

STAR WARS
**ZEITALTER
DER REBELLION**

AUSGELIEFERT



ABENTEUER SKRIPT

**STAR
WARS**
ROLEPLAYING





The background of the entire page is a close-up of a Stormtrooper helmet, showing the visor and the breathing apparatus. The helmet is white with some wear and tear. In the background, a space battle is taking place, with a large Imperial Star Destroyer at the top, several TIE fighters, and a Rebel X-wing. The planet Earth is visible in the distance. The text is overlaid on the helmet.

STAR WARS
ZEITALTER DER
REBELLION

ROLLENSPIEL

ABENTEUERBUCH

INHALTSVERZEICHNIS

Einleitung	1	Analysedeck	42
Routineflug	2	Brücke	46
Jungfernwebstuhl - YT-1760 Transporter	5	Achterdeck-Hangarbuch	48
Port Tooga	10	Kappa-Shuttle	50
Port Tooga (Karte)	12	Shuttlepod	50
In der Haarigen Harpyie	14	Maschinenraum-Sektion	51
Schlau einkaufen	15	Untertriebwerk-Kontrollraum	54
Frachtsorgen	17	Angreifende Saboteur-Droiden	56
Revolte auf der Schattengreifer	18	Besatzung der Schattengreifer	59
Meuternde Droiden	19	Logistische Bedrohung	62
Leiten dieser Episode	21	Die Suche spitzt sich zu	66
Bewegung durch die Schattengreifer	23	Teagan	67
Die Schattengreifer – Nebulon-B-Frigatte	26	Rache ist süß	68
Rettungskapsel	27	Den Kampf beenden	69
Primäres Kommunikationssystem	29	Anhang - Raumschiffe	70
Sekundäres Kommunikationssystem	31	Eisherz – ISD Klasse I	71
Kaserne der Geheimagenten	33	Erinnerung an Alderaan – CR90-Corvette	71
Lebenserhaltungssystem	38	Optionalregeln Kämpfen	73
Vorderdeck-Hangarbuch	39	Formationen	73

CREDITS

Fantasy Flight Games

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

Ulisses

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

Design und Ergänzung von Norcon

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

Version: 5.6

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

AUSGELIEFERT

In diesem Heft findest du ein aufregendes Abenteuer, das für ein oder zwei Spielsitzungen ausgelegt ist, sowie neue Regeln zum Führen von militärischen Trupps und Staffeln. Das Abenteuer bietet mehrere Gelegenheiten, die Regeln für Trupps und Staffeln (siehe Seite 79) zu verwenden. Du kannst es direkt nach dem **EINSTEIGERSET** für **ZEITALTER DER REBELLION**, nach dem Abenteuer am Ende des Grundregelwerks oder als eigenständige Erfahrung leiten. Die Spieler sollten bereits Charaktere erschaffen und ihre individuellen oder Gruppenpflichten festgelegt haben. Der SL sollte das ganze Abenteuer lesen, um sich vor Beginn mit der allgemeinen Geschichte vertraut zu machen.

ZUSAMMENFASSUNG DES ABENTEUERS

Dieses Abenteuer schickt die SCs auf eine Mission aus, um eine dringend benötigte Lieferung von Droiden für die Rebellenallianz zu besorgen. Ein Team von Piraten, das als Freibeuter für die Rebellen tätig ist, hat vor einer Weile eine große Lieferung imperialer Droiden in seinen Besitz gebracht. Die Gruppe soll die Verhandlung für die Allianz führen. Als die SCs die Lieferung zurück zu den Rebellen auf der Nebulon-B-Fregatte *Schattengreifer* bringen, werden die Droiden plötzlich gewalttätig und übernehmen die Kontrolle über das Schiff. Es liegt nun an den SCs, die Besatzung zu retten und die Kontrolle über die *Greifer* zurückzuerlangen, ehe sie in ein schwarzes Loch treibt.

Sobald Schiff und Besatzung gerettet sind, müssen die SCs herausfinden, wer sie verraten hat. Sie fangen dabei mit den Freibeutern an. Eine Fährte von Hinweisen zeigt, dass die Piraten tatsächlich imperiale Agenten waren, und führt die Gruppe in eine verlassene Fabrik auf dem angeblich neutralen Planeten Teagan. Die Fabrik entpuppt sich als eine geheime imperiale Spionageeinrichtung und als Quelle aller Droiden.

DIE SPIELER INVOLVIEREN

Die Spieler in ein Abenteuer in **ZEITALTER DER REBELLION** zu involvieren erfordert oft nur ein Element der Allianz-Führung, sei es ein örtlicher Organisator der Rebellen oder das Oberkommando der Allianz, das der Gruppe eine Mission zuweist. In diesem Fall erhalten die Rebellen ihre Mission von General Airen Cracken vom Allianzgeheimdienst. Die Gruppe kann ein Team sein, das schon auf vorherigen Missionen zusammengearbeitet hat, oder sie trifft sich das erste Mal während dieser Mission. Die Szenen früh im Abenteuer geben der Gruppe eine Menge Zeit, einander kennenzulernen.

WOOKIEEPEDIA IST DES SPIELLEITERS BESTER FREUND

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

HANDOUTS UND WEITERE MATERIALIEN

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

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

KARTENMATERIALIEN

Ich erhebe auf die Richtigkeit keinen Anspruch. Die von mir erstellten Karten basieren auf meinem Verständnis oder dem, was ich an Informationen finden konnte. Es ist daher schon sehr wahrscheinlich und zutreffend, dass die Genauigkeit, an der einen oder anderen Stelle, nicht optimal ist. Daher sieht es mir bitte nach.



ROUTINEFLUG

„ ... was meinst du damit, der ist einfach aus den Hyperraum gefallen? So was fällt doch nicht einfach aus dem Hyperraum. Das sollte ein ganz normaler Flug werden. Nein, hör auf zu maulen. Wir sollten zusehen, dass wir hier ganz schnell wegkommen ... “

- General Han Solo, Kapitän des Rasenden Falken



EPISODE I: ROUTINEFLUG

Wenn du alle Spielvorbereitungen abgeschlossen hast, lese den folgenden Text laut vor:

Trotz jüngster Erfolge strauchelt die Rebellenallianz bei ihrem Kampf gegen das Galaktische Imperium.

Die Ressourcen der Rebellen sind außerordentlich knapp, und sie gehen jeder Möglichkeit nach, ihre Truppen zu stärken.

Als Teil dieser Bemühungen wurde ein Team von Eliteagenten zum Geheimdienst-Flaggschiff der Allianz, die Schattengreifer (Shadow Raptor), geschickt. Diese sollen dort Bemühungen zur Wiederversorgung in den Randbereichen der Hydianischen Handelsstraße überwachen.

Die SCs beginnen das Spiel an Bord eines kleinen, rostigen Rebellentransporters namens *Jungfernwebstuhl*, kurz ehe dieser den Hyperraum verlässt. Wenn die Gruppe ein eigenes Schiff hat, wurde es aus Sicherheitsgründen zurückgelassen. Wenn dieses Abenteuer verwendet wird, um die SCs einander vorzustellen, befinden sich vielleicht nur ein oder zwei SCs auf der *Jungfernwebstuhl* (*Spinster's Loom*) und der Rest in einem Besprechungsraum der *Schattengreifer* (*Shadow Raptor*). Der Pilot der *Jungfer* ist eine Wookiee namens Brahtikka, ihr Kopilot ein geschwätziger Reparatur-Droide der LE-Reihe namens LE-LU979 oder kurz Lelu. Das Team sollte einen Augenblick Zeit haben, um sich mit Lelu zu unterhalten. Der Droide weiß nicht allzu viel, und einige Informationen sind unter Verschluss. Dennoch kann er die folgenden Informationen während des Gesprächs offenbaren:

- Das Schiff ist auf dem Weg zur *Schattengreifer* (*Shadow Raptor*), dem Hauptquartier des Allianzgeheimdiensts in den Trans-Hydianischen Grenzwelten.
- Die Koordinaten der *Greifer* (*Raptor*) sind nicht einfach zugänglich - nicht einmal für Brahtikka. Sie sind durch fraktale Sicherheitsalgorithmen in Lelus Speicher geschützt - so gut, dass der Droide selbst nicht darauf zugreifen kann.
- Lelu und Brahtikka sind Einfuhrspezialisten für die Rebellen — letztendlich Schmuggler, die für die Allianz arbeiten. Sie übernehmen zwischen den verdeckten Einfuhraufträgen noch andere Routineflüge für die Allianz.

Wenn die Gruppe bereit ist, bringt Brahtikka die *Jungfer* (*Spinster*) aus dem Hyperraum in eine scheinbar leere Region. Die SCs müssen eine **schwierige (◆◆◆) Wahrnehmung-Probe** ablegen. Ein Erfolg bedeutet, dass sie bemerken, wie einige Sterne in der Leere des Raums verschwinden.  bedeutet, dass die SCs bemerken, wie sie sich gerade neben eine Art Schiff manövrieren. Ein  bedeutet, dass sie den schwachen Umriss einer mattschwarzen Nebulon-B-Fregatte bemerken, deren Beleuchtung abgeschaltet ist.

ABFOLGE VON ABENTEUERN

Dieses Abenteuer kann für sich oder als Teil einer größeren Kampagne mit den Abenteuern aus dem Regelwerk von **ZEITALTER DER REBELLION**, dem **EINSTEIGERSET** von **ZEITALTER DER REBELLION**, der Beta-Version von **ZEITALTER DER REBELLION** oder ergänzende Abenteuern, die du auf www.ulisses-spiele.de und www.hds-fantasy.de findest, gespielt werden. Sollte ein SL auf diese Weise eine Kampagne aus offiziellen Abenteuern erstellen wollen, ist die empfohlene Reihenfolge: **Übernahme der Flüsterbasis**, **Operation: Schattenpunkt**, **Der Perlemianische Transporter**, **Operation: Hütchenspiel** und zu guter Letzt **Ausgeliefert**. Strukturell sind **Übernahme der Flüster-Basis** und **Operation: Schattenpunkt** verbunden. Nachdem die SCs erfolgreich den Lauschposten auf Onderon abgeriegelt haben, werden sie über die Existenz von Vud Tansen (einem ehemaligen imperialen Offizier) informiert, der die Ereignisse von **Der Perlemianische Transporter** in Gang setzt. Aufgrund ihres Heldenmuts und ihrer wachsenden Reputation fordert die Führung der zur Allianz gehörenden Titan-Basis die Gruppe für einen Angriff auf die Hammer-Station an, was die Ereignisse von **Operation: Hütchenspiel** startet. Die imperialen Frachtbriefe, die während dieses Abenteuers gestohlen werden, können den Funken erzeugen, der die Ereignisse von **Ausgeliefert** entfacht. Wenn der SL keinen Zugriff auf das Beta-Abenteuer von **ZEITALTER DER REBELLION** hat, kann der Onderon-Horchposten die gleichen Informationen liefern.

BRAHTIKKA [RIVALE]



Werte:

Rasse: Wookiee (w)

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

Pilot (Weltraum) (●◆), Pilot (Weltraum) (●◆).

Talente: keine

Begabungen: keine

Ausrüstung: Datapad

Waffen: Bogenspanner (◆◆) (Schwere Fernkampfaffen; Schaden 10; Kritisch ●●●; Reichweite: Mittlere; Sperrigkeit 3, Niederwerfend)

Brahtikka ist die Kapitänin der Jungfernwebstuhl und liebt es, sich in Abenteuer zu werfen. Sie ist zwar ein typischer Wookiee und kann durch ihre Impulsivität auch mal ein wenig Dampf ablassen, jedoch wird niemand dabei verletzt. Meist müssen irgendwelche Gegenstände daran glauben, welche gerade greifbar sind. Droiden davon ausgeschlossen. Sie diskutiert mit Lelu häufig über den Sinn der Rebellion, da der Droide das Konzept von Freiheit zwar versteht, jedoch keinen Unterschied zu sich und der Situation anderer Spezies sieht. Er findet das urkomisch, was an seiner eigenen persönlichen Entwicklung liegt. Ab und an droht Brahtikka, den Speicherkern zu löschen, was sie so einfach aber nicht kann und es auch nicht tun würde. Irgendwie hat sie sich an seine seltsame Art gewöhnt. Beide sind ein sehr ungewöhnliches Paar.

BRAHTIKKA
RIVALE

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

Absorption 3, Wunden 14, Erschöpfung - , Verteidigung 0 - -

Fertigkeiten:
Handgemenge (●◆◆),
Charme (●◆),
Pilot (Planetar) (●◆),
Pilot (Weltraum) (●◆),
Talente: Keine

Ausrüstung: keine
Waffen: Bogenspanner (◆◆) (Fernkampfaffe [Schwer]; Schaden 10; Kritisch ●●●; Reichweite [Mittlere]; Sperrigkeit 3, Niederwerfend).

Sonderfähigkeiten: Raserei: Sobald ein Wookiee Wunden erlitten hat, verursacht er mit Handgemenge- und Nahkampfaffenangriffen 1 Schaden mehr. Wenn er eine kritische Verletzung erhalten hat, verursacht er 2 Schaden mehr.

LE-LU979 [RIVALE]

LE-LU979
RIVALE

Stärke 2, Gewandtheit 2, Intelligenz 4, List 2, Willenskraft 2, Charisma 1

Absorption 2, Wunden 12, Erschöpfung - , Verteidigung 0 - -

Fertigkeiten:
Handgemenge (●◆◆),
Wissen (Äußerer Rand) (●◆◆◆),
Mechanik (●◆◆◆),
Pilot (Planetar) (●◆◆),
Pilot (Weltraum) (●◆◆),
Computertechnik (●◆◆◆),
Leichte Fernkampfaffen (●◆◆),
Talente: Keine

Ausrüstung: keine
Waffen: keine

Sonderfähigkeiten: Anorganisch, Droide



Werte:

Rasse: Droide

Fertigkeiten: Astronavigation (●◆◆◆◆), Wissen (Äußerer Rand) (●◆◆◆◆), Computertechnik (●◆◆◆◆), Pilot (Weltraum) (●◆◆), Pilot (Planetar) (●◆◆), Mechanik (●◆◆◆◆), Leichte Fernkampfaffen (●◆◆).

Talente: keine

Begabungen: Anorganisch, Mechanisch

Ausrüstung: keine

Waffen: keine

Lelu ist kein typischer Droide. Brahtikka fand ihn auf einen Schrottplatz, wo er vor sich hin rostete. Sie reparierte ihn und speicherte einige Programme zur Entwicklung einer Persönlichkeit in seine Matrix. Wenn sie ihm immer androht, seinen Speicher zu löschen, dann weiß Lelu, dass es Zeit ist, seinen Sprachprozessor zu deaktivieren. Dennoch hat Lelu Gefallen daran gefunden, wenn Brahtikka den Sinn der Rebellion versucht zu erklären. Trotz seiner sehr eigenen Art für Humor, ist der Droide jedoch im Klaren, was er Brahtikka zu verdanken hat. Eine eigene Form der persönlichen Verbundenheit, auch wenn diese nur durch logische Verknüpfungen im Speicher vorhanden sind. Lelu kümmert sich meist um das Schiff und bewacht es, wenn die Wookiee sich schlafen legt. Sie würde ihr überall hin folgen, wenn es nötig ist. Auch wenn es pathetischer klingt, als es im Grunde ist.

JUNGFERNWEBSTUHL

Der YT-1760 Kleintransporter ist ein Frachtschiffmodell der Corellianischen Ingenieursgesellschaft in der YT-Serie. Ein bekanntes Modell des YT-1760 ist die **Hasty Harpy**, das Raumschiff der Pilotin **Lalo Gunn**.

BESCHREIBUNG

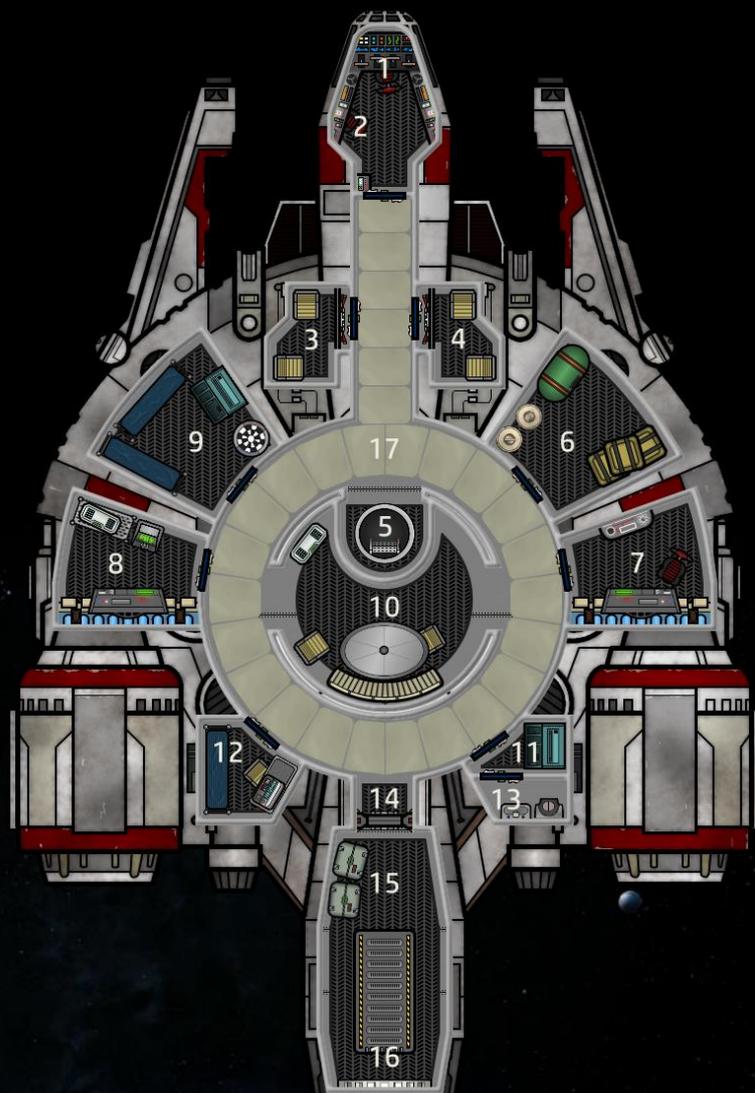
Der 26,5 Meter lange Frachter ist vorne halbkreisförmig aufgebaut, wobei sich in der Mitte zwischen den Mandibeln das mit guter Aussicht versehene Cockpit erhebt. Der Kleintransporter kann nur 10 Tonnen Fracht aufnehmen und wird deshalb oft nur als Shuttleschiff genutzt. Er ist dazu konzipiert, die Nachteile früherer Modelle zu kompensieren, die sich vor allem auf den Antrieb beziehen. Drei strategisch ausgerichtete verbesserte Unterlichtantriebsdüsen sorgen mit Sekundärdüsen für eine einzigartige Manövrierbarkeit in engen Drehungen und scharfen Kurven, der nicht einmal der YT-1300-Frachter nahe kommt, der mit einem Navigationscomputer ausgestattete Hyperantrieb besitzt die Klasse 1 und das Backup die Klasse 15. In Atmosphären kann der YT-1760 außerdem 990 km/h schnell fliegen. Dies verringert die Kapazität und die Stabilität, weshalb die meisten Schiffe kurzlebig sind. Die 1 bis 2 Crewmitglieder und die acht Passagiere können bis zu 2 Monate versorgt werden, und integrierte Schutzschilde, die bei Bedarf mit stärkeren Schildgeneratoren im Frachtraum aufgerüstet werden können, schützen den Frachter. An sich ist der YT-1760 unbewaffnet, doch nach Kundenklagen wurde eine oben angebrachte Standard-Laserkanone mit zwei Läufen ergänzt. Zwei Geschütze können weitere kommerzielle Laserkanonen aufnehmen. Wie alle Schiffe der Serie kann man den Kleintransporter gut modifizieren, darunter mit billigen Aufrüstungen des Herstellers. Modulare Umbauten in den Quartieren sind ebenfalls möglich.

YT-1760-KLEINTRANSPORTER

Ein Deckplan des Schiffes mit seiner entsprechenden Aufteilung:

- 1 Pilot
- 2 Copilot
- 3 Passagier-Kabine
- 4 Passagier-Kabine
- 5 Zugang zum Geschütz
- 6 Laderaum
- 7 Maschinenraum
- 8 Sekundäre Kontrollen/Werkstatt
- 9 Kapitäns-Kabine
(ehemalig Mannschafts-Quartier)
- 10 Gemeinschaftsraum
- 11 Spintraum
- 12 LE-LU979 Kabine
- 13 Erfrischer/WC
- 14 Druckschleuse
- 15 Kleiner Frachtraum
- 16 Fracht-Laderampe
- 17 Korridor

1 Feld = 3 Meter



GESCHICHTE

Eingeführt wurde der YT-1760 32 VSY. Beschwerden veranlassten die CIG zur Aufrüstung des Transporters, doch ansonsten ist er in seiner Verwendung als Manövrierergenie sehr erfolgreich. Handelsgilden und andere Firmen nutzten ihn zwar nie, doch unabhängige Händler, Piraten und Schmuggler finden ihn interessant. Die geringe Haltbarkeit sorgt jedoch dafür, dass während des Galaktischen Bürgerkriegs viele bereits verschrottet werden.

4	4	+1	VERT.: BUG/BACKB./STEUERB./HECK			PANZERUNG	
SILHOUETTE	GESCHWINDIG.	WENDIGKEIT	1	-	-	0	1
			HÜLLENSCHADEN	SYSTEMBELAST			
			17	15			

Werte:

Schiffstyp/Modell:

YT-1760 Kleintransporter/YT-Serie

Hersteller: Corellianische Ingenieursgesellschaft

Hyperraumantrieb: Primär:

Primäre Klasse 1, Sekundär: Klasse 15

Navigationscomputer: ja

Sensor Reichweite: kurz

Schiffs-Besatzung: 1 Pilot und 1 Co-Pilot

Ladekapazität: 70

Passagier-Kapazität: 8 Passagiere

Vorräte: zwei Monate

Preis/Seltenheit: 80.000 Credits (R)/5

Ausrüstungspunkte: 5

Waffen: ein nach oben gerichteter leichter Laserkanonen-Geschützturm (Feuerwinkel: alle; Schaden 5; Kritisch: ; Reichweite: kürzeste)

