohne Meltans Hilfe zu erreichen.

Wenn die Spieler zum Mülldienst eingeteilt werden:

Meltan sagt,

"Sehr gut. Ihr könnt eure Schicht früher beenden und euch in der Müllgrube in den Minen treffen. Ladet dort den Müllwagen auf und die Wachen werden euch dort treffen, um euch zur Müllrutsche zu begleiten. Das wird eure neue Rolle sein, zumindest für die nächsten paar Wochen. Der Müll ist natürlich furchtbar, aber ich kann verstehen, warum ihr den Job haben wollt - er ist zumindest weniger rückenbrechend als der ganze Bergbau."



Wenn die Spieler die Müllgrube/Dianogas Höhle betreten:

Wenn ihr die kleine Höhle betretet, seht - oder besser gesagt, riecht - ihr Berge von Müll. Ihr spürt eine Art Flüssigkeit unter euren Füßen, und ihr seid euch nicht sicher, ob ihr noch mehr darüber nachdenken wollt. Als sich eure Augen an den Geruch gewöhnen, seht ihre alte, zerbrochene Bergbauwerkzeuge, die in der Gegend herumliegen, zusammen mit diversem Müll, der entsteht, wenn Gefangene jahrelang in der gleichen Gegend arbeiten müssen.

Aus den Augenwinkeln heraus glaubt ihr, etwas zu sehen, das sich bewegt. Das verschwindet jedoch schnell wieder, als ihr aufhört, euch zu bewegen. In der Stille der Höhle hört ihr, wie sich Müll bewegt. Hier ist definitiv etwas drin.

Wenn die Spieler in der Höhle umherwandern:

Der Dianoga sollte sie im Großen und Ganzen ignorieren. Sie kann von Zeit zu Zeit auftauchen, und eine gute **Wahrnehmungs-Probe** in Kombination mit **Wissen (Xenologie)** kann den Spielern

eine Idee davon geben, was sich hier befindet. Wenn nicht, können die anderen Gefangenen der Gruppe von dem Dianoga erzählen.

Wenn die Spieler den Dianoga angreifen/provozieren oder anfangen, den Müll zu durchsuchen:

Beachte, dass dies nur der Fall ist, wenn sie mit der Suche beginnen, nicht wenn sie einfach den Karren für den Müll beladen.

Der Dianoga wird angreifen! Er sollte diesen Raum nicht verlassen und die Dianoga-Werte von S. 415 im **STAR WARS: AM RANDE DES IMPERIUMS** - Grundregelwerk verwenden, vielleicht etwas abgeschwächt, wenn die Zusammensetzung der Gruppe dies erfordert.

Wenn die Spieler den Dianoga töten/besiegen:

Die Spieler sollten die Überreste von zwei Truppler finden, die ein Datapad, zwei Hold-Out-Blasterpistolen, Handschellen, zwei Komlinks, zwei Ausrüstungs-Gürtel, vier Stimpacks, einen kleinen Werkzeugkasten und eine Kletterausrüstung enthalten. Je nach Zusammensetzung deiner Gruppe kannst du weitere Gegenstände hinzufügen oder entfernen.



AN DIE OBERFLÄCHE

„ ... aus schwierigen Situationen heraus zu kommen kenne ich. Doch ich sage dir Kumpel, in einem Müllschacht zu landen und festzustellen, dass du nicht alleine bist, ist ein ganz mieses Gefühl ...“

- Han Solo, Schmuggler und Captain des Rasenden Falken

EPISODE III: AN DER OBERFLÄCHE

Dieser Abschnitt beginnt wahrscheinlich damit, dass die Spieler in den See hinunterfallen. Wenn die Spieler entkommen sind, indem sie sich im Transporter versteckt haben, sollten sie zusammen mit anderen leeren Frachtcontainern außerhalb des Außenpostens abgesetzt werden (die Spieler würden dabei wahrscheinlich nicht entdeckt werden, da der Transporter einfach landet, seinen Frachtraum öffnet, die leeren Frachtcontainer auswirft und dann abhebt und verschwindet). Der Planet, auf dem sich die Spieler befinden, ist relativ unscheinbar - es ist ein größtenteils grasbewachsener Planet ohne offensichtliche Anzeichen von Technologie, abgesehen von einem imperialen Außenposten in der Nähe des Stalitz-Gefängnisses. Von diesem Außenposten aus werden die Spieler einen Weg zu einem kleinen Landeplatz finden, der ihnen die Möglichkeit gibt, vom Planeten wegzufiegen.

Während ihr nach unten stürzt, seht ihr die Vorsprünge schnell näher kommen, und dann - Tageslicht. Nachdem ihr die Holo-Hülle, die das Äußere des Gefängnisses tarnt, passiert habt, brauchen eure Augen einen Moment, um sich an das helle Licht des Tages zu gewöhnen. Bevor ihr das Gesehene vollständig verarbeiten könnt, seht ihr etwas Großes und Blaues, das sich euch sehr schnell nähert.

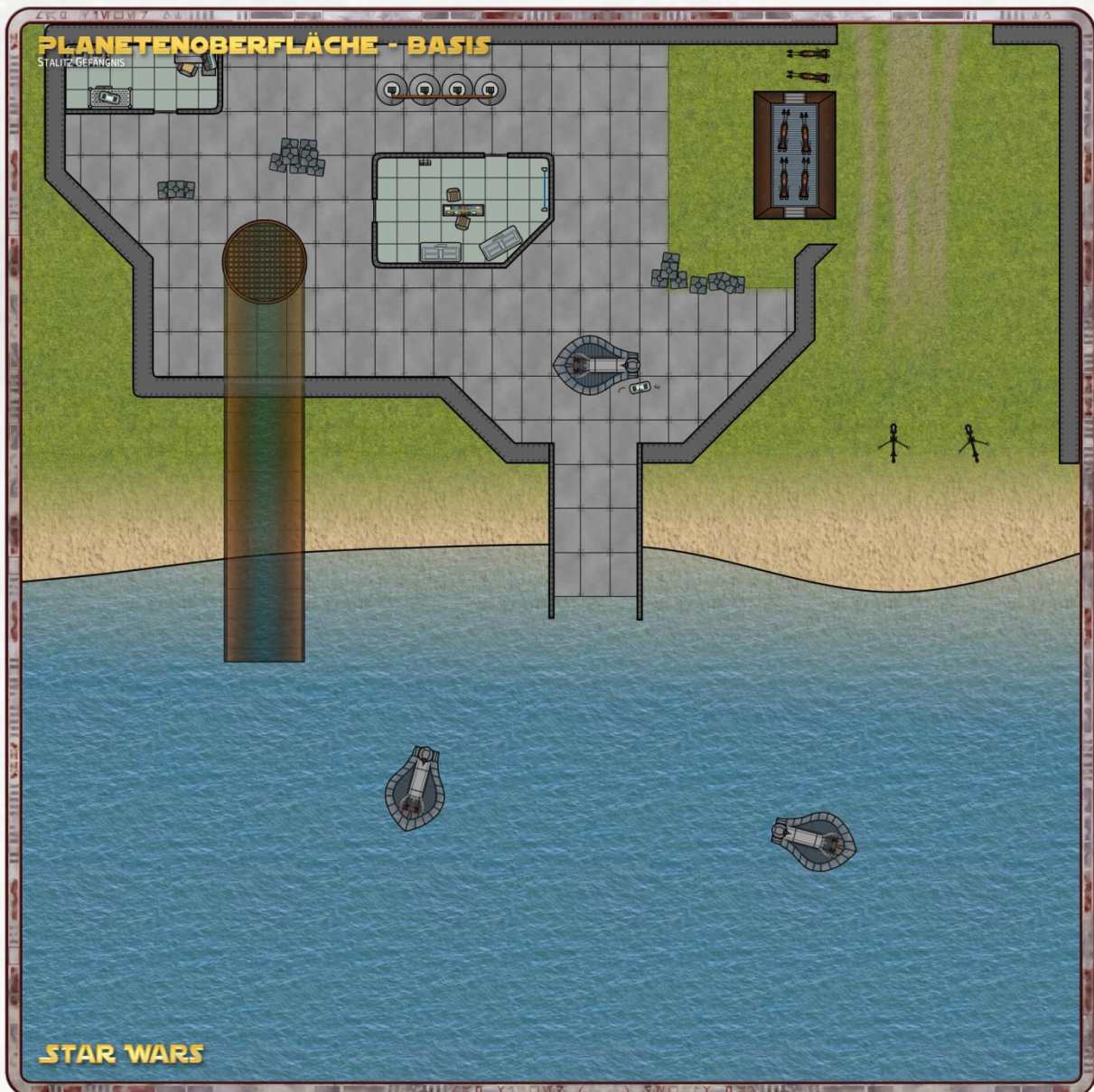
Die Spieler fallen in das Wasser unterhalb des Gefängnisses. Die Spieler müssen einen **mittelschwere** (◆◆) **Athletik-Probe** machen, um sicher ins Wasser zu tauchen. Dies sollte als Sturz (S.215, **STAR WARS: AM RANDE DES IMPERIUMS** - Grundregelwerk) mit einer besonderen Reichweite behandelt werden (aufgrund des Effekts, ins Wasser zu fallen). Der Basisschaden für den Sturz beträgt 6 Wunden (reduziert um Absorption und # einen ✨); die Basiserschöpfung für den Sturz beträgt 4 Erschöpfung (reduziert um # einen ☹️).

Nachdem die Spieler alle ihre Proben gewürfelt haben:

Platsch! Ihr rutscht unter die Wasseroberfläche und schwimmt zurück an die Oberfläche. Es ist zwar schon eine Weile her, dass ihr das letzte Mal gebadet habt, aber das ist schon ein bisschen extrem. Trotzdem seid ihr aus dem Gefängnis entkommen, zumindest für den Moment, und ihr habt endlich die Chance, wieder zu Atem zu kommen. Die Dinge sehen gut aus.

Als ihr euch umseht, seht ihr, dass ihr euch in einem großen See befindet, der von einem grasbewachsenen Ufer umgeben ist. Die einzigen nennenswerten Dinge, die ihr sehen könnt, sind ein kleiner Außenposten am Ufer des Sees und die sich abzeichnende Form des Stalitz-Gefängnisses, das wie ein zorniger Mond über euch hängt.

KARTENNOTIZEN: Verwende für dieses Gebiet die Karte "PlanetenoberflächeBasis".



Wenn die Spieler irgendwo hin schwimmen außer zum Außenposten:

Das können sie natürlich gerne tun, und vielleicht erwägen sie sogar, sich dem Außenposten an der Flanke zu nähern. In diesem Fall behandle die Annäherung an den Außenposten vom Land aus genauso wie die Annäherung vom Wasser aus. Die Wasserfahrzeuge werden immer noch auf dem Wasser sein, wie unten beschrieben.

Während die Spieler zum Außenposten schwimmen:

Während ihr zum Ufer schwimmt, seht ihr ein paar Amphibienfahrzeuge von der Anlegestelle des Außenpostens abfahren.

ANMERKUNG: Die Karte hier ist nicht im Maßstab 1:1, was die Entfernungen zum Ufer betrifft. Behandle daher die Repulsorfahrzeuge auf dem Wasser so, als wären sie so weit vom Ufer entfernt, dass sie nicht interagieren können (d.h. sie befinden sich in extremer Entfernung).

Jedes Repulsorfahrzeug sollte eine Handlangergruppe (x2) von imperialen Marinesoldaten an Bord haben.

FERTIGKEITEN-PROBE:

Mittelschwere (◆◆) Wissen (Allgemeinbildung)-Probe, um die Schiffe zu identifizieren

- Repulsorfahrzeuge sind **Amphibions**, ein kleiner amphibischer Mannschaftstransporter. Es trägt einen leichten Antipersonenblaster
- 🌀 sollte weitere Werte des Fahrzeugs aufdecken

Mittelschwere (◆◆) Heimlichkeit-Probe um bewegungslos zu bleiben/verstecken

- 🌀 kann Spieler aufdecken

Mittelschwere (◆◆) Athletik-Probe, um unter Wasser zu tauchen, ohne zu viel Lärm zu machen/zu plätschern

- Spieler kann für eine Anzahl von Runden den Atem anhalten = Merkmal Stärke (S.214)
- 🌀 kann den Spieler aufdecken

Sobald alle Spieler die Möglichkeit hatten, auf das Repulsorfahrzeug zu reagieren, macht jeder Trupp eine **mittelschwere (◆◆) Wahrnehmungs-Probe**, um nach den Spielern zu suchen. Wenn sich alle Spieler erfolgreich versteckt haben, wird die Probe auf eine **schwierige (◆◆◆) Probe** erhöht. Wenn sich mehr als die Hälfte der Spieler nicht erfolgreich versteckt hat, erhält die Probe einen ■ Würfel.

Wenn eines der Raumschiffe die Spieler entdeckt:

Beide Repulsorfahrzeuge bewegen sich zum Standort der Spieler. Unterwegs sollten die Spieler eine letzte Chance haben, sich zu verstecken/zu agieren.

Wenn sich alle Spieler erfolgreich versteckt haben (oder erfolgreich versteckt bleiben):

Das Schiff kommt am Standort der Spieler an, sucht, sieht nichts und fährt weg.

Wenn das Repulsorfahrzeug bei den Spielern ankommt und ein oder mehrere Spieler sich nicht versteckt haben:

Die Spieler sollten sich auf einen Kampf mit dem Repulsorcraft einlassen. Die Spieler können vernünftigerweise entweder das Schiff oder die Handlanger, die es steuern, anvisieren, da das Cockpit des Gleiters immer offen ist.



AMPHIBION

Dieses Fahrzeug ist eine Neukonstruktion von SedriMotors Ltd. des früheren XM-21 Hydro-Skiffs. Es wurde als kleiner Personentransporter konzipiert und kann sowohl über Wasser als auch über Land fahren. Es ist sowohl leicht gepanzert als auch leicht bewaffnet, da seine traditionelle Rolle ein gewisses Maß an Heimlichkeit beinhaltet.

EIGENSCHAFTEN

Amphibions wurden von SedriMotors Ltd. entworfen, die sich durch ihre Wasserkampfschiffe auszeichnen. SedriMotors baut auch ungewöhnliche Antriebssysteme in ihre Produkte ein. Sie basieren auf dem Hydro-Skiff XM-21.

Das Amphibion als Oberflächenschwebefahrzeug nutzen mehrere kleine, leise Motoren, um ein Luftkissen zu erzeugen, das das Fahrzeug einige Zentimeter über der Wasseroberfläche schweben lässt. Sie können den Amphibion mit bis zu 100 km pro Stunde über flaches Land oder Wasser antreiben. Die Motoren sind zwischen gepanzerten Platten entlang des Bodens und der Seiten angebracht, während die Antriebe im Heck untergebracht sind.

Das Amphibion ist als Truppentransporter konzipiert und nimmt bis zu 20 Soldaten und deren Ausrüstung auf, die in Spinden in der Nähe der Kommandokabine untergebracht sind. Sie arbeiten oft in Trupps von 2 bis 16 Fahrzeugen zum Schutz. Die Kommandokabine ist mit einem Explosionsschutz versiegelt, der die beiden Piloten schützt. Der Geschützturm des Amphibion ist der einzige andere Teil des Fahrzeugs, der so gut geschützt ist wie die Kabine. An der Unterseite des Geschützturms ist ein Richtschütze stationiert, der aber auch vom Kopiloten abgefeuert werden kann.

Die einzigen anderen Waffen sind die, die die Soldaten an Bord mitbringen. Sie sind durch eine getarnte Teilpanzerung geschützt, die ihnen einen begrenzten Schutz bietet, aber schwerer Laserbeschuss kann die dünne Teilpanzerung leicht durchschlagen. Das Amphibion hat ein reduziertes Wärme- und Energieprofil, und seine Schwebetriebwerke sind weitaus leiser als die Standard-Repulsorliffe, was es ihnen ermöglicht, sich unbemerkt an den feindlichen Truppen vorbeizuschleichen. Das bedeutete auch, dass feindliche Scanner sie mit geringerer Wahrscheinlichkeit registrieren können.

GESCHICHTE

Während der Schlacht um Corellia setzten Amphibions Sturmtruppen in Coronet City ab, während sie diese vom Strand aus deckten. Während der Schlacht um Calamari dienten die Amphibions der Neuen Republik, indem sie Seekommandos auf die Weltenverwüster brachten.



Werte:

Fahrzeugtyp/Modell: Wasserschlitten/Amphibion

Hersteller: SedriMotors Ltd.

Maximale Flughöhe: max. 50 Meter

Sensoreichweite: Keine.

Preis/Seltenheit: 25,000 Credits/6

Besatzung: Ein Pilot, ein Bordschütze

Belastungskapazität: 20

Passagiere: 20

Aufrüstungspunkte: 0

Bewaffnung: Anti-Personen-Blaster (auf Personenebene, nicht Planetar) (Schwere Fernkampfwaffen; Schaden: 8, Kritisch: ☹☹☹, Reichweite: Mittlere)



Wenn die Spieler sich dem Ufer beim Außenposten nähern:

Wenn ihr das Ufer in der Nähe des Außenpostens erreicht, seht ihr eine große Metallwand, die die Anlage umgibt, mit zwei kleineren Gebäuden im Inneren. Eine kleine Anlegestelle ragt nach außen, direkt neben einer größeren Öffnung am Strand. Während die Anlegestelle jedoch leer von den Repulsorfahrzeugen ist, die dort normalerweise stehen, ist die größere Öffnung von zwei Soldaten besetzt, die einen großen E-Web-Blaster bemannen.

ANMERKUNG: Hinweis: **E-Webs** sind schwere Repetierblaster.

Wenn die Spieler im Wasser sind, dürfen sie eine **mittelschwere (◆◆) Wahrnehmungs-Probe** machen, um das große Abwasserrohr zu bemerken, das in der Mitte des Außenpostens verläuft.

Versuchen die Spieler, den Außenposten über das Rohr zu betreten, können sie eine **Wahrnehmungs-Probe** machen:

Die Spieler können versuchen, den Außenposten über dieses Rohr zu betreten, aber es ist eine lange Strecke von einem Ende des Rohrs zum anderen, und das Schwimmen unter Wasser wird dieses Terrain schwierig machen (das Nettoergebnis ist, dass es zwei Runden mit Doppelmanövern braucht, um das Ende zu erreichen).

Sobald die Spieler das Ende erreicht haben (zu Beginn der dritten Runde), muss eine **schwierige (◆◆◆) Athletik-Probe** erfolgreiche durchgeführt werden, um das Gitter zu öffnen. Die Spieler sollten einen ■ auf diese Probe nehmen, da sie sich im Wasser befinden. Wenn die Probe fehlschlägt, müssen die Spieler für eine weitere Runde unter Wasser bleiben.

Sobald sich die Spieler im Außenposten befinden:

ANMERKUNG: Die Spieler müssen letztendlich dem Gleiterpfad aus der Anlage nach Norden folgen (oder zumindest in diese Richtung gehen).

Gebäude in der nordwestlichen Ecke:

Bei diesem Gebäude handelt es sich um ein Sicherheitsbüro. Es hat einen kleinen Computer auf der rechten Seite, eine Fußbank am unteren Ende

und eine Reihe von Schließfächern auf der linken Seite (siehe Karte).

FERTIGKEITEN-PROBE:

(◆◆◆●) **Infiltration-Probe** am Schloss des Spinds

- ✨ sollte den Spielern das wertvolle Schwere Blaster-Gewehr des Sicherheitsoffiziers beschreiben, das mit einem Waffengurt (2 Ausrüstungspunkte) ausgerüstet ist
- 🗝 hier generiert, sollte potentiell einen Alarm auslösen

Schwierige (◆◆◆) Infiltration-Probe am Schloss des Schließfachs

- ✨ sollte dem Spieler einen Satz konfiszierter Hacker-Ausrüstung geben
- 🗝 auf einem ✨ sollte dazu führen, dass die Hacker-Ausrüstung beschädigt wird, man aber trotzdem ein Datapad daraus bergen kann

Mittelschwere (◆◆) Computertechnik-Probe mit dem Computer, um zu bestimmen, wie man vom Planeten wekommt

- ✨ sollte den Spielern den Gleiter-Weg zeigen, der die Anlage verlässt

Geparkte Amphibion direkt nördlich der Anlegestelle:

Dieses Repulsor-Flugzeug ist beschädigt und wird von einem Soldaten repariert, der sich um nichts anderes als seine Arbeit kümmert. Die Spieler sollten die Möglichkeit haben, ihm aufzulauern. Wenn er aus dem Weg ist, können die Spieler seinen Werkzeugsatz einsammeln.

Gebäude in der Mitte:

Dies ist ein generisches Büro. Es gibt einen Computer in der Mitte, einen großen Bildschirm auf der rechten Seite und einige Kisten auf der Südseite.

FERTIGKEITEN-PROBE:

(◆◆◆●) **Infiltration-Probe** auf die Schlösser der Kisten (jeweils eine Probe):

- ✨ auf eine Kiste sollte deren Inhalt hervorbringen: ein Satz Faserrüstung

Einfache (◆) Wahrnehmung-Probe auf den Raum, um zu sehen, was sich dort befindet:

- Die Spieler bemerken ein Blaster-Regal mit einem Blaster-Karabiner und einer Blaster-Pistole.

Einfache (◆) Computertechnik-Probe auf dem Computer oder dem Bildschirm, um herauszufinden, wie man vom Planeten wekommt:

- Zeigt den Spielern den Gleiterweg zum Ausgang der Anlage

Gleiter-Plattform in der Nähe des Ausgangs:

Es gibt sechs [Aratech 74-Z Düsenschlitten](#), die unbeaufsichtigt draußen stehen. Die Düsenschlitten sind allerdings verschlossen, was mit einer **mittelschweren (◆◆) Mechanik-Probe** behoben werden kann. Mit etwas anderem als Mechanik sollte es schwieriger sein, das Schloss zu knacken.

Geschützstellung im Süden:

Diese sind sehr gefährlich. Spieler sollten diese meiden. Schwere Repetierblaster verletzen Spieler, die gerade aus dem Gefängnis geflohen sind. Und zwar sehr. Solange die Spieler sich diesen nicht von Süden her nähern, sollten sie als sicher vor ihnen gelten, obwohl die Soldaten, welche die Blaster bemannen, diese verlassen und die Spieler angreifen könnten.

Sobald die Spieler die Anlage in Richtung Norden verlassen haben:

KARTENNOTIZEN: Für diesen Abschnitt gibt es keine Karte - nur die Begegnung mit dem Düsenschlitten würde möglicherweise eine Bewegung erfordern.

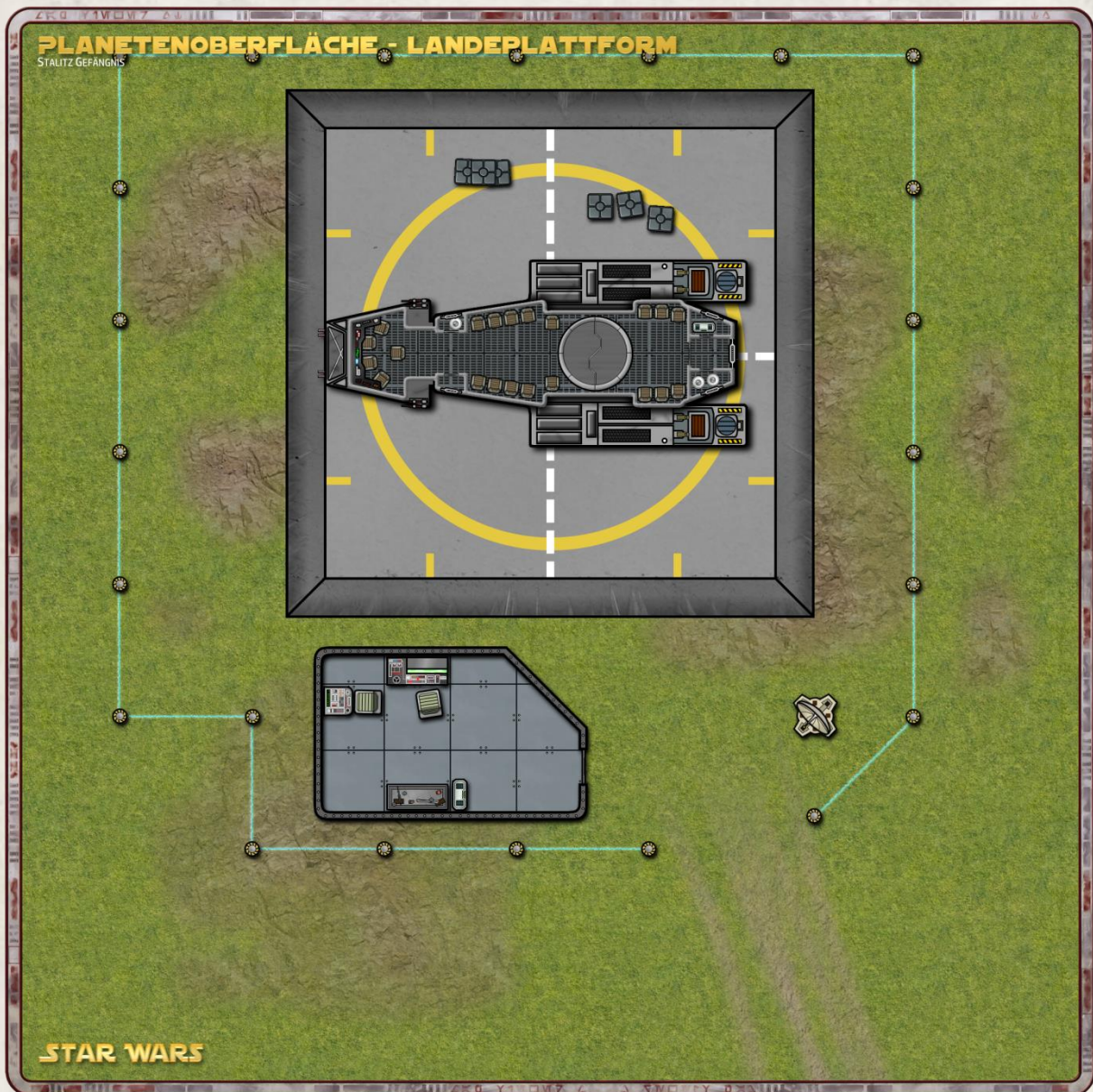
Die Spieler sollten eine **mittelschwere (◆◆) Überlebens-Probe** machen, um der Spur zu folgen. Die Reise sollte ein paar Stunden auf Düsenschlitten dauern. Jeder Spieler sollte sein eigenen Düsenschlitten fahren, aber wenn sie sich einen Schlitten teilen, addiere einen ■ zu jeder Probe, die während der Fahrt gemacht wird (um die Ablenkung durch einen anderen Fahrer darzustellen).

Würfel während der Fahrt zwei- oder dreimal mit einem Prozentwürfel und folge der Tabelle unten (oder wähle einfach nach Belieben). Jedes Mal, nach einem dieser Würfe, müssen die Spieler eine **mittelschwere (◆◆) Überlebens-Probe** machen, um wieder auf den Weg zu kommen. ▼ auf der Probe sollte potentiell zu einer zusätzlichen Begegnung auf der Straße führen (um die verlorene Zeit zu repräsentieren, die man braucht, um wieder auf den Weg zu kommen).

| W100 | Ergebnis Begegnung |
|--------|---|
| 01-20 | Düsenschlitten-Begegnung: Zwei Imperiale auf Düsenschlitten (der gleiche Typ wie die Spieler) kommen aus der entgegengesetzten Richtung auf die Spieler zu und zeigen auf die Spieler. Die Spieler müssen verhindern, dass die Imperialen jemandem davon berichten. |
| 21-40 | Schlechtes Wetter: Es beginnt heftig zu regnen, und jeder Spieler muss eine Piloten (Planetar)-Probe machen, um hin durchzureisen (◆●). Bei einem ▼ sollte der Spieler vom Speeder fallen, oder etwas Ähnliches (wahrscheinlich Erschöpfung/Wunden einstecken). |
| 41-60 | Nerf-Überquerung: Die Spieler sehen eine Herde von Nerfs, die den Weg vor ihnen kreuzt und ihnen komplett den Weg versperrt. Wenn die Spieler warten, bis die Herde vorbei ist, passiert nichts. Wenn sie versuchen, durchzufliegen, sollten die Nerfs erschrecken und alle Spieler sollten einen (◆◆●) Körperbeherrschung-Probe machen, um auf den Schlitten zu bleiben. ▼ steht für Herunterfallen (und vielleicht sogar Getrampelt werden!). |
| 61-80 | Düsenschlitten-Wrack: Die Spieler sehen eine Rauchsäule, die aus verstreuten metallischen Wrackteilen aufsteigt. Es scheint das Wrack eines Schlittens zu sein. Wenn die Spieler nicht anhalten, um zu suchen, gib ihnen einen ■ auf ihre Überlebens-Probe (da sie kaum abgelenkt waren). Wenn sie anhalten, um zu suchen, gibt es dort nichts, aber vielleicht gibst du ihnen ein paar banale Gegenstände (z.B. Stimpacks, Reparatursets). |
| 81-90 | Straßenblockade: Lass die Spieler eine mittelschwere (◆◆) Wachsamkeits-Probe machen. Wenn sie erfolgreich sind, bemerken sie eine kleine Baumwurzel, die aus dem Boden ragt. Wenn sie scheitern, sollen sie 2 Erschöpfungen auf ihren Düsenschlitten nehmen, um auszuweichen. |
| 91-100 | Falsche Wahrnehmung: Die Spieler glauben, sie hören etwas. Lass jemanden eine schwierige (◆◆◆) Wahrnehmungs-Probe machen. Wenn sie erfolgreich sind, ist da nichts - sie haben nur etwas gehört (vielleicht ist es ein Vogel, etc.). Wenn sie scheitern, lass sie schwitzen. |

Sobald die Spieler das Ende des Weges erreicht haben:

KARTENNOTIZEN: Verwende die Karte "PlanetenoberflächeLandeplattform" für diesen Bereich.



Vor euch könnt ihr das Ende des Pfades sehen, der in eine Lichtung mündet. Innerhalb der Lichtung könnt ihr ein kleines Metallgebäude vor einer erhöhten Andockplattform sehen. Als ihr euch nähert, seht ihr einen DX-9 Sturmtruppentransporter, der gerade auf der Plattform landet. Ihr könnt gerade noch das Summen des Energiezauns ausmachen, der in einem dezenten Blau leuchtet, während er das Gelände umgibt.

Hier haben die Spieler die Möglichkeit, den Transport zu stehen und vom Planeten zu verschwinden.

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 2, Sekundär: keiner

Navigationscomputer: ja

Sensoreichweite: kurze

Schiffsbesatzung: Ein Pilot, ein Co-Pilot, ein Schütze, ein Navigator, ein Ingenieur

Belastungskapazität: 150

Passagierkapazität: 30 Sturmtruppen-Soldaten

Autonomie: zwei Wochen

Preis/Seltenheit: 95.000 Credits (R)/6.

Ausrüstungspunkte: 2

Waffen: Vier vorwärtsgerichtete leichte Blasterkanonen (Feuerwinkel: Bug; Schaden: 4; Kritisch: ; Reichweite: kürzeste; Gekoppelt 3),

zwei vorwärtsgerichtete leichte Ionenkanonen (Feuerwinkel: Bug; Schaden: 5; Kritisch: ; Reichweite: kürzeste; Ionenschaden, Gekoppelt 1),

zwei vorwärtsgerichtete Protontorpedowerfer (Feuerwinkel: Bug; Schaden: 8; Kritisch: ; Reichweite: kurze; Panzerbrechend 6; Explosiv 6; Gelenkt 2, Begrenzte Munition 8; Gekoppelt 1, Geringe Feuerrate 1).



Wenn die Spieler durch das vordere Tor eintreten:

Jemand sollte eine **mittelschwere** (◆◆) **Wachsamkeits-Probe** machen.

Mit einem ✨ können sie ein kleines Klingeln hören - die Sensoren der Umzäunung haben die Spieler beim Betreten entdeckt. In diesem Fall gib den Spielern eine Runde Zeit, um zu handeln, und verfahren dann so, als ob die Probe fehlgeschlagen wäre.

Wenn die Probe fehlgeschlagen ist (oder die Probe erfolgreich war, als die Spieler ihre Chance zum Handeln hatten), sollten ein Imperialer Marineoffizier und ein Imperialer Marinesoldat aus dem nahegelegenen Gebäude laufen und die Spieler auffordern ihre Absichten zu erklären. Jede Täuschung sollte gegen die Disziplin des Offiziers (◆◆◆) gewertet werden.

Wenn die Spieler nicht in der Lage sind, ihre Absichten zu erklären, sollten sie den Kampf mit dem Marine-Soldaten/Offizier aufnehmen.

Wenn die Spieler versuchen, ein Segment des Energiezauns abzubauen/abzuschalten:

Dies ist eine (◆◆◆) **Mechanik-Probe**. Die Spieler sollten in der Lage sein, dies an einem der "Zaunpfosten" zu versuchen, um beide Zaunsegmente, die ihn berühren, auszuschalten (siehe Karte).

Sobald sich die Spieler dem Transport nähern:

Es gibt fünf potenzielle Eingänge zum Transport - die Hauptladerampe im hinteren Teil und vier Ladeluken an den Seiten (zwei auf jeder Seite). Die Ladeluken führen in kleine Schränke im Inneren des Fahrzeugs, während die Rampe an der Rückseite des Fahrzeugs geöffnet wird (siehe Karte).

Im Hauptbereich des Transporters sollten die Spieler zwei Gruppen von Sturmtrupplern (Handlangergruppen) und zwei Sturmtruppler-Sergeants finden. Diese werden sofort misstrauisch, wenn sie die Spieler sehen, und fordern sie mit:

"Halt! Wer seid ihr?"

Die Spieler können eine (◆◆◆) **Täuschungs-Probe** gegen die Gruppe durchführen, wobei ein ■ aufgrund der Gruppengröße und ein ■ aufgrund der Tatsache, dass sie bereits verdächtig sind, auferlegt wird (für insgesamt zwei ■).

Was ein ▼ bei der Probe ergeben sollte:

"Legt eure Waffen nieder, ihr geht nirgendwo hin!"

An dieser Stelle werden die Spieler wahrscheinlich den Kampf eröffnen. Die Sturmtruppler sollten alle ihre Waffen auf Betäubung stellen - sie wollen die Spieler gefangen nehmen, nicht töten.

Ein ✨ bei der Probe sollte ergeben:

"Ihr kommt besser mit uns mit. Wir haben Informationen, dass Gefangene aus Stalitz geflohen sein könnten, und wir brauchen euch, um ein paar Fragen über alles, was ihr gesehen haben könntet, zu beantworten."

Wenn die Spieler der Aufforderung nachkommen, werden sie zur Befragung auf den Sternenerstörer gebracht.

Wenn die Spieler sich weigern, kann der Kampf wie oben beschrieben eingeleitet werden (wobei die Sturmtruppler nur Betäubungseinstellungen verwenden).

Wenn die Spieler die Sturmtruppler besiegen:

Die Spieler haben nun Zugriff auf den Transporter und können losfliegen. Sobald sie abheben, sollten sie eine Mitteilung vom Sternenerstörer über ihnen hören:

"Delta Oh-Vier-Sieben, wir haben Sie im Anflug. Begeben Sie sich zur Andockbucht 2."

Die Spieler sollten den Hinweis, dass der Sternenerstörer eine Landung von ihnen erwartet, wahrscheinlich annehmen. Die Spieler können in Erwägung ziehen, den Hyperantrieb an Bord des Schiffes zu benutzen, aber eine **einfache** (◆) **Computertechnik-Probe** sollte zeigen, dass dies eine Version des DX-9 ist, der nicht mit einem Hyperantrieb ausgestattet ist.

Wenn die Spieler mit dem Schiff entkommen wollen:

Ihr spürt ein plötzliches Ruckeln und hört eine Stimme durch das Rauschen:

"Delta Oh-Vier-Sieben, Sie sind vom Kurs abgekommen. Wir haben Sie in unserem Traktorstrahl. Schalten Sie den Antrieb ab und folgen Sie dem Protokoll."

Die Spieler sollten nicht in der Lage sein, mit einem kleinen Transporter ohne Hyperantrieb vor dem Sternenerstörer zu fliehen.

Die Spieler verlieren gegen die Sturmtruppler und/oder werden von ihnen zum Verhör mitgenommen:

Die Spieler werden von den Sturmtruppler auf den Sternenerstörer geflogen. Zu jedem Zeitpunkt bis zur Landung in der Andockbucht können die Spieler versuchen, die Sturmtruppler anzugreifen (sofern sie kampffähig sind). Ein Angriff auf die Truppler während des Fluges sollte zu ersten Aktionen führen (um die Überraschung der Truppler darzustellen) und vielleicht einen der Truppler für kurze Zeit an der Interaktion hindern (um darzustellen, dass er das Schiff steuern muss).

Wenn die Spieler die Kontrolle über das Schiff übernehmen, gehe so vor, als hätten die Spieler

die Kontrolle über das Schiff am Boden übernommen.

Wenn sich die Spieler dem Sternenerstörer nähern/vom Sternenerstörer hineingeschleppt werden:

Euer Transport setzt seine unaufhaltsame Reise in Richtung der Hangarbucht des Sternenerstörers fort. Als ihr die äußere Atmosphäre verlasst, seht ihr, dass der Sternenerstörer, den ihr ansteuert, nicht der einzige im Orbit ist - es sind mehrere Sternenerstörer hier: fast eine ganze Flotte!

Auf dem Weg zur Andockbucht zwei, der kleineren der beiden Andockbuchten, passiert ihr die größere ventrale Andockbucht, Andockbucht eins. Die Türen beginnen sich zu schließen, während ihr vorbeifliegt, aber ihr könnt einen Blick in eine Andockbucht voller TIE-Sternenjäger werfen, obwohl es sich nicht um die Standardversionen mit sechseckigen Flügeln handelt - diese habt ihr noch nie zuvor gesehen. Der Blick ist jedoch flüchtig; ihr steigt schnell nach oben in eure Andockbucht und bewegt euch in einen der Hangars an der Seite. Euer Raumschiff kommt zwischen zwei Kolonnen von TIE-Fightern zum Stehen, diesmal denen, die ihr kennt. Vielleicht habt ihr euch das nur eingebildet...

IV

IN DEN BAUCH DER BESTIE

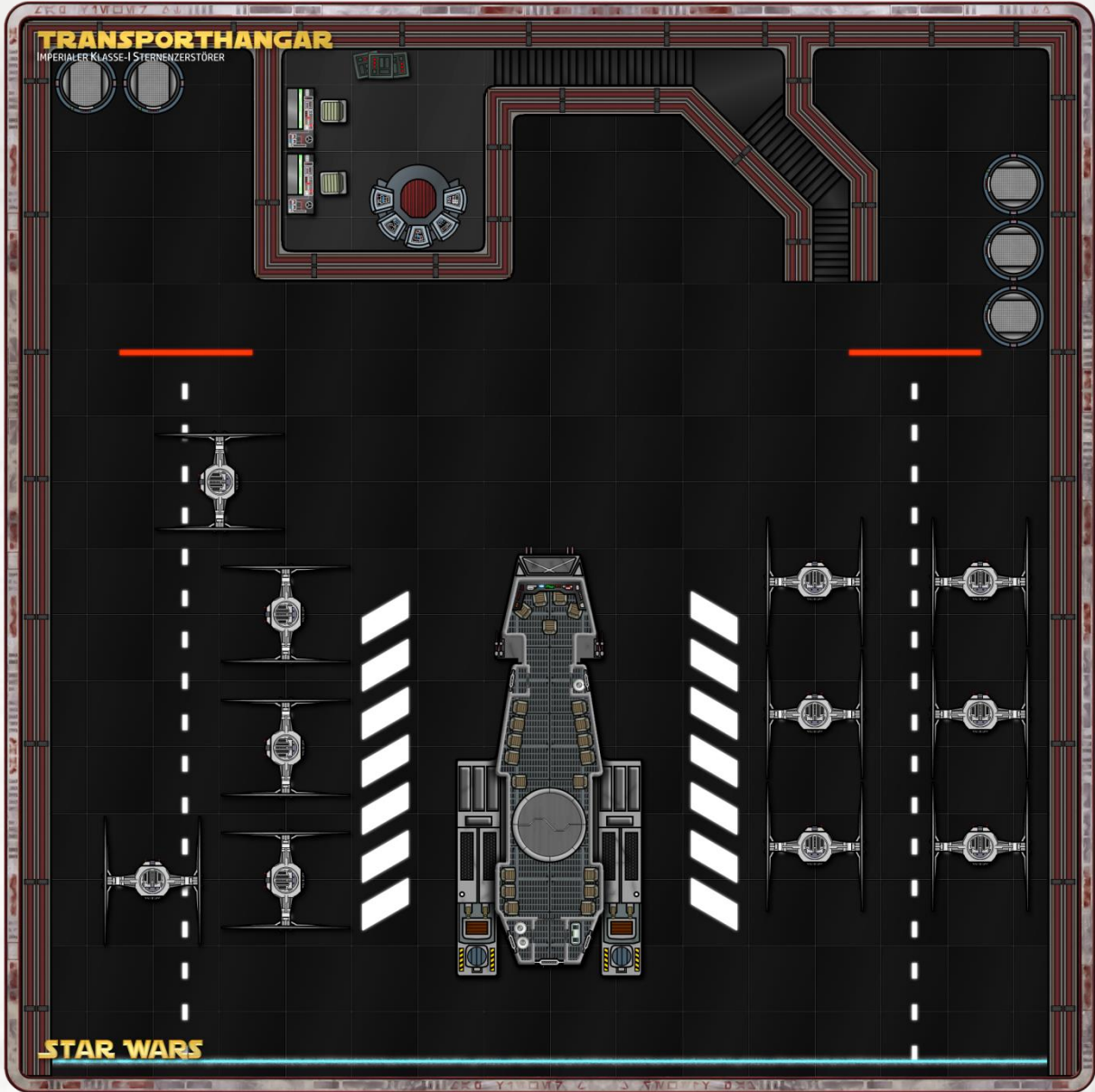
„... diese Sternenerstörer haben alles bei sich, um einen Planeten gefügig zu halten ...“

- Han Solo, Schmuggler und Captain des Rasenden Falken

EPISODE IV: IN DEN BAUCH DER BESTIE

Sobald die Spieler in der Hangarbuchstube des Sternenzerstörers gelandet sind:

KARTENNOTIZEN: Verwende die Karte "Sternenzerstörer-Transporthangar" für diesen Bereich.



Als ihr aus dem Transporter steigt, hört ihr das verräterische Heulen der gigantischen Triebwerke des Sternenzerstörers, die das Schiff in den Hyperraum befördern. Ihr wollt sicher nicht länger als nötig auf dem massiven imperialen Schiff bleiben, aber es gibt keine Möglichkeit, auszusteigen, solange sich das Schiff im Hyperraum befindet.



Formular: 26353422-IM-R3327
Bedarfsanforderung
Von: Chief-Officer Cutter
An: Imperiales Sektor-Kommando, Dienststelle
Betreff: Solar-Paneel & Bolzen

Die Ladung ist verspätet eingetroffen und wurde entsprechend den Turmannschaften zugeteilt. Diese gaben die Rückmeldung, dass die Paneele und mitgelieferten Bolzen von minderer Qualität sind, welche auch unter hohen G-Kräften ausgesetzt sind, können das Problem sein muss. Ich ersuche mit Respekt dazu, ein Fern-...-teile werden, entsprechenden Befehl des... den Verluste ist weder

ANMERKUNG: Die Spieler werden in diesem Abschnitt versuchen, einen Weg zu finden, das Schiff zu stoppen und dann von dem Schiff herunterzukommen. Sehr bald wird ein Spion der Rebellen an Bord des Schiffes Kontakt mit ihnen aufnehmen. Die Spieler werden wahrscheinlich zumindest einen vorläufigen Plan ausarbeiten, um vom Schiff zu kommen, der von dem Rebellen spion, der eine Reihe von Zielen für sie haben wird, umgelenkt werden sollte/kann. Wenn sich die Spieler jemals völlig verloren fühlen (d.h. sie zögern, den Hangar, in dem sie angekommen sind, überhaupt zu verlassen), lass den Spion kommen, um sie zu suchen.

Wenn die Spieler von Imperialen eskortiert werden (d.h. sie haben sich ihnen in einer vorhergehenden Szene ergeben, sie haben nicht gegen sie im Kampf verloren):

Die Sturmtruppler eskortieren euch bis zur Basis des Kontrollraumeingangs und halten dann inne:

"Kontrollraum 2-B, hier ist EV-104. Sind die Daten aus dem Gefängnis über die Ausbrecher eingetroffen?"

"Bestätigt, 104. Wir haben sie hier oben."

Der Sturmtruppler gestikuliert zu euch:

"Ihr wartet genau hier. Ich muss hochgehen und etwas überprüfen; ich bin gleich zurück."

Der Sturmtruppler sollte nach oben in den Kontrollraum gehen, wo er erfährt, dass die Spieler eine verblüffende Ähnlichkeit mit den geflohenen Gefangenen haben. Die Spieler sollten wahrscheinlich die Gelegenheit nutzen, hier zu handeln. Falls sie dies nicht tun:

Der Sturmtruppler kommt die Treppe heruntergerast.

"Männer, nehmt sie fest! Das sind die entflohenen Gefangenen!"

Die Spieler werden sich hier wahrscheinlich wehren, und es wird zu einem Kampf kommen.

Wenn die Spieler verlieren/aufgeben:

Gehe wie unten beschrieben vor ("Die Spieler haben gegen die Sturmtruppen verloren und haben den Transport unterwegs nicht übernommen").

Wenn die Spieler gegen die Sturmtruppler verloren und den Transport unterwegs nicht übernommen haben:

Die Spieler sollten von den Sturmtruppler zu den Arrestzellen eskortiert werden. Gehe hier wie unter "Spieler werden an Bord besiegt/gefangen genommen" vor.

Wenn die Spieler im Hangar landen und die Spieler die Kontrolle über den Transport haben:

Ihr seht euch im Hangar um und blickt an den Reihen der TIE-Fighter vorbei. Der Hangar ist klein, und die einzigen Dinge, die ihr sehen könnt, sind eine Treppe, die wahrscheinlich zu einem Kontrollraum führt, und mehrere Aufzugsröhren, die im Raum verteilt sind.

Wenn die Spieler Imperiale zu sein scheinen (z.B. Imperiale Kleidung tragen, etc.):

Eine Stimme ertönt über den Lautsprecher:

"Delta Oh-Vier-Sieben-Besatzung, bitte Lade-logbuch bei der Hangarsteuerung registrieren."

Die Spieler sollten sich bei dem imperialen Marineoffizier im Kontrollraum melden. Wenn sie dies nicht tun, werden sie vom Offizier verfolgt, ähnlich wie unten beschrieben.

Jede Täuschung, die die Spieler gegenüber dem Offizier begehen, wird gegen die Disziplin des Offiziers (◆◆◆) sein.

Wenn die Spieler nicht den Anschein erwecken, Imperiale zu sein:

Ihr hört Schritte, und ein Mann in einer Imperialen Offiziersuniform (Imperialer Marineoffizier) kommt aus dem nahe gelegenen Treppenschacht.

"Sie da, wer sind Sie und wo sind die Männer, die mit dem Transport runtergeschickt wurden?"

Täuschungs-Proben sollten gegen die Disziplin des Offiziers (◆◆◆) gemacht werden. Ein ▼ bei einer **Täuschungs-Probe** veranlasst den Offizier, die Spieler in einen Kampf zu verwickeln.

ANMERKUNG: Die Spieler haben neben dem Hangar, in dem sie sich gerade befinden, vier weitere Orte auf dem Schiff zu besuchen. Es gibt die Korridore, in denen die Spieler den Spion treffen sollten, die Arrestzellen, in denen die Spieler den Partner des Spions retten müssen, die Backup-Reaktorkontrolle, in der die Spieler den Reaktor des Sternenerstörers deaktivieren müssen, und die Haupthangarbuchse, in der die Spieler ein Schiff stehlen und das Schiff verlassen müssen (sobald sie den Sternenerstörer aus dem Hyperraum gezwungen haben).



Wenn die Spieler den Kontrollraum erkunden:

FERTIGKEITEN-PROBE:

Mittelschwere (◆◆) Computertechnik-Probe, um Informationen über das Schiff zu erfahren

- ✨ können die folgenden Informationen enthalten:
 - Das Schiff befindet sich im Hyperraum
 - Das Schiff wird den Hyperraum für einige Zeit nicht verlassen
 - Das Schiff ist mit mehreren anderen Sternenerstörern unterwegs (in einer Flotte)
 - Alle Hangars sind verriegelt, während sich der Sternenerstörer im Hyperraum befindet
 - Das Verlassen eines Schiffes, das durch den Hyperraum reist, ist sehr gefährlich (wahrscheinlich tödlich)
 - Das Schiff ist ein Sternenerstörer der Imperiums-Klasse - die "Monitor"
 - Wenn die Spieler erkennen, dass es sich um dasselbe Schiff handelt, das sie zuvor gefangen genommen hat, sollte der Computer sie darauf hinweisen, dass die "Bendu's Shadow" vor drei Standardwochen aus dem Haupthangar entfernt wurde.

Die Spieler werden sich wahrscheinlich entscheiden, irgendwo zu suchen. Egal wohin die Spieler gehen, sie sollten durch die Turbolifte in die Korridore (Karte) gelangen.

Wenn die Spieler die Korridore betreten:

KARTENNOTIZEN: Verwende die Karte "SternenzerstörerKorridore" für diesen Bereich.



ANMERKUNG: Die Karte "Corridors" eignet sich auch als generische Karte, wenn die Spieler beschließen, zu einem Ort zu gehen, der nicht zu den vorgeplanten Orten gehört.

Entscheide dich für ein Ziel für die Spieler. Dies kann eine der anderen Turbolifts auf dieser Etage sein (es gibt drei - eine in der Nordwestlichen-Ecke, eine in der Mitte und eine in der Südöstlichen-Ecke).

In den Korridoren sollten patrouillierende Sturmtruppler/Imperiale Marine-Truppler/Offiziere sein, denen die Spieler ausweichen/gegen sie kämpfen

können. Die Computer in diesem Bereich können genutzt werden, um grundlegendes Wissen über das Schiff zu erhalten. Container in diesem Bereich können geleert/geöffnet werden, um alltägliche Gegenstände zu erhalten (oder Gegenstände, die die Spieler benötigen, um ihre Vorräte aufzufüllen, nachdem sie gefangen genommen wurden). In mindestens einem Raum (nordöstlichster Raum) befindet sich ein Blasterregal (mit Blastergewehren/-pistolen).

Während die Spieler herumschleichen, lasse sie gelegentlich Heimlichkeits-Proben machen, auch wenn es so aussieht, als wären sie nicht nötig. Sobald ein Spieler einen misslingt (und wenn das nicht passiert, lasse es nach einer Weile durch ei-

ne Anordnung geschehen), sollte eine Stimme (der Spion) den Spielern aus einem nahe gelegenen Raum ein Zeichen geben:

"Hey, ihr - Randbewohner. Kommt her, bevor ihr das ganze Schiff alarmiert. Ich weiß, wer ihr seid."

Die Spieler sollten sich entscheiden, den Raum zu betreten, aber wenn sie es nicht tun, lasse den Spion herausspringen und sich offenbaren, und dann spiele es genau wie unten.

Als ihr den Raum betretet, seht ihr einen Mann in einer Standard-Uniform eines imperialen Offiziers, aber das Gesicht ist euch bekannt - es ist Major Dernigan!

ANMERKUNG: Wenn die Spieler diese Kampagne nicht aus der "Bendu's Shadow"-Kampagne fortsetzen, musst du möglicherweise einen Teil dieses Dialogs umgestalten. Behandle den Spion als einen generischen Rebellen-Spion, den die Spieler kennen bzw. nicht kennen.

"Ja, ja, ich bin sicher, es ist eine Überraschung. Glaubt mir, ich bin mehr überrascht, Euch zu sehen. Nachdem ihr von dem Sternzerstörer gefangen genommen wurdet, haben wir euch für tot gehalten. Das ist jetzt schon Wochen her. Was ist passiert?"

Erlaube den Spielern, ihre Situation zu erklären. Stelle sicher, dass der Major erfährt, wie sie hierhergekommen sind/dass sie gerade fliehen.

Wenn die Spieler fragen, was der Major an Bord eines solchen Schiffes macht:

"Ich arbeite für den Geheimdienst der Allianz - ich war schon immer für den Geheimdienst der Allianz tätig. Was glauben Sie, wer sonst hat die Befugnis, einen Haufen Raumfahrer hinter einer Beute wie einer Korvette herzuschicken?"

Wenn die Spieler um Hilfe bitten, das Schiff zu verlassen:

Erlaube dem Major, sie umzuleiten - er sollte erklären, dass er seine eigenen Ziele hat, aber sie können sich wahrscheinlich gegenseitig helfen. Fahre mit dem folgenden Dialog fort, der dazu beiträgt, dass die Ziele der Spieler und die des Majors zusammenarbeiten.

Wenn die Spieler pausieren/auf den Major warten, um fortzufahren:

"Wie auch immer, ich bin an Bord dieses Schiffes - der Monitor - um ein neues TIE-Sternenjäger-Programm zu untersuchen, das das Imperium einsetzt. Es handelt sich offenbar um die ersten Exemplare einer Produktionslinie eines fortschrittlichen TIE-Prototyps."

"Hört mal, ich bin sicher, ihr wollt so schnell wie möglich von diesem Schiff runter. Wenn ihr mir helft, kann ich euch versprechen, dass ihr dadurch einen Weg von diesem Schiff bekommt - und vielleicht sogar eine Möglichkeit, die Prämie, die ihr für die Korvette nicht bekommen konntet, wieder auszugleichen. Was haltet ihr davon, etwas Kleineres zu stehlen?"

Wenn die Spieler nach den TIE-Prototypen fragen:

"Das sind ganz schön fiese Dinger. Diese TIEs sind schneller, stärker und sie können mit Hyperantrieben ausgestattet werden, genau wie unsere X-Wings. Wenn das Imperium die in Umlauf bringt, könnten unsere Jungs richtig Ärger kriegen."

ANMERKUNG: Die TIEs, die der Major beschreibt, sind **TIE Avengers** (TIE Advanced bzw. TIE/AD), ein Sternenjäger, der in kleinen Stückzahlen um die Zeit der Schlacht von Hoth eingeführt wurde. Sie basieren auf Darth Vaders TIE Advanced x1 (aus "Eine neue Hoffnung"), also könnten sie vermutlich irgendwann zwischen ANH (A New Hope/Eine neue Hoffnung) und ESB (The Empire strikes back/Das Imperium schlägt zurück) in der Entwicklung/Testphase gewesen sein.

Wenn die Spieler zustimmen:

"So, hier ist es - ihr alle habt mir eine großartige Gelegenheit gegeben, hier genug Chaos anzurichten, um mit einigen dieser TIE-Prototypen zu verschwinden. Der Geheimdienst der Allianz könnte die wirklich gut gebrauchen."

"Ich habe einen tragbaren Peilsender, mit dem ich Unterstützung anfordern kann, wenn ich sie brauche, also wenn wir dieses Schiff von der Flotte isolieren können, haben wir eine Chance, dass unser Geschwader es zu Ende bringen kann."

"Da das Schiff im Hyperraum ist, haben wir die Chance dazu. Wir müssen nur den Haupthyperantrieb und den Backup-Hyperantrieb des Schiffes gleichzeitig abschalten."

"Es gibt allerdings ein kleines Problem. Ich habe einen Mitarbeiter, dessen Tarnung aufgefliegen ist, und er ist nah in den Arrestzellen an Bord eingesperrt. Ich glaube, er ist noch nicht gebrochen, weil die Imps nichts von mir wissen, aber er ist das Technikgenie - wenn wir die Reaktoren deaktivieren wollen, brauchen wir seine Hilfe. Wenn wir wollen, dass es funktioniert, müssen wir ihn aus der Zelle holen."



Das nächste Ziel der Spieler ist es, zu den Arrestzellen zu gehen. Major Dernigan sollte sie dorthin begleiten.

MAJOR DERNIGAN [NEMESIS]

Major Dernigan ist ein rothaariger Offizier der Rebellenallianz und einer Abteilung des Geheimdienstes der Allianz zugeteilt. Als Spion an Bord des Sternenerstörers wird man ihn in der Uniform eines imperialen Marineoffiziers vorfinden.



Werte:

Rasse: Mensch (m)

Fertigkeiten: Charme (●●●), Einschüchterung (●●●●), Computertechnik (●●●●), Coolness (●●●●), Täuschung (●●●●), Disziplin (●●●●), Wahrnehmung (●●●●), Pilot (Weltraum) (●●●●), Leichte Fernkampfaffen (●●●●), Heimlichkeit (●●●●), Wachsamkeit (●●●●).

Talente: Antagonist 1

Fähigkeiten: Rebellentaktik (kann ein Manöver ausgeben, um allen Verbündeten in mittlerer Reichweite einen Ratschlag zu geben)

MAJOR DERNIGAN
NEMESIS

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

Absorption 3, Wunden 16, Erschöpfung 18, Verteidigung 0/0

Fertigkeiten: Charme (●●●), Coolness (●●●), Einschüchterung (●●●●), Computertechnik (●●●●), Disziplin (●●●●), Täuschung (●●●●), Wahrnehmung (●●●●), Pilot (Weltraum) (●●●●), Leichte Fernkampfaffen (●●●●), Heimlichkeit (●●●●), Wachsamkeit (●●●●).

Ausrüstung: Handkomlink, Datenpad, Waffen: Schwere Blaster-Pistole (●●●●), (Leichte Fernkampfaffen: Kritisch: **CRACK**; Mittlere: Schaden: 7; Betäubungsmodus)

Talente: Antagonist 1

Sonderfähigkeiten: Rebellentaktik (Kann ein Manöver ausgeben, um allen Verbündeten in mittlerer Reichweite einen Ratschlag zu geben, der ihnen einen **!** auf ihre nächste Probe gewährt.)

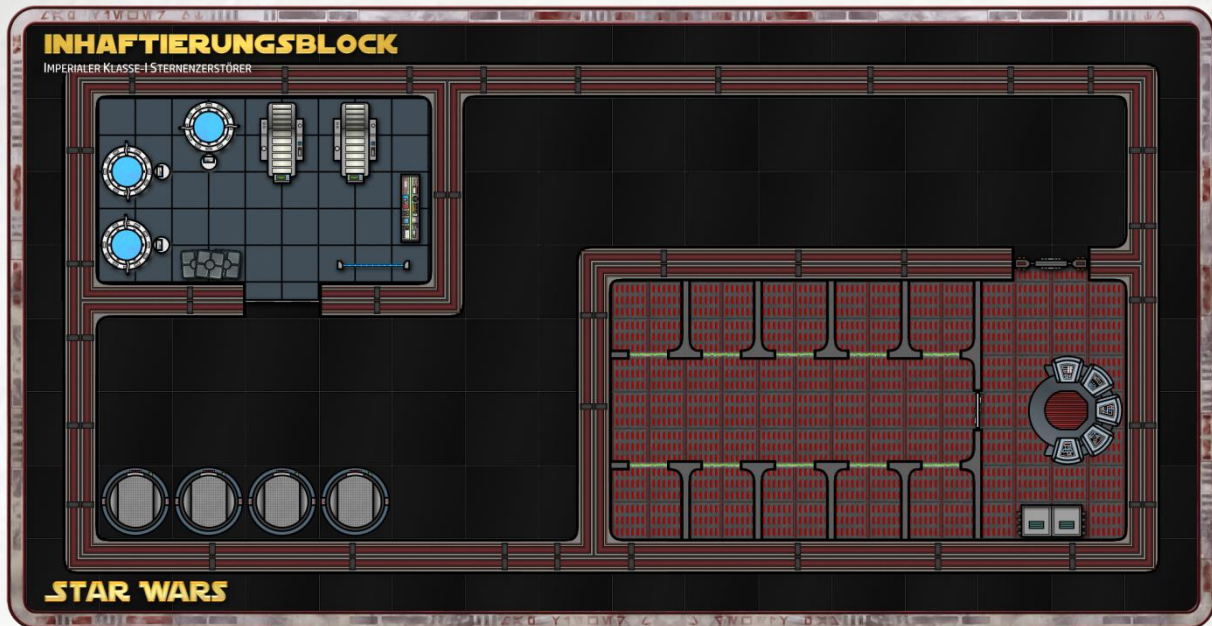
geben, der ihnen einen ■ auf ihre nächste Probe gewährt).

Ausrüstung: Datapad, Komlink.

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

Sobald die Spieler die Ebene mit den Arrestzellen erreicht haben:

KARTENNOTIZEN: Verwende für diesen Bereich die Karte "SternszerstörerInhaftierungsblock". Wenn diese bereits im Teil "Gefangennahme" verwendet wurde, dann kommt sie den Spielern vielleicht bekannt vor.



Wenn ihr den Turbolift verlasst, seht ihr, wie sich der Boden vor euch zu einem breiten Gang öffnet. Unmittelbar vor euch befindet sich eine Doppeltür, und der Gang setzt sich um eine weitere Biegung nach rechts fort.

Wenn die Spieler zu den Doppeltüren gehen:

"Nicht dort, es sei denn, ihr müsst wirklich einen Arzt aufsuchen. Das ist die Krankenstation."

Wenn die Spieler sich entscheiden, in die Medizinische Station zu gehen, sollten sie die Möglichkeit haben, denselben Arzt zu treffen, der sie zuvor getroffen hat, als sie zum ersten Mal gefangen genommen wurden. Außer dem Arzt gibt es in der Medizinischen Station drei Bacta-Tanks (die die Spieler nicht benutzen sollten) und zwei medizinische Stühle (die sich im Wesentlichen wie ein Medikit verhalten sollten, wenn auch stationär und unbeweglich).

Wenn die Spieler den Arrestbereich betreten:

Wenn sie durch die schwere Panzertüren eintreten, steht dort ein imperialer Marineoffizier mit zwei Gruppen von Sturmtrupplern, die ihn flankieren. Wenn die Spieler nicht vorher mit dem Major einen Plan besprochen haben, sollte er sofort das Feuer auf den Offizier eröffnen und sagen:

"Ich glaube, Sie haben einen Freund von mir. Er wird sich jetzt abmelden."

Damit wird der Kampf eröffnet. Andernfalls sollten alle **Täuschungs-Proben** mit einer (◆●●) Schwierigkeit durchgeführt werden. Nachdem der Kampf/die Interaktion abgewickelt ist, wartet nur noch der Verbündete des Majors in den Zellen. Optional kann der Spielleiter beschließen, einige weitere Gefangene hinzuzufügen, um eine spannendere Reihe von Interaktionen zu ermöglichen, wenn die Zellen geöffnet werden.

FERTIGKEITEN-PROBE:

Mittelschwere (◆◆) **Computertechnik-Probe**, um die Zellen zu öffnen (eine oder alle, StandardEinstellung: alle)

- ▼ kann dazu führen, dass der Spieler Erschöpfung erhält, während eine ☞ möglicherweise eine Befragung über die Kommunikationen nach sich zieht. ▼/☞ kann eine weitere Sturmtruppen-Begegnung außerhalb des Arrestbereichs nach sich ziehen.

(◆◆●) **Infiltrations-Probe** zum Öffnen der Schmuggelspinde im Arrestbereich

- ✨ ohne ☞ sollte den Spielern ein Vibroschwert mit dem Aufsatz einer monomolekularen Schneide geben
- ☞ kann dazu führen, dass die Waffe ihren Aufsatz verliert bzw. nicht mehr vorhanden ist (sie geht kaputt)
- Die Spieler können hier auch verschiedene kleine/geringwertige Gegenstände/Waffen finden (z. B. Rucksäcke, zusätzliche Magazine)
- 🌀 kann geben (wähle einen/mehrere): Hackerausrüstung, Verkleidungszubehör, Atemmaske

Bei Freilassung des/der Gefangenen:

Während ihr die Zelle(n) öffnet, nähert sich ein kleiner Mensch mit dunklen Haaren dem Major.

"Dern! Ich dachte, ich sitze hier für immer fest. Was ist das für ein Haufen, dem du helfen musst?"

"Ah, das ist die feine Gruppe von Raumfahrern, die wir bei dem Fiasko mit der "Bendus Shadow" gesehen haben - nicht, dass sie dem imperialen Sternenzerstörer hätten helfen können, natürlich."

Er dreht sich zu euch um:

"Und dieser ausgemergelte Kerl ist mein Kollege, Gadon Bul. Er ist das Genie, das uns helfen wird, die Imps aus dem Hyperraum zu reißen."

"Moment, was ist das mit dem Genie und dem Herausreißen?" Gadon meldet sich zu Wort. "Das klingt, als hättet ihr mehr von einem Plan als nur 'Gadon aus dem Gefängnis befreien'."

Dernigan nickt:

"Ja, diese Randbewohner haben uns die Möglichkeit gegeben, endlich diese TIE-Prototypen in die Finger zu bekommen - und natürlich, Sie hier rauszuholen."

"Ich denke, wir machen folgendes. Wir teilen uns auf. Gadon und ich können zum Hauptreaktor gehen - er ist komplizierter, und Gadon muss persönlich da sein, um ihn abzuschalten. Ihr geht zum Ersatzreaktor, und Gadon kann euch über den Komlink alles erklären."

Wenn die Spieler keine Komlinks haben, gibt Dernigan ihnen jeweils einen.

"Es ist wichtig, dass nur Gadon und ich zum Hauptreaktor gehen. Da er schwerer bewacht ist, müssen wir uns sehr zurückhalten. Und, nichts für ungut, aber zwei Menschen sind viel unauffälliger als eure Gruppe."

"Jetzt müssen wir schnell von hier verschwinden. Gadon und ich können mit euch zum Backup-Reaktor gehen - er liegt auf dem Weg zum Lift, den wir zum Hauptreaktor nehmen müssen. Lasst uns aufbrechen."



GADON BUL [RIVALE]

Dies ist ein schlanker, hager aussehender Kerl, der, ähnlich wie Major Dernigan, die Uniform eines Imperialen als Verkleidung trägt. Im Gegensatz zum Major ist Gadons Uniform jedoch ziemlich zerzaust, da er seinen Wohnsitz in eine Arrestzelle im Arrestbereich verlegt hat.



Werte:

Rasse: Mensch (m)

Fertigkeiten: Täuschung (●●◆), Disziplin (●●●◆),
Leichte Fernkampfaffen (●●●◆), Computertechnik (●●●●),
Mechanik (●●●●), Pilot (Weltraum) (●●◆◆).

Talente: Keine.

Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Keine.

Waffen: Keine.

GADON BUL
RIVALE

| | | | | | |
|------------|-------------|-------------|------|--------------|----------|
| 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 |
| STÄRKE | GEWANDTHEIT | INTELLIGENZ | LIST | WILLENSKRAFT | CHARISMA |
| ABSORPTION | | WUNDEN | | VERTEIDIGUNG | |
| 2 | | 15 | | - - | |

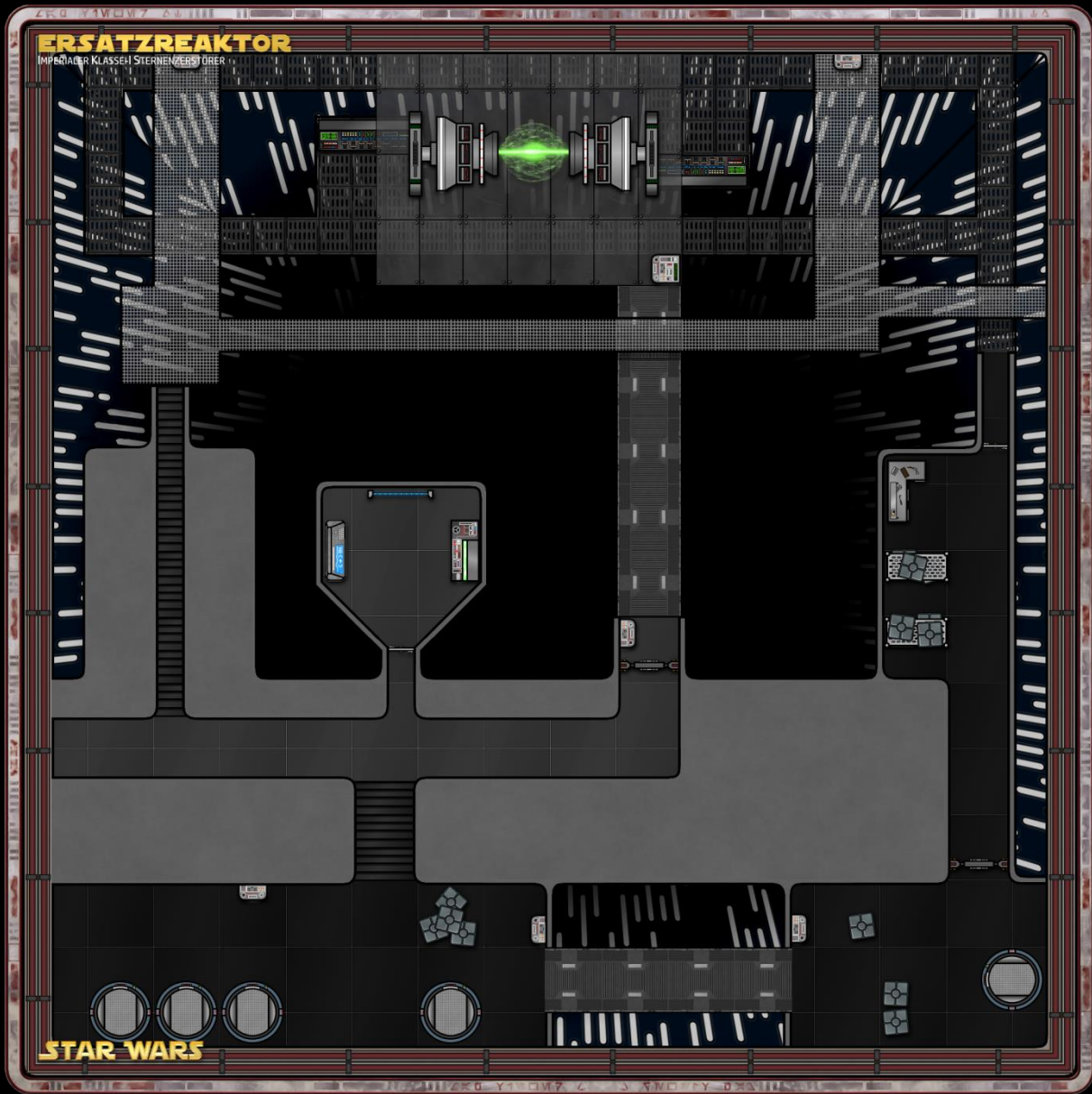
Fertigkeiten:
Täuschung (●◆), Disziplin (●●◆),
Leichte Fernkampfaffen (●●●◆),
Computertechnik (●●●●),
Mechanik (●●●●),
Pilot (Weltraum) (●●◆◆),
Talente: Keine.
Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Keine.
Waffen: Keine.



Wenn die Spieler den Bereich des Backup-Reaktors erreichen:

KARTENNOTIZEN: Verwende für diesen Bereich die Karte "SternenzerstörerErsatzreaktor".



ANMERKUNG: Dieser Bereich hat drei verschiedene "Ebenen", von denen ein Großteil über einer praktisch bodenlosen Grube schwebt. Hineinzufallen wäre schlecht!

Beim Verlassen der Aufzüge (links unten auf der Karte) hört ihr eine Stimme, die über eine kleine Klappbrücke (rechts unten auf der Karte) zu euch ruft:

"Sie da, sind Sie das Antrieb-Wartungsteam? Man hat uns gesagt, dass wir Sie erst in einer Stunde erwarten sollen!"

Als ihr euch nach der Stimme umseht, seht ihr einen einsamen imperialen Mechaniker, der von ein paar Sturmtrupplern umringt ist. Major Dernigan flüstert euch zu:

"Seht ihr den Turbolift da drüben? Wir müssen da rüber und damit runter zum Hauptreaktor fahren. Wenn ihr euch an ihnen vorbeimogeln könnt, ist das großartig, aber wir haben auch die Feuerkraft, um die Sache schnell zu beenden."

Die Täuschung des Mechanikers hat eine Schwierigkeit von (◆◆).

Sobald der Kampf/Dialog mit dem Mechaniker und den Truppen geklärt ist:

"Wir sehen uns bald wieder; bleibt an der Kom", murmelt Major Dernigan, während er und Gadon im Aufzug verschwinden.

Zu jedem Zeitpunkt können die Spieler über den Komlink kommunizieren, um Ratschläge von Gadon oder dem Major zu erhalten.

Wenn die Spieler Major Dernigan/Gadon Bul fragen, wie sie den Reaktor deaktivieren können:

"Auf der unteren Ebene der Stützgerüste befinden sich zwei Steuercomputer. Ihr müsst sie gleichzeitig deaktivieren, um die Auto-Neustart-Sequenz zu deaktivieren. Nachdem ihr das getan habt, könnt ihr den Reaktor, der sich auf der mittleren Ebene der Plattformen befindet, manuell deaktivieren."

IMPERIALER INGENIEUR [RIVALE]

Diese Mechaniker sind typisch für die niederen Offiziere und angeworbene Personal, die für die Wartung der riesigen Maschinen der imperialen Marine zuständig sind. Sie tragen eine komplett schwarze Uniform, die der eines Offiziers ähnelt.

| | | | | | |
|------------|-------------|-------------|------|--------------|----------|
| 2 | 3 | 3 | 2 | 1 | 2 |
| STÄRKE | GEWANDTHEIT | INTELLIGENZ | LIST | WILLENSKRAFT | CHARISMA |
| ABSORPTION | | WUNDEN | | VERTEIDIGUNG | |
| 2 | | 12 | | 0 0 | |



IMPERIALER INGENIEUR
RIVALE

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

Fertigkeiten:
 Leichte Fernkampfaffen (◆◆◆),
 Computertechnik (◆◆◆),
 Mechanik (◆◆◆).
 Talente: Keine.
 Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Werkzeugkasten,
 Notfall-Reparaturausrüstung.
 Waffen: Hold-out-Blaster (◆◆◆)
 (Leichte Fernkampfaffen;
 Reichweite: Kurze; Schaden: 5;
 Kritisch: ○○○○○, Betäubungsmodus)

Werte:

Rasse: Mensch (m)

Fertigkeiten: Leichte Fernkampfaffen (◆◆◆◆),
 Computertechnik (◆◆◆◆), Mechanik (◆◆◆◆)

Talente: Keine.

Fähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Werkzeugkasten, Notfall-Reparaturausrüstung.

Waffen: Hold-out-Blasterpistole (◆◆◆◆)
 (Leicht Fernkampfaffen, Schaden: 5,
 Kritisch: ○○○○○, Reichweite: Kurze, Betäubungsmodus)

Wenn die Spieler auf den Bereich der Laufstege/Gerüste (der oberste Teil der Karte) blicken:

Durch die Öffnung seht ihr als erstes das helle, grüne Leuchten des Reaktors, der auf der mittleren Plattform in der Mitte des Raumes steht. Unter euch öffnet sich der Raum in eine tiefe Grube, die sich fast endlos nach unten erstreckt.

Wenn ihr etwas genauer hinseht, könnt ihr mehrere Ingenieure erkennen, die auf der zweiten Ebene, direkt um den Reaktor herum, arbeiten. Über ihren Köpfen wandern einige Sturmtruppler; offensichtlich wurden Sicherheitsvorkehrungen getroffen, um diesen sensiblen Bereich des Schiffes zu bewachen.

Für die Spieler, um den Reaktor zu deaktivieren:

FERTIGKEITEN-PROBE:

Mittelschwere (◆◆) Computertechnik-Probe, um die Auto-Neustart-Sequenz zu deaktivieren

- Dies muss von zwei verschiedenen Personen gleichzeitig durchgeführt werden, einer an jedem Computer auf der unteren Ebene der Gänge
- ▼ durch eine Person erfordert, dass beide es erneut tun

Sehr schwierige (◆◆◆◆) Mechaniker-Probe, um den Reaktor manuell zu deaktivieren (dies kann nur versucht werden, nachdem die obige Computertechnik-Probe bestanden wurde)

- ▼ bei dieser Probe könnte bedeuten, dass jemand anderes (außer dem Spieler, der es gerade versucht hat) es versuchen muss, bevor der Spieler es erneut versuchen kann
- ▼ könnte bedeuten, dass man etwas aus dem Werkzeugraum (rechte Seite der Karte) stehlen/erwerben muss, um den Reaktor erfolgreich abzuschalten

Wenn der Spieler den Reaktor erfolgreich abgeschaltet hat:

Während ihr die letzten Einstellungen am Reaktor vornehmt, könnt ihr hören, wie das Brummen des Reaktors langsam leiser wird, während das helle grüne Licht schwächer wird und schließlich erlischt. In diesem Moment ertönt ein Piepton aus eurem Comlink - es ist Major Dernigan.

"In Ordnung, das ist unsere Chance. Wir haben den Hauptreaktor abgeschaltet, und Gaddon hat bestätigt, dass ihr alle erfolgreich den Backup-Reaktor abgeschaltet habt."

Wie aufs Stichwort spürt ihr, wie der riesige Sternenerstörer zittert.

"Da war es - wir sind aus dem Hyperraum gefallen. Wir sind auf dem Weg zum Haupthangar. Schnell dorthin, solange die Besatzung noch verwirrt ist!"

Die Spieler sollten sich nun zur Karte "Haupthangar" begeben. Wenn du möchtest, kannst du sie durch die Karte "Korridore" als Heimlichkeits-Abschnitt führen, wenn sie vorher nicht viel Zeit dort verbracht haben (z.B. von einem Satz Turbo-Lifte zum anderen schleichen). Wenn sie sich zu den Korridoren begeben, sollte Major Dernigan sie wahrscheinlich dort treffen.

Sobald sich die Spieler zum Haupthangar begeben, sollten sie sich mit Major Dernigan treffen:

Auf dem Weg zur Hangarbuchung wendet sich Major Dernigan euch zu:

"So, das war's. Wir haben nicht viel Zeit. Als wir auf dem Weg zum Hauptreaktor waren, habe ich meinen Peilsender aktiviert. Unser Geschwader sollte bald hier sein, und wir müssen uns beeilen - wir haben nur eine begrenzte Zeit, bevor der Rest der Sternenerstörer-Flotte merkt, was passiert ist, und uns wieder angreifen kann."

In diesem Moment kommt der Lift in der Hangarbuchung zum Stehen.

KARTENNOTIZEN: Verwende die Karte "StenenzerstörerTIEHangar" für diesen Bereich.



Die Türen öffnen sich, und gleich zu eurer Rechten seht ihr eine große Ansammlung von imperialen Piloten und Soldaten.

"Hey, Sie da!"

"Das ist der entflohene Gefangene!"

"Haltet sie auf!"

Der Major schreit euch an:

"Haut ab, Leute! Jeder schafft es in den Hangar und schnappt sich einen TIE! Die Schutzanzüge sollten in den Cockpits sein."

Wenn die Spieler zu kämpfen beginnen, solltest du die Feinde nach Verstärkung rufen lassen. Die Spieler sollten entlang des oberen Teils der Karte fliehen und es bis zu den TIEs unten rechts schaffen.

Beachte, dass in der Mitte ein Kistenstapel ihren Weg versperrt - sie können entweder eine (♦♦) **Athletik-Probe** machen, um darüber zu hüpfen, oder sie können durch den nahe gelegenen Raum durchlaufen, um ihn zu passieren.

An diesem Punkt sollten die Spieler die Initiative würfeln - dies ist eine Verfolgungsszene. Die Spieler können versuchen, die Truppler zu bekämpfen, aber idealerweise sollten es zu viele sein, um erfolgreich zu kämpfen.

Nachdem die Initiative gewürfelt wurde, solltest du dir überlegen, ob die ersten Züge der Feinde darin bestehen, entweder zu rennen oder aufzustehen und die Waffen zu zücken.



Sobald die Spieler die Panzertür auf der linken Seite des Spielplans erreichen, müssen die Spieler eine erfolgreiche (◆◆) **Computertechnik-** oder (◆◆◆) **Mechanik-Probe** (nicht Infiltration) machen, um die Tür zu öffnen. Die gleiche Probe können die Spieler auf der gegenüberliegenden Seite machen, um die Tür gewaltsam zu schließen, vorausgesetzt, sie haben den Schließmechanismus der Tür nicht zerstört (durch ⚡/💣).

Sobald die Spieler im Inneren des TIEs sind:

"Zieht die Fluganzüge an, und zwar schnell!"

Ihr hört über den TIE-Kommunikationskanal:

"Wir haben nur noch wenige Minuten, bis sie eine Antwort absetzen können!"

Nachdem ihr alle in eure Anzüge und Sitze geschlüpft seid, legt ihr die Startsequenz ein.

"Okay, geben wir Gas und verschwinden wir von hier." Major Dernigans TIE beschleunigt aus dem Hangar und lässt sich dann aus dem Eingang der Haupthangarbucht an der Unterseite des Sternenerstörers fallen, kurz gefolgt von Gadon Buls TIE.

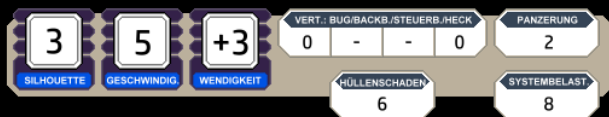
Die Spieler sollten sich entscheiden, was sie tun wollen, und sie werden sich an diesem Punkt wahrscheinlich alle auf eine Raumkarte begeben. Die Spieler werden wahrscheinlich das Manöver "Bleifuß" verwenden wollen, um sofort auf maximale Geschwindigkeit zu springen.



TIE-FIGHTER /LN

Der imperiale TIE/In-Raumüberlegenheitsjäger, oder kurz TIE-Jäger, zählt zu einem der am weitesten verbreiteten Raumjäger der Galaxis und ist 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 besitzt keinerlei Schilde oder Lebenserhaltungssysteme, verfügt 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 wird – mit nahezu jedem Jäger in der Galaxis aufnehmen kann.

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



Werte:

Schiffstyp/Modell: Sternenjäger/TIE-Serie

Hersteller: Sienar Fleet Systems

Hyperraumantrieb: Primär: nein

Navigationscomputer: nein

Sensor Reichweite: kürzeste

Schiffs-Besatzung: 1 Pilot

Ladefähigkeit: 65 kg

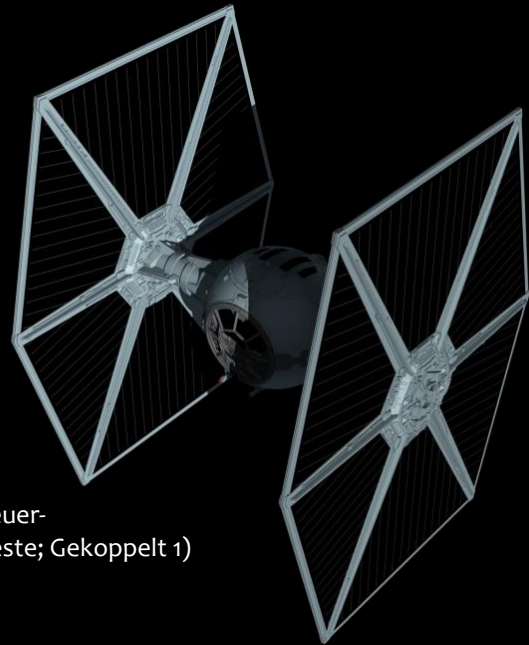
Passagier-Kapazität: keine

Autonomie: zwei Tage

Preis/Seltenheit: 50.000 Credits (R)/4

Ausrüstungspunkte: 0

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



Sobald die Spieler alle im Weltraum sind:

Während ihr aus dem Sternenzerstörer flieht, seht ihr, dass eure Schiffe nicht die ersten sind, die das Gebiet betreten - Major Dernigans Verstärkung ist bereits eingetroffen, und während sich die Großkampfschiffe mit dem Sternenzerstörer herumschlagen, haben sich mehrere Geschwader von TIE-Jägern mit den Sternenjägern der Rebellenflotte angelegt.

Gerade als ihr wieder zu eurer Steuerung zurückblickt, seht ihr, wie sich eine unverkennbare Baureihe in den Kampf gegen die TIEs einschaltet. Es ist die [Name des Spielerschiffs hier einfügen]!

ANMERKUNG: Wenn du dies direkt aus der "Bendu's Shadow"-Kampagne spielst, ist dies das Schiff, das die Spieler bei den Rebellen zurückgelassen haben, als sie die Entführungsmission antraten. Es wird mit einigen besseren Waffen umgerüstet worden sein, obwohl die Spieler das noch nicht wissen. Da die Rebellen davon ausgingen, dass die Spieler tot sind, rüsten sie das Schiff für ihren eigenen Gebrauch um.

Wenn die Spieler den Major nach ihrem Schiff fragen/versuchen, ihr Schiff zu kontaktieren:

"Nicht die Zeit, nicht jetzt. Es genügt zu sagen, dass wir euch für tot hielten und es schade fanden, ein gutes Schiff verkommen zu sehen. Wir können das alles klären, nachdem wir uns vergewissert haben, dass wir nicht tot sind, meint ihr nicht?"

Wenn die Spieler versuchen, die TIEs zu benutzen, um in den Hyperraum zu springen:

Es sind keine Hyperantriebssysteme an Bord. Sie können zwar mit Hyperantrieben ausgestattet werden, aber diese Prototypen haben keine.

An dieser Stelle sollten die Spieler auf der Seite der Rebellen in eine Raumschlacht einsteigen. Nach ein paar Runden Kampf sollten die Rebellenschiffe (es sollten mehrere sein) den imperialen Sternenzerstörer zerstören und die meisten der feindlichen TIEs ebenfalls zerstören lassen. Es steht dir frei, feindliche TIE Avengers in die Schlacht einzubeziehen, wenn du willst, aber die

meisten feindlichen TIEs sollten normale TIE-Jäger sein.

Sobald die Raumschlacht beendet ist:

Wenn die Schlacht beendet ist, hört ihr, wie Major Dernigan über einen offenen Kanal sendet:

"Gut gemacht, Männer! Das war eine rechtzeitige Antwort. Wenn Sie uns jetzt andocken lassen, ich habe hier ein paar Freunde, die ein großes Dankeschön verdient haben."

"Major Dernigan, Sie und die Piloten der TIE-Prototypen haben die Freigabe zum vorrangigen Andocken. Bringen Sie die Schiffe sicher rein."

Der Major öffnet einen Kanal zu euch:

"Wir werden an der "Adegan Sunrise" andocken, meiner Heimatfregatte. Bringen wir sie schön langsam rein."

Wenn die Spieler in der Hangarbucht landen:

Als ihr landet, drückt ihr den Schalter für die Cockpitriegelung und hört, wie sich die Luke mit einem Zischen öffnet. Dutzende von Technikern, Piloten und Offizieren der Rebellen umringen das Schiff, und sobald ihr aussteigt, werdet ihr von einer Wand aus donnerndem Applaus begrüßt.

Major Dernigan und Gadon springen aus ihren eigenen TIEs und laufen zu eurer Gruppe hinüber.

"Gut gemacht, Raumfahrer, wir sind euch zu Dank verpflichtet. Und ja, ich bin sicher, ich weiß, woran ihr als erstes denkt. Hier ist es -"

Während er gestikuliert, seht ihr die unverwechselbare Form von [Name des Spielerschiffs hier einfügen] in die Hangarbucht gleiten.

"Wir dachten eigentlich, ihr wäret für immer verschwunden, also haben wir euer Schiff ein wenig umgebaut und es als Transportmittel für uns selbst benutzt. Allerdings sind wir euch für die Bergung dieser TIEs mehr als dankbar, also betrachtet die zusätzlichen Modifikationen an eurem Schiff als Geschenk an euch."

ANMERKUNG: Je nachdem, welches Schiff die Spieler vorher hatten, gib ihnen ein paar/wenige zusätzliche Modifikationen, die der Länge des Abenteuers entsprechen, das sie gerade abgeschlossen haben.

"Außerdem zahlen wir euch gerne den Preis, den ihr für die Kaperung der "Bendus Shadow" verdient hättet, plus ein kleines Extra."

ANMERKUNG: Die Spieler sollten wahrscheinlich die Prämie erhalten, die sie ausgehandelt haben, plus 2000-4000 Credits extra.¹

"Und noch eine letzte Sache - ich werde dafür wahrscheinlich angefeindet, aber wir haben viel mehr Informationen über dieses TIE-Projekt bekommen, als ich mir hätte träumen lassen. Wir werden die meisten dieser TIEs an die Forschungs- und Entwicklungsabteilung der Allianz weitergeben müssen, aber ihr alle wart großartig, und wir haben dank eurer Hilfe einige bekommen. Ich denke, ich könnte wegsehen, wenn ihr einen mitnehmen wollt."

ANMERKUNG: Dies ist ein Preis, der wahrscheinlich wertvoller ist als der Rest zusammen, also erlaube den Spielern nicht, mit mehr als einem Sternenjäger davonzukommen.

Major Dernigan wendet sich an das versammelte Allianzpersonal:

"Männer, noch einmal, ich gebe euch [hier SC-Namen einfügen, in der Reihenfolge] euer Schiff und eure Belohnung!"

Die Gruppe applaudiert erneut, diesmal klingt der Beifall lauter als zuvor. Major Dernigan lächelt und dreht sich wieder zu euch um:

"Nun, das ist wohl der Abschied, aber ihr solltet wissen, dass ihr euch heute einen Freund in der Rebellenallianz verdient habt. Wo auch immer ihr als nächstes hingehet, viel Glück und möge die Macht mit euch sein!"



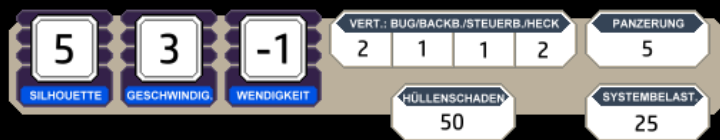
ANHANG I – RAUMSCHIFFE & STERNENJÄGER

CR90-KORVETTE

Die CR90-Korvette, auch einfach Blockadebrecher oder wie ihre Vorgängerin, die CR70-Korvette, Corellianische Korvette genannt, ist eine von der Corellianischen Ingenieursgesellschaft in großer Zahl produzierte verlässliche und leistungsfähige Korvettenklasse der CR-Serie. Von allen leicht modifizierbaren Modellen der CIG gilt sie durch ihr modulares Design als die vielseitigste. Nachdem sie der Galaktischen Republik in den Klonkriegen gedient hatte, wird sie trotz der Nutzung durch das Galaktische Imperium während des Galaktischen Bürgerkriegs zu einem Markenzeichen der Rebellen-Allianz, die sie auch in die Neue Republik übernimmt.

Die 150 Meter lange Korvette besitzt einen unverwechselbaren breiten Bug, der auf dem obersten Deck die Kommando- brücke beinhaltet. Dort befindet sich neben Offiziersquartieren auch der vordere Aufzug. Im Deck darunter sind der Besprechungsraum, der Raum des Kapitäns und der Hauptcomputerraum samt Substationen angesiedelt. In die Hülle sind Schutzfeldprojektoren und die doppelte Bug-Andockschleuse eingelassen. Eine vergleichsweise dünne Halssektion verbindet den Kopf mit dem Haupttrumpf, wobei an der Übergangsstelle oben und unten die doppelten Geschütztürme montiert sind. Während das oberste dieser Decks Gemächer für Diplomaten enthält, befinden sich in den nächsten ein großer formeller Konferenzraum, der Galadinnerraum und die Zugänge zu den großen oberen Rettungskapseln.

Wiederum darunter sind größtenteils Verbindungskorridore eingelassen, aber auch die Einsatzzentrale und eine große Überwachungstechnikstation gibt es dort. Abgetrennt an der Außenkante verlaufende Gänge erlauben Zutritt zu den acht kleinen unteren Rettungskapseln. Durch alle diese Decks zieht sich der Mittschiffsaufzug. Eine weitere mit dem Hauptkorridor durchzogene Verbindungssektion verbindet sie mit den beiden zu den Seiten ragenden Haupt- Luftschleusen; dahinter folgt die großen Sektionen der Antriebstechnologien. Das gesamte Innere der Korvette ist modular designt, sodass sie für verschiedenste Zwecke einfach umrüstbar sind. Die Passagier- bzw. Truppenzahl sind dadurch sehr hoch und erreichen standardmäßig 600 bei einer Crew von 100. Diplomatschiffe kommen auch mit 46 Besat- zungsmitgliedern und weiteren 39 Personen im Konsulardienst aus. Je nach Konfiguration kann die Crew bis zu 165 Per- sonen umfassen. Modulare Befestigungspunkte erlauben das Erhöhen der Frachtkapazität oder das Mitführen von Sternjägern. Die Hülle ist meist in Weiß gehalten, wobei viele Schiffe rote Markierungen tragen. Andere haben goldene oder blaue Teilfärbungen. Eine Hangar-/Frachtbucht am Heck kann einen Landgleiter oder Sternjäger wie drei TIE/In- Raumüberlegenheitsjäger aufnehmen. Für das Hangarmanagement kann ein Traktorstrahlprojektor eingebaut werden.



Werte:

Rumpftyp/Klasse: Korvette/CR90

Hersteller: Corellianische Ingenieursgesellschaften

Hyperantrieb: Primär: Klasse 2; Sekundär: keiner

Navicomputer: ja

Sensorreichweite: groß

Schiffsbesatzung: 35-165, abhängig von der genaue Ausstattung

Belastungskapazität: 2.500, abhängig von der genaue Ausstattung

Passagierkapazität: bis zu 600, abhängig von der genaue Ausstattung

Autonomie: 1 Jahr

Preis/Seltenheit: 1.200.000 Credits [(R)/5]

Ausstattungsoptionen: 4

Waffen: eine nach oben und eine nach unten gerichtete mittelschwere Zwillings-Turbolasergeschütz- batterie (Feuerwinkle: alle; Schaden: 10; Kritisch: ; Reichweite: groß; Gekoppelt 1, Geringe Feuerrate 1, Panzerbrechend 3), zwei links und zwei rechts gerichtete leichte Turbolaser- geschütztürme (Feuerwinkel: Backbord oder Steuerbord; Schaden: 9; Kritisch: ; Reichweite: mittel; Geringe Feuerrate 1, Panzerbrechend 2).



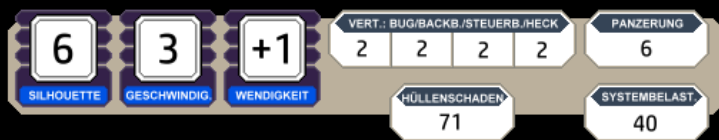
EF76-NEBULON-B BEGLEITFREGATTE

Ursprünglich war die Nebulon-B Fregatte von Kuat-Triebwerkswerften als imperiales Geleitschiff für den Schutz von Konvois, als Aufklärer und Vorposten konzipiert. Über die mehrstöckige Bugsektion, den voluminösen Maschinenbereich und das dünne Verbindungsstück des langen, zierlich wirkenden Schiffs ist ein überraschend beträchtliches Waffenarsenal verteilt, von Dutzenden Turbolasern über mehrere leichte Kanonen bis hin zu drei Traktorstrahlern. Imperiale Fregatten haben zusätzlich zu den Energiewaffen auch zwei TIE-Fighter-Staffeln an Bord. In Verbindung mit schwerer Panzerung und leistungsstarken Schilden macht das die Nebulon-B Fregatte zu einem durchaus respektablem Gegner.

GESCHICHTE

In den Anfangszeiten der Rebellen-Allianz legte diese besonderen Wert auf kleine und wendige Einmannjäger, die in ihrer Flexibilität eine große Bedrohung gegen das Imperium darstellten. So konnten schwere Schiffe wie ein Sternzerstörer oder gar ein Todesstern nur geringfügige Verteidigung leisten. Aus dieser Tatsache heraus gab das Imperium den Bau einer Geleitfregatte in Auftrag, um großen Schiffen ausreichend Begleitschutz zu bieten. Die Kuat-Triebwerkswerften produzierten daraufhin die Nebulon-B-Fregatte, die lediglich ein Fünftel der Kosten eines Sternzerstörers ausmachte und daher verhältnismäßig günstig in der Anschaffung und im Betrieb ist.

Obwohl die Nebulon-B-Fregatte über einen ausreichenden Verteidigungsschirm verfügte, konnte das Schiff in der galaktischen Geschichte des öfteren erobert und gekapert werden. Bereits wenige Jahre, nachdem das Eskortschiff die Werften von Kuat verlassen hatte, verlor das Imperium durch Treuebruch oder Eroberung der Rebellen-Allianz zahlreiche Fregatten. Die Rebellion baute die Schiffe für eigene Zwecke um, wodurch die ursprüngliche Geleitfregatte den Nutzen von Kommandoschiffen, Lazarettfregatten oder medizinischen Einrichtungen erfüllten. Eine bekannte rebellische Nebulon-B-Fregatte war die Erlösung, die für medizinische Zwecke ausgelegt war. Außerdem entwickelte die Rebellion als Antwort auf die Nebulon-B, den B-Flügler. Zwar war dieser im Vergleich zum X- oder Y-Flügler nicht sehr wendig, doch verfügte er über mehr Durchschlagskraft, stärkere Schilde und eine stärkere Panzerung.



Werte :

Rumpftyp/Klasse: Fregatte/Nebulon-B

Hersteller: Kuat-Triebwerkswerften

Hyperantrieb: Primär: Klasse 2; Sekundär: Klasse 12

Navicomputer: ja

Sensoreichweite: extrem

Schiffsbesatzung: 920 Offiziere, Piloten und Rekruten

Sternenjägerbesatzung: 24 Sternenjäger und 8 Transporter

Belastungskapazität: 3.500

Passagierkapazität: 70

Autonomie: 2 Jahre

Preis/Seltenheit: 8.500.000 Credits [(R)/7]

Ausstattungsoptionen: 0

Waffen: jeweils sechs mittelschwere

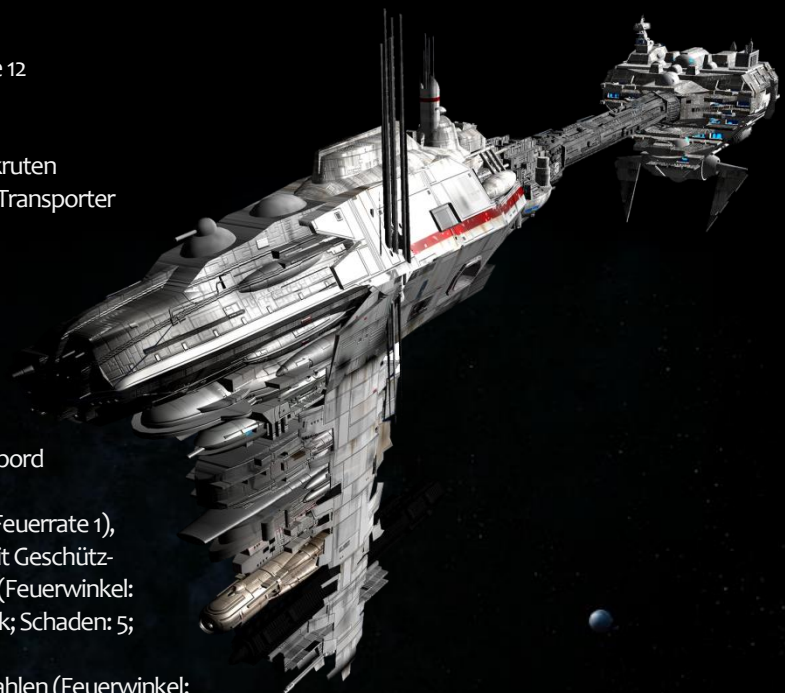
Geschützturm-Turbolaser an Steuerbord und Backbord (Feuerwinkel: Front, Heck und Steuerbord oder Front, Heck und Backbord; Schaden: 10;

Kritisch: ; Reichweite: große, Geringe Feuerrate 1),

jeweils drei einziehbare leichte Laserkanonen mit Geschützturm an Backbord, Steuerbord, Heck und Front (Feuerwinkel: Backbord oder Steuerbord oder Front oder Heck; Schaden: 5;

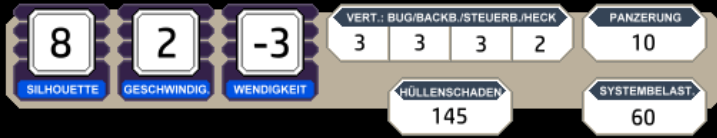
Kritisch: ; Reichweite: kurze),

drei an der Front montierte schwere Traktorstrahlen (Feuerwinkel: Front; Schaden: -; Kritisch: -; Reichweite: mittlere; Traktorstrahl 6).



IMPERIALER KLASSE-I STERNENZERSTÖRER

Die Sternzerstörer der Imperium I-Klasse (kurz ISZ/ISD), ursprünglich als Imperator-Klasse oder einfach als Imperialer Sternzerstörer bekannt, bildeten das Rückgrat der Imperialen Flotte und sind die stärksten Raumschiffe in den von Moff's kommandierten Sektor-Flotten des Imperiums. Sie wurden bereits gegen Ende der Klonkriege entwickelt, aber erst kurze Zeit danach in Masse produziert und in Dienst gestellt. Entwickelt von den Kuat-Triebwerkswerften nach den Entwürfen der Tochter des Sieges-Klassen-Erfinders Walex Blissex, gehören die Imperialen Sternzerstörer mit zu den mächtigsten Schiffen, die je gebaut wurden.



Werte:

Rumpftyp/Klasse: Sternzerstörer/Imperium I-Klasse

Hersteller: Kuat-Triebwerkswerften

Hyperantrieb: Primär: Klasse 2; Sekundär: Klasse 8

Navicomputer: ja

Sensorreichweite: groß

Schiffsbesatzung: 37.085 Offiziere, Piloten und Besatzungsmitglieder

Jägerkapazität: 72 Sternenjäger

Belastungskapazität: 15.000

Passagierkapazität: 9.700 Truppler

Autonomie: 2 Jahre

Preis/Seltenheit: 150.000.000 Credits [(R)/7]

Ausstattungsoptionen: 2

Waffen: Jeweils zehn schwere Turbo-laserbatterien an Back- und Steuer-

bord (Feuerwinkel: Backbord und Bug oder Steuerbord und Bug; Schaden: 11; Kritisch: ☹☹; Reichweite: groß; Gekoppelt 1, Geringe Feuerrate 2, Panzerbrechend 4),

zehn schwere Turbolaserbatterien an der Oberseite (Feuerwinkel: Bug, Steuerbord und Backbord; Schaden: 11; Kritisch: ☹☹☹☹; Reichweite: groß; Gekoppelt 1, Geringe Feuerrate 2, Panzerbrechend 4),

jeweils zehn leichte Turbolaser am Bug, an Back- und Steuerbord (Feuerwinkel: Backbord, Steuerbord oder Bug; Schaden: 9; Kritisch: ☹☹☹; Reichweite: mittel; Geringe Feuerrate 1, Panzerbrechend 2),

jeweils zehn Schlachtschiff-Ionenkanonentürme an Back- und Steuerbord (Feuerwinkel: Backbord und Bug oder Steuerbord und Bug; Schaden: 9; Kritisch: ☹☹☹☹☹; Reichweite: mittel; Ionenschaden, Geringe Feuerrate 2, Panzerbrechend 3),

zehn Ionenkanonenbatterien an der Unterseite (Feuerwinkel: Bug, Steuer- und Backbord; Schaden: 9; Kritisch: ☹☹☹☹☹; Reichweite: mittel; Gekoppelt 1, Geringe Feuerrate 2, Ionenschaden, Panzerbrechend 3),

jeweils 15 mittelschwere Ionenkanonen an Back- und Steuerbord (Feuerwinkel: Back- oder Steuerbord; Schaden: 6; Kritisch: ☹☹☹☹☹; Reichweite: kurz; Ionenschaden),

zehn schwere Traktorstrahlemittler (Feuerwinkel: Bug, Back- und Steuerbord; Schaden: -; Kritisch: -; Reichweite: kurz; Traktorstrahl 6).

ZUSÄTZLICHE REGELN

Riesig 2: Bei einem Angriff, der gegen dieses Schiff gerichtet ist, gilt der kritische Trefferwert für jede verwendete Waffe als um 2 erhöht.



LAMBDA-KLASSE T-4A-SHUTTLE

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

BESCHREIBUNG

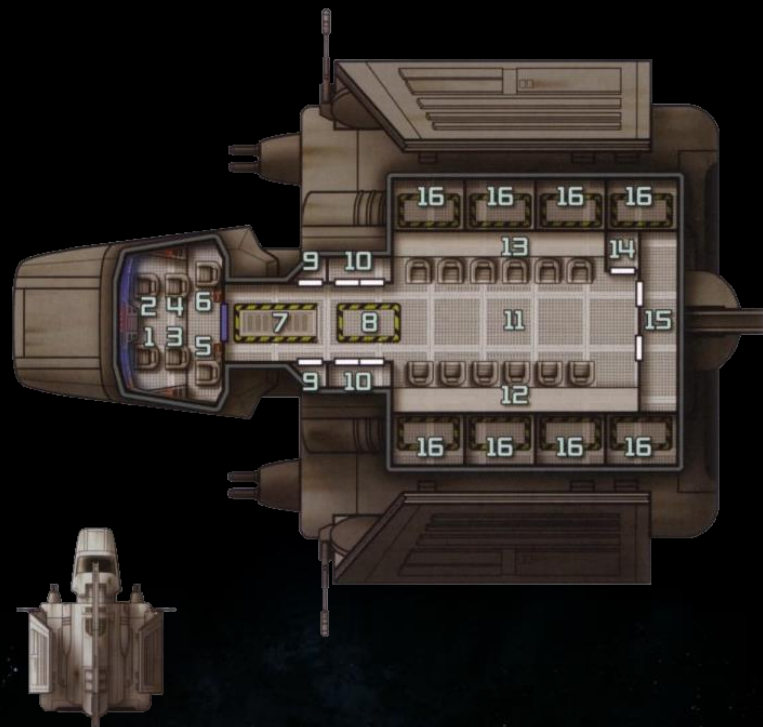
Etwa 20 Mann inklusive einer zwei bis sechsköpfigen Pilotencrew finden in diesem Schiff Platz. Die Fähre verfügt über zwei nach unten ragende S-Flügel, welche bei Landungen nach oben gefahren werden können, und einen starren großen Flügel auf der Oberseite. Die Waffen bestehen aus zwei GA-60s-Doppellaserkanonen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

LAMBDA-KLASSE T-4A-SHUTTLE

Ein Deckplan des Schiffes mit seiner entsprechenden Aufteilung:

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

1 Feld = 1,5 Meter



GESCHICHTE

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

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

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

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

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



Werte:

Schiffstyp/Modell: Raumfähre/Lambda

Hersteller: Sienar Flottensysteme, Cygnus Raumwerften

Hyperraumantrieb: Primär: Klasse 1, Sekundär: Klasse 10

Navigationscomputer: ja

Sensoreichweite: kurze

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

Ladekapazität: 200

Passagierkapazität: 20 Passagiere

Autonomie: zwei Monate

Preis/Seltenheit: 140.000 Credits (R)/6

Ausrüstungspunkte: 2

Waffen: Zwei vorwärts gerichtete leichte Blasterkanonen (Feuerwinkel: Bug; Schaden: 4; Kritisch: ; Reichweite: kürzeste; Gekoppelt 1),

zwei vorwärts gerichtete Zwillingslaserkanonen (Feuerwinkel:

Heck; Schaden: 5; Kritisch: ; Reichweite: kürzeste; Gekoppelt 1),

rückwärts ausfahrbare leichte Zwillingsblasterkanonen (Feuerwinkel: Heck; Schaden: 4; Kritisch: ; Reichweite: kürzeste; Gekoppelt 1)



TIE-AD AVENGER

Der TIE/ad Sternenjäger, einfach bekannt als TIE Advanced, TIE/Ad oder T/A, ist der Höhepunkt einer Reihe von Sternenjäger-Designs, die zuerst mit dem TIE Advanced x1 von Darth Vader erforscht wurden. Um Verwechslungen mit Lord Vaders persönlichem Raumschiff zu vermeiden, ist er besser unter seinem Spitznamen TIE Avenger bekannt.

Der TIE Avenger knüpft an die früheren Erfolge der TIE-Serie und der Rebellen-Allianz an und ist einer der ersten Serien-Sternenjäger, der mit der imperialen Doktrin von Quantität statt Qualität bricht, indem er mit Deflektorschildern, einem Hyperantrieb und Erschütterungswerfern ausgestattet wurde. Außerdem ist er wesentlich schneller und wendiger als alle existierenden imperialen oder Rebellen-Sternenjäger, was dazu führt, dass feindliche Piloten ihn "Brights" nennen.

EIGENSCHAFTEN

Der TIE Avenger ist ein Nachkomme der TIE/Advanced-Serie, die als Nachfolgegeneration des TIE Fighters konzipiert ist. Der Avenger hat viele Gemeinsamkeiten mit dem TIE Advanced x1, vor allem die gebogenen Solarzellen, den abgeflachten und verlängerten Rumpf und die im Gegensatz zu den anderen Jägern der TIE-Serie nicht standardisierten Flügelpylone.

Ähnlich wie sein älterer Cousin, der TIE Interceptor, verfügt der Avenger über die einschüchternden spitzzulaufende Solaranlagen, nicht nur vorne, sondern auch hinten. Das schlanke Design des Avengers wird damit begründet, dass sein Profil im Vergleich zu anderen Advanced-Prototypen deutlich reduziert wurde, während eine vergleichbare Oberfläche beibehalten wurde, um mehr Licht von einem nahen Stern für Energie und Antrieb zu sammeln.

Mindestens eine Modellreihe der Avengers, wie die des imperialen Sternenerstörers Dauntless im Gaerboud-System, weist eine elliptische Hüllenform auf, die im Gegensatz zu den kugelförmigen TIE-Verwandten zu den insgesamt glatteren Körperlinien des Raumschiffs passt. Mehrere andere Modelle der Avenger sowie der nachfolgende TIE Defender und die ähnlich elitären TIE Hunter und TIE Aggressor kehren zu dem traditionellen kugelförmigen Cockpit zurück.



Werte:

Schiffstyp/Modell: Sternenjäger/TIE-Serie

Hersteller: Sienar Fleet Systems

Hyperraumantrieb: Primär: Primär: Klasse 2;
Sekundär: keiner

Navigationscomputer: ja

Sensor Reichweite: kürzeste

Schiffs-Besatzung: 1 Pilot

Belastungskapazität: 4

Passagier-Kapazität: keine

Autonomie: drei Tage

Preis/Seltenheit: 140.000 Credits (R)/7

Ausrüstungspunkte: 0

Waffen: vier vorwärtsgerichtete mittelschwere Laserkanone (Feuerwinkel: Bug; Schaden: 6; Kritisch: ☹☹☹; Reichweite: kürzeste; Gekoppelt 3), zwei vorwärtsgerichtete Erschütterungsraketenwerfer (Feuerwinkel: Bug; Schaden: 6; Kritisch: ☹☹☹; Reichweite: kurze; Explosion 4, Panzerbrechend 4, Gelenkt 3, Begrenzte Munition 4, Geringe Feuerrate 1, Gekoppelt 1).



ANHANG II - DIVERSES

ARATECH 74-Z DÜSENSCHLITTEN

"Was ist das Letzte, was einem imperialen Späher durch den Kopf geht, wenn er gegen einen Baum prallt? Sein Nachbrenner!"

- Ein Witz, der von den Rebellen auf Endor erzählt wurde

Der 74-Z-Düsen Schlitten, manchmal auch als imperialer Düsen Schlitten bezeichnet, da er von den Sturmtruppen des Galaktischen Imperiums verwendet wird, ist ein Düsen Schlitten, der von der Aratech Repulsor Company hergestellt wird und sowohl für Aufklärungszwecke als auch für den schnellen Transport in Kampfgebieten eingesetzt wird.

EIGENSCHAFTEN

Sie sind in der Lage, Geschwindigkeiten von bis zu fünfhundert Kilometern pro Stunde und darüber hinaus zu erreichen, und haben eine Flughöhe von fünfundzwanzig Metern. 74-Zs sind die militärische Variante der zivilen 74-Y. Die Steuerung erfolgt über einen Lenker im vorderen Bereich des Gefährts, die Geschwindigkeit und Höhe wird über Fußpedale an der Unterseite eingestellt.

Die sehr wendigen Fahrzeuge sind mit Sensor- und Kommunikationsgeräten ausgestattet, die sich zwischen den Lenkstangen befinden, darunter ein Komlink und ein Komlink-Stör-Gerät. Der Düsen Schlitten ist mit Boden-Verfolgungs-Sensoren ausgestattet, die mit dem HUD im Helm des Fahrers verbunden sind. Für den Kampf sind sie mit einer nach vorne rotierenden Blasterkanone bewaffnet.

Außerdem sind sie mit einem sehr starken Boost ausgestattet, der sie in kürzerer Zeit über große Distanzen befördern kann. Außerdem wird der 74-Z auf seine grundlegenden Komponenten, nämlich den Motor und die Steuerflügel, reduziert, um seine Gesamtgeschwindigkeit zu erhöhen, und als solche wurde eine einzelne, verkleinerte, nach vorne gerichtete Blasterkanone am Fahrwerk befestigt. Rebellen-Pilotenass Wedge Antilles gab zu, dass es ihm unangenehm war, ihn zu steuern, da er im Wesentlichen aus einem Motor und einem Steuerflügel besteht.

| | | | | |
|------------|-------------|------------|---------------------------------|--------------|
| 2 | 3 | +1 | VERT. BUG/BACKS .STUEBERB .HECK | PANZERUNG |
| SILHOUETTE | GESCHWINDIG | WENDIGKEIT | 0 - - 0 | 0 |
| | | | HÜLLENSCHADEN | SYSTEMBELAST |
| | | | 2 | 4 |

Werte:

Fahrzeugtyp/Modell: Düsen Schlitten/74-Z

Hersteller: Aratech Repulsorenwerke

Maximale Flughöhe: max. 25 Meter

Sensorreichweite: Kürzeste


Preis/Seltenheit: 3.000 Credits/4

Besatzung: Ein Pilot

Belastungskapazität: 5

Passagiere: 20

Aufrüstungspunkte: 2

Bewaffnung: vorwärtsgerichteter leichter Repetierblaster (auf Personenebene, nicht Planetar) (Feuerwinkel: Bug; Schaden: 11, Kritisch: , Reichweite: extrem groß; Durchbohrend 1, Vollautomatisch)



DIANOGA

„Aaaahhhrrrr!“

- Der Laut einer Dianoga

Die Dianogas, auch Müll-Kalmare genannt, sind amphibische, parasitäre Cephalopoden, die sich von jeglichem Unrat in ihrer Umgebung ernähren. Die hermaphroditischen Dianogas stammen aus den weiträumigen Sumpfgebieten des Planeten Vodran. Sie gelten als brutale und aggressive Tiere, sind aber eigentlich scheue Wesen, die außerhalb ihrer natürlichen Lebensräume hauptsächlich von dem Müll in Abfallsystemen von Sternenerstörern oder Raumschiffen leben. Die als unintelligent behandelten Tiere sind in der Lage, den Schlafrhythmus eines Individuums zu studieren, damit ihre Migration an andere Orte möglichst unmerkelt vonstattengeht. Wenn die Tiere hungrig sind oder sich bedroht fühlen, neigen sie dazu, besonders aggressiv zu reagieren. Es kommt sogar vor, dass sie einen Rancor als Beute verzehren. Eine ausgehungerte Dianoga kann sich tarnen, um nahezu durchsichtig zu erscheinen. Dieses Attribut gilt als eine der erstaunlichsten Tarnungsfähigkeiten im Tierreich.

BESCHREIBUNG

„Manche Wasserlebewesen werden von Bewegungen angezogen – zum Beispiel von aufspritzendem Wasser. Wir sollten also möglichst langsam gehen.“

- Tash Arranda nach der Konfrontation mit einer Dianoga

Die hermaphroditischen Dianogas, umgangssprachlich auch Müll-Kalmare genannt, sind amphibische, parasitäre Cephalopoden, die als Allesfresser klassifiziert werden. Fälschlich werden sie oft als reine Aasfresser oder Fleischfresser eingeschätzt. Dianogas stammen von dem Planeten Vodran und entwickelten sich in den abgestandenen Tümpeln und Sumpfgebieten. Sie sind auch auf anderen Welten vertreten, wo sie sich in Sümpfen, Seen und Kanalisationen einnisten. Die Dianogas finden ihren Lebensraum unter Wasser oder anderen wasserähnlichen Flüssigkeiten und werden dabei vor allem von großen Müllvorkommen angezogen. Deshalb gibt es bei großen Müllansammlungen häufig Dianoga-Plagen. Ihre Anwesenheit wird von Stadtplanern und Müllbeauftragten begrüßt, weil sie sich in der Müllverarbeitung als hilfreich erwiesen haben. Die Tiere werden deshalb kaum gejagt. Die Dianogas verbreiten sich auch auf Raumstationen. Im Vergleich zu Dianogas auf anderen Raumstationen erreichten die auf dem Ersten Todesstern lebenden Exemplare eine erstaunliche Größe. Um dem Zerquetschen durch die Aktivierung der Müllpressen zu entgehen, finden die Dianogas in solchen Einrichtungen meist instinktiv einen Ausgang.

Die häufigste Hautfarbe der Dianogas ist dunkelrot, albine Tiere mit weißer Haut gelten dagegen als besonders selten. Dianogas können unter Wasser als transparent und fast unsichtbar erscheinen, wenn sie nicht genug Nahrung zu sich genommen haben. Dazu leiten sie ihre verdaute Nahrung teilweise in Röhren an ihrer Haut um. Diese Fähigkeit gilt als eine der besten Tarnungsmethoden in der Galaxis. Dianogas können mit bis zu 20 Metern das Vielfache der Größe eines Humanoiden erreichen. Das Todesstern-Dianoga mit durchschnittlicher Körpergröße wog 95 Kilogramm. Dianogas besitzen ein Stielauge, das auf dem Körper der Tiere sitzt und eine große, runde Pupille hat. Bei großen Dianogas kann das Auge größer als ein Mensch werden. Sie nutzen es wie ein Periskop der alten Tauchboote der Mon Calamari, um beim Ausschauhhalten nach ihrer Beute unentdeckt zu bleiben oder um mit ihm um Ecken zu blicken. Da sie mit dem Auge nicht sonderlich gut sehen können, verlassen sie sich zudem auf die Wellenbewegung ihres Lebensraums. Das Auge stellt zudem eine wesentliche Schwachstelle der Tiere dar, da ein Schuss mit einer Blasterpistole eine große Dianoga töten kann. Wenn eine Dianoga umgebracht wird, schwimmt ihre Leiche an der Gewässeroberfläche. Die Dianogas besitzen sieben glatte Tentakel, an denen sich Saugnäpfe befinden, dank derer sie sich an Oberflächen festsetzen und bewegen können. Um zu schwimmen, ziehen die Dianogas ihre Tentakel ein und stoßen sie wellend von sich. Die Tentakel können außerhalb des Gewässers auch zum Springen verwendet werden. Dazu ziehen sie die Dianogas wie beim Schwimmen ein, um sich auf ihre Beute zu werfen. Wenn eine Dianoga mit einem Betäubungsschuss getroffen wird, spreizen sich alle Tentakel von ihrem Körper. Falls sie einer der Fangarme verlieren, können ihn die Tiere schnell regenerieren. Dianogas verfügen über einen breiten Magen, dessen Inhalt sie mit starken Säuren verdauen. Anschließend scheiden sie ihn über ihren Kot aus. Dianogas besitzen ein großes Herz und eine Milz als Blutkreislauforgane. Die Schlagfrequenz des Herzens ist mit dem Ertasten des Magens ablesbar.

Dianogas sind friedliche Tiere, die andere Wesen nur angreifen, wenn sie sich bedroht fühlen oder besonders hungrig sind. Sie weisen normalerweise ein schüchternes, passives und neugieriges Verhalten auf. Die Tiere sind anpassungsfähig, immun gegen Vergiftung und haben eine besondere Intelligenzstruktur, die ih-

re Spezies spezifisch entwickelt hat. Trotz ihres kleinen Gehirns sind sie effizient in ihren Entschlüssen. Sie sind intelligent genug, um tote von lebenden Lebewesen zu unterscheiden, und in der Lage, die Schlafmuster von Individuen zu analysieren, damit sie auf ein anderes Schiff migrieren können, wenn die Chance hoch ist, unentdeckt zu bleiben. Dianogas überleben hohe Temperaturen und können deshalb nicht durch das Kochen der von ihnen bewohnten Flüssigkeit getötet werden. Trotz ihres Verhaltensmusters besitzen sie eine Reputation als angriffslustige Monster. In meisten Fällen werden sie jedoch durch intelligente Wesen bedroht und haben keine eigene Intention zum Angriff. Auf Coruscant treffen die Tiere häufig aufeinander. Dieses Phänomen geschieht meist, wenn an den Kanalisationsrohren gearbeitet wird und die Dianogas zu fliehen versuchen.

Die Dianogas töten ihre Beute meist durch Ertränken. Dazu schießen sie an die Gewässeroberfläche, um ihre Beute zu fassen und sie in die Tiefen des Gewässers zu ziehen. Dort verschlingen sie sie mit dem Maul, das an ihrer Unterseite liegt. Das radial bezahnte Maul einer Dianoga gilt als abschreckend und furchteinflößend. Dianogas können sogar Gegenstände verschlucken, die größer als sie selbst sind, indem sie sich strecken. Wenn ihr Maul Kontakt mit Sand hat, erzeugen sie einen kratzenden Ton. Bei Erschöpfung oder Betäubung stoßen sie Geräusche aus, die dem Laut eines außer Atem geratenen Gullipud ähneln. Dianogas ernähren sich neben Abfall von Tieren wie Nunas, Gullipuds, kleinen bis jugendlichen Eopies, Igitz oder Bowlumps. Sie jagen auch größere Beute, etwa Rancors, von denen sie allerdings auch selbst gejagt werden. Auf Coruscant sind Dianogas mit Durabetonschnecken für das defizitäre Wachstum der Steinmilben verantwortlich. Um sich zu reproduzieren, legen sie Eier, aus denen Larven schlüpfen, die sich von kleinem Plankton ernähren. Aufgrund ihres hermaphroditischen Geschlechts erreichten sie dadurch eine nahezu exponentielle Fortpflanzungsrate. Die mikroskopischen Organismen, die aus den Eiern schlüpfen, verzehren sich untereinander, bis nur noch die größten Tiere übrig sind. Die überwiegende Gefahr der Sprösslinge sind jedoch ihre Eltern, da auch sie ihre Jungen wenn nötig vertilgen. Wenn Lebensbereiche von Dianogas überbevölkert werden, essen sie sich untereinander auf oder wandern auf neue Abfallsysteme über.

Der Ausdruck Dianoga wurde in Redewendungen verwendet, wie von den Klonkriegern, die manche Kreaturen mit ihnen verglichen, um diese als fürchterlich darzustellen und auch zum Größenvergleich zu nutzen. Dianogas werden auch zu Mahlzeiten verarbeitet. Gegenüber Wes Janson beschrieb Luke Skywalker den Geschmack des Fleisches einer Dianoga als pikant, obwohl er sich nicht sicher war, ob er es mit Sturmtruppenproviand verwechselte. Das Galaktische Imperium warb für den Dianoga-Kuchen, die bekannteste Art von Verarbeitung der Dianogas als Essen. Bei den Muun existiert eine Teesorte, der Dianoga-Tee, die mit einer Substanz aus der Milz einer Dianoga hergestellt wird. Der Konsum bewirkt purpurfarbene Zähne und schwarzes Zahnfleisch, lässt jedoch eine milde narkotische Wirkung verspüren. Die Personen, die den Tee konsumieren, erfahren ein besonderes Glücksgefühl. Es gibt außerdem einen Dianogakäse, der etwa die Farbe der Haut eines Skups hat.

GESCHICHTE

„Zuletzt bin ich in einer Müllpresse auf eins gestoßen. Es hätte mich fast erwischt.“

- Luke Skywalker nach der Begegnung mit einer Dianoga

Die Dianogas entwickelten sich auf dem mit Sümpfen und Mooren bedeckten Planeten Vodran. Die Hutten entdeckten die Welt noch lang vor der Entstehung der Galaktischen Republik, etwa in der Zeit um 25.000 VSY. Sie waren vor den Vodranern die bekannteste Spezies, welche auf dem Planeten heimisch war. Auf dem Planeten im Deep Swamp lebte eine Dianoga, die „Mutter der Dianogas“, die zehn Mal größer war, als die größte Dianoga, die je gesehen wurde. Einige Dianoga-Jäger versuchten die Kreatur zu erlegen, was jedoch misslang, sodass nur die wenigsten Jäger von ihrer Jagd zurückkehrten. Sie nutzten zum Großteil das Vodranische Jagdgewehr, das die meisten der auf Vodran heimischen Tiere ausschalten konnte. Es wird vermutet, dass eine Dianoga zu einem frühen Zeitpunkt der galaktischen Geschichte auf ein Raumschiff gelangte und sich dort im Müllsystem einnistete. Auf der Reise durch die Galaxis legte es in anderen Schiffen Eier ab, um sich zu reproduzieren. Die ständige Präsenz der Dianogas sorgte dafür, dass ein Schiff ohne eine Dianoga als eine Seltenheit galt. Obwohl die Kreaturen einfach zu töten sind, wurden sie meist geduldet, da sie den Abfall in den Raumschiffen verarbeiteten und aßen. Selten fügte eine Dianoga dem Schiff selbst Schaden zu.

Im Jahr 25.793 VSY kämpften auf der Industriewelt Nox der Macht-Hund Xesh und seine Geliebte, die Je'daii Shae Koda, gegeneinander, als zwei Tentakel einer Dianoga unter der Oberfläche des Bodens herausbrachen und die dathomirische Frau ergriffen. Xesh sprang Koda und dem Tier jedoch schnell hinterher und ge-

langte dadurch in das trübe Wasser einer Gruft unter der Planetenoberfläche. Als Xesh Koda im Griff der Kreatur entdeckte, würgte er die Dianoga, bis der Herzschlag der Kreatur stoppte. Anschließend brachte er Koda an die Oberfläche und stabilisierte sie mit einer Mund-zu-Mund-Beatmung. Der rein blutige Sith Sek'nos Rath und die Machthündin Trill begegneten auf dem Planeten Shikaakwa im selben System einem weiteren großen Exemplar, das im Burggraben der Ryo-Festung lebte. Als sie mit einem Boot über den Graben fuhren, wirbelte die Dianoga das Wasser auf. Trill tötete die Kreatur, indem sie ihr direkt in die Augenmitte schoss.

Im Jahr 33 VSY traf der Gungan Jar Jar Binks auf der Suche nach Essen aus den Mülldepots der Restaurants in Otoh Gunga oft auf Dianogas, die sich in den Müllcontainern eingenistet hatten. Er arbeitete im Paonga-See auf Naboo im Otoh-Gunga-Zoo. Als Nachtschichtarbeiter befand er sich oft allein an seinem Arbeitsplatz. Während Binks ein ausgebrochenes Hrumph einfing, entkamen mehrere Tiere aus dem Zoo, unter ihnen eine Albino-Dianoga. Da ihm die Schuld für den Unfall zugewiesen wurde, sollte er in die Steinbruch-Gefängnis-Kolonie gebracht werden. Als der Heyblibber, mit dem Binks, Boss Nass und Wollod gereist waren, an einem Ufer strandete, entdeckte Binks daran Spuren von Saugnäpfen, die von der aus dem Zoo entflohenen Albino-Dianoga stammten. Er nahm sich daraufhin einen Blaster und eine Energiepike, als er aus dem Bongo stieg. Er entdeckte die entflozene Dianoga im Wasser. Da Binks schon oft mit Dianogas zu tun gehabt hatte, versuchte er sich nicht zu bewegen. Um die Kreatur zu fangen, stellte er den Blaster auf volle Betäubungsenergie. Die Dianoga schoss aus dem Wasser, um den Gungan am Strand anzugreifen. Als Binks zum Schuss ansetzte, schlug die Dianoga seine Waffe aus seiner Hand und zog ihre Tentakel an, um ihn zu Boden zu werfen. Die Dianoga öffnete ihren Mund, doch wehrte sich Binks, indem er Sand in das Maul des Tieres warf. Das Tier war daraufhin gezwungen, den Sand zu schlucken, und machte es Binks damit möglich, sich zu befreien. Der Gungan betäubte das Tier sofort mit seinem Blaster. Als er wieder in Otoh Gunga ankam, brachte er die Dianoga in einen Müllcontainer in der Nähe des Otoh Gunga Zoos.

Auf dem Stadtplaneten Coruscant wurden nach einem Fehlschuss einer Müllkanone im Desrini-Bezirk zahlreiche Dianogas gesichtet, die sich in der Kanalisation einleben wollten. Die Bezirksverwaltung und mehrere Gesundheitsbeauftragte berichteten von einer Todeszahl von 25 Obdachlosen, die in dem Bezirk durch die schnell wachsenden Tiere getötet worden waren. Sozialaktivisten warnten deshalb die Anlieger des Desrini- und CoCo-Bezirks. Die HoloNetz-Nachrichten berichteten in dem Artikel Desrini Plagued by Dianogas über den Vorfall. Als auf Coruscant eine Steinmilbenplage ausbrach, sorgten die auf dem Planeten lebenden Dianogas mit den Duracretschnecken für eine Einschränkung der Verbreitung der Steinmilben. Im Jahr 22 VSY, kurz nach der Schlacht von Geonosis, versteckte sich Khaleen Hentz vor dem Falleen Zenex und seinem Gefolge in einer Müllgrube auf der Raumstation Das Rad. Die dort lebende Dianoga griff sie mit ihren Tentakeln, um sie mit unter die Müllflüssigkeit zu ziehen. Allerdings halfen ihr die Jedi Aayla Secura und Quinlan Vos dabei, aus der Gewalt der Kreatur zu entkommen. Secura trennte einen der Tentakel ab, während Vos ihm in das Auge schoss. Während der Schlacht von Rendili im Jahr 20 VSY inspizierte der Jedi-Meister Obi-Wan Kenobi das Expeditionsschiff Titavian IV der Intergalaktischen Zoologischen Gesellschaft und entdeckte in den dortigen Aquarien eine Dianoga. Ein Jahr später wurde der Trandoshaner Crusher auf Coruscant von einer Dianoga verschlungen. Als die Konföderation unabhängiger Systeme versuchte den Heimatplaneten der Dianogas und Vodraner zu erobern, erlagen die Eindringlinge den einheimischen Verteidigern. Als Folge wurden die Leichen der Anführer der Separatisten an Dianogas verfüttert.

Auf seinem Anwesen auf Kashyyyk sammelte der imperiale Hauptmann Ozzik Sturn Trophäen von verschiedenen Spezies. Er verfügte dabei auch über das Auge eines Dianoga. Der Großmoff Bartam hielt um das Jahr 1 VSY in seiner Unterkunft auf Coruscant eine Dianoga in einem Aquarium gefangen. Imperialen Offizieren wurde vom Imperium in einem Artikel geraten, einen Kuchen aus Dianogas und den Dianoga-Tee zu verzehren. Im Jahr 0 NSY begab sich der ehemalige Rebell Kyle Katarn auf den Planeten Anoat, um in Anoat City nach dem Waffentechniker Rebus zu fahnden. Auf der Mission traf er nur auf wenige Remote- und Suchdroiden, die im Auftrag des Imperiums den Komplex bewachten, in dem Katarn nach ihm suchte, aber ihm bereiteten vor allem die Dianogas Probleme, als er den Mülltümpel durchquerte, da diese in größeren Zahlen in der Anlage heimisch waren.

Kurz vor der Schlacht von Yavin begaben sich Luke Skywalker, Han Solo, Chewbacca, Obi-Wan Kenobi und die Droiden C-3PO und R2-D2 auf den Ersten Todesstern, um Prinzessin Leia Organa aus der Gefangenschaft des Galaktischen Imperiums zu befreien. Nachdem Skywalker, Solo und Chewbacca die Prinzessin in dem Gefangenenblock AA-23 aus ihrer Zelle geholt hatten, wurden sie von Sturmtruppen angegriffen. Daraufhin flüchteten sie in die Müllpresse 3263827, in dessen seichem Wasser eine Dianoga lebte. Skywalker bemerk-

te die Kreatur zuerst, als sie sein Bein berührte. Nachdem das Tier kurz aufgetaucht war, wickelte es sich um Skywalkers Bein und zog den Jungen in den Dreck und würgte ihn. Er konnte jedoch wieder aus dem Wasser auftauchen. Daraufhin versuchten Leia und Solo ihm zu helfen, während er auf die Kreatur einschlug, um sich aus dem Griff zu befreien. Als Solo auf das Tier schoss, zog es Skywalker wieder unter die Oberfläche. Nach der Aktivierung der Müllpresse wurde er aus dem Würgegriff befreit, da die Dianoga durch einen Ausgang verschwand. Allerdings konnte R2-D2 die Presse aufhalten und ermöglichte ihnen damit die Flucht. Skywalker erwähnte das Ereignis in seinem Tagebuch und erzählte seinem Kindheitsfreund, dem Rebellen Biggs Darklighter, von seiner Erfahrung. Die gleiche Dianoga wurde nach der Zerstörung des Todessterns bei einer imperialen Fähre gesichtet. Später wurde über Skywalker als Dianoga-Dung-Putzmann gewitzelt. Han Solo stellte sich später als der Retter von Leia und Luke dar.

Der Junge Zak Arranda von Alderaan erlebte um das Jahr 0 NSY durch die Alptraummaschine einen Traum, in dem er auf der Flucht vor Sturmtruppen von einer Dianoga umwickelt wurde. Im selben Jahr reiste er mit seiner Schwester Tash Arranda auf den Planeten Nespis VIII. Während ihres Aufenthalts mussten sie sich in ein Abfallloch begeben, das aus einem Tümpel aus stinkendem Schleim bestand. Eine Dianoga, die das Müllwasser behauste, gab ein tiefes Grollen von sich, als sich die beiden Menschen in der Flüssigkeit bewegten. Um die beiden zu lokalisieren, entblößte das Tier sein Auge. Dabei wurden die beiden jedoch auf die Kreatur aufmerksam. Obwohl sie einen Ausgang fanden, zog die Dianoga Tash unter die Wasseroberfläche. Sie schaffte es, noch einmal an die Oberfläche zu gelangen, um Luft zu holen, wurde jedoch direkt wieder in das Wasser gezogen. Zak konnte ein Rohr aus Durastahl in einen der Tentakel rammen und trennte damit die Gliedmaße durch. Die Dianoga versuchte daraufhin, die Situation zu erfassen, und sah mit dem Auge nach dem Jungen. Er nutzte die Möglichkeit, mit dem Rohr auf das Auge zu schlagen. Als Tash an die Oberfläche gelangte, wurden mehr Dianogas auf die beiden Menschen aufmerksam, die allerdings durch eine Klappe fliehen konnten.



E-WEB SCHWERER REPETIERBLASTER

"Lasst die Köpfe unten oder das E-Web wird sie runternehmen!"

- Reyé Hollis in der Schlacht von Hoth

Der E-Web ist ein schwerer Repetierblaster, der von BlasTech Industries hergestellt wird. Er ist einer der stärksten Repetierblaster im imperialen Arsenal und hat eine optimale Reichweite von einhundertfünfzig Metern mit einer maximalen Reichweite von siebenhundertfünfzig Metern. Der vollständige Name lautet Stellungswaffe, Schwerer Blaster, aber viele Benutzer verkürzen dies zu E-Web. Die ursprüngliche Waffe wird in Zusammenarbeit mit Merr-Sonn Munitions entwickelt, die den Vorgänger der modernen E-Web, die EWHB-10, produziert. Mitglieder des Sturmtruppen Korps sind im Umgang mit der Waffe geschult, obwohl ihre Masse es unmöglich macht, dass sie von einem einzelnen Sturmtruppler getragen wird, so dass sie von zwei Sturmtrupplern bedient werden muss: einer für das Abfeuern des E-Web und ein anderer, der die Stromzufuhr des Generators überwacht und einstellt, um eine Überhitzung zu verhindern.

BESCHREIBUNG

"Ohne einen zweiten Mann ist es sehr schwer, ein E-Web zu bedienen. Es gibt keine Feuerkontrolle, man kann die Energieversorgung nicht pflegen oder den Kühler überwachen, und die Waffe ist schwer zu zielen."

- Reydon

Die Waffe kann in ihre Einzelteile zerlegt und von einer kleinen Truppenbesatzung getragen werden, was sie ziemlich mobil macht, aber sie muss starr montiert werden, um den Auswirkungen ihrer unglaublichen Feuerkraft entgegenzuwirken. Der Aufbau nimmt relativ viel Zeit in Anspruch und erfordert zwei Truppmitglieder für eine optimale Effektivität. Ein Truppmitglied bedient die Kanone, das andere überwacht und justiert den Eksoan Class-4T3 Energiegenerator. Wie viele Hochleistungsgeneratoren ist auch der 4T3 anfällig für Überhitzung und potenziell explosive Überlastung, trotz seiner fortschrittlichen Gk3-Cryocooler-Kühleinheit. Der Strom wird über eine Leitung in das E-Web eingespeist, die mit der Basis des TR-62 Autocushion-Stativs verbunden ist. Der eingebaute Komlink mit automatischer Verschlüsselung ermöglicht eine gesicherte Kommunikation mit anderen Einheiten. Das computergestützte Feuerleit- und Zielsystem beinhaltet eine Infrarot- und StarVision-Lichtverstärkung für den Einsatz im Nachtkampf. Insgesamt kann das E-Web innerhalb von einer Minute oder weniger transportiert und zum Feuern aufgebaut werden, obwohl es bis zu zehn Minuten dauert, bis der Generator seine volle Leistung erreicht hat.

Die lange Aufbauzeit ist die primäre Einschränkung des E-Web. Wenn der 4T3-Generator "kalt" ist, kann es fast fünfzehn Minuten dauern, bis die Besatzung die Waffe aufgestellt, den Generator kalibriert und die Zielsoftware konfiguriert hat. Einige imperiale Crews laden den Generator vor, um ihn schneller einrichten zu können, aber das machte ihn anfällig für Stromstöße. Daher muss das zweite Truppmitglied den Stromfluss sorgfältig anpassen, um eine Überlastung zu verhindern. Imperiale Schneetruppler auf Hoth waren auf diese Weise in der Lage, ein E-Web in Sekundenschnelle aufzubauen und abzufeuern.

Ein einzelner Soldat kann das E-Web bedienen, allerdings mit stark reduzierter Effizienz. In solchen Fällen wählt der Schütze einen voreingestellten Modus des Energiegenerators, der die Feuerrate stark reduziert, aber das E-Web und seinen Generator bei sicheren Temperaturen betreibt. Der Verkaufspreis beträgt 8.000 Credits, ein kleiner Preis aus den unendlichen Kassen des Imperiums.

Die Wartung der Waffe erfordert monatliche Demontage, Inspektion, Reparatur und Wiedermontage.

E-WEB-AUFRÜSTUNG

Es gibt mehrere Aufrüstungen für das E-Web auf dem Markt, darunter das F-Web und das E-Web.

Das F-Web fügt einen kleinen Schildgenerator hinzu, der stark genug ist, das Feuer von kleinen Seitenwaffen wie Blasterpistolen abzuhalten. Der Schild bietet guten Schutz, erfordert aber ein drittes Truppmitglied, um ihn zu bedienen. Dieses Modell wird hauptsächlich im Korporationssektor eingesetzt.

Das E-Web wurde im Jahr nach dem Tod von Imperator Palpatine veröffentlicht. Er bietet eine verbesserte Feuerleit- und Zielsicherungssoftware. Mit der Autokonfigurationseinstellung des Generators kann die Waffe in weniger als fünf Minuten eingerichtet werden. Das Kühlsystem wird ebenfalls auf den fortschrittlichen Gk7 Cryocooler aufgerüstet, der einen erhöhten Energiefluss in die Waffe ohne das Risiko einer Überhitzung bietet. Dies ermöglicht einen Dauerfeuerbetrieb von bis zu einer Stunde. Viele E-Web-Einheiten sind mit einem Schildgenerator ausgestattet.

Das E-Web-Gewehr ist eine tragbare Version des schweren Repetierblasters E-Web.

Der E-Web selbst hat einige eigene Modifikationen, einschließlich einer Hochfeuer-Repetier-Einstellung und eines Modifizierungssatzes für einen automatischen Wachturm.

GESCHICHTE

Vor den Klonkriegen

Der E-Web wurde von Granta Omega bei einem Versuch eingesetzt, Jedi-Ritter Obi-Wan Kenobi zu ermorden. Die Waffe überhitzte und explodierte, wobei Omega schwer verwundet wurde.

Klonkriege

Der EWHB-12 schwere Repetierblaster wurde von Klon-Kommandos als Ablenkung benutzt, um eine Nanovirus-Anlage der Separatisten auf Qiilura zu infiltrieren, die einen Nanovirus produzierte, der alle Klone töten konnte. Er wurde auch in der Schlacht von Praesitlyn eingesetzt.

Galaktischer Bürgerkrieg

Sturmtruppler errichteten E-Webs, um abgelegene Welten zu verteidigen.

Während des Galaktischen Bürgerkriegs übernahm der Rebellen-Commander Luke Skywalker die Kontrolle über ein E-Web, um einen gepanzerten Mannschaftstransporter abzuschießen, der den gefangenen Überläufer Tycho Celchu transportierte. Kurz darauf übernahm er die Kontrolle über ein E-Web auf einer CR90-Korvette, um enternde Sturmtruppen zu eliminieren.

Die E-Webs wurden auch in der Schlacht von Hoth in 3 NSY, in einer Schlacht auf Geonosis und bei der Mission nach Cilpar eingesetzt.

Sie wurde auf Tatooine in 8 NSY von Sturmtruppen eingesetzt, die versuchten, den Millennium Falcon an der Flucht zu hindern. Chewbacca schoss die Truppler mit einer bordeigenen Laserkanone ab, bevor sie das E-Web einrichten konnten.



FX-7 MEDIZINISCHER ASSISTENZDROIDE

Der medizinische Assistenzdroide FX-7 ist ein medizinischer Droide, der von Medtech Industries als Teil der FX-Serie von chirurgischen Assistenten und Krankenpflege-Droiden hergestellt wird. Normalerweise kostet ein FX-7-Droide 3.500 Credits. Nachdem die Herstellung des FX-7 eingestellt wurde, war er nur noch bis zur Zeit des Galaktischen Bürgerkriegs in Gebrauch.

MERKMALE

Das FX-7-Modell ist eine hohe, zylindrische Einheit, die auf allen Seiten ungefähr symmetrisch ist. Es ist mit einer Vielzahl von hochentwickelten Anhängseln ausgestattet. Zwanzig einziehbare Manipulatorarme sind die Norm, aber da die medizinischen Bedürfnisse von System zu System variieren, hat Medtech die Arme speziell so entworfen, dass sie modular sind. Der Hauptmanipulatorarm, der bis zu einem Meter ausfahren kann, befindet sich in der Nähe der oberen Körperhälfte und verfügt über einen abnehmbaren Greifer, der durch spezifische Werkzeuge ersetzt werden kann. Der kappenähnliche Kopf des Droiden, der sich um 360 Grad drehen kann, ist mit einer Reihe von hochentwickelten medizinischen Sensoren und Diagnosegeräten ausgestattet. Sein Hauptkörper enthält einen Medizin-/Anästhesieschlauch und einen Steuerplattenmanipulator. Der FX-7 verfügt standardmäßig nicht über einen Vokoder für die Droiden-Sprache, ist aber mit einem Erweiterungssteckplatz ausgestattet, der das Hinzufügen eines solchen ermöglicht. Anstelle der Sprachkommunikation verfügt der FX-7 über Anzeigebildschirme und einen Scomp-Link für den direkten Zugriff auf medizinische Computer oder andere Droiden. Die Konzeptingenieure von Medtech betrachten die Mobilität nicht als wichtigen Faktor des FX-7-Designs, da der Droide an einer bestimmten medizinischen Station platziert werden soll. Mit einem optionalen Repulsorwagen, der ebenfalls von Medtech hergestellt wird, kann der Droide jedoch von Ort zu Ort transportiert werden.

GESCHICHTE

Die FX-7 erwiesen sich als äußerst effektive Droiden - so sehr, dass Medtech während der gesamten Produktionszeit keine einzige Beschwerde erhielt - obwohl neuere, weit überlegene Droiden wie der chirurgische Droide 2-1B und der medizinische Spezialdroide der MD-Serie die FX-Einheiten spätestens ab 3 ABY weitgehend überflüssig machten. Medtech stellte die Serie schließlich ein, obwohl während des Galaktischen Bürgerkriegs noch Hunderte von FX-7-Droiden in der Expansionsregion und den Territorien des Äußeren Rands zu finden waren.

Die FX-7-Droiden erwiesen sich als besonders nützlich für die kreditbeschränkte Allianz zur Wiederherstellung der Republik. Zum Zeitpunkt des Untergangs von Medtech, irgendwann vor 3 NSY, hatte sich die Rebellion mehrere Lagerhäuser voller überzähliger FX-Modelle gesichert und weitere auf dem Schwarzmarkt erworben.

Eine FX-7-Einheit wurde in der Echo-Basis auf Hoth eingesetzt, wo sie zusammen mit einem 2-1B-Droiden arbeitete. Noa Briqualon besaß ebenfalls einen FX-7-Droiden, den er auf seinem Raumschiff aufbewahrte. Viele medizinische Assistenten waren auch im Besitz der Xuchpra- und Zaltin-Bacta-Konglomerate auf Thyferra, da sie hervorragende Bacta-Tank-Operatoren waren.



IMPERIALER FLOTTENSOLDAT

"Dienst, Treue und Loyalität."

- Credo der Imperialen Flottensoldaten

Imperiale Flottensoldaten, auch Marinesoldaten genannt, sind Soldaten des Galaktischen Imperiums, die von der Imperialen Marine als Teil der Imperialen Flottenregimenter eingesetzt werden, um als Wachen, Militärpolizisten und Soldaten an Bord ihrer zahlreichen Sternenzerstörer und anderer Einrichtungen, wie dem Todesstern, zu dienen.

ÜBERSICHT

Mitglieder der Spezialeinheiten der Allianz sind der Meinung, dass die Soldaten der Imperialen Marine als Witz angesehen werden und dass solche Soldaten nur selten in Kampfhandlungen eingesetzt werden sollen. Obwohl dies die Meinung der Mitglieder der SpecForce ist, stimmt dies nicht ganz, da die Marinesoldaten in der Regel sowohl gut ausgerüstet als auch angemessen für ihre Aufgaben ausgebildet sind. Außerdem sehen sie zwar Gefechte, aber ihnen fehlt in der Regel der Vorteil, den Vollbluttruppen bei ihren Einsätzen haben. Schiffe und Einrichtungen, die sich in abgelegeneren Regionen befinden, verlassen sich tendenziell mehr auf ihre Marinesoldaten. In einigen Fällen, wie zum Beispiel bei den in den Äußeren Randgebieten stationierten Einheiten, haben die Marinesoldaten genug Erfahrung gesammelt, um eine glaubwürdige Bedrohung für ihre Feinde zu sein. Im Allgemeinen werden die imperialen Marinesoldaten jedoch nicht als Herausforderung für die Mitglieder der SpecOps der Rebellenallianz angesehen.

Diese Männer unterstützen die Sturmtruppen und wurden geschaffen, um der Imperialen Marine ein von der Imperialen Armee und dem Sturmtruppenkorps getrenntes Truppenkorps zum Schutz ihrer Schiffe zur Verfügung zu stellen. Nachdem die anfänglichen Interaktionen von den Sturmtruppen durchgeführt wurden, rücken die Soldaten der Imperialen Marine oft ein, um Säuberungsaktionen durchzuführen. Crix Madine, ein ehemaliger imperialer Soldat, der zum Rebellengeneral wurde, weist jedoch darauf hin, dass die Marinesoldaten eher während einer Interaktion anzutreffen sind.

Sie dienen dem Galaktischen Imperium nicht nur als Soldaten und Sicherheitskräfte, sondern wickeln auch den Hangar-Kontrollverkehr ab, überwachen die Sensor-Anlagen und erfüllen verschiedene andere Aufgaben. Sie bewachen den Hauptkonferenzraum auf den Todessternen und verhaften und eskortieren Gefangene zu ihren Zellen.

Die Todesstern-Soldaten waren die ersten, die den charakteristischen schwarzen Schutzhelm und die schwarze Uniform trugen, die sich bald auf die anderen Soldaten-Einheiten der Imperialen Marine ausbreiteten. Ihre Primärwaffe ist entweder eine DH-17 Blasterpistole oder ein E-11 Blastergewehr.

GESCHICHTE

Während der imperialen Periode steuerten und überwachten niedrigrangige Marinesoldaten die orbitalen Klimakontrollspiegel um Coruscant. Dies war als "Reiten auf den Spiegeln" bekannt und galt als die einsamste sowie langweiligste Aufgabe in der galaktischen Hauptstadt.

Während des Galaktischen Bürgerkriegs wählte Grand Moff Wilhuff Tarkin die bestausgebildeten Elitesoldaten der Marine aus, um eine Spezialeinheit zu bilden, die als Todesstern-Soldaten bekannt wurde. Diese Soldaten waren die besten und klügsten innerhalb des Imperiums und wurden auf dem Todesstern I und dem Todesstern II stationiert.

Einige wurden ausgewählt, um in den Spezialeinheiten der Imperialen Marine zu dienen.



HALTEBOLZEN

"Versehen Sie ihn mit einem Haltebolzen und bringen Sie ihn zurück in den Audienzsaal Seiner Exzellenz."
- EV-9D9, betreffend C-3PO

Ein Haltebolzen, auch bekannt als Trennbolzen, war ein kleines Gerät, das an den meisten Droiden angebracht werden konnte, um ihren Gehorsam sicherzustellen. Genauer gesagt, wenn sie mit einem Haltebolzen ausgestattet waren, konnten die Droiden den von ihrem Besitzer festgelegten Bereich nicht verlassen und wurden gezwungen, Befehle zu befolgen, die von einem kleinen, ferngesteuerten Gerät, dem so genannten "Caller", gegeben wurden (z. B. "KOMM" und "STOP"). Wenn der Haltebolzen aktiviert wurde, schaltete er den Motorimpuls eines Droiden ab, ohne den Droiden tatsächlich auszuschalten. Haltebolzen mussten an bestimmten Stellen des Droiden befestigt werden.



Haltebolzen konnten auch verwendet werden, um einen Droiden abzuschalten und wieder einzuschalten. Dies konnte verwendet werden, um einen Neustart zu erzwingen, wenn ein Fehler im Speicher des Droiden auftrat. Das Abschalten konnte mit einem Schalter am Bolzen oder durch den Einsatz des "Caller" erfolgen. Kell Tainer half Myn Donos, seinen Droiden Shiner mit dieser Methode neu zu starten, nachdem Minen des Empion das Geschwader lahmgelegt hatten.

Der Astromech-Droide R2-D2 überlistete seinen neuen Besitzer Luke Skywalker, indem er seinen Haltebolzen entfernte, so dass er das Anwesen der Lars verlassen und Obi-Wan Kenobi aufsuchen konnte. Auch R2-D2 und C-3PO wurden während der Bakuran-Krise mit Haltebolzen ausgestattet. Der Attentäter/Protokolldroide HK-47 hatte ebenfalls einen Haltebolzen, so dass er den Droidenladen nicht verlassen konnte, bis er gekauft und abgeholt wurde. Whistler, Corran Horns R2-Einheit, verfügte über einen einzigartigen Mechanismus, der die Kontrollpunkte intern verlagerte, so dass der Droide überhaupt nicht durch Haltebolzen kontrolliert werden konnte. EV-9D9 modifizierte sich selbst so, dass er immun gegen Haltebolzen war, und (aus offensichtlichen Gründen) konnten Sicherheitsdroiden wie der G-2RD nicht durch Standard-Haltebolzen deaktiviert werden.

Aktivisten für die Rechte der Droiden verabscheuten den Einsatz dieser Technologie, aber die Befürworter der Anti-Droiden-Stimmung nahmen sie gerne an.



ANHANG III – PAZAAK & BLACK JACK

PAZAAK

Pazaak, ein Spiel aus der Zeit der Alten Republik, ist ein beliebtes Kartenspiel, bei dem das Ziel darin besteht, der Zahl 20 am nächsten zu kommen, ohne sie zu überschreiten. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl kleiner oder gleich 20 gewinnt die Runde, und der Spieler, der drei Runden gewinnt, gewinnt das Spiel. Eine Runde, in der die beiden Spieler unentschieden spielen, wird nicht gezählt.

SPIELVERLAUF

Pazaak hat zwei verschiedene Decks. Der Hauptstapel (oder "Tischstapel") besteht aus Karten mit den Nummern 1-10. (Die Gesamtzahl der Karten in diesem Deck ist ungebunden, obwohl es in der Regel vier von jeder Nummer hat.) Außerdem gibt es für jeden Spieler im Spiel ein Nebendeck. Die Spieler stellt diese Decks, die genau zehn Karten haben müssen, selbst zusammen.

Zu Beginn des Spiels wählt jeder Spieler zufällig vier Karten aus seinem Nebenstapel aus und bildet damit seine Hand. Jeder Spieler zieht eine Karte vom Hauptstapel, wobei die höchste Karte bestimmt, wer zuerst spielt. Dann beginnt der erste Zug des ersten Spielers. Der Spieler zieht eine Karte vom Hauptstapel und legt sie auf den Tisch. Danach kann der Spieler wählen, ob er eine Karte aus seiner Hand ablegt oder seinen Zug beenden will. Pro Zug kann nur eine Handkarte gespielt werden, und es werden nie mehr Karten vom Nachziehstapel gezogen.

Beim Beenden seines Zuges hatte der Spieler zwei Möglichkeiten:

Runde beenden: Beendet der Spieler seine Runde, muss er zu Beginn des nächsten Runde eine neue Karte vom Hauptstapel ziehen. Dies wird so lange wiederholt, bis man entweder steht, kaputt geht, den Tisch füllt oder einen Punktestand von genau 20 erreicht.

Halten: Wenn der Spieler hält, behält er seine aktuelle Summe bis zum Ende des Satzes und spielt keine weiteren Karten aus. Der Gegner hingegen kann weiter Karten ausspielen, es sei denn, er hat sich entschieden, ebenfalls zu halten. Ein Spieler, der eine Summe von 20 erhält, beendet automatisch.

Sobald sein Zug beendet ist, spielt der nächste Spieler seine Runde auf die gleiche Weise. Die beiden Spieler spielen abwechselnd, bis jemand das Set gewonnen hat.

Der Gewinner des Satzes ist dann der erste Spieler für den nächsten Satz. Bei einem Unentschieden ist derjenige, der nicht der erste Spieler für den unentschiedenen Satz ist, der erste Spieler für den nächsten Satz.

DIE KARTEN

Pazaak verwendete zwei Decks:

Der **Hauptstapel** besteht aus vier Handkarten mit den Nummern 1 bis 10.

Der **Nebenstapel** bestand aus zehn Spezialkarten, die der Spieler vor dem Spiel auswählt. Zu Beginn eines jeden Spiels werden vier dieser Karten zufällig ausgewählt, die der Spieler auf der Hand behalten und jederzeit ausspielen kann.

Der Nebenstapel enthält ebenfalls eine Vielzahl von Karten, und jedes Deck ist für den Spieler insofern einzigartig, als das er in der gesamten Galaxie verschiedene Kartentypen kaufen und die Karten auswählen kann, die er lieber auf der Hand behalten will. Es gibt zwei Arten von solchen Karten: Plus- und Minuskarten, die blau und rot sind, und Fortgeschrittenenkarten, die goldfarben sind. Hauptstapel-Karten sind grün, oder in einigen älteren Fällen gold.

Plus-Karten sind blaue Karten, die beim Ausspielen den angegebenen Wert zur Gesamtsumme eines Spielers addiert. Der Wert der Karten reicht von 1 bis 6 Punkten.

Minus-Karten sind rote Karten, die den Plus-Karten ähnlich sind, aber stattdessen ziehen sie ihren Wert von der Gesamtsumme des Spielers ab. Sie reichen ebenfalls von 1 bis 6.

Plus- oder Minuskarten (+/-) sind im Grunde eine Kombination aus beiden; der Spieler kann beim Ausspielen wählen, ob er die Zahl addieren oder von seiner Hand abziehen will. Dies sind die teuersten und am höchsten bewerteten Karten. Sie reichen ebenfalls von 1 bis 6.

Die +/- 1 oder 2 Karte sind eine +/- Karte, deren Wert zwischen 1 und 2 geändert werden kann.

- **Flippkarten** sind fortschrittliche Karten, die das Vorzeichen der geschriebenen Zahl aller Karten auf dem Tisch eines Spielers ändern. Wenn ein Spieler zum Beispiel eine 2&4 ausspielt, werden alle 2en und 4en auf dem Tisch zu -2en und -4en, während alle -2en und -4en zu 2en und 4en werden. Diese Karten gibt es nur als 2&4 und 3&6.

Die **Doppelkarte** ist eine seltene Karte, die den Wert der zuletzt gespielten Karte verdoppelt. Wenn man z.B. eine 2 und dann eine 9 aufdeckt, kann man die Doppelkarte ausspielen, wodurch die 9 zu einer 18 wird und sich somit zu 20 summiert. Ein Spieler namens Mebla Dule gab dem Jedi-Exil diese Karte, nachdem er auf Telos IV besiegt wurde.

Die **Tiebreaker**-Karte ist eine extrem seltene Karte, die sich wie eine +/-1-Karte verhält, aber im Falle eines Unentschiedens wird der Spieler, der die Tiebreaker-Karte spielt, gewinnen. Eine Tiebreaker-Karte war im Besitz des Wesens auf Nar Shaddaa, das als der Champ bekannt war, bis er sie dem Exilanten gab, nachdem er seine Position an die Jedi verloren hatte.

Der Nebestapel ist oft der Schlüssel zum Sieg, denn ohne seine Hand ist ein Spieler nur auf Glück angewiesen, um das Spiel zu gewinnen. Daher muss ein Spieler mit seinen Karten haushalten, da die vier Karten des Nebestapels für das gesamte Match reichen müssen.

DAS SPIEL GEWINNEN

Es gibt vier Möglichkeiten, den Satz zu gewinnen:

Durch **"outscore"**: Nachdem sich beide Spieler entschieden haben, stehen zu bleiben, gewinnt der Spieler, dessen Punktzahl am nächsten an, aber nicht über 20 liegt.

Durch **"Bust"**: Wenn ein Spieler seinen Zug mit einer Punktzahl von über 20 beendet, wird er als "Bust" bezeichnet und der andere Spieler gewinnt.

Durch Auffüllen des Tisches: In einigen seltenen Fällen, wenn ein Spieler 9 Karten auf den Tisch gelegt hat, ohne **"Bust"** zu gehen, hat der Spieler automatisch gewonnen, wenn sein Punktestand 20 oder weniger beträgt.

Durch die Verwendung der Tiebreaker-Karte: Eine goldene Tiebreaker-Karte bringt, wenn sie als letztes eingesetzt wird, den Sieg, wenn beide Spieler die gleiche Punktzahl haben.

Wenn ein Satz unentschieden ist, bekommt niemand einen Punkt für den Satz, und es wird ein neuer Satz gespielt. Der erste Spieler, der drei Sätze gewinnt, hat das Spiel und den Einsatz gewonnen.

ORTE DES SPIELS

Als Kartenspiel kann Pazaak fast überall gespielt werden, aber die beliebtesten Orte zum Spielen sind auf Schiffen während des Hyperraumtransits, in der örtlichen Kantine oder in speziellen Bereichen, die für das Spiel vorgesehen sind, wie z.B. die Pazaak-Höhle im Nar Shaddaa-Flüchtlingssektor.

ALTERNATIVE REGELN

Wenn Pazaak nur zum Zeitvertreib (und nicht um Geld) gespielt wird, benutzen die Spieler die Regeln des republikanischen Senats, bei denen um nichts gewettet wurde und niemand als Sieger hervorging. Der Name wird spöttisch von der Art und Weise abgeleitet, wie die Bürokraten vor sich hin brabbelte, während sie keine Risiken eingingen und nichts erreichten. Es gibt auch eine Nar Shaddaa-Version, bei der die Spieler ihre Kleidung ablegen oder einen Blaster in der Hand halten, um einen möglichen Betrug zu verhindern.

ALTERNATIVE VERWENDUNGEN

Wie alle Spiele wird auch Pazaak schnell zu einer Form des Glücksspiels, und die meisten Spieler in der Galaxis würden nicht einmal mit jemandem reden, bevor sie den Einsatz besprechen. Viele Leute spielen jedoch immer noch zum Spaß nach den Regeln des republikanischen Senats und nach den Regeln von Nar Shaddaa. Ein machtsensitiver Mann, bekannt als Atton Rand, benutzte oft Pazaak, um jeden auszublenden, der versuchte, seine Gedanken zu lesen; er tat so, als würde er das Spiel in seinem Kopf spielen, so dass, wenn jemand versuchte, seine Gedanken zu lesen, alles, was er sehen konnte, Pazaak war.

BLACK JACK

Black Jack (auch Blackjack) ist das am meisten gespielte Karten-Glücksspiel, das in Spielbanken angeboten wird. Black Jack ist ein Abkömmling des französischen Vingt (et) un (dt. Einundzwanzig bzw. Siebzehn und Vier).

DAS SPIEL

Die Regeln von Black Jack sind international nahezu einheitlich, die nachstehende Beschreibung folgt dem Reglement, das für den Spieler am günstigsten ist. Dieses Reglement gilt in den meisten deutschen Casinos sowie in der Spielbank von Monte Carlo und den Spielbanken der Casinos Austria.

DIE REGELN

Allgemeines

Black Jack wird an einem annähernd halbkreisförmigen Tisch gespielt. An der geraden Seite des Tisches sitzt der Croupier (Dealer, Bankhalter, Kartengeber). Ihm gegenüber befinden sich die Plätze für bis zu sieben Spieler (Pointeure).

Es wird mit sechs Paketen französischer Spielkarten zu 52 Blatt, also 312 Karten gespielt – die Black-Jack-Karte hat Bridge-Format und trägt extra große Indexzeichen (large index) mit den englischen Bezeichnungen K, Q und J für die Bilder.

Ziel des Spiels ist es, mit zwei oder mehr Karten näher an 21 Punkte heranzukommen als der Croupier, ohne dabei den Wert von 21 Punkten zu überschreiten.

DIE WERTE DER EINZELNEN KARTEN

- Asses zählen nach Belieben ein oder elf Punkte. (Der Wert des Asses wird erst dann festgelegt, wenn der Spieler keine weitere Karte mehr kauft – dann zählt der Croupier das Ass so, wie es für den Spieler günstiger ist.)
- Zweier bis Zehner zählen entsprechend ihren Augen.
- Bildkarten (Buben, Damen, Könige) zählen zehn Punkte.

SPIELABLAUF

Vor Beginn eines Spiels platzieren die Spieler ihre Einsätze auf den bezeichneten Feldern (boxes) entsprechend den vom Casino festgesetzten Einsatzlimits.

In einer Box dürfen neben dem Boxeninhaber auch andere Spieler mitsetzen; mitsetzende Spieler haben aber kein Mitspracherecht und müssen die Entscheidungen des Boxeninhabers akzeptieren. Der Einsatz der mitsetzenden Spieler darf nur so hoch sein, dass das vom Casino festgelegte Limit pro Box nicht überschritten wird. Hat der Boxinhaber bereits den maximal möglichen Einsatz getätigt, darf somit kein Mitspieler mehr auf diese Box mitsetzen.

Sind die Einsätze getätigt, beginnt der Croupier die Karten auszuteilen. Jeder Spieler und der Croupier erhalten zuerst eine offene Karte, danach erhält jeder Spieler – nicht aber der Croupier – eine zweite offene Karte (vgl. Regel-Varianten).

Beginnend mit dem Spieler zur Linken des Croupiers kann nun jeder Teilnehmer solange weitere Karten verlangen („hit“, „Karte“ oder „carte“), bis er glaubt, nahe genug an 21 Punkte herangekommen zu sein und keine weitere Karte mehr will („stand“, „steht“ oder „reste“). Wer jedoch mit seinen Karten den Wert 21 überschreitet (bust), hat sich überkauft und verliert sofort; die Karten und der Einsatz werden vom Croupier eingezogen.

Sind alle Spieler bedient, zieht der Croupier seine zweite Karte. Hat er 17 oder mehr Punkte, muss er stehen bleiben, hat er 16 oder weniger Punkte, muss er eine weitere Karte ziehen ("Dealer must stand on 17 and must draw to 16").

Dabei gilt folgende Regel: Der Croupier muss ein Ass stets mit elf Punkten zählen, es sei denn, er würde auf diese Weise den Wert 21 überschreiten; nur dann zählt er das Ass mit einem Punkt. Hat der Croupier z. B. ein Ass und eine Sechs, muss er das Ass mit elf und die Hand mit siebzehn Punkten bewerten und darf keine weitere Karte ziehen ("Dealer stands on soft 17").

Wenn der Croupier 21 Punkte überschreitet, haben alle noch im Spiel verbleibenden Teilnehmer automatisch gewonnen. Sonst gewinnen nur jene Spieler, deren Kartenwert näher an 21 Punkte heranreicht als der des Croupiers.

Hat ein Spieler gleich viele Punkte wie der Croupier, so ist das Spiel unentschieden (stand off, push, tie, égalité, en cartes), der Spieler verliert nichts, er gewinnt aber auch nichts.

Gewinnt ein Spieler, erhält er einen Gewinn in der Höhe seines Einsatzes (1 : 1, even money); in den beiden folgenden Fällen werden jedoch erhöhte Gewinne ausgeschüttet.

TRIPLE SEVEN

Hat ein Spieler 21 Punkte bestehend aus drei Siebenern (Siebener-Drilling), gewinnt er sofort im Verhältnis 3 : 2, unabhängig von der Karte des Croupiers. Das Spiel ist für die betreffende Box nach der Gewinnauszahlung beendet. (Diese Regel ist außerhalb Österreichs unüblich; allerdings hat es sich auch in Deutschland und der Schweiz etabliert, dass der Gast in irgendeiner Form einen Bonus erhält.)

BLACK JACK

Nach dem Siebener-Drilling ist Black Jack, eine Kombination von 21 Punkten, bestehend aus den ersten beiden Karten – also Ass und Zehn, bzw. Ass und Bild –, das beste Resultat.

Hat ein Spieler einen Black Jack, nicht aber der Croupier, so erhält der Spieler einen 3 : 2-Gewinn ausbezahlt („Black Jack pays 3 to 2“). Hat der Croupier jedoch auch einen Black Jack, ist das Spiel unentschieden.

Hat der Croupier einen Black Jack, verlieren alle noch im Spiel befindlichen Teilnehmer, ausgenommen diejenigen, welche ebenfalls einen Black Jack besitzen; insbesondere verlieren auch diejenigen Spieler, welche 21 Punkte in der Hand halten. (Hat ein Spieler einen Siebener-Drilling, hat er seinen Gewinn schon erhalten und ist bereits aus dem Spiel.)

INSURANCE (Versicherung gegen Black Jack)

Hat der Croupier als erste Karte ein Ass, so können sich die Spieler gegen einen Black Jack des Croupiers versichern, indem sie einen entsprechenden Einsatz auf die Insurance line setzen. Zieht der Croupier als zweite Karte eine Zehn oder eine Bildkarte, hat er einen Black Jack und die Versicherung wird im Verhältnis 2 : 1 ausbezahlt („Insurance pays 2 to 1“). Hat der Croupier jedoch keinen Black Jack, wird die Versicherungsprämie eingezogen.

Hat ein Spieler einen Black Jack und der Croupier als erste Karte ein Ass, so kann sich der Spieler einen 1 : 1-Gewinn auszahlen lassen und das Spiel beenden. Das entspricht gerade dem Abschluss einer Versicherung, wobei der Spieler die Hälfte seines ursprünglichen Einsatzes auf die Insurance line platziert.

Die Versicherung gegen einen Black Jack des Croupiers ist im Grunde eine Nebenwette, der Bankvorteil beträgt bei der Insurance ca. $1/13 = 7,692\%$.

SPLIT (Teilen)

Ein Spieler kann seine Hand teilen (split), wenn die ersten beiden Karten gleichwertig sind (z. B. zwei Sechser oder Bube und Dame); er spielt dann mit „geteilter Hand“ mit zwei getrennten Einsätzen weiter, wobei mehrfaches Teilen (resplit) möglich ist (in deutschen Spielbanken ist das mehrfache Teilen i. d. R. nicht zulässig). Für jede geteilte Hand ist ein weiterer Einsatz in der Höhe des ursprünglichen Einsatzes zu leisten. Der Spieler erhält nun in jeder geteilten Hand beliebig viele Karten.

Ausnahme: Teilt ein Spieler zwei Asses, so erhält er auf jedes Ass nur mehr eine weitere Karte. Ist diese ein weiteres Ass, ist ein nochmaliges Teilen aber weiterhin möglich.

In einer geteilten Hand gilt die Kombination Ass und Bild bzw. Ass und Zehn jedoch nicht als Black Jack, sondern als 21 Punkte, da die Kartenkombination nicht mit den ersten beiden Karten erzielt wurde.

DOUBLE DOWN (Verdoppeln)

Ein Spieler kann, nachdem er seine ersten beiden Karten erhalten hat, seinen Einsatz verdoppeln (double). Der Wert der beiden Karten ist dabei unerheblich (Double down on any two). Verdoppelt ein Spieler, wird ihm danach noch genau eine Karte zugeteilt.

Ein Verdoppeln nach dem Teilen ist möglich (Double down on split pairs) (vgl. Regel-Varianten).

Ein mitsetzender Spieler in einer Box kann nur dann verdoppeln, wenn auch der Boxinhaber seinen Einsatz verdoppelt.

SURRENDER (Aufgeben)

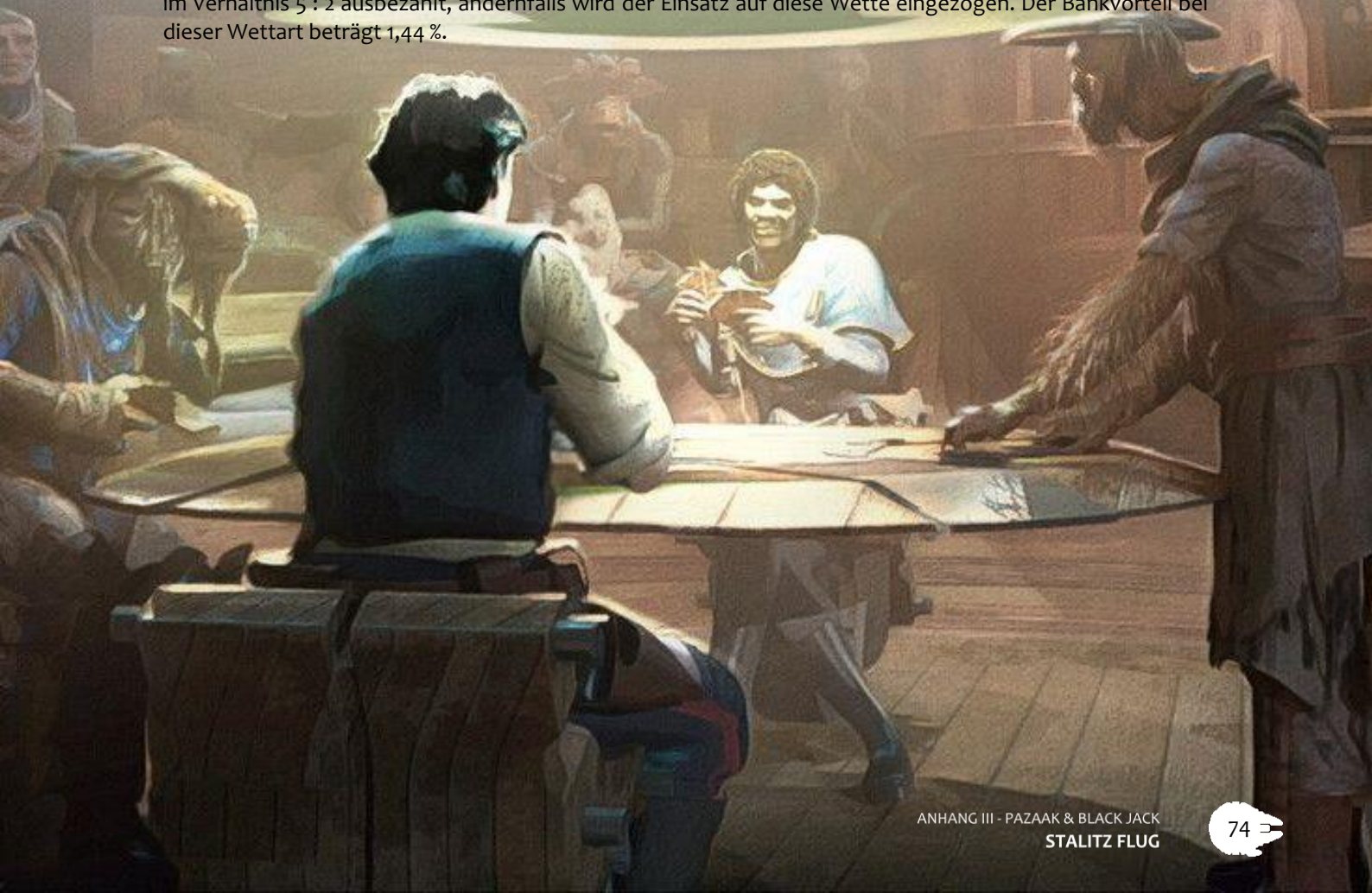
Wird Surrender angeboten, kann der Spieler, nachdem er seine ersten beiden Karten erhalten hat, aufgeben. Hierbei verliert er die Hälfte seines ursprünglichen Einsatzes; die andere Hälfte erhält er zurück.

Die häufigste Version hiervon ist Late Surrender; hierbei kann der Spieler erst aufgeben, wenn der Dealer seine Hand auf einen Black Jack geprüft hat; hat der Dealer einen Black Jack, ist kein Aufgeben möglich und der Spieler verliert seinen vollen Einsatz. Bei Early Surrender ist Aufgeben auch gegen einen potentiellen Black Jack des Gegners üblich. Diese Variante ist erheblich seltener.

BUST

In vielen Spielbanken kann ein Spieler vor Beginn der Kartenausgabe darauf wetten, dass sich der Dealer in dieser Runde überkauft (Dealer busts oder kurz Bust).

Sollte der Dealer 22 oder mehr Augen erhalten und sich somit überkaufen, was mit einer Wahrscheinlichkeit von 28,16 % geschieht – also im Mittel in etwas weniger als zwei von sieben Fällen –, wird diese Nebenwette im Verhältnis 5 : 2 ausbezahlt, andernfalls wird der Einsatz auf diese Wette eingezogen. Der Bankvorteil bei dieser Wettart beträgt 1,44 %.



STAR WARS AM RANDE DES IMPERIUMS ROLLENSPIEL

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

Durch eine ungeplante Zusammenkunft mit der Rebellen-Allianz, finden sich die Abenteurer mitten in eine ihrer Operation wieder. Ihre Aufgabe ist es, eine Corellianische Korvette zu übernehmen und diese zurück zu einem vereinbarten Treffpunkt zu bringen.

Doch so erfolgreich das Unternehmen startet, endet es abrupt mit der Ankunft eines Imperialen Sternenzerstörer. Dieser lässt den Abenteurern keine Chance und nimmt diese in Gewahrsam.

Noch bevor sie realisieren können, was passiert ist, finden sie sich auf einem Asteroiden in einem Imperialen Arbeitergefängnis wieder. Wenn es nach dem Willen der Imperialen geht, soll es die letzte Station in ihrem Leben sein. Doch sicher sehen die Abenteurer das anders.

Das Abenteuer geht weiter ...