

STAR WARS ZEITALTER DER REBELLION

OPERATION SHELL GAME



ABENTEUER SKRIPT

**STAR
WARS**
ROLEPLAYING





The background of the entire page is a close-up of a Stormtrooper helmet, looking directly forward. The helmet is white with black accents around the eyes and mouth. The eyes are dark with a greenish-yellow glow. In the background, a space battle is visible with a large white ship at the top, several smaller ships, and a planet in the distance. The text is overlaid on the helmet.

STAR WARS
ZEITALTER DER
REBELLION

ROLLENSPIEL

ABENTEUERBUCH

INHALTSVERZEICHNIS

Einleitung	1	Plan des Hammer (Sicherheitsbereiche)	24
Zusammenfassung	1	Das Empfangskomitee	25
Einbeziehung der Spieler	2	Der Hammer	26
Flugroute der Dagger Shock	3	Plan des Hochsicherheitstrakts	30
Willkommen auf der Titan Basis	4	Gefangene des Hochsicherheitstrakts	32
Titan Basis	6	Was ist Operation Shell Cracker	36
Plan der Titan Basis	8	Die Schlacht um den Corva Sektor	40
Kommando-Einheit 275	10	Shell Cracker	42
Missionsbriefing	14	Kampf und Stärke	43
Charaktere der Titan Basis	18	TIE-Fighter / LN	44
Den Hammer niederschmettern	21	X-Wing	45
Plan des Hammer (Übersichtsplan)	23	Epilog	47
Plan des Hammer (Hauptgänge)	23	Anhang I - Charaktere	48

CREDITS

Fantasy Flight Games

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

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

Übersetzung von Norcon

Design und Ergänzung von Norcon

<http://turamarth.de/starwars/forum/>
Version: 2.4

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



SHELL GAME (Hütchenspiel)

EINFÜHRUNG

Willkommen zu einem Einführungsabenteuer für Age of Rebellion. Dieses Abenteuer ist entworfen, um ein Team von anfangenden Allianz-Agenten in den Imperialen besetzten Raum zu und dabei wichtige Spielkonzepte und Regeln auf dem Weg vorzustellen. Vor Beginn sollte der Spielleiter das gesamte Abenteuer lesen. Die Spieler sollten ihre Charaktere, Anforderungs-Ausrüstung beschaffen, und ihre individuellen oder Gruppe-Verpflichtungen etablieren.

Während dieses Abenteuers werden Spielkonzepte und Regeln vorgestellt, es stellt nicht notwendigerweise die Spieler-Charaktere einander vor. Bei Allianz-Agenten ist es möglich, dass sich die Spielercharaktere vor dem Missionsbesprechung nicht kennen, oder sie haben bei früheren Missionen zusammengearbeitet. Die Spieler sollten entscheiden, welche Beziehungen die Spielercharaktere haben, wenn überhaupt, vor dem Start der Mission. In diesem Fall ist die Mannschaft untereinander bekannt und vertraut. Eventuell hat das Team bereits alle vorhergehenden Operationen erfolgreich abgeschlossen. Zu diesen zählen die **Operation Flüsterbasis**, **Operation Schattenpunkt** und **Operation Perlemian Flotte**. Der eigentliche Ausgang aller Operationen ist nicht von Bedeutung, gibt nur ein eventuell runderes Bild über die Ereignisse.

ABENTEUERZUSAMMENFASSUNG

Dem Allianz-Oberkommando wurde kürzlich bewusst, dass ein Prototyp-Raumschiff aus einer noch unbekanntes Imperialen Testanlage in eine bessere Umgebung verlegt werden soll, um die Abschlusstests in einer besseren Umgebung seine einzigartigen Eigenschaften durchzuführen. Die Information über diesen Transfer ist äußerst delikat, und wahrheitsgemäß kam die Allianz weitgehend durch blindes Glück in ihren Besitz.

Leider erfolgt der Test über einen sehr kurzen Zeitraum, so dass die Mobilisierung der Top-Allianz-Agenten für einen Angriff, um den Prototyp zu bergen unmöglich sein wird; Es fällt an ein relativ unerfahrenes Team von Agenten zu versuchen, das fragile Raumschiff zu bergen.

Die Spieler-Charaktere sammeln sich an einer der nächstgelegenen Allianz-Basen, eine Anlage im **Corva-Sektor**, in der Nähe der Grenze der Äußeren Rand-Territorien (Outer Rim Territories). Der **Corva-Sektor** ist fest unter Imperialer Kontrolle, aber die Ressourcen des Imperiums sind relativ knapp, so dass es den Rebellen erlaubt hinein zu schleichen, ohne bemerkt zu werden und ein kleines Profil zu halten. In der Tat führt die Allianz im **Corva-Sektor** in der Regel keine Missionen innerhalb des Sektors aus, um die Aufmerksamkeit zu vermeiden und keine Zunahme der imperialen Präsenz zu bewirken. Schlussfolgernd wird die Operation: Shell Game gegen die Imperiale Anlage, wo der Prototyp getestet wird zuschlagen und das Element der Überraschung zu seinen Gunsten haben. Oder zumindest, ist das die Theorie.

Die erste Stufe der Mission ist ohne Frage der Zugang in die Imperiale Anlage zu bekommen. Das Allianz-Kommando öffnet die Tür für das Team, bietet ihnen ein gestohlenes Shuttle und gefälschte Anmeldeinformationen an, aber es fällt den Teammitgliedern selbst zu, um die List fort zu führen. Sobald sie Zugang in die Anlage selbst erhalten, ist der Plan viel weniger konkret: Die Allianz hat keinen Zugang zu den Schaltplänen der Station selbst und so muss die Gruppe improvisieren, wenn sie nach dem Prototypen suchen. Die unzähligen Aktivitäten, die innerhalb einer üblichen Imperialen Militäreinrichtung stattfinden, bieten den Spielern zahlreiche Möglichkeiten, Ziele zu verfolgen und ihre individuellen Pflichten zu erfüllen.

Die letzte Stufe der Mission beginnt, wenn die Spielercharaktere schließlich den Prototypen sichern. Der Abflug des geheimnisvollen Raumschiffs wird die Imperialen sofort an Bord der Raumstation aufmerksam machen, dass die Allianz versucht, das Schiff zu sichern. Sie starten sofort mehrere Geschwader von TIE-Fighter und bringen eines der System-Hauptkampfschiffe in den Versuch, den Prototyp wieder zurück zu erobern. Zum Glück für das Team erwartet die Allianz so ein mögliches Ergebnis und hat ein Geschwader von X-Flügeln zur Intervention bereitgestellt. Was ein einfacher Ausflug sein sollte, wird schnell zu einer Schlacht im Weltraum zwischen der Rebellen-Allianz und dem Galaktischen Imperium.

ENBEZIEHUNG DER SPIELER

Das Zusammenbauen einer Gruppe von Spieler-Charakteren im Zeitalter der Rebellion ist eine einfache Angelegenheit: die Allianz benötigt dringend jemand, um eine wichtige Mission abzuschließen, und niemand ist vorhanden; Die Spielercharaktere sind die einzige Hoffnung der Allianz. Es kann sein, dass die Charaktere ein langjähriges Missionsteam sind, oder sie wurden speziell für diese Mission zusammengestellt. Die Spieler können diese Wahl vorab treffen, oder der Spielleiter entscheidet, dass es für den Zweck des Abenteurers notwendig ist, dass es auf die eine oder andere Weise festgelegt wird. Unabhängig davon müssen alle Parteien mit der Idee am Anfang vertraut sein, um irgendwelche unglücklichen Charakter-Schaffungsfehler zu vermeiden, die den Genuss des Spiels beeinträchtigen könnten. Wie aber in diesem Fall vermutlich klar sein wird, dass die Gruppe ein bereits bestehendes Team darstellt, das vorherige Operationen abgeschlossen hat.

Vor dem Starten des Spiels sollte der Spielleiter eine Überprüfung der Pflichten durchführen, um zu sehen, ob eine bei den Spielercharakteren aktiviert ist. Wenn ja, sollte der Spielleiter versuchen, es in das Abenteuer zu integrieren. Dann würfeln die Spieler, um den Pool der Schicksalspunkte für die Sitzung zu ermitteln. Die Abenteuer sind so geschrieben, dass ein fremder Spielleiter dieses Abenteuer verwenden kann. Es liegt an ihm, ob er es bei Bedarf erweitert, verkürzt oder gar vollkommen umändert. Am Ende ist nur wichtig, dass das Gefühl einer tollen und spannenden Mission aufkommt. Denn immer bedenken, der Spielleiter transportiert die Atmosphäre und Energie in einer Spielsitzung.

WOOKIEEPEDIA IST DES SPIELLEITERS BESTER FREUND

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

HANDOUTS UND WEITERE MATERIALIEN

Ich habe neben den Handouts noch Internetseiten erstellt, welche über gewisse Planeten und Handelsstraße einen Überblick geben. Der Charakter konnte die Datenbank des Schiffcomputer durchsuchen und musste dazu eine Computer-Probe ablegen. (Ich wollte es ein wenig spielerischer gestalten und nicht einfach rausrücken). Da die Seiten aufwändig, umfangreich und die Verlinkungen zu Internetseiten mit der Zeit veraltet sind, habe ich davon abgesehen, sie hier im Abenteuerbuch 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>

ALTERNATIVER START

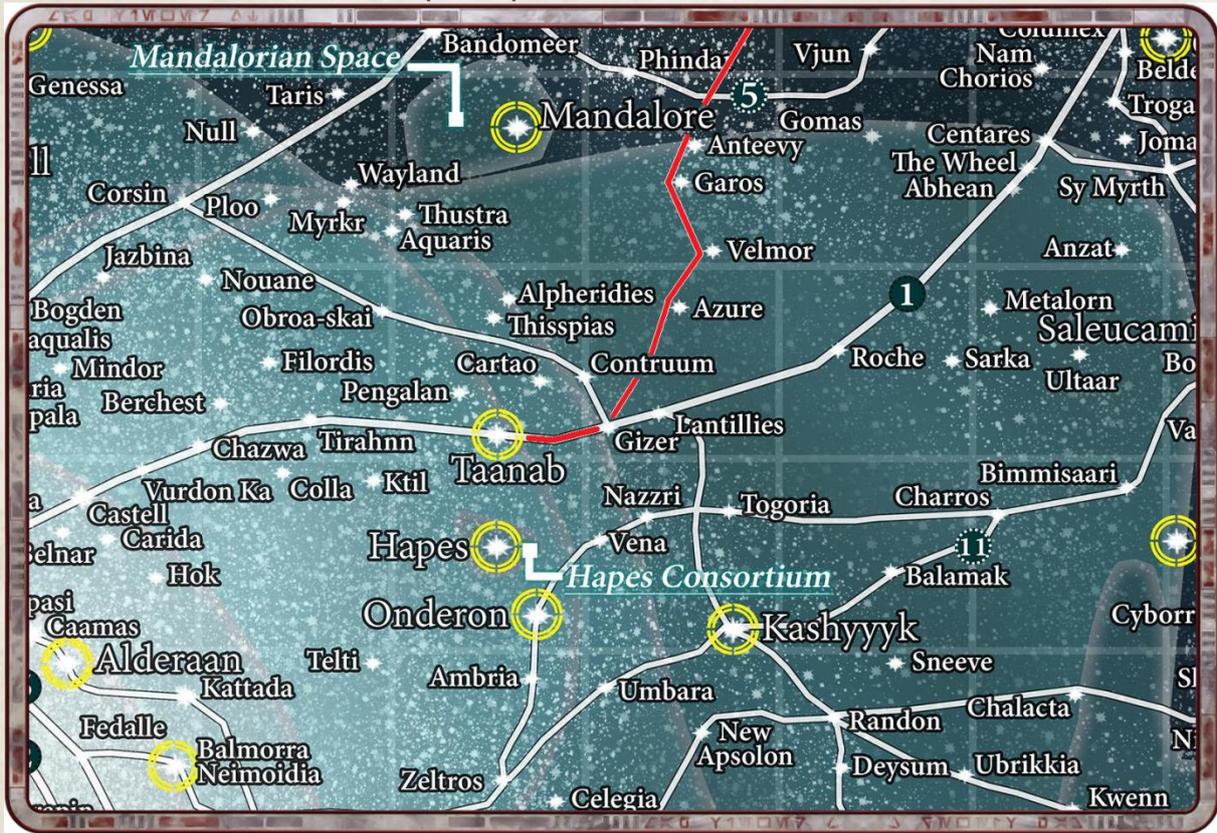
In meiner Spielrunde schloss das Abenteuer direkt an dem Abenteuer: Operation Perlemian-Flotte. Dieser Start kann auch als Möglichkeit genommen werden und wird detailliert erklärt. Da es keine Voraussetzung, sondern nur als Option gilt, habe ich es nicht in den eigentlichen Strang eingefügt. Dennoch kann diese Alternative auch eine Basis für viele weitere Handlungen sein.

NACH DER OPERATION PERLEMIAN-FLOTTE

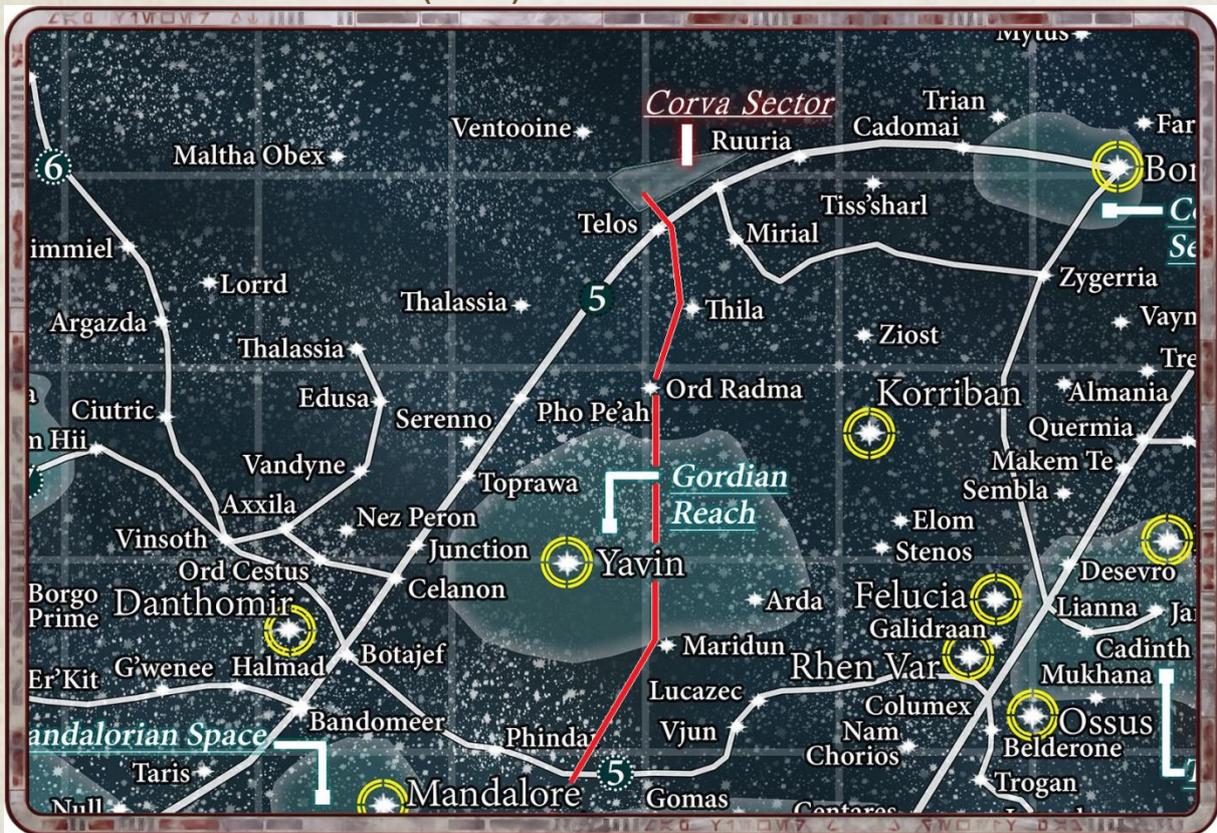
Die Operation war ein voller Erfolg und der Frachter M224 konnte erfolgreich von den Renegaten erobert werden. Doch durch den Verlust eines wichtigen Schiffes der Imperialen Schatzflotte, hat diese angefangen, mehrere Schiffe entlang der Route auszusenden. Am Treffpunkt der Operationsfregatte **Dagger Shock** stieg die Nervosität und Sorge, in die Fänge der Imperialen Flotte zu gelangen.

Bevor jedoch eine Entscheidung getroffen wurde, erreichte das Schiff eine Nachricht von hoher Priorität. Unerwartet meldete sich das Allianz-Rebellen-Hauptquartier und befahl die Fregatte in den **Corva-Sektor**. Damit dies möglich war, flogen einige wenige Geschwader Schein-Angriffe gegen Imperiale Einrichtungen, um so einen größeren Korridor zu schaffen. Nach einer genau vorberechneten Sprungroute flog die **Dagger Shock** ihre Wegstrecke ab, bis sie wie vereinbart den **Corva-Sektor** erreichte. Dort angekommen wurde eine zweite Nachricht übermittelt, die jedoch von einer nahen Allianz-Basis übermittelt wurde. Das Schiff erhielt die Anweisung, eine Fähre landen zu lassen, welche und die erfolgreiche Kommandoeinheit aufnehmen sollte. Ab diesem Zeitpunkt erfuhr das Team nur, dass sie die einzige nahe Einheit sind, die für Kommando-Missionen ausgebildet sind.

FLUGPLAN DER DAGGER SHOCK (TEIL 1)



FLUGPLAN DER DAGGER SHOCK (TEIL 2)





WILLKOMMEN AUF DER TITAN BASIS

„ ... Sie haben keine Ahnung, dass wir kommen. Sie haben keinen Grund uns zu erwarten. Wenn wir es nach unten schaffen, ergreifen wir die nächste Chance. Und die danach. Weiter und weiter, bis wir gewinnen ... oder keine Chancen mehr übrig sind ... “

- Jyn Erso motiviert die Soldaten vor der Landung auf Scarif

EPISODE I: WILLKOMMEN AUF DER TITAN BASIS

Nach der Sicherstellung, dass alle Spielvorbereitungen abgeschlossen sind, lies den folgenden Text laut vor: Wie vermutlich immer, werde ich diesen als Lauftext auf die Wand projizieren.

Es ist eine Zeit des Bürgerkriegs. In der ganzen Galaxie kämpft die zahlen- und waffenmäßig unterlegene Rebellen-Allianz gegen das Galaktische Imperium. Die Rebellen haben ihren ersten Sieg errungen und zerstört den Todesstern. Trotz des jüngsten Aufruhrs dominiert der Galaktische Bürgerkrieg nicht die Galaxis.

Die Rebellen-Allianz hat einen Plan der Imperialen Marine entdeckt, um ein neues Prototyp-Raumschiff zu testen, das die Rebellenflotte dezimieren könnte. Die Allianz kann nicht erlauben, dass die Waffe in den Händen des Imperiums verbleibt. Die Allianz entsendet ein Team von Agenten, um den Prototypen zu stehlen, bevor dieser in Serie gegen sie eingesetzt werden kann...

haben, sollte auch schon die Ankunft im Vordergrund stehen.

Bei ihrer Ankunft, wird folgender Text vorgelesen oder mit eigenen Worten wiedergegeben:

Während ihr ausschifft, werden eure Sinne von den typischen Bedingungen einer Hangarbuchtergriffen. Es gibt Arbeiter und Droiden, die in alle Richtungen huschen, ein anderer leichter Frachter und vier X-WINGS. Eine Frau schaut auf ein Datenblatt, als ihr einen Schritt nach unten macht. "Jeder da?" fragt sie. "Ich bin Lt. Shara, Logistik-Offizier. Ihr habt in zehn Minuten eine Briefing, aber ich wette meinen Lohn, dass es mindestens eine halbe Stunde dauern wird, bevor das Messingschild fertig ist. In der Zwischenzeit holt euch Essen, macht eine Pause oder nehmt eine Dusche in der Kaserne, oder was auch immer. Nur geht mir aus dem Weg!"

Die Spieler-Charaktere beginnen das Spiel mit einem Rendezvous mit einem Allianz-Transport auf einem Raumhafen einer Kleinen Welt, ein paar Stunden von ihrem Ziel: **Titan-Basis** entfernt. Der Kapitän des Transportes ist ein sehr mürrisches und lakonisch nahemenschliches Wesen ohne Interesse an einem Gespräch mit den Rebellen. Sobald sie starten, befiehlt er alles von seiner Brücke aus und kommt nicht heraus. Die zweistündige Reise zur **Titan-Basis** ist eine Gelegenheit für die Charaktere sich zu treffen und miteinander vor ihrer Ankunft zu unterhalten, so dass Sie eine zusammenhängende Gruppe bilden, wenn sie an der Basis ankommen.

In diesem Fall ist die Gruppe untereinander vertraut und kann sich eventuell noch einige Informationen über das System oder die Basis einholen, sollte es welche geben. Ebenso kann die Gruppe aber auch ein wenig mit der Besatzung interagieren, die jedoch wenig sagen kann und über den Kapitän nicht reden will. Sollten die Spieler sich ausreichend ausgetobt

Wie sie sagt, ist Lt. **Shara** nur ein Logistik-Offizierin und verantwortlich für die Bewegung von Dingen von Ort zu Ort, aber sie weiß ein wenig über die Gründe: warum. Sie kann wie auch immer eine Fülle von Informationen über die **Titan-Basis** selbst zur Verfügung stellen, obwohl sie unter keinen Umständen ihren Systemstandort preisgeben wird, es sei denn, sie wird von einem Vorgesetzten angewiesen, dies zu tun. Sie neigt dazu mit ihren Aufgaben hoch beschäftigt zu sein, wie die meisten Allianz-Mitarbeiter in der Hangar-Bucht, aber wenn sie gefragt wird, kann sie oder einer der anderen Teilnehmer in der Bucht den Spieler-Charakteren schnelle Wegweisungen zu einem der im folgenden beschriebenen Standorten geben, die Basis ist alles im allen nicht klein.



TITAN BASIS

In den meisten Punkten ist die **Titan Basis** eine typische Allianz Sternenjäger-Basis, und die Spieler-Charaktere werden weitgehend vertraut mit dem Layout sein, wenn der Spielleiter sie über ihre grundlegenden Annehmlichkeiten zu informieren will. Jeder Ort innerhalb der Basis hat sein eigenes Personal, und diese Personen können Informationen haben, die für die Spielercharaktere von Nutzen sind, entweder bei der Erfüllung der von ihnen durchgeführten Mission oder bei der Unterstützung von sekundären Zielen, die sie während ihrer Ausführung entdecken können.

KOMMANDO-ZENTRUM

Die Kommandozentrale der Titan-Base ist in der Regel ein beschränkter Zugang für die meisten Mitarbeiter, und obwohl die Sicherheitsdroiden vor der Tür stationiert sind, werden sie nicht jeden beim Betreten hindern, die Spieler-Charaktere aber daran erinnern, dass sie nur das Kommando-Zentrum betreten dürfen, wenn sie die notwendigen Voraussetzungen und relevanten Angelegenheiten besitzen. Jedoch, seit die Spieler-Charaktere für ein Treffen innerhalb weniger Minuten eingeplant sind, gibt es keine Einwände gegen ihre Anwesenheit.

Das Kommando-Zentrum ist relativ ruhig, mit einem halben Dutzend fleißig arbeitenden Menschen an ihren Stationen für Überwachung, Kommunikation, Sensor-Informationen und Datenanalyse. Wenn die Charaktere hereinkommen, werden sie von Captain **Aleene**, einer weiblichen Bothanerin begrüßt, die sich als Zweiten Kommandanten der Titan-Basis ausweist, obwohl technisch ein Rang, den sie mit dem Allianz-Geheimdienst-Offizier vor Ort teilt (dies ist tatsächlich eine Frage eines politischen Konflikts zwischen den beiden).

Aleene ist sich der Präsenz der Charaktere und der Art ihrer Mission bewusst, aber während sie freundlich zu ihnen ist, wird sie keine Informationen über die Mission selbst offenbaren, da sie für jemanden in ihrer Position so etwas unprofessionell hält. Sie wird jedoch Fragen über die Titan-Basis selbst und ihre Mitarbeiter beantworten und kann jedes andere Personal, das an diesen Standorten beschrieben wird, sowie das Kommando-Personal beschreiben:



- Der Kommandant der **Titan-Basis** ist ein männlicher Mon Calamari namens **Elemack**, der zurückhaltend und kompetent ist, aber sehr viele seiner Pflichten persönlich nimmt, besonders wenn Missionen versagen. Er ist derzeitig unter viel Stress aufgrund eines überfälligen Special Operations-Team. Das ist es, was die Spieler-Charaktere erforderlich macht und eingebracht zu werden.
- Der andere bedeutende Spieler in der Befehlsstruktur der **Titan-Basis** ist Captain **Jannis**, ein männlicher Mensch, der als Geheimdienst-Offizier dient. **Jannis** ist eine schroffe und abweisende Person, die keine Anhänglichkeiten an andere auslöst, betrachtet alles und jeden als Vermögenswert. Er wird von Basispersonal nicht sehr geliebt, aber für sein Können in seinem Job respektiert. (**Aieene** offenbart diese Informationen als Teil ihrer Subtilität, die **Bothanerin** versucht **Jannis** Autorität zu untergraben).
- Während sie Mission-Details nicht enthüllt, wird **Aleene** erwähnen, dass die Charaktere eine Mission in einer empfindlichen Umgebung durchführen, wo zusätzliche Informationen leicht zur Hand gehen können. Insbesondere, betont sie, dass während der Mission das Team ihre Augen für sensible Informationen offen halten soll wie Sektor-Flotte, Einsatz-Details und Ablaufplanung. Solche Informationen wären für die Allianz sehr wertvoll.

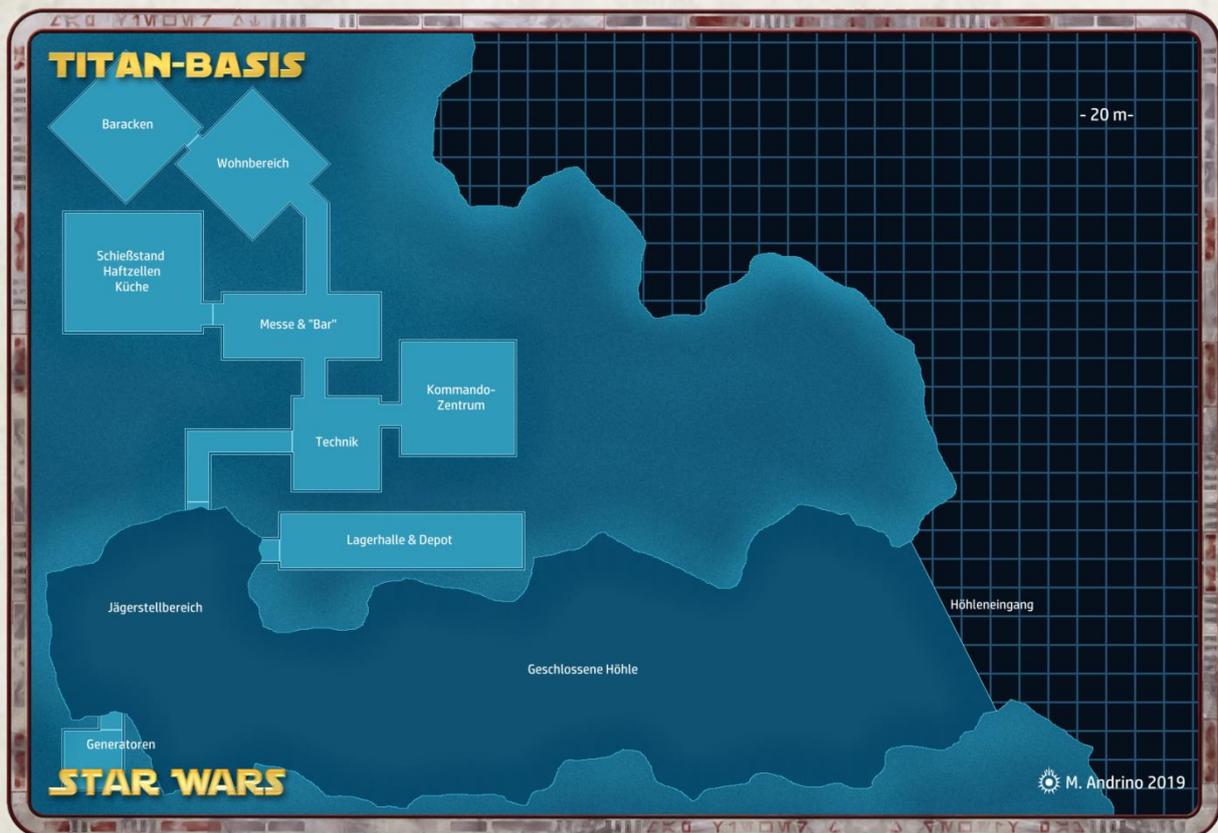
HANGARBUCHT

Wie der Anblick bei ihrer Ankunft, die Vorgänge in den Hangarbuchten der Basis sind weitgehend im Text oben beschrieben. Es ist locker der größte und verkehrsreichste Teil der Basis, was natürlich ist, da die **Titan-Base** in erster Linie eine Sternenjäger-Basis ist. Lt. **Shara** kann dort gefunden werden, wo sie die meiste Zeit ist.

Zu den weiteren prominenten Mitarbeitern gehören **Jayce Terril**, der Kommandeur der X-Wing-Geschwader der Basis und Chef-Ingenieur **Sorren**, ein Sullustaner, der die Mechaniker-Crews beaufsichtigt, die das Kontingent der Basis-Schiffe aufrechterhalten. **Terril** ist bemerkenswert reserviert und leise für ein X-Wing-As, und betrachtet die Neuankömmlinge mit Genauigkeit.

Sorren ist sehr lebendig und gesellig (ungewöhnlich für jemanden in einer so stressigen Position) und eifrig, mit jedem zu sprechen, der ein Gespräch einleiten möchte. Obwohl Lt. **Shara** alle Konversationsversuche abbrechen wird, um ihre Pflichten fortzusetzen, werden **Terril** und **Sorren** in der Lage sein zu reden und werden jedem Interessierten die folgenden Informationen übermitteln:

- Titan Base ist die Heimat eines X-Wing Geschwader, das vor allem Missionen in benachbarten Sektoren führt. Das „**Nightmare**“ Geschwader ist bekannt für blitzschnelle Angriffe, die Imperialen Ziele zu dezimieren und hinterlassen nur wenige Überlebende, daher ihr etwas aggressiver Name.
- Das „**Nightmare**“ (Albtraum) Geschwader wird derzeit für etwas vorbereitet, das **Terril** als "ein Doppel-Hinterhalt" bezeichnet, wo das Geschwader zu einem toten Punkt springt und dort wartet, um einen Minisprung zu einem tatsächlichen Ziel als Teil eines Hinterhalts zu tätigen. Das Geschwader ist bereit abzufliegen, wenn das Missionsteam eintrifft, und beide **Terril** und **Sorren** glauben, dass die Raumjäger irgendeine Art von Rolle in der Mission der Spieler-Charaktere spielen.
- "**Der Hammer**", eine imperiale Raumstation, die innerhalb des **Corva-Sektors** eine gewisse Bedeutung hat, ist der Ort einer Trainingseinrichtung für imperiale Piloten, was einer der Gründe ist, warum das „**Nightmare**“ Geschwader normalerweise nicht innerhalb des Sektors eingesetzt wird. **Terril** und seine Piloten sind gespannt darauf, ihre Fähigkeiten gegen die Imperialen zu testen. Dennoch, wenn die Mission die Charaktere zur **Hammer-Station** führt, empfehlen sowohl **Terril** als auch **Sorren** Sabotageakte, um sicherzustellen, dass sie nicht zahlenmäßig von TIE-Jägern auf ihrer Flucht unterlegen sind.



DIE BARACKEN

Die Kaserne ist sehr unscheinbar und eng in ihrem Grundriss, so wie man es in einer militärischen Basis erwarten könnte. Die in der Titan-Basis stationierten Truppen sind in drei Dienstschichten organisiert und teilen ihre wache Zeit zwischen den Sicherheitsaufgaben und Trainingsübungen auf, ebenso wie das Ausfüllen mit irgendeiner geringfügigen Arbeit, die das begrenzte Droidenkontingent der Basis für sich alleine nicht ausreicht.

Die Baracken selbst sind nur bemerkenswert darin, wie langweilig sie sind: sie bestehen aus einfachen, unbequemen Felddbetten, Truhen für jeden angeworbenen Mann, und einem Hauch von Möbeln wie Tischen und Stühlen, wo die Männer manchmal Karten spielen oder an anderen Freizeitaktivitäten teilnehmen.

Zum Zeitpunkt wo die Spieler-Charaktere ankommen, hat sich der Schichtwechsel gerade vollzogen und mehrere Soldaten sind anwesend, ordnen ihr Ausrüstung, bevor sie sich ein wenig Ruhe-Zeit nehmen. Fünf spielen ein Sabacc-Spiel, während ein anderer, ein männlicher Duros genannt **Krudar**, seinen persönlichen Blaster beim Sitzen auf einem der Kojen reinigt. Die Männer, die Karten spielen, interessieren sich nicht für Gespräche und sind gegenüber Außenseitern offensichtlich unterkühlt. **Krudar** ist ein wenig zugänglicher, obwohl er immer noch Neuankömmlinge etwas gleichgültig ansieht, bis sie sich beweisen, wozu die Spieler-Charaktere keine Zeit haben werden. Wenn ein Spieler-Charakter eine **einfache (◆) Führungsqualität-Probe** oder eine **mittelschwere (◆◆) Charme-Probe** würfelt, wird **Krudar** ein wenig gesprächiger und kann ihnen die folgenden Informationen geben:

- Die Mission, die derzeit organisiert wird, wird nicht den Allianz-Truppen zugewiesen, die in der Basis stationiert sind, und der Truppenkommandeur ist nicht glücklich darüber.
- Die Titan-Basis hat ein ansässiges Team von Spezial-Kommandos (Special Operation), aber sie sind derzeit von einer Mission überfällig und das Gerücht unter den Männern ist, dass sie gefangen genommen oder im Kampf getötet wurden.
- Das Gerücht in der Basis ist, dass die Imperialen eine neue Waffe testen und der Basiskommandant will, dass sie zerstört wird, bevor sie gegen die Allianz eingesetzt werden kann.

SCHIESSPLATZ

Die **Titan-Basis** ist weitgehend unterirdisch, wie es oft bei Sternenjäger-Basen der Fall ist, in einem Tafelberg auf einem unbewohnten Planeten in einem der entfernteren Systeme des **Corva-Sektor** gebaut worden. Eine große natürliche Höhle liegt unterhalb der Basis, und hier hat der Kommandeur der Bodentruppen, die in der Titan-Basis stationiert werden, einen Schießplatz und ein Testgelände eingerichtet, wo sie ihre Männer auf Herz und Nieren prüfen und sicherstellen kann, dass sie bereit sind, wenn sie vom Kommandanten aufgerufen werden. Die meisten Truppen durchlaufen das Manöver täglich am Schießplatz, angetrieben von dem fanatischen Perfektionismus ihres Kommandeurs, einem weiblichen **Twil'lek** namens Leutnant **B'wek**.

Um eine gesunde Rivalität und Spielspaß zu fördern, wäre es sicherlich dienlich, wenn die Gruppe den Schießstand besucht. Sie werden die Einheit bei ihrer Übung beobachten können und feststellen, dass sie gut in Form sind. Leutnant **B'wek** wird die Besucher bemerken und zu einem Wettkampf auffordern. Das Team kann an dieser Stelle den Respekt der Einheit erwerben. Der Lohn ist nicht sehr groß, aber die Möglichkeit dafür umso mehr, sich mit einem gegnerischen ähnlichen Team zu messen. Es bietet auch die Möglichkeit, bei einem guten Rollenspiel, die Einheit als „Freunde“ hinein zu bringen, die vielleicht zusammen in spätere Mission einen Einsatz absolvieren. Vielleicht sogar Leutnant **B'wek** und ihr Team gerettet werden müssen. Diese Entwicklung ist aber abhängig von den Spielern, wie diese an das Abenteuer heran gehen.

B'wek ist auf dem Schießstand und überwacht das Übungsschießen und ist überhaupt nicht erfreut, die Spielercharaktere zu sehen. Sie glaubt, dass die Mission, die organisiert wird, ihr und ihren Männern zugewiesen werden sollte und nicht einigen Neuankömmlingen. Auf die positive Seite von **B'wek** zu gelangen ist aufgrund ihrer natürlichen Vorurteile ziemlich schwierig und erfordert entweder eine **schwierige** (◆◆◆) **Charme-** oder eine **Führungsqualität-Probe** oder eine beeindruckende Darstellung von Waffenfähigkeiten, um ihre Gunst zu erlangen. Spieler-Charaktere, die hoffen, diese zu erreichen, müssen eine **schwierige** (◆◆◆) **Leichte Fernkampfwaffen** oder **Schwere Fernkampfwaffen -Probe** mit einer der Standard-Waffen im Bereich machen. Wenn die Charaktere es schaffen, **B'wek** zu gewinnen, könnte sie bereit sein, ihnen die folgenden Informationen zu geben:

- Angeblich handelt es sich bei der Mission, die sie unternehmen, um eine Imperiale Neben-Station, die aufgrund ihrer charakteristischen Gestalt allen als "Hammer"-Station bekannt ist.
- **B'wek** hat Befehle gesehen, die darauf hinweisen, dass ihre Männer eingesetzt werden können, um als sekundäre Such- und Rettungskräfte für das fehlende Spezial-Kommando-Team (Special Operation-Team) zu dienen, wenn sie nicht innerhalb der nächsten drei Tage erscheinen. Es ist ihrer Meinung, dass sie von den Imperialen gefangen genommen wurden und irgendwo im **Corva-Sektor** inhaftiert sind.





KOMMANDO-EINHEIT 275

Alle Mitglieder der Einheit mit ihren Werten sind weiter unten aufgeführt. Es geht weniger um Hintergründe der einzelnen Charaktere, sondern vielmehr um einen Überblick der einzelnen Kämpfer.

LT. B'WEK [RIVALE]

Leutnant B'wek ist eine Twi'lek-Frau, die streng und zielstrebig ist. Dabei vergisst sie jedoch nie, warum alle kämpfen und was ihr Ziel ist. Sie ist über die Entwicklung im Stützpunkt nicht sehr glücklich und unzufrieden. Hinzukommend, dass ihr letzter Einsatz nur knapp an einer Katastrophe entging und alle gerade noch den Evakuierungspunkt erreichen konnten. Folglich durch die Verletzungen, befinden sich alle auf dem Weg der Besserung, sind aber noch nicht einsatzfähig. Die Anforderung nach einer externen Einheit hat sie nicht gerade in eine bessere Laune versetzt.



Werte:

Rasse: Twi'lek (w)

Fertigkeiten: Athletik (●◆◆◆), Coolness (●◆◆◆), Disziplin (●◆◆◆), Leichte Fernkampfwaffen (●◆◆◆), Schwere Fernkampfwaffen (●◆◆◆), Führungsqualität (●◆◆◆).

Talente: Keine.

Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Handkomlink, Datapad, Ausrüstungsgürtel, Elektrofernglas, Glühstab, Rucksack, 2x Stimpacks, Verpflegungspaket, 2x Ersatzmagazine, Faserrüstung (Absorption +2)

Waffen: Blaster-Gewehr (●◆◆◆) (Schwere Fernkampfwaffen; Schaden 9; Kritisch: ●●●●; Reichweite: Große; Betäubungsmodus), Panzerbrechende Granate (●◆◆◆) (Leichte Fernkampfwaffen; Schaden 13; Kritisch: ●●●●; Reichweite: Kurze; Explosion 4; Durchbohren 3), Splittergranate (●◆◆◆) (Leichte Fernkampfwaffen; Schaden 8; Kritisch: ●●●●; Reichweite: Kurze; Explosion 6),

LEUTNANT B'WEK
RIVALE

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

ABSORPTION 5, WUNDENLIMIT 13, VERBODENES: -, VERTEIDIGUNG: -

Fertigkeiten:
Athletik (●◆◆◆), Coolness (●◆◆◆), Disziplin (●◆◆◆), Führungsqualität (●◆◆◆), Fernkampfwaffen (Leicht) (●◆◆◆), Fernkampfwaffen (Schwer) (●◆◆◆)

Talente: Keine
Sonderfähigkeiten: Keine

Ausrüstung: Faserrüstung (Absorption +2), 2 Stimpacks, Rucksack, Glühstab, Handkomlink, Verpflegungspaket, 2 Ersatzmagazine, Ausrüstungsgürtel, Elektrofernglas

Waffen: Blastergewehr (●◆◆◆) (Fernkampfwaffe [Schwer], Schaden 9; Kritisch: ●●●●; Reichweite [Gross], Betäubungs-Einstellung), Panzerbrechende Granate (●◆◆◆) (Fernkampfwaffe [Leicht], Schaden 13; Kritisch: ●●●●; Reichweite [Kurz], Explosion 6; Begrenzte Munition 1, Durchbohren 3), 2 Splittergranaten (●◆◆◆) (Fernkampfwaffe [Leicht], Schaden 8; Kritisch: ●●●●; Reichweite [Kurz], Explosion 6; Begrenzte Munition 1)

PRIVATE KRUDAR [RIVALE]

Ein Duros mit einem sehr eigenen Sinn für Humor. Er ist jedoch der erfahrenste Soldat unter Leutnant B'wek und nicht so abweisend zu Neuankömmlingen. Mit ihm in ein Gespräch zu kommen ist einfacher als mit dem Rest des Teams. In kritischen Situationen behält Krudar einen klaren Kopf und hat oft die richtigen Entscheidungen vor Augen. Im Grunde wäre er mit seinen Fähigkeiten und Erfahrung selbst ein Anführer, doch aus einem gewissen Grund scheint dies offensichtlich nicht so zu sein.



Werte:

Rasse: Duros (m)

Fertigkeiten: Artillerie (●◆◆◆), Coolness (●◆◆),

Leichte Fernkampfaffen (●◆◆◆),

Schwere Fernkampfaffen (●◆◆◆).

Talente: Keine.

Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Handkomlink, Ausrüstungsgürtel, Elektrofernglas, Glühstab, Rucksack, Verpflegungspaket, 2x Stimpacks, 2x Ersatzmagazine, Faserrüstung (Absorption +2).

Waffen: Schweres Blastergewehr (●◆◆◆) (Schwere Fernkampfaffen; Schaden 10; Kritisch ●●●●; Reichweite: Große; Vollautomatisch)

PRIVATE KRUDAR
RIVALE

Fertigkeiten:
Artillerie (●◆◆),
Coolness (●◆◆), Fernkampfaffen (Leicht) (●◆◆◆), Fernkampfaffen (Schwer) (●◆◆◆).
Talente: Keine
Sonderfähigkeiten: Keine

Ausrüstung: Faserrüstung (Absorption +2), 2 Stimpacks, Rucksack, Glühstab, Handkomlink, Verpflegungspaket, 2 Ersatzmagazine, Ausrüstungsgürtel.
Waffen: Schweres Blastergewehr (●◆◆◆) (Fernkampfaffe [Schwer]; Schaden 10; Kritisch ●●●●; Reichweite [Gross]; Vollautomatisch; Sperrigkeit 3)

PRIVATE LIAM DANSTER [RIVALE]

Danster, ein junger Mensch, zu beschreiben ist nicht so einfach, wie mancher meinen mag, wenn man ihn zum ersten Mal trifft. Er wirkt meist deplatziert und scheint nie wirklich den Durchblick zu haben. Manche böse Zungen sagen ihm ein zu hohen Konsum von Drogen nach. Andere sind der festen Meinung, dass er einen niederen Intelligenzquotienten hat. Die Wahrheit ist, dass er eine Mischung aus beidem ist und ein einfaches Gemüt besitzt. Für ihn ist die Einheit seine ganze Familie und entsprechend loyal steht er zu allen Entscheidungen, die B'wek trifft.



Werte:

Rasse: Mensch (m)

Fertigkeiten: Artillerie (●◆◆◆), Athletik (●◆◆◆),

Nahkampfaffen (●◆◆◆), Handgemenge (●◆◆◆),

Leichte Fernkampfaffen (●◆◆◆),

Schwere Fernkampfaffen (●◆◆◆).

Talente: Keine.

Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Handkomlink, Ausrüstungsgürtel, Glühstab, Rucksack, Verpflegungspaket, 2x Stimpacks, 2x Ersatzmagazine, Faserrüstung (Absorption +2).

Waffen: Blastergewehr (●◆◆◆) (Schwere Fernkampfaffen; Schaden 5; Kritisch ●●●●; Reichweite: Große; Betäubungsmodus), Leichte Blaster-Pistole (●◆◆◆) (Leichte Fernkampfaffen; Schaden 5; Kritisch ●●●●; Reichweite:

PRIVATE LIAM DANSTER
RIVALE

Fertigkeiten:
Artillerie (●◆◆), Athletik (●◆◆),
Handgemenge (●◆◆),
Nahkampfaffen (●◆◆),
Fernkampfaffen (Leicht) (●◆◆◆),
Fernkampfaffen (Schwer) (●◆◆◆).
Talente: Keine
Sonderfähigkeiten: Keine

Ausrüstung: Faserrüstung (Absorption +2), 2 Stimpacks, Rucksack, Glühstab, Handkomlink, Verpflegungspaket, 2 Ersatzmagazine, Ausrüstungsgürtel

Waffen: Leichte Blaster-Pistole (●◆◆◆) (Fernkampfaffe [Leicht]; Schaden 5; Kritisch ●●●●; Reichweite [Mittlere]; Betäubungseinstellung), Blastergewehr (●◆◆◆) (Fernkampfaffe [Schwer]; Schaden 5; Kritisch ●●●●; Reichweite [Gross]; Betäubungseinstellung), Thermaldetonator (●◆◆), (Fernkmpffaffe [Leicht]; Schaden 8; Kritisch ●●●●; Reichweite [Kurz]; Explosion 6; Begrenzte Munition 1).

Mittlere; Betäubungsmodus), Thermaldetonator (●◆◆) (Leichte Fernkampf-
waffen; Schaden 20; Kritisch ☹☹☹; Reichweite: Kurze; Panzerbrechend 1, Explosion 15, Desorientierend 3 Tödlich 4),

PRIVATE SKUR ATTON "PILOT" [RIVALE]

Ein etwas älterer Mensch und der Pilot der Einheit. Er ist in der Lage, in einem Feuergefecht nicht nur eine gute Figur zu machen, sondern ist eine ebenso wichtige Unterstützung. Sein Flugstiel ist wie nicht anders zu erwarten, sehr gewagt aber noch lange nicht unüberlegt. Er hat sein ganzes Leben schon Raumschiffe geflogen und entsprechend die Fliegerei in seinem Blut. Gerne wäre er ein Jägerpilot geworden, doch seine zusätzlichen Fähigkeiten waren zu wertvoll, sie nur auf das Cockpit zu beschränken. Wobei das nicht die ganze Wahrheit ist, da er den Bodenkampf viel zu sehr liebt.



Werte:

Rasse: Mensch (m)

Fertigkeiten: Artillerie (●◆◆), Computertechnik (●◆◆), Fernkampf-
waffen (Leicht) (●◆◆), Pilot (Weltraum) (●◆◆), Pilot (Planetar) (●◆◆).

Talente: Keine.

Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Handkomlink, Ausrüstungsgürtel, Glühstab, Rucksack, Verpflegungspaket, Stimpack, Ersatzmagazin, Faserrüstung (Absorption +2)

Waffe: Leichte Blaster-Pistole (●◆◆) (Leichte Fernkampf-
waffen; Schaden 5; Kritisch ☹☹☹☹; Reichweite: Mittlere; Betäubungsmodus),

PRIVATE SKUR ATTON
RIVALE

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

Absorption 4, Wunden mit 12, Verhoffpunkt -, Verteidigung - -

Fertigkeiten:
Artillerie (●◆◆),
Computertechnik (●◆◆),
Pilot (Planetar) (●◆◆),
Pilot (Weltraum) (●◆◆),
Fernkampf-
waffen (Leicht) (●◆◆).

Ausrüstung: Faserrüstung (Absorption +2), Stimpack, Rucksack, Glühstab, Handkomlink, Ersatzmagazin, Ausrüstungsgürtel.
Waffen: Leichte Blaster-Pistole (●◆◆) (Fernkampf-
waffe [Leicht]; Schaden 5, Kritisch ☹☹☹☹; Reichweite [Mittlere]; Betäubungs-Einstellung).

Talente: Keine
Sonderfähigkeiten: Keine

PRIVATE DELIA VORANA "SANI" [RIVALE]

Delia ist eine junge Menschenfrau, die in den Armenvierteln von Nar Shaddaa aufgewachsen ist. Not und Elend sind ihr wohl bekannt und haben Spuren in ihrem Charakter hinterlassen. Sie hat jedoch von ihren empathischen Fähigkeiten nichts eingebüßt und ist eine hervorragende Sanitäterin. Ihre zarte Statur sollte jedoch nicht den Glauben aufkommen lassen, dass sie nicht ebenso mit einer Waffe umgehen kann. Sie ist introvertiert und eher zurückhaltend. Generell redet sie nicht sehr viel und beobachtet alles und jeden. In einem Gefecht jedoch wirkt sie lebendig und ist blitzschnell in ihren Handgriffen.



Werte:

Rasse: Mensch (w)

Fertigkeiten: Coolness (●◆), Medizin (●◆◆◆), Fernkampf-
waffen (Leicht) (●◆◆), Fernkampf-
waffen (Schwer) (●◆◆).

Talente: Keine.

Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Handkomlink, Ausrüstungsgürtel, Glühstab, Rucksack, Verpflegungspaket, 2x Stimpacks, 2x Ersatzmagazine, Militärisches Medizin-Paket, Faserrüstung (Absorption +2)

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

PRIVATE DELIA VORANA
RIVALE

Stärke 2, Gewandtheit 3, Intelligenz 4, List 2, Willenskraft 2, Charisma 2

Absorption 4, Wunden mit 12, Verhoffpunkt -, Verteidigung - -

Fertigkeiten:
Medizin (●◆◆◆), Coolness (●◆),
Fernkampf-
waffen (Leicht) (●◆◆),
Fernkampf-
waffen (Schwer) (●◆◆).

Ausrüstung: Faserrüstung (Absorption +2), 2 Stimpacks, Rucksack, Handkomlink, Militärisches Medizin-Paket (+ auf Medizinproben), Verpflegungspaket, 2 Ersatzmagazine, Ausrüstungsgürtel.
Waffen: Leichte Blaster-Pistole (●◆◆) (Fernkampf-
waffe [Leicht]; Schaden 5, Kritisch ☹☹☹☹; Reichweite [Mittlere]; Betäubungs-Einstellung).

Talente: Keine
Sonderfähigkeiten: Keine

PRIVATE SPENCER ODNAS "AMO" [RIVALE]

Manche behaupten, dass er verrückt sei. Um es kurz zu machen, er ist es eindeutig! Ein Mensch Ende zwanzig und mit einer guten Konstitution ausgestattet. In einem Gefecht ist er meist vorne zu finden und bevorzugt Granaten jedweder Art, die er werfen kann. Obwohl er ein anständiger Schütze ist, neigt er dazu von kontrollierten Feuerstößen zu Dauerfeuer zu wechseln. Was manchmal sehr zum Nachteil seiner Munitionsreserven geht. Vermutlich ist er der einzige, der mindesten doppelt so viele Magazine in Einsätzen mitnimmt, wie jedes andere Teammitglied. Wie auch der Rest der Einheit, ist er gegenüber Neankömmlingen verschlossen.



Werte:

Rasse: Mensch (m)

Fertigkeiten: Artillerie (●●◆◆), Coolness (●◆), Handmenge (●◆), Leichte Fernkampfaffen (●●◆◆), Schwere Fernkampfaffen (●◆◆◆).

Talente: Keine.

Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Handkomlink, Ausrüstungsgürtel, Glühstab, Rucksack, Verpflegungspaket, Stimpack, 3x Ersatzmagazine, Faserrüstung (Absorption +2)

Waffen: Leichte Blaster-Pistole (●◆◆◆) (Leichte Fernkampfaffen; Schaden 5; Kritisch ○○○○; Reichweite: Mittlere; Betäubungsmodus), VX "Sidewinder" Repeating-Blaster (●●◆◆) (Artillerie; Schaden 12; Kritisch ○○○○; Reichweite: Große; Vollautomatisch, Durchbohren 1, Tödlich 1)

PRIVATE SPENCER ODNAS

RIVALE

Fertigkeiten: Artillerie (●●◆◆), Coolness (●◆), Handmenge (●◆), Fernkampfaffen (Leicht) (●●◆◆), Fernkampfaffen (Schwer) (●◆◆◆).
Waffen: Leichte Blaster-Pistole (●◆◆◆) (Fernkampfaffe [Leicht]; Schaden 5; Kritisch ○○○○; Reichweite [Mittlere]; Betäubungseinstellung, VX "Sidewinder" Repeating Blaster (●●◆◆) (Fernkampfaffe [Schwer]; Schaden 12; Kritisch ○○○○; Reichweite [Gross]; Vollautomatik; Durchbohren 1; Tödlich 1).

Talente: Keine
Sonderfähigkeiten: Keine
Ausrüstung: Faserrüstung (Absorption +2), Stimpack, Rucksack, Handkomlink, 3 Ersatzmagazin, Ausrüstungsgürtel.

PRIVATE UTUNAN PRIDO [RIVALE]

Ein Rodianer, der wie viele andere auch die Unterdrückung durch das Imperium satt hatte. Er hat sich aus vielen Gründen dem bewaffneten Widerstand angeschlossen. Einst war er ein Geldeintreiber, bis er sich mit den falschen Leuten anlegte und die Hutten ein nettes Kopfgeld auf ihn ausschrieben. Im Grunde seines Herzens wusste **Utunan**, dass es nicht viele Optionen für ihn gab. Er ist jedoch vom Kampf überzeugt und hat diesen Teil seines Lebens hinter sich gelassen.



Werte:

Rasse: Rodianer (m)

Fertigkeiten: Überleben (●◆), Heimlichkeit (●◆◆◆), Unterwelt (●◆), Straßenwissen (●●●●), Fernkampfaffen (Leicht) (●●◆◆), Fernkampfaffen (Schwer) (●◆◆◆).

Talente: Keine.

Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Handkomlink, Ausrüstungsgürtel, Glühstab, Rucksack, Stimpack, 2x Ersatzmagazine, Faserrüstung (Absorption +2)

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

PRIVATE UTUNAN PRIDO

RIVALE

Fertigkeiten: Überleben (●◆), Unterwelt (●◆), Heimlichkeit (●◆◆◆), Straßenwissen (●●●●), Fernkampfaffen (Leicht) (●●◆◆), Fernkampfaffen (Schwer) (●◆◆◆).
Waffen: Blastergewehr (●●◆◆) (Fernkampfaffe [Schwer]; Schaden 9; Kritisch ○○○○; Reichweite [Gross]; Betäubungseinstellung).

Talente: Keine
Sonderfähigkeiten: Keine
Ausrüstung: Faserrüstung (Absorption +2), Stimpack, Rucksack, Glühstab, Handkomlink, 2 Ersatzmagazine, Ausrüstungsgürtel.

MISSIONBRIEFING

Nach einer kurzen Zeit, die sie sich mit der Titan-Basis und seinem Personal vertraut gemacht haben, werden die Spieler-Charaktere durch einen Anruf durch die Gegensprechanlage auf die bevorstehende Besprechung aufmerksam gemacht, die alle Neuankömmlinge darüber informiert, dass sie sich sofort im primären Besprechungs-Raum der Kommandozentrale melden sollen. Einige andere, einschließlich **Shara**, **Jannis** und **Terril** sind anwesend.

Wenn die Spieler-Charaktere den Besprechungs-Raum betreten, kann der Text vorgelesen oder mit eigenen Worten beschrieben werden:

Die Konversation stirbt, als Commander Elemack den Raum betritt. "Nehmen Sie bitte Platz", sagt er schroff. Das Spezial-Kommando-Team (Special Operation-Team) der Titan-Basis wird im Einsatz vermisst, und keines unserer anderen lokalen Aktivposten steht zur Verfügung. Sie sind unsere letzte Option, und wir haben nicht die Zeit, außenstehende Agenten heran zu führen. "Er macht für einen Moment eine Pause." "Das ist wahrscheinlich nicht etwas, das Sie gewohnt sind zu hören. Wenn Sie Bedenken haben, ist jetzt die Zeit, dem eine Stimme zu geben."

Dieses ziemlich ungewöhnliche Bekenntnis seitens des Basiskommandanten ist ein Test der Sorten von **Elemack**, um festzustellen, ob das Team das richtige psychologische Profil hat, um die Mission zu bewältigen. Er wird sich freuen, wenn sie mit einem milden Grad der Empörung reagieren, noch mehr, wenn sie stattdessen deutlich machen, dass sie beweisen werden, dass sie die Richtigen für den Job sind.

Offensichtliche Feindseligkeit gegenüber dem Kommandeur oder anderen aufgrund dieser Zweitrangigkeit wird den Kommandeur nur noch bestärken, dass dies ein letzter Versuch ist, der wohl scheitern kann, und er wird weniger begeistert von den Erfolgschancen sein. Wenn die Charaktere besonders schroff sind,

kann er die Ressourcen einschränken, die er ihnen infolgedessen zur Verfügung stellt, wobei er nicht bereit ist, zusätzliche Anlagegüter zu verlieren, was er für eine Mission mit einem extrem hohen Ausfallrisiko hält. (Nicht ganz glücklich mit der Übersetzung)

Unabhängig davon, wie das Briefing beginnt, fährt der Kommandant nach wenigen Augenblicken mit den wesentlichen Informationen über die Art der Mission fort:

Elemack hebt eine einfache Fernbedienung und die Lichter dimmen. Ein rotierendes Hologramm eines Imperialen Frachtschiffs erscheint oberhalb der Konferenz dieser Mission. "Ich kann nicht genügend die Wichtigkeit dieser Mission unterstreichen. Wenn Sie Fragen haben, was den Fortgang des Briefing angeht, ist es unerlässlich, dass sie fragen." Er schaut zu den anderen, nickt und zeigt ihnen, dass sie die Missionsstatistik darstellen können.



COMMANDER ELEMACK [NEMESIS]

Der Mon Calamari ist sicherlich keine Persönlichkeit, die durch seinen Charme die Herzen der Untergebenen erreicht. Doch hat er früh, wie viele um Admiral Ackbar herum, den Ruf nach Freiheit erhört und ist ihm gefolgt. Er ist ein glühender Verehrer des Admirals und überzeugt von seinem Handeln gegen das Imperium. Dennoch sieht er in den wenigen Ressourcen eine geringe Hoffnung einen entscheidenden Schlag auszuführen. Denn nach der Evakuierung des Hauptquartiers auf Yavin IV sind die Güter knapp und der Krieg vermutlich erst am Anfang.



Werte:

Rasse: Mon Calamari (m)

Fertigkeiten: Allgemeinbildung (●●●◆◆),
 Disziplin (●●◆), Wissen (Kernwelten) (●◆◆◆◆),
 Wissen (Kriegskunst) (●●●◆◆), Führungsqualität (●●),
 Leichte Fernkampfaffen (●◆).

Talente: Keine.

Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Leichte Blaster-Pistole (●◆) (Leichte Fernkampfaffen; Schaden 5; Kritisch ●●●●●; Reichweite: Mittlere; Betäubungsmodus), Handkomlink, Uniform, Symbol des Kommandos (fügt ■ bei allen Führungsqualität-Würfen mit militärischen Personal hinzu).



DIE MISSIONSEINZELHEITEN

Anstatt eine langwierige Erklärung zu geben, die direkt den Spieler vorgelesen wird, sollte das Mission-Briefing als ein Hin- und Her-Austausch zwischen den verschiedenen Mitgliedern des Briefing-Teams und den Charakteren selbst behandelt werden. Wie der Kommandant sagte, sind Fragen und Anmerkungen während des Briefings willkommen, obwohl in vielen Fällen die Charaktere Fragen stellen können, die durch Informationen noch nicht vermittelt oder beantwortet wurden.

Die wichtigsten Fakten der Mission sind wie folgt:

- Imperialer Frachter **IM-873X**, eine Star Galeone, macht präzise geplante Reisen zum **Corva-Sektor** seit mehr als sechs Jahre. Vor kurzem verspätete sich das Schiff um einen Zeitraum von acht Tagen, etwas, das nie zuvor passiert ist. Dieser anomale Vorfall erregte die Aufmerksamkeit des Allianz-Geheimdiensts.
- Die Geheimdienstanalyse der Treibstoffkapazität und Reichweite der Galeone stellte eine begrenzte Anzahl von Häfen zur Verfügung, die das Schiff für das Tanken verwendet haben könnte. Die Liste der imperialen klassifizierten Raumhäfen wurde durch die Liste eliminiert, welche durch die Datensätze der Behörde für Schiffs- und Dienst- Aufzeichnungen durchzogen ist.
- Die vom Geheimdienst gesammelten stellaren Kartografie-Daten schätzten die Verzögerung der Galeone auf eine Reise in den **Stylar Nebel**, eine Region, in der die Allianz längst vermutet hat, dass sich eine geheime Imperiale Entwicklungseinrichtung befindet.
- Ein einziges unverschlüsseltes Kommuniké wurde vom Geheimdienst abgehört, das sich auf einen Prototyp für ein unbekanntes Projekt namens Operation: Shell-Cracker bezieht. Kontextbezogene Hinweise aus der Kommunikation schienen darauf hinzuweisen, dass es sich um ein kleines Schiff handelte, das für den Einsatz gegen Flotten-Hauptkampfschiffe entworfen wurde.

An diesem Punkt ist die wahre Natur der Mission im Wesentlichen aufgedeckt worden, und die Charaktere können wichtige Fragen haben. Leider gibt es sehr wenige Informationen über den Prototyp selbst oder

seine Natur. Wahrlich, die Allianz weiß nur, dass er existiert und vermutet, was sein letzter Zweck ist. Darüber hinaus haben sie nichts anderes als Vermutungen und Hypothesen, von denen sie keine die Charaktere damit belasten wollen, weil sie dies zu bestimmten Ergebnissen in ihrer Mission anfällig macht; das Kommando bevorzugt es, dass ihre Agenten beweglich bleiben. **Jannis** wird ihnen sagen, was er über die Mission zu berichten weiß, aber ehrlich gesagt haben sie fast nichts weiter. Es ist ein außergewöhnlich gefährliches Unternehmen mit unglaublich wenigen Geheimdienstinformationen, um darauf ihre Entscheidungen zu treffen. Folgender Text kann vorgelesen oder mit eigenen Worten erzählt werden:

Offensichtlich gibt es eine große Anzahl von unbekanntem Faktoren in der Mission. Die gute Nachricht, wenn es so genannt werden kann ist, dass, sobald das Team im Inneren der Hammer-Station ist, die Dinge viel einfacher werden, weil es keine signifikanten sekundären Sicherheits-Absperrungen innerhalb der Station gibt, anders als vermutlich die, die um den Prototyp selbst existieren werden, und bis das Team bereit ist, diese zu verletzen, wird es das Ende der Mission sein. Zwangsläufig werden sich die Charaktere nach dem Einführungsplan erkundigen, zu welchem Zeitpunkt der Kommandant das Treffen mit Captain **Jannis** zurückdrehen wird. Folgender Text kann vorgelesen oder mit eigenen Worten erzählt werden:

Die Spieler-Charaktere sind mit einem Lambda-Klasse-Shuttle, einem Pilot, wenn nötig, und gefälschten Referenzen, die es ihnen ermöglichen, für eine Imperiale Vermessungs-Crew gehalten zu werden, ausgestattet. Dies sollte ihnen Zugang zur **Hammer-Station** geben, aber von dort an werden sie selbst verantwortlich für die Lokalisierung und den Erwerb (oder Zerstörung) des Prototyps sein. Danach ist die Flucht aus der **Hammer-Station** an ihnen, und vielleicht der gefährlichste Teil der Mission.

Glücklicherweise, wenn **Terril** sie informiert, wird das **Nightmare-Geschwader** in der Nähe sein, um als eine richtige Eskorte zu dienen, wenn der Prototyp sich vom Traktorstrahl der Station befreien kann (die er dem Team erwähnt zu deaktivieren, es sei denn, sie sind bessere Piloten als jeder aus seinem Geschwader). Bevor sie diesen Punkt wie auch immer nicht erreichen, werden sie nicht eingreifen; denn es anders zu handhaben verbessert statistisch nicht die Chancen auf Erfolg und Risiken, die die Existenz einer Sternenjäger-Basis in dem Sektor entblößt. Solch ein Risiko ist es wert den Prototypen sicherzustellen, aber nicht wenn die Station nicht gesäubert ist, sind die Chancen es nicht Wert.

Da die Spieler-Charaktere die Rolle einer Besatzung übernehmen, kann die Frage der Ausrüstung auftreten. Imperiale Vermessungs-Offiziere tragen selten militärische Ausrüstung jenseits der Standard-Ausgabe von Handfeuerwaffen, so dass es erheblich die Art von Waffen behindern kann, die sie sonst mit sich nehmen. Auf der anderen Seite neigen die Vermessungs-Korpsmitglieder dazu, großes Gepäck zu transportieren, wobei es alle möglichen Vorräte für ihre Wildnis-Erkundungen und dergleichen beinhaltet. Dies ermöglicht es den Spieler-Charakteren, in einer Reihe verschiedene Ausrüstung zu schmuggeln, einschließlich auseinandergebauter Waffen, wenn sie dazu geneigt sind.

In einem Worst-Case-Szenario kann Lt. **Shara**, wenn richtig eingesetzt, sich einen alten Erkundungs-Droiden abschwatzen lassen, der dazu verwendet werden kann, einige der größeren, offensichtlichen Bestandteile

Elemack geht um den Tisch und sagt: "Eure Aufgabe ist es, die Hammer-Station zu infiltrieren, die Natur des Projektes: Shell-Cracker zu entdecken, und dann den Prototypen zu stehlen. Wenn es intakt unmöglich ist, dann solltet ihr ihn um jeden Preis zerstören. Was auch immer das Ergebnis ist, wir können nicht zulassen, dass eine Waffe dieser Art, was auch immer diese Natur sein könnte, in den Händen des Imperiums bleibt. Fragen?"

"Vor vier Monaten stolperte ein Imperiales Vermessungsschiff über eine sichere Allianz-Welt. Glücklicherweise gab es dort Teams von Spezial-Einheiten, die das Schiff kaperen, bevor die Lage des Planeten kompromittiert wurde. Sie gaben eine falsche Funkmeldung ab und das Schiff wurde an den Geheimdienst übergeben. Berichte wurden eingereicht, um die Illusion aufrechtzuerhalten, dass die Mannschaft noch arbeitet.

Der letzte Bericht platzierte das Schiff relativ nahe und nahe genug an einen Neutronenstern, um einen bedeutenden elektronischen Schaden erlitten zu haben. Also, wenn das Schiff an der Hammer-Station erscheinen und Reparaturen anfordern würde, wäre es vor allem nicht unvernünftig, wenn Sie Referenzen haben."

von Blaster-Gewehren zu enthalten, sollten die Spielercharaktere es wünschen, solche Sachen hinein zu schmuggeln, wenn sie dort ankommen. Im Allgemeinen wird jedoch davon ausgegangen, dass die Spielercharaktere Blasterpistolen tragen können, aber höchstens zwei größere Waffen und nur dann, wenn sie gezielt Maßnahmen ergreifen, um sie innerhalb anderer Vermessungsgeräte zu verbergen.

R2-M5 [RIVALE]



Werte:

Rasse: Droide

Fertigkeiten: Allgemeinbildung (●◆◆◆◆),

Computertechnik (●●◆◆◆), Astronavigation (●◆◆◆).

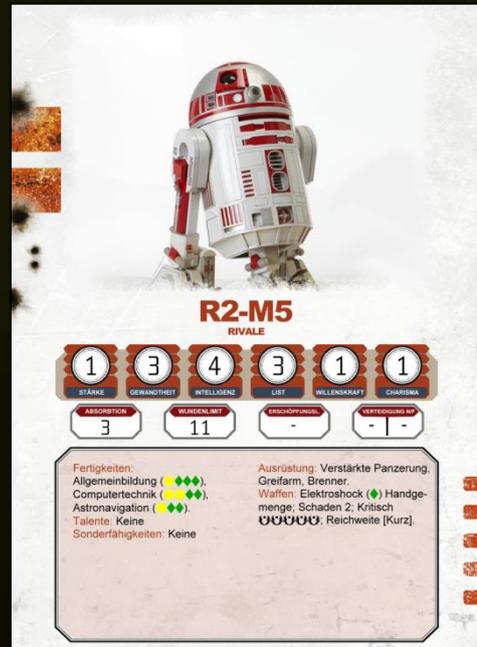
Talente: Keine.

Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Verstärkte Panzerung, Greifarm, Brenner

Waffen: Elektroschock (◆) Handgemenge; Schaden 2; Kritisch
 ○○○○○○; Reichweite: Kurze)

Ein kleiner Astromechdroide, dessen Speicherkern wichtige Daten für die kommende Mission gespeichert hat. Er kann unterstützend wie auch eine Gefahr darstellen, da er Koordinaten und andere Informationen besitzt, die in den falschen Händen fatale Folgen haben könnten. Durch seine „Nicht-Löschung“ hat er angefangen, eine Persönlichkeit zu entwickeln, die aber in den Anfängen ist. Die Spielercharaktere müssen entscheiden, wie sie mit ihm verfahren wollen, wenn er seine Aufgabe erledigt hat oder zu einer Gefahr wird.



CHARAKTERE DER TITAN BASIS

Die unten Charaktere wurden teilweise schon beschrieben und sind hier mit Werten detailliert aufgeführt. Sie sind in keiner besonderen Ordnung aufgelistet.

CAPTAIN ALEENE [RIVALE]

Eine machthungrige Bothaner-Frau, welche vom Allianz-Geheimdienst in den Corva-Sektor versetzt wurde. Sie ist sehr an den Prototyp des Imperiums interessiert, weiß aber auch, dass dies eine Chance für weitere Informationen aus deren Netzwerk ist. Ihre kühle Abwägung der Gefahr und den dahinter stehenden Schicksalen entschuldigt sie mit der Notwendigkeit der Situation.



Werte:

Rasse: Bothaner (w)

Fertigkeiten: Straßenwissen (●◆◆), Disziplin (●◆◆), Infiltration (●●◆), Wahrnehmung (●●◆), Täuschung (●●◆), Leichte Fernkampfaffen (●◆).

Talente: Keine.

Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Handkomlink, Dress-Uniform des Geheimdiensts

Waffen: Leichte Blaster-Pistole (●◆◆) (Leichte Fernkampfaffen; Schaden 5; Kritisch ○○○○; Reichweite: Mittlere; Betäubungs-Einstellung)

CAPTAIN ALEENE
RIVALE

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

Absorption 2, Wunden 13, Erschöpfung 0, Verteidigung 0 1 0

Fertigkeiten:
Straßenwissen (●◆◆),
Disziplin (●◆◆),
Infiltration (●●◆),
Wahrnehmung (●●◆),
Täuschung (●●◆),
Fernkampfaffen (Leicht) (●◆).

Ausrüstung: Dress-Uniform (Geheimdienst), Handkomlink.
Waffen: Leichte Blaster-Pistole (●◆◆) (Fernkampfaffe [Leicht]; Schaden 5; Kritisch ○○○○; Reichweite [Mittlere]; Betäubungs-Einstellung).

Talente: Keine
Sonderfähigkeiten: Keine

CHIED ENGINEER SORREN [RIVALE]

Sorren ist der Chefmechaniker der Teams auf dem Stützpunkt und ein anständiger Kerl. Sein Humor ist zwar sehr eigen, doch versucht er immer seine Positivität nicht zu verlieren. Besonders dann, wenn „seine“ Jäger wieder in der Basis sind. Er hat auch meist im Vorfeld die Anforderungen für die Piloten in seinem Datapad, da er die Sternenjäger für die Einstätze vorbereiten lässt. Er kann den Spieler-Charakteren einige Informationen geben, wenn sie sich mit ihm unterhalten wollen.

CHIEF ENGINEER SORREN
RIVALE

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

Absorption 3, Wunden 13, Erschöpfung 0, Verteidigung 0 1 0

Fertigkeiten:
Astronavigation (●◆◆),
Mechanik (●◆◆),
Pilot (Planetar) (●◆◆),
Pilot (Weltraum) (●◆◆),
Fernkampfaffen (Leicht) (●◆).

Ausrüstung: Uniform, Handkomlink, Ausrüstungsgürtel, Werkzeugkasten.
Waffen: Leichte Blaster-Pistole (●◆◆) (Fernkampfaffe [Leicht]; Schaden 5; Kritisch ○○○○; Reichweite [Mittlere]; Betäubungs-Einstellung).

Talente: Keine
Sonderfähigkeiten: Keine



Werte:

Rasse: Sullustaner (m)

Fertigkeiten: Astronavigation (●◆◆), Mechanik (●◆◆), Pilot (Planetar) (●◆◆), Pilot (Weltraum) (●◆◆), Leichte Fernkampfaffen (●◆).

Talente: Keine.

Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Handkomlink, Uniform, Ausrüstungsgürtel, Werkzeugkasten

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

CAPTAIN JANNIS [RIVALE]

Ein Mann, der mit seinen fast vierzig Jahren viel Erfahrung hat. Was für seine empathischen Fähigkeiten und Freundlichkeit nicht gilt. Er ist kein Mann, für den andere durch das Feuer gehen würden und hat daher auch keine Unterstützer auf dem Stützpunkt. Er bemerkt sehr wohl die kleinen Nadelstiche der Bothanerin, will ihr aber nicht die Genugtuung geben, dass es ihn stört.



Werte:

Rasse: Mensch (m)

Fertigkeiten: Allgemeinbildung (●◆◆◆),

Astronavigation (●◆◆◆), Computertechnik (●◆◆),

Infiltration (●◆◆◆), Wahrnehmung (●◆◆◆),

Wachsamkeit (●◆◆◆), Leichte Fernkampfaffen (●◆◆).

Talente: Keine.

Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Handkomlink, Uniform, Datapad

Waffen: Holdout-Pistole (●●◆◆) (Leichte Fernkampfaffen;

Schaden 5; Kritisch ○○○○; Reichweite: Kurz; Betäubungsmodus)

CAPTAIN JANNIS
RIVALE

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

Absorption 3, Wunden 13, Verteidigung 0 1 0

Fertigkeiten:
Allgemeinbildung (●◆◆◆)
Computertechnik (●◆◆)
Infiltration (●◆◆◆)
Wahrnehmung (●◆◆◆)
Wachsamkeit (●◆◆◆)
Astronavigation (●◆◆◆)
Fernkampfaffen (Leicht) (●◆◆)

Talente: Keine
Sonderfähigkeiten: Keine

Ausrüstung: Uniform, Handkomlink, Datapad
Waffen: Holdout-Blaster-Pistole (●●◆◆) (Fernkampfaffe (Leicht); Schaden 5; Kritisch ○○○○; Reichweite [Kurz]; Betäubungseinstellung)

LT. SHARA [RIVALE]

Eine junge Menschen-Frau, die nicht nur hübsch, sondern auch sehr klug ist. Sie hat einen trockenen Humor, der nicht jeder versteht. Als Logistik-Offizier ist sie ständig dabei die Inventarlisten, Verlegungen, Material-Anforderungen und andere Dinge zu überprüfen und zu organisieren. Sie ist für schnelle klare Worte und hat nur wenig Verständnis, wenn jemand ihre kostbare Zeit stiehlt.

LEUTNANT SHARA
RIVALE

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

Absorption 2, Wunden 12, Verteidigung 0 1 0

Fertigkeiten:
Allgemeinbildung (●◆◆◆)
Coolness (●◆)
Wahrnehmung (●◆◆)
Führungsqualität (●◆◆)
Pilot (Planetar) (●◆◆◆)
Pilot (Weltraum) (●◆◆◆)
Fernkampfaffen (Leicht) (●◆◆)

Talente: Keine
Sonderfähigkeiten: Keine

Ausrüstung: Uniform, Handkomlink, Datapad
Waffen: Leichte Blaster-Pistole (●●◆◆) (Fernkampfaffe (Leicht); Schaden 5; Kritisch ○○○○; Reichweite [Mittlere]; Betäubungseinstellung)



Werte:

Rasse: Mensch (w)

Fertigkeiten: Allgemeinbildung (●◆◆◆), Coolness (●◆◆),

Wahrnehmung (●◆◆), Führungsqualität (●◆◆),

Pilot (Planetar) (●◆◆◆), Pilot (Weltraum) (●◆◆◆),

Fernkampfaffen (Leicht) (●◆◆◆).

Talente: Keine.

Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Handkomlink, Uniform, Datapad

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

COMMANDER JAYCE TERRIL [RIVALE]

Ein ruhiger und unaufgeregtter Charakter. Im Kampf wirkt er dagegen lebendig aber nicht impulsiv oder gar unüberlegt. Er kämpft schon seit vielen Jahren gegen das Imperium, lange bevor er sich der Rebellen-Allianz anschloss. Schnell hat er mit seiner Erfahrung ein schlagkräftiges Geschwader aufgebaut, das mit seiner Taktik und seinen Fähigkeiten Panikattacken bei Imperialen Jägerpiloten auslösen kann. Nur sehr wenige haben einen Raumkampf gegen das *Albtraum*-Geschwader überlebt. Wenn er es kann, versucht er nur selten ein Risiko einzugehen, doch wenn, muss es sich lohnen.



COMMANDER JAYCE TERRIL
RIVALE

2	4	3	2	2	2
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
3	12	-	1	1	

Fertigkeiten:
 Artillerie (●●●●),
 Astronavigation (●●●●),
 Computertechnik (●●●●),
 Pilot (Planetar) (●●●●),
 Pilot (Weltraum) (●●●●),
 Fernkampfaffen (Leicht) (●●●●).
Talente: Keine
Sonderfähigkeiten: Keine

Ausrüstung: A/KT Wing Commander gepanzerter Fluganzug (Absorption +1, Vert.: 1, Fernkampf-Vert.: 1, Besonderheit: reduziert Belastungen von Krit. Treffern), Stimpack, Handkomlink, Ersatzmagazin, Ausrüstungsgürtel, Atemmaske, Fusionslaterne, Verpflegungspaket.
Waffen: Leichte Blaster-Pistole (●●●●) (Fernkampfaffe [Leicht]; Schaden 5; Kritisch ●●●●●; Reichweite [Mittlere]; Betäubungs-Einstellung).

2	4	3	2	2	2
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
3	12	0	1	0	0

Werte:

Rasse: Mensch (m)

Fertigkeiten: Artillerie (●●●●),

Astronavigation (●●●●), Computertechnik (●●●●),

Pilot (Planetar) (●●●●), Pilot (Weltraum) (●●●●),

Leichte Fernkampfaffen (●●●●).

Talente: Keine.

Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: A/KT Wing Commander gepanzerter Fluganzug (Absorption +1, Verteidigung 1, Fernkampf-Verteidigung 1, Besonderheit: reduziert Belastungen von Kritischen Treffern), Stimpack, Handkomlink, Ersatzmagazin, Ausrüstungsgürtel, Atemmaske, Fusionslaterne, Verpflegungspaket

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



DEN HAMMER NIEDERSCHMETTERN

„Diese Raumstationen sind groß und bieten viel Platz. Wenn du nicht aufpasst, kannst du schon mal vergessen, wo du dich befindest. Und um ganz ehrlich zu sein, ich habe mich schon mal auf so einer verlaufen.“

- Kyle Katan, Soldner und späterer Jedi-Meister der Republik



EPISODE II: DEN HAMMER NIEDERSCHMETTERN

Der Aufmarsch zur **Hammer-Station** erfolgt auf dem zuvor erwähnten gekaperten Imperialen Vermessungsschiff mit dem charmanten Transponder-Identifikations-Code von **Des Imperators Visionen** (*The Emperor's Vision*). Die Charaktere werden zumindest von einem alten Astromechdroiden, **R2-M5**, begleitet. Ziel von **M5** ist es, einen speziell angepassten Datensatz auf den Navigationscomputer des Schiffs zu übertragen, nachdem das Schiff in dem System auftaucht, in dem sich die **Hammer-Station** befindet. Dies verhindert eine Imperiale Untersuchung der Daten des Computers, die den Standort der Titan-Base enthüllt.

Das Team wird angewiesen, entweder das Droiden-Gedächtnis zu löschen, nachdem er seinen Zweck erfüllt hat und er mit ihnen an Bord des Prototyps geht oder dieser zerstört wird, so dass er keine wesentlichen Informationen verraten kann. Wie die Charaktere mit dem Droiden verfahren wollen, liegt bei ihnen.

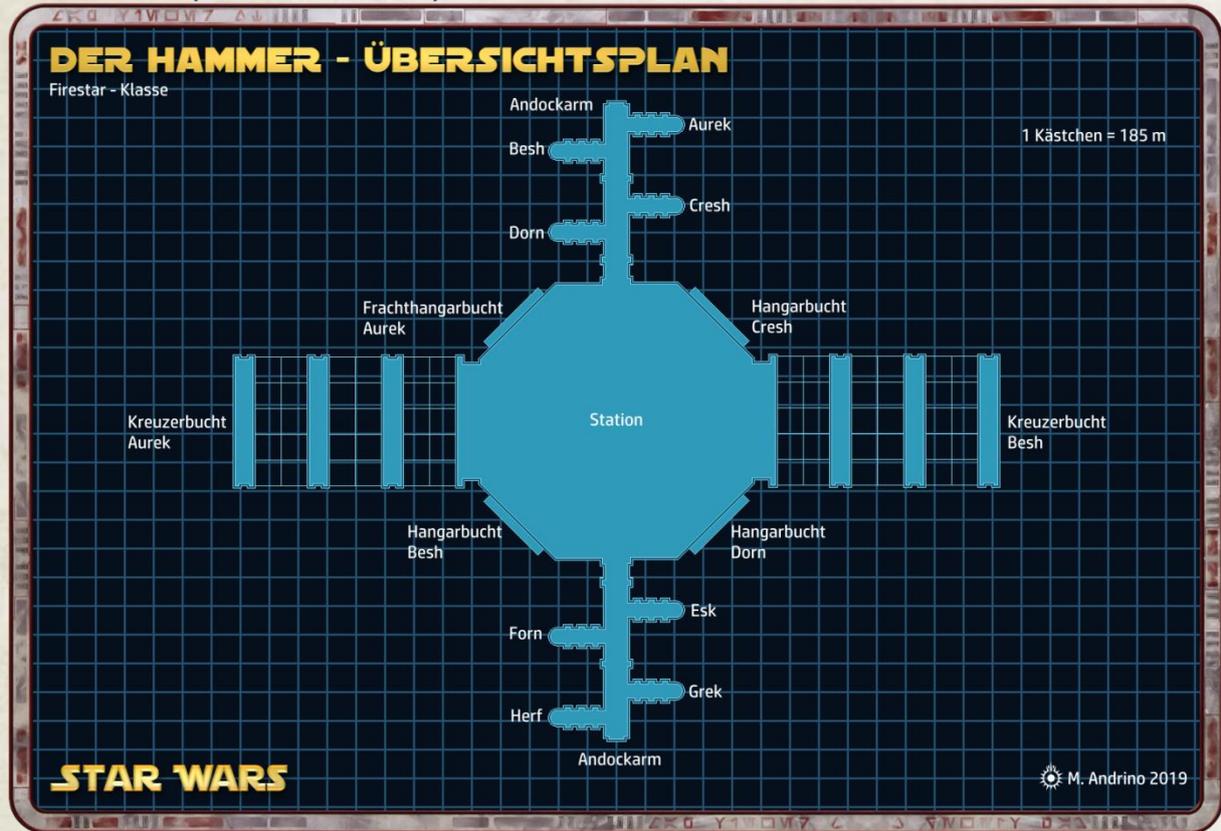
Einige Charaktertypen, vor allem Kommandeure, Ingenieure und Spione, können vor der Ankunft weitere Informationen über die **Hammer-Station** erhalten. Sollte dies der Fall sein, sind sie in der Lage, die folgenden Arten von Informationen, indem sie eine **mittelschwere** (◆◆) **Wissen (Kriegskunst) -Probe** würfeln, zu erlangen:

- ✨: Die **Hammer-Station** ist in einem kleineren System, ein oder zwei Stunden vom **Corva-System** positioniert, für das der Sektor (**Hammer-Sektor**) benannt ist. Der Raumhafen spielt eine wichtige Rolle bei der Versorgung kleinerer Schiffe der Corva-Flotte und ist weit genug entfernt, um eine weitere Belastung (Schiffsverkehr) des **Corva-Systems** zu verhindern. Die **Hammer-Station** ist neben seinem Wert für die Versorgung, eine Trainingsstätte für Piloten. Die nahe gelegenen Asteroidengürtel (es sind mehrere) sind offenkundig stabil und erlauben die Zertifizierung für den schnellen Nahkampf.
- 🛡️: Die **Hammer-Station** ist eine alte, nachgerüstete Firestar-Klasse Orbitale-Verteidigungs-Station, hergestellt in den Tagen der alten Republik von Rendili Star Drive. Sie dient gegenwärtig als Stützpunkt für sekundäre Flottenmanöver im **Corva-Sektor**. Als Teil seiner Umrüstung hat die Hammer-Station eine TIE-Besatzung von zwei vollen Geschwadern (jeweils zwölf Maschinen), für insgesamt vierundzwanzig Standard-TIE/In Sternenjäger.
- 🛡️🛡️: Trotz ihrer Herkunft als orbitale Verteidigungsstation wurde ein erheblicher Teil der Hammerwaffen entfernt, um Platz für zusätzlichen Lagerraum und Arbeitsraum zu schaffen. Es beruht in erster Linie aber nicht ausschließlich auf Jäger-Unterstützung für die Verteidigung.
- 🛡️👤: Eine Station der Größe der Hammer-Station hat eine Besatzung von etwa 500 Marinepersonal, plus eine große Anzahl von Droiden. Mit Kanonierern, Sicherheitskräften und Piloten wird die Gesamtzahl der Besatzungen auf etwa 750 erhöht.

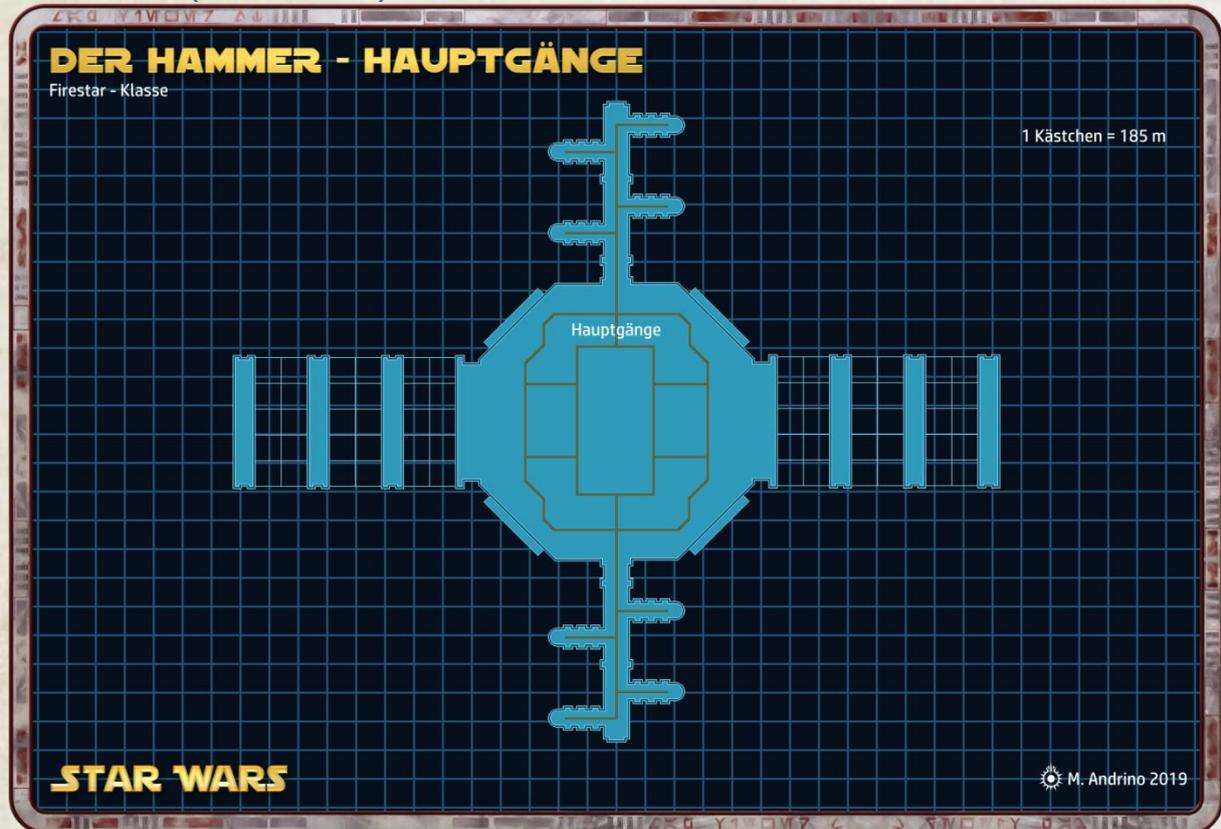
WICHTIG!

An dieser Stelle sollten die Informationen als fertige Handkarten bereitgestellt werden. Hinzukommend, als HTML-File, damit der Spieler in Ruhe die Informationen lesen und zu jeder Zeit sich erneut anschauen kann.

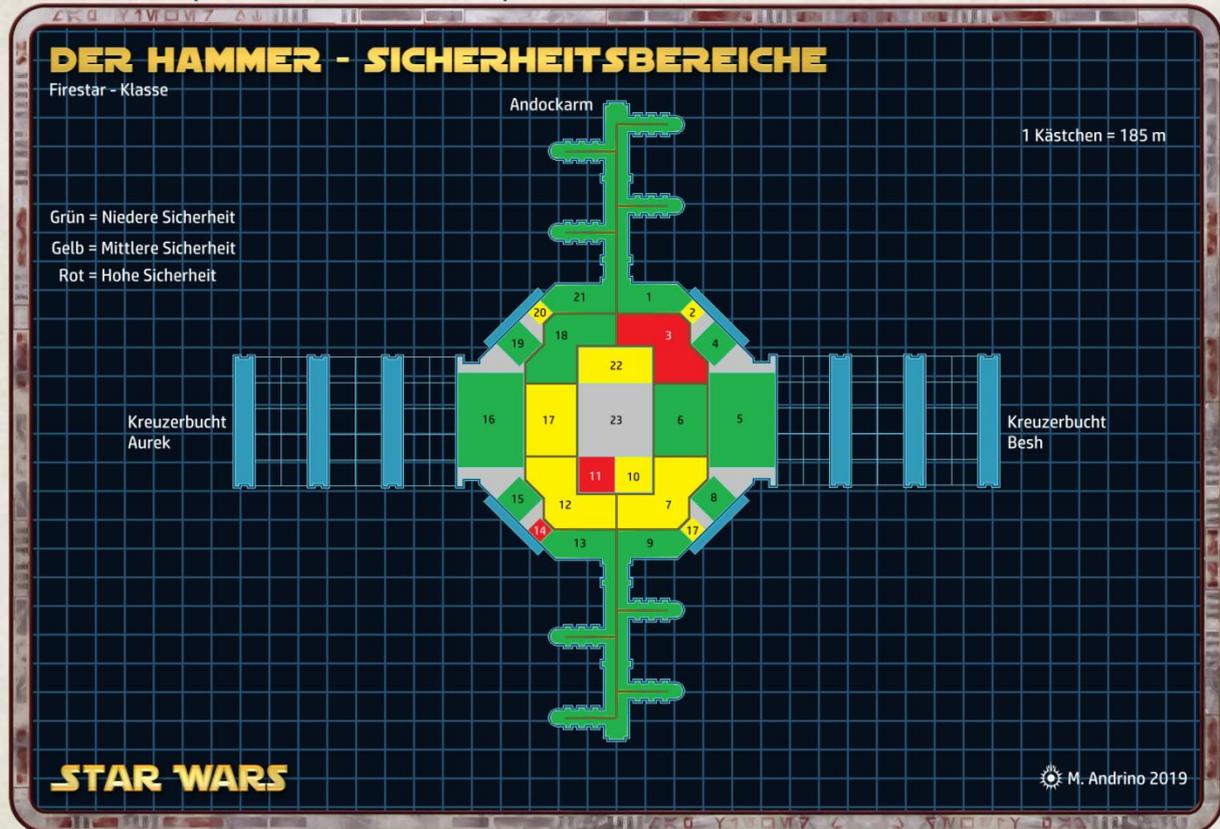
DER HAMMER (ÜBERSICHTSPLAN)



DER HAMMER (HAUPTGÄNGE)



DER HAMMER (SICHERHEITSBEREICHE)



DER HAMMER IST WIE FOLGT AUFGEBAUT:

Nr.	Bereich	Sicherheitsstufe
1	Wohnbereich	Niedrig
2	Jägerbucht Cresh (Ausbildung)	Mittel
3	Kaserne und Waffenlager	Hoch
4	Frachthangarbucht Cresh	Niedrig
5	Kreuzerbucht Besh (Vordere Fangstrahlanlage)	Niedrig
6	Technische Sektion	Niedrig
7	Depot (Lagerhalle für Material, Ausrüstung und Nahrung)	Mittel
8	Frachthangarbucht Dorn	Niedrig
9	Wohnbereich	Niedrig
10	Verwaltung und Administration	Mittel
11	Hochsicherheitstrakt (Gefängnis)	Hoch
12	Computerreparatur, Server, Datenbanken, Sicherheitskameras	Mittel
13	Wohnbereich	Niedrig
14	Jägerbucht Besh (Prototyp)	Hoch
15	Frachthangarbucht Besh	Niedrig
16	Kreuzerbucht Aurek (Hintere Fangstrahlanlage)	Niedrig
17	Jägerbucht Dorn (Alpha Geschwader)	Mittel
18	Technik (Arbeitsräume, Werkstatt usw.)	Mittel
19	Frachthangarbucht Aurek (Ankunft der Spielercharaktere)	Niedrig
20	Jägerbucht Dorn (Ausbildung)	Mittel
21	Wohnbereich (Unterkünfte für die Charaktere)	Niedrig
22	Schulungsräume der Piloten	Mittel
23	Bars, Kino, Einkaufcenter, Spielhalle	Keine
24	Operationsbereich – Stationsbrücke (nicht auf Karte); über 3	Hoch
	Oberer Andockarm (Lagerbereich und Technik)	Niedrig
	Unterer Andockarm (Lagerbereich und Technik)	Niedrig
	die grauen Bereiche sind meist Systeme der Station	

DAS EMPFANGSKOMITEE

Sobald das Schiff der Spieler-Charaktere aus dem Hyperraum im Hammer-System auftaucht, wird folgender Text vorgelesen oder mit eigenen Worten erzählt:

Die blauen Wolken des Hyperraums fallen weg, ersetzt durch weiße Sterne, die in die Ansicht streifen. In der Ferne liegt eine hammerförmige Station in einem Umlauf um einen blau-grauen Planeten. Die Schiffskommunikation kommt zum Leben:

"Achtung, nicht identifiziertes Schiff. Sie haben keine planmäßige Ankunft für dieses System. Halten Sie Ihren gegenwärtigen Kurs und identifizieren Sie sich sofort oder wir ergreifen militärische Maßnahmen."

Dies ist eine Gelegenheit für Spieler-Charaktere mit hervorgehobenen Interaktions-Fähigkeiten, um die Initiative zu übernehmen und sicherzustellen, dass die Gruppe nicht für irgendwelche Merkwürdigkeiten verdächtigt wird. Die vereinbarte Geschichte über die Beschädigung der elektronischen Systeme des Schiffs wurde mit sorgfältig abgestuften Schäden, die von Geheimdienst-Agenten verursacht wurden, unterstützt und die Anmeldeinformationen, mit denen die Spieler-Charaktere versehen wurden, benötigen mehrere Stunden, um als Fälschungen erkannt zu werden, entweder durch Hintergrund-Checks in einer riesigen Imperialen Datenbank oder durch wiederholte Überprüfung von physischen Dokumenten der einen oder anderen Form.

NICHT-MENSCHLICHER SPIELCHARAKTER

Eine berechtigte Besorgnis der Spielercharaktere besteht möglicherweise darin, dass die Anwesenheit nicht-menschlicher Charaktere im Missionsteam Augenbrauen auf einer imperialen Station hebt.

Glücklicherweise ist das Imperiale Untersuchungs-Corps ein Zweig des Imperiums, der gelegentlich Aliens wie die **Shistavanens** und andere verwendet. Erlaube den Spielern, eigene Optionen zu entwickeln, aber wenn sie überfordert sind, findest du unten einige Vorschläge:

- Außerirdische Charaktere können als Gefangene erklärt werden und als solche in die Strafanstalt überstellt werden. Dies kann die Spielercharaktere in Bezug auf die optionale Mission zur Befreiung gefangener Rebellenhelfer, die später in dieser Episode beschrieben wird, nutzen.
- Außerirdische Charaktere können als sekundäre Mitglieder des Korps dargestellt werden. Dies ist eine Form der geduldeten Knechtschaft, die von imperialen Militärs anerkannt, wenn nicht respektiert wird.

Sobald das Vermessungsschiff die Station erreicht hat, wird folgender Text vorgelesen oder mit eigenen Worten erzählt:

Es gibt eine Reihe metallischer Schläge, als der Traktorstrahl der Station euer Schiff auf dem Deck in der Hangarbuchstube abstellt. In der Ansicht seht ihr ein Trio anderer Schiffe, zwei leichte Militärfrachter und ein diplomatisches Shuttle derselben Art.

Das Zischen der Ausgangstür scheint laut zu sein, und die Männer, die unten auf euch warten, sind genau das, was ihr in einer imperialen Einrichtung erwarten würdet. Der Offizier schaut auf sein Datapad und schaut euch abgelenkt an. "Imperiales Vermessungsschiff ISV-7X8. Sie sind ein bisschen weit weg von Ihrer normalen Runde, nicht wahr?"

Die Interaktion mit dem Hangar-Logistikoffizier ist ein relativ einfaches Verfahren. Er ist nicht besonders in seine Pflichten vertieft. Solange die Charaktere ihre Anmeldeinformationen vorlegen und bei einer **einfachen** (◆) **Charme-** oder **Wahrnehmungs-Probe** erfolgreich sind, können sie ihn davon überzeugen, dass sie die sind, für die sie sich zumindest für jetzt halten.

Die Fragen sind wirklich nur eine Formalität. Sobald die Charaktere diesen Punkt erreicht haben, haben sie Zugang zum **Hammer**, sofern sie nicht besonders törichten Entscheidungen unterworfen sind. Da es sich bei dem **Hammer** nicht um eine normale imperiale Station handelt, die auf einem älteren Chassis gebaut ist, wird der Zollbeamte, der sie zur Station zugelassen hat, den Charakteren ein einziges Datenpad zur Verfügung stellen, das ihnen die Anordnung der Station sowie die Teile der Station genau angibt, zu der sie Zugang haben.

DER HAMMER

Das Layout des Hammers ist aufgrund seines älteren Modells und der eingeschränkten Funktion etwas vereinfacht. Es gibt jedoch drei Stufen der Sicherheitsfreigabe in Bezug auf die Spielercharaktere: niedrige, mittlere und hohe Sicherheit. Niedrige Sicherheitsbereiche verfügen nicht über regelmäßige Sicherheitsüberprüfungen und sind für den Spieler zugänglich ohne Einschränkungen. Auf mittlere Sicherheitsbereiche können die Spielercharaktere zugreifen, sie müssen jedoch jedes Mal ihre Referenzen zeigen, was die Wahrscheinlichkeit erhöht, dass sie als Fälschungen erkannt werden. Hochsicherheitsbereiche sind aus keinem Grund für die Spielercharaktere zugänglich, und wenn sie in einem dieser Bereiche entdeckt werden, werden sie sofort in Haft genommen.

Folgender Text kann vorgelesen oder mit eigenen Worten erzählt werden:

FRACHT-HANGARBUCHT [NIEDRIGE SICHERHEIT]

Diese große Bucht ist der Ort, an dem die Charaktere die **Hammer-Station** betreten haben, und während ihres gesamten Aufenthalts ihr Schiff **The Emperor's Vision** verweilt. Angesichts der Art ihrer Mission ist es relativ unwahrscheinlich, dass sie das Vermessungsschiff als Fluchtweg nutzen werden, das Schiff bleibt jedoch ohne Sicherheit. Droiden-Wartungsmannschaften werden kurz nach Ankunft der Spielercharaktere auf dem Schiff arbeiten. Es dauert ungefähr achtundvierzig Stunden, bis der Befund des Droiden von einem imperialen Techniker analysiert wird. Dann werden sie feststellen, dass der Schaden des Vermessungsschiffes absichtlich verursacht und nicht durch einen Umweltreiz verursacht wurde. Wenn sie die Wartungsdroiden nicht aus unbekanntem Gründen manipulieren möchten, gibt es wenig, was die Aufmerksamkeit der Spielercharaktere in diesem Hangar rechtfertigt.

STERNENJÄGER-HANGARBUCHT [MITTLERE SICHERHEIT]

Der sekundäre Hangar am **Hammer** wurde als Sternenjäger-Bucht umgebaut und verfügt über die einzigartige Vorrichtung, die zum Andocken von Standard-TIE-Jägern erforderlich ist (die einzigartige und unverwechselbare Form der Jäger erfordert, dass sie sich auf einer turmartigen Struktur für Wartung und Aufladung befinden). Aufgrund der aggressiven Rotation für das Piloten-Training, die am **Hammer** stattfindet, befindet sich die Hälfte der TIE-Jäger zu jeder Zeit auf Manövern, während die anderen nachbeladen und gewartet werden. Diese Bucht wird hauptsächlich von imperialem Personal und nicht von Standard-Droiden bedient, was es schwieriger macht, die Kontrolle in der Bucht zu umgehen.

SEKUNDÄRES ZIEL: TIE-SABOTAGE

Unabhängig davon, ob sie aus eigener Initiative oder aufgrund von Informationen, die ihnen Chef-Ingenieur **Sorren** oder **Jayce Terril** von der **Titan-Basis** zur Verfügung gestellt haben, könnten die Spielercharaktere es

Der Offizier gibt euch eure Dokumente zurück. "Also gut", sagt er, sein Ton bleibt desinteressiert. „Ihr Schiff wird bearbeitet, sobald es in den Dienstplan eingefügt werden kann. Droiden-Crews führen innerhalb von 48 Stunden eine Diagnose durch. Zu diesem Zeitpunkt sollten die eigentlichen Reparaturen kurz danach abgeschlossen sein.

„Sie erhalten für zweiundsiebzig Stunden Sicherheitspässe der Stufe Eins. Sie haben Zugang zu allen öffentlichen Bereichen der Station und haben temporäre Quartiere zugewiesen bekommen. Wenn Sie sich nicht an Ihre Sicherheitsbeschränkungen halten, führt dies zu Disziplinarmaßnahmen und Insubordination-Gebühren. Verstehen Sie Ihre Einschränkungen? "



auf sich nehmen, die Sternenjäger zu sabotieren, die in der sekundären Hangarbuchth zu finden sind. Um sicherzustellen dass der Teamrückzug von der Station so schmerzlos wie möglich sein wird.

Dieser Sabotageakt ist jedoch keine Kleinigkeit und kann für die Versuchenden sehr schwierig sein. Am einfachsten ist es, das System zu zerstören, das die Tür des Hangar-Schachts regelt, oder das System, das die Andockklammern löst, mit denen die Jäger losgelassen werden. Beide Systeme könnten zwar korrigiert werden, es wird jedoch Zeit in Anspruch nehmen, und die Alternative besteht darin, die Klemmen selbst physisch zu deaktivieren, was außerordentlich zeitaufwändig sein würde und praktisch unmöglich ist, ohne entdeckt zu werden. Das Verfahren für dieses bestimmte Ziel würde sich wie folgt entwickeln:

- Wenn Sie sich in der Hangarbuchth befinden, benötigen Sie einen **mittelschwere** (◆◆) **Charme-** oder **Einschüchterungs-Probe**, um Zugang zu einem Computerterminal zu erhalten, das eine solche Sabotageaktion ermöglichen würde.
- Nachdem Sie Zugriff auf das Computerterminal erhalten haben, müssen Sie die Hangartüren oder die Andockklammern sofort verriegeln, was eine **mittelschwere** (◆◆) **Computertechnik-Probe** benötigt. Das Festlegen einer Zeitverzögerung für einen dieser Effekte erhöht die Schwierigkeit zu einer **schwierigen** (◆◆◆) **Computertechnik-Probe**.
- Wenn die Türen der Hangarbuchth versiegelt sind, dauert es ungefähr zwei Minuten, bis das imperiale Personal in der Gegend die Tür überschreitet. Wenn die Andockklammern stattdessen beschädigt wurden, dauert es fünf Minuten. In beiden Fällen bietet dies einen hervorragenden Vorsprung für die Spielercharaktere zum Zeitpunkt ihrer Flucht aus der Station.

IMPERIALER TECHNIKER [MINION]

2	2	3	2	2	2
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION 2		WUNDEN 4		VERTEIDIGUNG 0 1 0	

Werte:

Fertigkeiten (nur in Gruppe): Mechanik (◆◆)

Talente: Keine.

Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Tool Kit

Waffen: Holdout Blaster-Pistole (◆◆) (Leichte Fernkampfaffen; Schaden 5; Kritisch 🎯🎯🎯🎯; Reichweite: Kurze; Betäubungsmodus)

IMPERIALER TECHNIKER

HANDLANGER

2	2	3	2	2	2
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION 2		WUNDEN 4		VERTEIDIGUNG 0 1 0	

Fertigkeiten: Mechanik (◆◆)

Talente: Keine

Sonderfähigkeiten: Keine

Ausrüstung: Werkzeugkasten

Waffen: Holdout-Blaster-Pistole (◆◆) (Fernkampfaffe [Leicht]; Schaden 5, Kritisch 🎯🎯🎯🎯; Reichweite [Kurz]; Betäubungseinstellung)

TIE PILOT [MINION]



Werte:

Fertigkeiten (je ein Rang pro Flügelmann): Artillerie (◆◆◆), Pilot (Weltraum) (◆◆◆).

Talente: Keine.

Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: TIE-Pilotenanzug

Waffen: Leichte Blaster-Pistole (◆◆◆) (Leichte Fernkampf-waffen; Schaden 5; Kritisch ○○○○; Reichweite: Mittlere; Betäubungsmodus)

HAFTANSTALT [HOHE SICHERHEIT]

Der **Hammer** verfügt über ein Haftzentrum, das auf dem Datenpad mit deutlich gekennzeichneten Sicherheitskontrollpunkten markiert ist. Während der Zeit, in der sich die Spielercharaktere auf der **Titan Basis** befanden, haben mehrere Mitarbeiter der Allianz über die mögliche Festnahme des Special Operations-Teams der Basis spekuliert. Diese Spekulationen sind korrekt, das Team ist tatsächlich festgenommen worden und wird bis zu dem Zeitpunkt, zu dem sie in die Obhut einer höheren Behörde gebracht werden, am **Hammer** festgehalten. Die einzigen anderen Gefangenen, die sich derzeit in der Strafanstalt befinden, sind zwei Imperiale Soldaten, von denen einer wegen Insubordination und der andere wegen Pflichtverletzung festgehalten werden.

SEKUNDÄRES ZIEL: BEFREIUNG DES ALLIANZ-PERSONAL

Ob als Ergebnis einer vorsätzlichen Untersuchung oder durch Zufall, die Spielercharaktere können es sich zur Aufgabe machen, das Special Operations-Team der **Titan Basis** zu befreien. Sie wurden anderswo festgenommen, aber ihre besondere Menge an "Verbrechen" verbindet sie ziemlich eng mit dem **Corva**-Sektor, und deshalb wurden sie diskret aus dem Verkehr gezogen, um herauszufinden, ob es irgendeine formelle Allianz-Präsenz innerhalb des Sektors gibt.

Sie sind seit mehr als zwei Wochen in der Station eingesperrt, und alle fünf Mitglieder des Teams leiden unter zahlreichen Verletzungen und wiederholten Folterungen. Keiner von ihnen hat bisher Informationen Preis gegeben, aber es ist nur eine Frage der Zeit; Niemand kann auf unbestimmte Zeit durchhalten, und es sollte für die Spielercharaktere offensichtlich sein, wenn sie die Gefangenen sehen oder vielleicht Video-Aufnahmen von ihnen sehen, dass sie kurz davor sind, gebrochen zu werden.

Leider ist die Befreiung der Gefangenen eines der schwierigsten Unterfangen, auf die sich das Missionsteam stützen kann. Zunächst ist das Haftzentrum zwar „klein“, aber vielleicht der am stärksten bewachte Teil der Station, abgesehen vom Prototyphangar. Weitere Komplikationen sind die Behinderung der Gefangenen selbst. Drei können aus eigener Kraft gehen, bewegen sich aber recht langsam; Die anderen beiden können sich nicht ohne Hilfe bewegen. Das Team besteht aus folgenden Charakteren:

- **Nattus Breely:** Ein früherer Schmuggler und Kopfgeldjäger, **Breely** ist erschreckend stark und führt Missionen mit einer Kombination aus rauer Ausstrahlung und vollständiger Einschüchterung durch. Er ist immer noch mobil und bewegt sich größtenteils aus reiner Entschlossenheit.
- **Wettan Garn:** **Garn** ist eine Frau mittleren Alters von bescheidenem Aussehen. Sie ist der Waffenspezialist des Teams und das mit Abstand gefährlichste Mitglied des Teams, unabhängig von den Umständen. Ihre wiederholten Fluchtversuche führten zu einer Reihe von bösartigen Schlägen, wodurch sie nicht mehr in der Lage ist, unter ihrer eigenen Kraft zu gehen.
- **Llek Huron:** Ein beinahe menschlicher Mann, **Huron**, ist der Ersatzpilot und Droiden-Spezialist des Teams. Er hat bei einem besonders unangenehmen Verhör ein Auge verloren und ist wahrschein

TIE PILOT
HANDLANGER

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

Fertigkeiten:
(je ein Rang pro Flügelmann):
Artillerie (◆◆◆)
Pilot (Weltraum) (◆◆◆)
Talente: Keine
Sonderfähigkeiten: Keine

Ausrüstung: TIE-Pilotenanzug
Waffen: Leichte Blaster-Pistole (◆◆◆) (Fernkampf-waffe [Leicht]; Schaden 5, Kritisch ○○○○; Reichweite [Mittlere]; Betäubungs-Einstellung)



lich das Mitglied des Teams, das dem Breaking Point (Das bedeutet, dass er nahe dem Einknicken bei einem Verhör ist.) am nächsten liegt.

- **Yotuu:** Ein Gotal und Vertrauensmann, der als Beschaffungsspezialist des Teams fungiert, wurde **Yotuu** von den Anti-Alien-Imperialen nicht freundlich behandelt. Er ist das am schwersten verwundete Mitglied des Teams und ist nur kaum bei Bewusstsein.
- **Ty Breely:** Nattus junger Cousin und technischer Experte des Teams. Die Imperialen am **Hammer** vermuten (zu Recht), dass der jüngere **Breely** auf die Macht empfindlich reagiert, und halten ihn für einen imperialen Inquisitor fest, der in drei Tagen eintreffen soll. Er ist dadurch der am wenigsten beschädigte des Teams.

Ein erfolgreicher Zugang zum Haftzentrum ist eine Leistung für sich. In diesem Abschnitt sind zu jeder Zeit sechs bewaffnete und gepanzerte Sicherheitsbeamte anwesend. Um am Sicherheitszugangspunkt vorbeigehen zu dürfen, sind eine **sehr schwierige** (◆◆◆◆) **Charme-, Täuschung-** oder eine **Führungsqualitäts-Probe** erforderlich.

Wenn der Spieler Zugang zum Haftzentrum erhält, wird er von den Sicherheitskräften sehr genau beobachtet. Sie dürfen nicht auf die Computerstation zugreifen. Dies ist genau das, was sie tun müssen, wenn sie die Sicherheitsschlösser für hochwichtige Gefangene wie das Rebellen-Team außer Kraft setzen möchten. Dies erfordert eine **mittelschwere** (◆◆) **Computertechnik-Probe**.

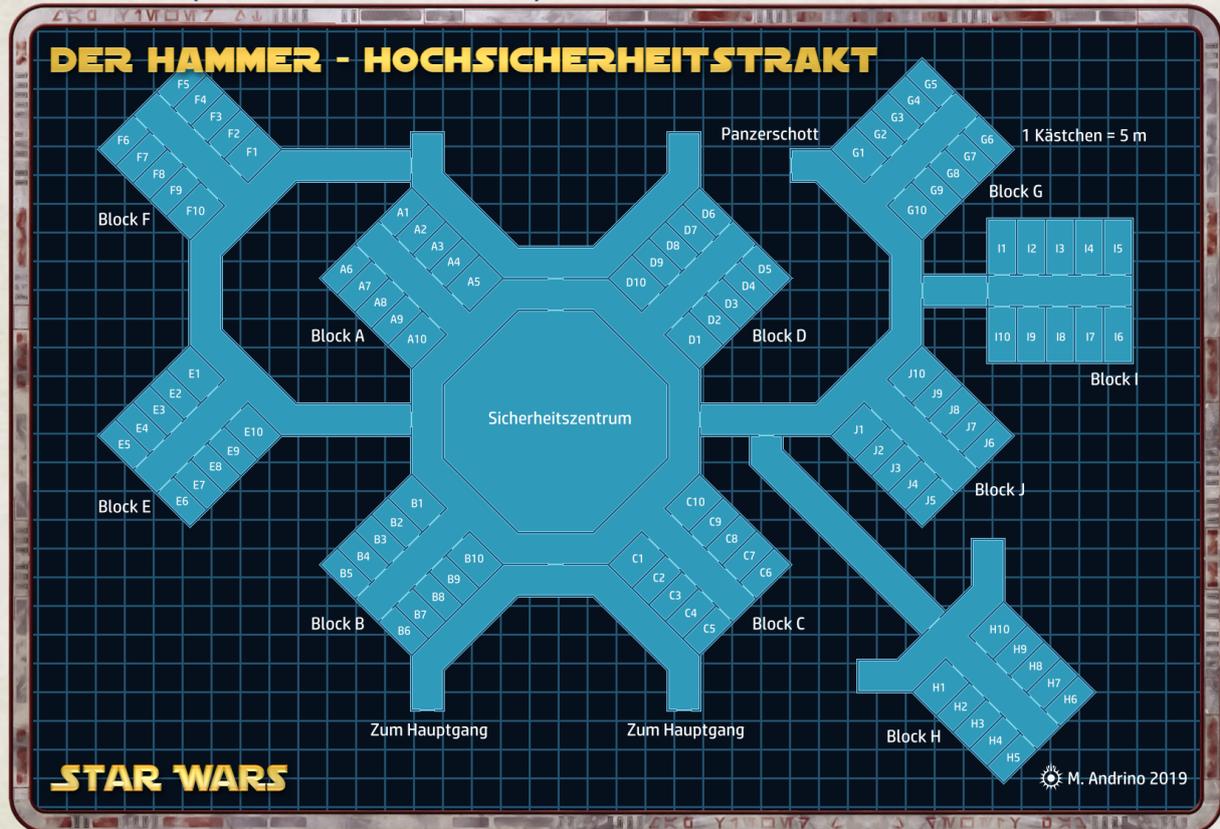
Wenn sie diese Aufgabe erfolgreich abschließen, werden die verbleibenden Sicherheitskräfte im Zentrum sofort auf das Geschehen aufmerksam gemacht, was zu einem sofortigen Angriff des imperialen Personals führt.

Wenn die Haftzellen erfolgreich geöffnet werden und vermutlich die Sicherheitskräfte auf die eine oder andere Weise ausgeschaltet wurden, ist das Rebellen-Team mehr als bereit, das Gebiet zu verlassen. Sie befinden sich in einem unglücklichen Zustand, denn nur zwei der fünf können sich aus eigener Kraft bewegen. Selbst wenn die Teammitglieder sich gegenseitig helfen, gibt es immer noch zwei Gefangene, die so verwundet sind, dass sie die Spielercharaktere benötigen, um ihnen zu helfen, das Gefängnis zu verlassen.

Sollte innerhalb von zehn Minuten nach der Ausschaltung der Sicherheitskräfte in der Zentrale ein standardmäßiger Kommunikations-Check-In verpasst werden, wird eine Stationswarnung ausgegeben. In diesem Fall werden zehn zusätzliche Imperiale Truppen sofort an jedem hohen Sicherheitsstandort eingesetzt, und mittlere Sicherheitsstandorte erhalten zusätzlich fünf weitere Truppen. Jede Truppe besteht aus vier Soldaten.

Aufgrund der langsamen Geschwindigkeit, mit der sich die Spielercharaktere und die ehemaligen Gefangenen durch die Station bewegen müssen, ist es unvermeidlich, dass innerhalb von Sekunden, nachdem sie das Haftzentrum verlassen haben, ein Alarm ausgelöst wird. Das heißt, wenn sie den Prototypen aus der eingeschränkten Hangarbuchts ergreifen möchten, müssen sie sich einen Weg hindurch kämpfen. Wenn dies der Fall ist, haben sie zumindest einige zusätzliche Hände für den Kampf an Bord.

DER HAMMER (HOCHSICHERHEITSTRAKT)



Die Rebellen sind im Inhaftierungsblock H untergebracht und haben alle eine eigene Zelle. Sonst befindet sich niemand in diesem Bereich. Die Soldaten sind in einem anderen Block untergebracht. Ein Lageplan sollte die Übersicht vereinfachen.

BELEGUNGLISTE (HOCHSICHERHEITSTRAKT)

Block	Zelle	Inhaftierter	Status
H	1	Nattus Breely (Mensch), Anführer der Rebellen-einheit	kann agieren
H	3	Yotuu (Gotal), Beschaffungsspezialist	ohne Bewusstsein, schwer verwundet
H	5	Ty Breely, Technikexperte und Machtsensitiver	kann agieren
H	6	Llek Huron (Mirialaner), Ersatzpilot und Droiden-Spezialist	kann agieren, (Auge verloren) angeschlagen
H	9	Wettarn Garn (Mensch), Waffenspezialistin	bei Bewusstsein, kann aber nicht laufen
A	3	Priv. 2. Class Caydand Stabur (Mensch), Imperialer Armee-Soldat, Vergehen: Insubordination	gesund
A	5	Trooper Nephén Angaris (Mensch), Imperialer Sturmtruppen-Soldat, Vergehen: Pflichtverletzung	gesund
B	3	Jacinto Drenall (Mensch), Captain der Sysmo, Schmuggler	gesund
B	4	Keyan Dolomar (Mensch), Co-Pilot der Sysmo und Waffenexperte	gesund
B	8	Jontaar Bug (Duros), Mechaniker und Crewmitglied der Sysmo	gesund
B	10	G4-S9 (ehemaliger Gladiator-Droide), Crewmitglied der Sysmo	Intakt, trägt einen Haltebolzen, wurde abgeschaltet
C	1	Tysali Shocan (Mensch), verurteilter Straftäter und Waffennarr – soll überführt werden	gesund
C	3	Tott Versio (Mensch), verhaftet wegen versuchtem Anschluss an eine Rebellen-Zelle	gesund

Die zusätzlichen inhaftierten Charaktere sind eine Option und könnten der Gruppe behilflich sein. Entweder, um die Chancen einer Flucht zu erhöhen oder um einen Auftakt für einen weiteren Handlungsstrang zu eröffnen. Dabei könnten die Charaktere verschiedene Unterstützung bieten. Angefangen von Kampfhandlungen bis hin zur Informationsgabe – wenn auch vermutlich begrenzt. Im Anhang befinden sich diese Charaktere, sollten diese Option von Belang sein. Wie immer ist das eine Entscheidung des jeweiligen Spielers, ob dies in sein Konzept passt.

WEITERE ANREGUNGEN ZUM TRAKT

Der Inhaftierungsblock kann auch über einen anderen Weg verlassen werden. Natürlich ist diese Variante sehr klassisch, doch ein Müllschacht muss nicht immer in einer Presse landen. Gut, im Grunde ist es eigentlich der Sinn und Zweck eines Müllschachts, dass am Zielort alles klein gemalmen wird. Dennoch kann über diesen Bereich ein Zugang zu den Lüftungsschächten der Station erlangt werden, die nur von Wartungsdroiden gereinigt und instand gehalten werden. An einem solchen Ort sind keine Sensoren, da in der Vergangenheit diese zu viele Fehlalarme auslösten. Begründungen für eine etwas andere und vielleicht nicht kampffreie Wegstrecke gibt es genügend.

Manche Spielgruppen sehen darin eine Chance, mehr Schaden an der Station anzurichten oder andere ungewöhnliche Ideen zu entwickeln. Das kann gut wie aber auch unerwünscht sein. Das ist jedem Spielleiter selbst überlassen. Für mein persönliches Verständnis schafft es das Gefühl von Handlungsfreiheit und Abenteuerspaß, der eine Spielergruppe positiv motivieren und puschen kann.

Ein weiterer Ansatz und Grund für eine mangelhaften Überwachung dieser Schächte könnte auch sein, dass die sich dort sammelnden Dämpfe und Abgase eine Begehung nur mit entsprechender Ausrüstung möglich machen. Mühsam und erschwerlich ist das Fortkommen durch diese Kanäle, führen jedoch durch die ganze Station und damit zu allen Bereichen. Aber um Zugang in andere Bereiche zu erlangen, müssen Sicherheitsschots überwunden werden. Der Schwierigkeitsgrad ist der gleiche wie an einen Terminal. So kann auch eine solche Flucht spannend sein, wenn zusätzlich Imperiale Soldaten versuchen, ihnen auf herkömmlichen Weg die Flucht zu erschweren.

Eine passende Atemausrüstung ist in einem Inhaftierungsblock ausreichend vorhanden und sollte nicht als Grund daran scheitern, diese Option möglichst zu machen.



GEFANGENE DES HOCHSICHERHEITSTRAKTS

Die wichtigsten inhaftierten Gefangenen des Inhaftierungsblocks.

NATTUS BREELY [RIVALE]

Vor seinem zweiten Leben, wie er es selber immer sagte, war er Schmuggler und Kopfgeldjäger. In erster Linie arbeitete er für unterschiedliche Firmen, die Hutten oder anderen zwielichtigen Gestalten gehörten. Bei einer dieser Aufträge wechselte er seine Ansichten und verstand, warum es wichtig ist, für eine Sache einzustehen.



Werte:

Rasse: Mensch (m)

Fertigkeiten: Disziplin (●●), Führungsqualität (●◆), Pilot (Weltraum) (●●◆), Straßenwissen (●◆), Leichte Fernkampfwaffen (●◆), Wahrnehmung (●◆).

Talente: Keine.

Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Gefangenenkleidung

NATTUS BREELY
RIVALE

3	3	3	2	2	2
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION 3		WUNDEN MIT 13		VERTEIDIGUNG 0 1 0	

Fertigkeiten: Straßenwissen (●◆), Disziplin (●●), Führungsqualität (●◆), Wahrnehmung (●◆), Pilot (Weltraum) (●●◆), Fernkampfwaffen (Leicht) (●◆).
Talente: Keine
Sonderfähigkeiten: Keine

Ausrüstung: Gefangenenkleidung
Waffen: Keine

WETTAN GARN [RIVALE]

Wie viele andere Schicksale auch hat **Wettan** nur schlechte Erinnerungen, wenn es um die Herrschaft des Imperiums geht. Sie hatte eine Familie und bewirtschaftete mit ihrem Mann eine kleine Farm. Das Imperium suchte nach Aufrührern, die sich gegen die herrschende Ordnung widersetzen. Ihre Familie war nur ein zufälliges Fingertipp auf einer Landkarte eines Kommandanten. Am Ende verlor sie ohne gegen ein Gesetz verstoßen zu haben, ihr Heim und ihre Familie. Sie konnte den Namen des Kommandanten in Erfahrung bringen, und schwor sich, ihn zu finden und langsam sterben zu lassen. Die neu gegründete Rebellen-Allianz ist ihr dafür nur ein willkommenes Mittel zum Zweck. Wenn sie kann, will sie so viele Imperiale töten, wie nur möglich.

WETTAN GARN
RIVALE

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

Fertigkeiten: Artillerie (●◆), Handgemenge (●◆), Nahkampfwaffen (●◆), Überleben (●◆), Fernkampfwaffen (Schwer) (●◆), Fernkampfwaffen (Leicht) (●◆).
Talente: Keine
Sonderfähigkeiten: Keine

Ausrüstung: Gefangenenkleidung
Waffen: Keine



Werte:

Rasse: Mensch (w)

Fertigkeiten: Artillerie (●◆), Handgemenge (●◆), Schwere Fernkampfwaffen (●◆◆), Nahkampfwaffen (●◆), Leichte Fernkampfwaffen (●◆◆), Überleben (●◆◆).

Talente: Keine.

Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Gefangenenkleidung

LLEK HURON [RIVALE]

Das Volk der Mirilianer hat es nicht einfach unter Ristrestktion des Imperiums und deren Anti-Alien-Politik. **Llek** war einst ein Idealist und verlor immer mehr von seiner optimistischen Sicht der Dinge. Er sieht das Morden auf beiden Seiten als eine Tragödie. Dennoch ist er noch immer der Auffassung, dass der Kampf so lange geführt werden muss, bis das Imperium beseitigt ist. Zu mindestens wiederholt er sich diesen Vorsatz wieder und wieder. Hinter seinem Zweifel verbergen sich einige Einsätze, wo er Zivilisten töten musste, die mit dem Imperium kollaborierten. In seinen Augen hat diese Sache an Reinheit verloren.



Werte:

Rasse: Mirialaner (m)

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

Talente: Keine.

Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Gefangenenkleidung

Wichtig: **Llek** steht kurz davor seine Kraft zum Widerstand zu verlieren. Wenn dies geschieht, wird er reden und auch alles dem Imperium erzählen, was er weiß. Standort der Rebellen-Basis im Sektor, Stärke, Taktik usw. Sollten daher die Spieler-Charaktere das Team befreien, ist dies eine Möglichkeit, ein Folgeabenteuer zu gestalten. Ob nun ein Kampf um die Basis geführt wird oder der Rückzug von den Helden gedeckt werden muss. Das liegt natürlich an jedem Spielert selbst, ob er eine Wendung dieser Art vorbereiten möchte oder nicht.

LLEK HURON
RIVALE

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

Fertigkeiten:
 Computertechnik (●◆◆),
 Mechanik (●◆◆),
 Wahrnehmung (●◆),
 Pilot (Weltraum) (●◆◆),
 Fernkampfaffen (Leicht) (●◆◆).
 Talente: Keine
 Sonderfähigkeiten: Keine

Ausrüstung: Gefangenenkleidung
 Waffen: Keine

TY BREELY [RIVALE]

Der Junge ist begabt und schaut zu seinen älteren Cousin auf. Für ihn ist er so was wie ein Bruder, den er nie hatte. Er hat sich gegen den Willen seiner Eltern dem Kampf gegen das Imperium angeschlossen. Seine nicht zu erklärenden Sinne haben oft dem Team geholfen. Er spürt, dass er in manchen Situationen die Zeit anders wahrnimmt, kann sich das aber nicht erklären.

TY BREELY
RIVALE

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

Fertigkeiten:
 Computertechnik (●◆◆),
 Mechanik (●◆◆),
 Wahrnehmung (●◆),
 Fernkampfaffen (Leicht) (●◆◆).
 Talente: Keine
 Sonderfähigkeiten: Keine

Ausrüstung: Gefangenenkleidung
 Waffen: Keine



Werte:

Rasse: Mensch (m)

Fertigkeiten: Computertechnik (●◆◆), Mechanik (●◆◆), Leichte Fernkampfaffen (●◆◆), Wahrnehmung (●◆).

Talente: Keine.

Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Gefangenenkleidung

Wichtig: Ein Inquisitor des Imperialen Geheimdienst ist auf den Weg und wird in drei Tagen eintreffen. Er wird beim Jungen Machtfähigkeiten feststellen und ihn sofort mitnehmen. Alleine diese Vermutung ist den Verhörprotokollen zu finden und sollte bei den Spieler-Charakteren einen Drang auslösen, das zu verhindern. Denn immerhin geht es um eine seltene Gabe für die Rebellen-Allianz.

YOTUU [RIVALE]

Noch vor seinem Beitritt zur Rebellen-Allianz arbeitete **Yotuu** für einen Hutten. Er organisierte Lieferungen, tätigte Transaktionen oder verhandelte um Preise. Doch wurde er bei einem Geschäft illegaler Machenschaften überführt und vom Imperium gefangen genommen. Als Nicht-Mensch war sein Schicksal in weniger als zwei Minuten vor einem Richter besiegelt. Auf dem Gefangentransport-Überführung griff ein Rebellen-Team an und befreite eine Person. Er bot sich seine Hilfe an und wurde zu seinem Glück mitgenommen. Seit dieser Zeit dient er der Rebellen-Allianz.



Werte:

Rasse: Gotal (m)

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

Verhandeln (●), Straßenwissen (●◆◆),

Leichte Fernkampfaffen (●●), Wahrnehmung (●◆◆).

Talente: Keine.

Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Gefangenenkleidung

YOTUU
RIVALE

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

Fertigkeiten:
Charme (●),
Wahrnehmung (●◆◆),
Computertechnik (●◆),
Verhandeln (●),
Straßenwissen (●◆◆),
Fernkampfaffen (Leicht) (●●),
Talente: Keine
Sonderfähigkeiten: Keine

Ausrüstung: Gefangenenkleidung
Waffen: Keine

IMPERIALE SICHERHEITSKRÄFTE [MINION]



Werte:

Fertigkeiten (je ein Rang pro Gruppenmitglied):

Fernkampf (Schwer) (◆◆◆).

Talente: Keine.

Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Blaster-Weste, militärischer Handcomlink

Waffen: Blasterkarabiner (◆◆◆) (Schwere Fernkampfaffen; Schaden 9; Kritisch); Reichweite: Mittlere; Betäubungsmodus)

TECHNISCHE SEKTION [NIEDERE SICHERHEIT]

Der Teil der Station, der sich mit technischen Problemen befasst, mit einer niederen Sicherheit, hat eine relativ geringe Anzahl an imperialem Personal. Die meisten der in diesem Gebiet vorkommenden Systeme arbeiten unabhängig voneinander, und Sabotage ist in der Regel kein Problem, da die wichtigsten Systeme innerhalb der Trennwände der Station gut abgeschirmt sind. Jeder, der das Lebenserhaltungssystem zerstören wollte, wäre auf die Gnade der Elemente angewiesen, wie auch der Rest des Personals der Station.

Aufgrund ihres Status als niederer Sicherheitsbereich ist der technische Bereich für die Spielercharaktere zugänglich, jedoch nur, wenn sie einen vernünftigen Zweck für ihren Besuch darstellen. Es ist unwahrscheinlich, dass die Sicherheitskräfte sie ohne Angabe von Gründen hinein lassen. Eine **mittelschwere** (◆◆) **Charme-** oder **Täuschungs-Probe** reicht aus, um die imperialen Truppen davon zu überzeugen, dass sie in diesem Abschnitt ausreichende Aufgaben haben. Einmal drinnen gibt es Patrouillen, die das Gebiet jede halbe Stunde durchqueren, aber darüber hinaus gibt es in der Region keine nennenswerten Sicherheitsvorkehrungen.

Einer der wichtigsten und signifikantesten Aspekte des technischen Bereichs ist der uneingeschränkte Zugriff auf das Computersystem der Station in Form von technischen Stationen in regelmäßigen Abständen in der gesamten Region. Viele davon werden von abgelenkten Technikern besetzt oder von Droiden blockiert, die auf die Datenports zugreifen, aber ein paar Momente der Suche sollten den Spielercharakteren den Zugriff auf eine Computerstation ermöglichen, falls dies erforderlich ist.

SEKUNDÄRES ZIEL: AUSSCHALTUNG DES HINTEREN TRAKTORSTRAHLS

Die Spielercharaktere können entweder aus eigenem Willen oder aufgrund von Ratschlägen, die **Sorren** oder **Terril** von der **Titan Basis** gegeben haben, ein berechtigtes Interesse daran haben, den Traktorstrahl zu deaktivieren, der auf der hinteren Oberfläche der Station funktioniert. Dies ist die Oberfläche, die dem Hangarbuch-Ausgang mit beschränktem Zugang gegenüberliegt, auf dem sich der Prototyp derzeit befindet. Daher ist es wichtig, dass das Schiff nur wenige Augenblicke nach dem Verlassen der Hangarbuch nicht einfach wieder gefangen wird. Das Deaktivieren des Traktorstrahls ist ein wesentlicher Schritt in diesem Prozess.

Der Hauptzweck der Traktorstrahlen am **Hammer** ist das Manövrieren von Frachtbehältern in die verschiedenen Hangarbuchten sowie das Hineinbringen von Schiffen in den Andockbereich. Aufgrund des aktuellen Status der eingeschränkten Hangarbuch werden diese zugewandten Traktorstrahlen nicht regelmäßig verwendet, und das Deaktivieren sollte nicht bemerkt werden. Die Spielercharaktere wissen dies natürlich nicht unbedingt, aber es macht das Erreichen des Ziels leichter.

Für die sofortige Deaktivierung des Traktorlichtstrahls ist eine **mittelschwere** (◆◆) **Computertechnik-Probe** zur Überprüfung auf elektronischem Wege oder eine **schwierige** (◆◆◆) **Mechanik-Probe** erforder-

IMPERIALE SICHERHEITS SONDERTRUPPEN
HANDLANGER

Fertigkeiten: (je ein Rang pro Gruppenmitglied): Fernkampfaffen (Schwer) (◆◆◆).
Talente: Keine.
Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Blaster-Weste, militärischer Handcomlink.
Waffen: Blasterkarabiner (◆◆◆) (Fernkampfaffe [Schwer]; Schaden 9, Kritisch ; Reichweite [Mittlere]; Betäubungseinstellung).

lich, um das Relais manuell zu unterbrechen. Wenn Sie versuchen, sie so einzustellen, dass sie zu einem späteren Zeitpunkt automatisch deaktiviert werden, steigt der Schwierigkeitsgrad der Aufgabe zu einer **schwierigen (◆◆◆) Computertechnik-Probe**.

SEKUNDÄRES ZIEL: ERLANGUNG VON INFORMATIONEN ÜBER SEKTOR-FLOTTENVERLEGUNG

Das Computersystem am **Hammer** ist Teil des sektorweiten Netzwerks, das die Aktivitäten der Imperial-Flotte des **Corva-Sektors** koordiniert. Die Charaktere wurden möglicherweise von Captain **Aleene** in der **Titan Basis** informiert, dass die Flottenbewegungen des Sektors für die Aktivitäten der Allianz von außerordentlicher Bedeutung sind, oder sie können es sich zur Aufgabe machen, vertrauliche Informationen zu finden, die den Rebellen im Netzwerk der Station zugutekommen könnten.

Wenn sie versuchen, auf die meist gesichertsten Datensätze in der Einrichtung zuzugreifen, werden sie auf Aufzeichnungen der Flotten-Verteilung- sowie auf die Geheimnisse von Projekt: Shell-Cracker stoßen. (Zugängliche Informationen zu letzterem findest du in der Seitenleiste Was ist Projekt: **Shell-Cracker**, unten.) Um Informationen über die Flotte (oder den Prototyp) zu erhalten, ist eine **schwierigen (◆◆◆) Computertechnik-Probe** erforderlich, dessen Ergebnisse unterschiedliche Informationsgrade ergeben:

- ✨: Der genaue Zeitplan und das Manifest aller Flottengütertransporte im gesamten Sektor für die nächsten sechs Wochen werden aus dem Netzwerk abgerufen.
- 🗄️: Der Zeitplan und das Manifest für alle Ladungstransporte und die genaue Art ihrer militärischen Eskorten für die nächsten drei Monate werden aus dem Netzwerk abgerufen.
- 🗄️🗄️: Die Größe und Zusammensetzung aller militärischen Patrouillen im gesamten Sektor werden über einen Zeitraum von drei Monaten ermittelt, einschließlich der oben beschriebenen Frachtschiffinformationen.
- 🗄️🗄️🗄️: Die Angaben zu allen Militärpatrouillen sowie zu sektoralen Großkampfschiffen wie Sternenzerstörer und anderen Schiffen, die für den gesamten Sektor für einen Zeitraum von sechs Monaten gefunden werden, werden abgerufen, ebenso wie alle anderen oben beschriebenen Informationen.

WAS IST OPERATION: SHELL CRACKER (HÜLLENBRECHER)

Wie vom Allianz-Geheimdienst vermutet, handelt es sich bei Projekt: **Shell Cracker (Hüllenbrecher)** um eine Waffeninitiative, die versehentlich vom Sieg der Rebellion bei **Yavin** inspiriert wurde. Der erfolgreiche Einsatz von Sternenjägern gegen größere, hartgesottene Ziele veranlasste Munitionsexperten der Imperialen Kriegsmarine, ähnliche Anstrengungen des Imperiums zu unternehmen, um große Ziele zu zerstören, einschließlich der Stützpunkte der Allianz und ihrer größeren Schiffe im Großkampfschiff-Maßstab. Das Projekt kombiniert mehrere zuvor eingemottete Waffenprojekte in einer einzigen, vereinheitlichten Anstrengung: einem Schiff, das Strahlen- und Partikelabschirmung umgehen kann, um eine verheerende Nutzlast von Bomben, die den Rumpf zerstören, zu liefern.

Die Theorie hinter dem Schiff ist, dass seine komplexe Schildstruktur ein gitterähnliches Netz aus ionischer Energie enthält, das dazu dient, die Energiesignaturen anderer Schilde zu stören. Während also ein Jäger oder Bomber, der sich normalerweise einem abgeschirmten Ziel nähert, seine Partikelabschirmung beeinflussen würde, dringt der **Hüllenbrecher** in diesen Verteidigungsbereich ein und kann seine Nutzlast auf dem Ziel abwerfen. Alpha-Test-Phasen haben gezeigt, dass diese Technologie funktioniert, obwohl sie viel Feinabstimmung erfordert und nun der Prototyp an die Teststation des **Hammers** geliefert wurde, um die Tests fortzusetzen. Der Prototyp ist derzeit mit der Abschirmtechnologie ausgestattet, jedoch mit keiner der Bomben, welche eine hohe Durchschlagskraft haben.

Die obigen Informationen sind alle über eine erfolgreiche **schwierige (◆◆◆) Computertechnik-Probe** mit in den verschlüsselten Dateien der eingeschränkt zugänglichen Hangarbuchung verfügbar und werden innerhalb der Datenbanken des Prototyps selbst repliziert.

PRIMÄRES ZIEL: EINGESCHRÄNKT ZUGÄNLICHE HANGARBUCHT [HOHE SICHERHEIT]

Diese tertiäre Hangarbuchung ist die kleinste der am **Hammer** gefunden werden kann und wird derzeit ausschließlich für die Unterbringung des Prototyps und der dazugehörigen Besatzung und der zugehörigen Ausrüstung verwendet. Keine anderen Schiffe oder sonstiges Personal haben Zugang zum Hangar und es gibt redundante Sicherheitskontrollpunkte, um sicherzustellen, dass keine Außenstehenden Zutritt haben. Es ist buchstäblich der am stärksten bewachte Ort auf dem **Hammer** und natürlich ist es der Bereich, in dem sich die Spielercharaktere befinden müssen, um ihre Mission zu erfüllen.

Der Korridor, der sich dem eingeschränkten Hangar nähert, ist an beiden Enden durch einen Sicherheitskontrollpunkt verdeckt, getrennt durch die Länge des Korridors sowie durch eine Sicherheitstür. Um Zugang zum Hangar selbst zu erhalten, muss entweder das Sicherheitspersonal überzeugt werden, damit die Charaktere den Checkpoint passieren können, oder sich bis zum Hangar kämpfen. Letzteres ist außerordentlich schwierig bis unmöglich, aber es ist die Methode, die manche Charaktere bevorzugen. Beide Optionen werden in diesem Abschnitt erläutert.

ZUGANG ERHALTEN: DER SUPTILE ANSATZ

Obwohl dies äußerst schwierig ist, besteht der Weg mit den größeren Erfolgchancen darin, durch List und Täuschung Zugang zum Hangar zu erhalten, einfach weil, wenn das Team versucht, sich einen Weg bis zum Hangar zu erkämpfen, dieser bis zum Erreichen möglicherweise versiegelt worden ist, was die Flucht erheblich erschwert.

Der erste Schritt, um Zugang zum Hangar zu erhalten, ist das Beseitigen der beiden Sicherheitskontrollpunkte, die den Weg versperren. Jeder führt eine völlig unabhängige Prüfung der Nachweise durch, um sicherzustellen, dass laxer Verfahren einer Patrouille die Pflichten der anderen nicht beeinträchtigen. Jeder Checkpoint steht für eine **sehr schwierige (◆◆◆◆) Charme-** oder eine **Täuschungs-Probe**. Jeder Wachposten setzt voraus, dass die Charaktere die falschen Nachweise vorlegen, die sie vom Allianz-Geheimdienst erhalten haben, und beide Male werden sie genau unter die Lupe genommen.

Zusätzlich erfordert jede einzelne Patrouille eine Erklärung, warum das Team auf den Hangar zugreift. Spielerleiter können, wenn sie dies wünschen, die Schwierigkeit der Charme- oder Täuschungsproben etwas verringern. Alternativ, wenn das Team nicht-menschliche Personen enthält. Nicht-Droidenmitgliedern kann dies nach Ermessen des Spielleiters die Schwierigkeit um einen oder mehrere Grad erhöhen.

Sobald die Sicherheitskontrollpunkte erfolgreich umgangen wurden, erhalten die Charaktere Zugang zum Hangar. Leider handelt es sich hierbei meistens um das Verlassen der Bratpfanne und das Betreten des Feuers. Man könnte auch sagen, vom Feuer in die Traufe. Im Hangar ist zusätzliches Sicherheitspersonal stationiert, obwohl nicht so viele wie auf dem Flur draußen. Die internen Sicherheitskräfte untersuchen nicht aktiv die Personen, die den Hangar betreten, vorausgesetzt, sie wurden von den äußeren Kräften kontrolliert. Jegliches seltsame Verhalten oder Ungewöhnliches jeder Art im Hangar führt jedoch zu sofortigen und demonstrativen Maßnahmen der Sicherheitskräfte. Sie werden niemanden befragen, sondern sie sofort in Gewahrsam bringen und in die Strafanstalt bringen, dort befragen.

Ironischerweise ist die größte Bedrohung für das Team, wenn sie sich innerhalb des beschränkten Hangars befinden, das Team von Technikern, die derzeit an dem Prototyp arbeiten. Dies ist eine kleine, handverlesene Gruppe gut ausgebildeter Personen, die sich aus längerer Zusammenarbeit kennen. Außenseiter werden sofort Verdacht und Verwirrung auslösen. Es ist absolut notwendig ihren Verdacht zu zerstreuen, um auf den Prototyp zugreifen zu können, und ist schwer zu bewerkstelligen.

Um das technische Team davon zu überzeugen, dass die Spielercharaktere legitime Aufgaben an den Prototypen haben, ist eine **sehr schwierige (◆◆◆◆) Charme-** oder eine **Täuschungs-Probe** erforderlich. Alternativ kann es möglich sein, dass die Charaktere die Techniker davon überzeugen, dass sie in die Hangarbuchung gehören, indem sie ihren technischen Scharfsinn demonstrieren, was mit einer **schwierigen (◆◆◆) Mechanik-Probe** durchgeführt werden kann.

Als hätten die Charaktere schon nicht genug Schwierigkeiten gehabt - sobald sie sich entschlossen haben, den Prototyp tatsächlich zu besteigen (vermutlich für ihren bevorstehenden Abflug) - entdecken sie, dass es eine zusätzliche Sicherheitsebene gibt: Ein Schlüsselkarten-Eingabesystem, das nicht nur eine bestimmte Karte von einer der technischen Mitarbeiter benötigt, sondern auch einen persönlichen Zugangscode ver-

langt. Die Schlüsselkarten sind bei jedem der im Hangar anwesenden Marineingenieure erhältlich. Sie geben den Code jedoch nicht Preis, es sei denn, sie wurden durch eine **schwierige** (◆◆◆) **Einschüchterungs-Probe** aggressiv gezwungen. Wenn Sie versuchen, das Sicherheitssystem ohne die richtigen Anmeldeinformationen und den richtigen Code zu überwinden, ist eine **sehr schwierige** (◆◆◆◆) **Computertechnik-Probe** erforderlich.

ZUGANG ERHALTEN: DER DIREKTE ANSATZ

Einige Typen von Spielercharakteren ziehen möglicherweise einen direkten Frontalangriff vor, um auf den Prototyp zuzugreifen. Wenn ja, stelle sicher, dass sie verstehen, dass dies außergewöhnlich schwierig ist. Eine nahezu unmögliche Aufgabe, aber erlaube ihnen, den Versuch zu machen, wenn sie es möchten.

Die beiden Sicherheitskontrollen im Korridor außerhalb stellen die ersten Hindernisse dar. Beide bestehen aus zehn Imperialen Sicherheitssoldaten und sind durch eine schwere Panzertür voneinander getrennt. Neben dem Umgang mit den Sicherheitskräften, um die Tür zu öffnen (die versiegelt wird, sobald der Kampf ausbricht), ist entweder eine **sehr schwierige** (◆◆◆◆) **Computertechnik-** oder eine **schwierige** (◆◆◆) **Mechanik-Probe** erforderlich, um die Abriegelung einzustellen.

In der Hangarbuchth gibt es ein weiteres halbes Dutzend Sicherheitspersonal sowie ein Dutzend Imperialer Techniker (die zwar bewaffnet sind, aber den Kampf lieber vermeiden würden, wenn es keine andere Möglichkeit gibt) und eine Reihe von technischen Droiden, die nicht von militärischer Qualität sind.

IMPERIALE MARINESOLDATEN [MINION]

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

Werte:

Fertigkeiten (je ein Rang pro Gruppenmitglied): Wahrnehmung (◆◆), Leichte Fernkampfwaffen (◆◆).

Talente: Keine.

Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Schwere Kleidung (Absorption +1)

Waffen: Blaster-Pistole (◆◆) (Leichte Fernkampfwaffen; Schaden 6; Kritisch   ); Reichweite: Mittlere; Betäubungsmodus)



IMPERIALER MARINESOLDAT

HANDLANGER

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

Fertigkeiten: (nur in Gruppe): Wahrnehmung (◆◆), Fernkampfwaffen (Leicht) (◆◆).

Talente: Keine

Sonderfähigkeiten: Keine

Ausrüstung: Schwere Kleidung (+1 Absorption)

Waffen: Blaster-Pistole (◆◆) (Fernkampfwaffe [Leicht]; Schaden 6; Kritisch   ); Reichweite [Mittlere]; Betäubungseinstellung).

IMPERIALER MARINE-INGENIEUR [MINION]

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

Werte:

Fertigkeiten (je ein Rang pro Gruppenmitglied): Computertechnik (◆◆◆), Mechanik (◆◆◆).

Talente: Keine.

Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Leichte Blaster-Pistole (◆◆) (Leichte Fernkampfwaffe; Schaden 5; Kritisch   ); Reichweite: Mittlere; Betäubungsmodus)

IMPERIALE STURMTRUPPEN [HANDLANGER]



Werte:

Rasse: Mensch (m/w)

Fertigkeiten (je ein Rang pro Gruppenmitglied):

Athletik (◆◆◆), Disziplin (◆◆◆), Nahkampfwaffen (◆◆◆),
Schwere Fernkampfwaffen (◆◆◆).

Talente: keine

Sonderfähigkeiten: keine

Ausrüstung: Sturmtruppenrüstung, Sturmtruppenausrüstungsgürtel.

Waffe: Blastergewehr (Schwere Fernkampfwaffen (◆◆◆); Schaden 9; Kritisch ☹☹☹; Reichweite: Große, Betäubungsmodus), Vibromesser (◆◆◆); (Nahkampfwaffe; Schaden 3; Kritisch ☹☹; Reichweite: Nahkampf; Durchbohrend 2, Tödlich 1), Splittergranate (2) (◆◆◆) (Leichte Fernkampfwaffen; Schaden 8; Kritisch ☹☹☹☹; Explosion 6), Leichter Repetierblaster (◆◆◆) (Schwere Fernkampfwaffen; Schaden 11; Kritisch ☹☹☹; Reichweite: Große; Durchbohrend 1; Sperrig 4).

EINSATZ DER STURMTRUPPEN

Die Sturmtruppen-Einheiten bestehen immer aus vier Soldaten und sind ernsthafte Gegner. Ihr Einsatz bedeutet meist viel Stress und Ärger für die Spieler-Charaktere. Ihre primäre Aufgabe ist die Sicherung der Kommando-Zentrale und des Inhaftierungs-Block. Das bedeutet aber nicht, dass sie auch wo anders auftauchen können. Ein möglicher Ansatz wäre auch, dass die Helden sich Sturmtruppen-Rüstungen besorgen, um so noch weniger durch Überwachungssystem erkannt zu werden. Dazu muss nicht unbedingt eine Gruppe ausgeschaltet werden. Es gibt welche in der Materialkammer oder noch in Kisten verpackt im Lagerbereich. Am Ende aber liegt das wie immer beim Spielleiter, welche Optionen er seinen Spielern zur Verfügung stellt.

IMPERIALE STURMTRUPPEN
HANDLANGER

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

Absorption: 3, Wunden: 8, Verteidigung: 0 1 0

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

Talente: Keine

Sonderfähigkeiten: Keine

Ausrüstung: Sturmtruppenrüstung, Sturmtruppen-Ausrüstungsgürtel.

Waffen: Blastergewehr (◆◆◆) (Fernkampfwaffe (Schwer); Schaden 9; Kritisch ☹☹☹; Reichweite (Groß); Betäubungs-Einstellung), Vibromesser (◆◆◆) (Fertigkeit: Nahkampfwaffen; Schaden 1; Kritisch ☹☹☹; Durchbohrend 1), Splittergranate (2) (◆◆◆) (Leichte Fernkampfwaffe (Leicht); Schaden 8; Kritisch ☹☹☹☹; Explosion 6), Leichter Repetierblaster (◆◆◆) (Schwere Fernkampfwaffe (Schwer); Schaden 11; Kritisch ☹☹☹; Sperrigkeit 4; Durchbohrend 1).





DIE SCHLACHT UM DEN CORVA SEKTOR

„Ein X-Wing ist ein gefährlicher Sternenjäger! Mit einem guten Piloten ist er ein tödliches Instrument. Jetzt kann das Imperium sich fragen, was eine ganze X-Wing Staffel mit guten Piloten anrichtet.“

- Wedge Antilles, Stellvertretender Commander der Renegaten-Staffel

EPISODE III:

DIE SCHLACHT UM DEN CORVA SEKTOR

Die Spielercharaktere erhalten Zugriff auf die gesicherte Hangarbucht, in der der Prototyp des **Hüllenbrechers (Shell-Crackers)** abgestellt ist, und die Mission beginnt ihr Endspiel. Es gibt kein Zurück, denn die Wahrscheinlichkeit, dass der Hangar zu zwei verschiedenen Gelegenheiten betreten wird, ohne entdeckt zu werden, ist äußerst unwahrscheinlich. Vermutlich erhalten die Spielercharaktere Zugriff auf den Prototyp selbst, nachdem sie den für die Beendigung von Episode II geeigneten Betrugs- oder Angriffsplan eingesetzt haben. Folgender Text kann vorgelesen oder mit eigenen Worten erzählt werden, wenn der Zugriff auf das Cockpit des Prototyps erfolgt ist:

Sobald diese laute Nachricht ertönt, ist es normalerweise zu spät. Jedes andere Schiff, das versucht, den Hangar an diesem Punkt zu verlassen, würde in einen schweren Partikelschild geraten und erhebliche strukturelle Schäden verursachen. Hinzu kommt, dass eine schwere Panzertür sich sehr langsam schließt und eine Flucht aus dem Hangar unmöglich wird. Aufgrund aber der Einzigartigkeit des Schild-Felds des Prototyps ist der Partikelschild, der die Ausgänge in die Leere abdeckt, kein Problem. Die Spielercharaktere erhalten eine Handvoll wertvolle Sekunden, um das Schiff vor dem Schließen der Panzertüren hinaus zu bringen, was danach sogar der Prototypen nicht mehr in der Lage sein würde zu überwinden.

Folgender Text kann vorgelesen oder mit eigenen Worten erzählt werden:

Wenn ihr aus dem Ansichtsfenster beobachtet, werden die Lichtreihen im Cockpit von gelb zu grün, und Truppen huschen durch die Hangarbucht. Viele von ihnen zeigen im Fenster auf euch und fordern die eine oder andere Form von Unterstützung. Die schimmernde Öffnung, die in die riesige Leere jenseits der Station führt, beginnt langsam zu schrumpfen, als die massiven Notschleusentüren zu schließen beginnen.

eine Runde kann die Zeit nicht verringert werden). Sobald der Prototyp vollständig hochgefahren ist, muss entweder eine **mittelschwere (◆◆) Pilot (Weltraum)**-Probe durchgeführt werden, falls mehr als drei Runden verbleiben (positiver Fall), oder eine **schwierige (◆◆◆) Pilot (Weltraum)**-Probe, falls drei oder weniger Runden übrig bleiben (schlechterer Fall), bevor die Panzertüren schließen.

Die Luft im Prototyp riecht nach Ozon, als ob kurz vor der Versiegelung elektrische Arbeit geleistet worden wäre. Wenn ihr euch dem Cockpit nähert, werden zahlreiche Lichter und Systeme eingeschaltet. Die gute Nachricht ist, dass interne Sensoren auf eure Anwesenheit zu reagieren scheinen und eine Starthilfe geben, um das Schiff startbereit zu machen. Die schlechte Nachricht ist, dass jemand draußen dies erkennen wird. Wenn ihr euch ins Cockpit setzt, ertönt eine laute Stimme: "Nicht autorisierte Aktivitäten an Bord des Prototyps", berichtet die beunruhigend ruhige Stimme der Gegensprechanlage. „Nicht autorisierte Aktivität erkannt. Notfall-Hangarabriegelung im Gange.“

Jetzt ist die Zeit von entscheidender Bedeutung. Die Panzertüren werden in sechs Runden geschlossen. Das Aufwärmen des Schiffes wird in drei Runden abgeschlossen sein, so dass die Charaktere nur drei Runden haben, den Hangar erfolgreich zu verlassen. Sie können zusätzliche Zeit sparen, indem sie eine erfolgreiche **mittelschwere (◆◆) Pilot (Weltraum) - Probe** durchführen. Jedes , das bei diesem Wurf gewonnen wird, verringert die Zeit, die der Startvorgang bis zu einer Runde dauert, obwohl ein  dazu führen kann, dass bestimmte Systeme für kurze Zeit nicht zur Verfügung stehen. (Bedeutet, weniger als

SHELL CRACKER „HÜLLENBRECHER“

BESCHREIBUNG

Auf dem Rumpf eines XG-1 Assault Gunboat wurde die besondere Technik des Projekts Shell Cracker eingebaut. Dabei mussten einige Systeme weichen und neuere Kleinere eingebaut werden. Dies hat natürlich zur Folge, dass das Projekt in seinen Kosten gestiegen ist. Der umgebaute XG-1 hat jedoch keine modifizierten Rumpf- oder Hüllenpanzerung erhalten. Sein Chassis ist kaum von dem Standard-Modell des Assault Gunboats zu unterscheiden. Lediglich seine Bomben-Traglast und Schildtechnologie wurden erheblich verbessert und machen ihn zu einer ernststen Bedrohung für Großkampfschiffe.

GESCHICHTE

Das Schiff, das unter dem Projektnamen **Shell Cracker „Hüllenbrecher“** läuft, entstand aus den Erkenntnissen um den Sieg der Rebellion bei **Yavin**. Der erfolgreiche Einsatz von Sternenjägern gegen größere, hartgesottene Ziele veranlasste Munitionsexperten der Imperialen Kriegsmarine, ähnliche Anstrengungen des Imperiums zu unternehmen, um große Ziele zu zerstören, einschließlich der Stützpunkte der Allianz und ihrer größeren Schiffe im Großkampfschiff-Maßstab. Das Schiff kombiniert mehrere zuvor eingemottete Waffenprojekte in einer einzigen, vereinheitlichten Anstrengung: Ein Schiff zu entwerfen, das Strahlen- und Partikelabschirmung umgehen kann, um eine verheerende Nutzlast von Bomben zu tragen, welche den Rumpf zerstört.

Die Theorie hinter dem Schiff ist, dass seine komplexe Schildstruktur ein gitterähnliches Netz aus ionischer Energie enthält, das dazu dient, die Energiesignaturen anderer Schilde zu stören. Während also ein Jäger oder Bomber, der sich normalerweise einem abgeschirmten Ziel nähert, seine Partikelabschirmung beeinflussen würde, dringt der **Hüllenbrecher** in diese Verteidigungsbereich ein und kann seine Nutzlast auf dem Ziel abwerfen. Alpha-Test-Phasen haben gezeigt, dass diese Technologie funktioniert, obwohl sie viel Feinabstimmung erfordert.



Werte:

Schiffstyp/Modell: Patrol Boat/Shell Cracker

Hersteller: Imperial R&D

Hyperraumantrieb: Primär: Klasse 1,
Sekundär: keiner

Navigationscomputer: ja

Sensoreichweite: kurze

Schiffsbesatzung: 1 Pilot und 1 Co-Pilot,
1 Bordschütze

Ladefähigkeit: 40

Passagierkapazität: 6 Passagiere

Autonomie: eine Woche

Preis/Seltenheit: keine Angaben

Ausrüstungspunkte: 4

Waffen: vorwärts gerichtete

Laserkanonen (Feuerwinkel: Bug; Schaden 6;

Kritisch: ; Reichweite: kürzeste; Gekoppelt 1), hinterer

leichter Zwillings-Ionengeschützturm (Feuerwinkel: alle;

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



Folgender Text kann vorgelesen oder mit eigenen Worten erzählt werden:

Die Blastüren kommen auf euch zu, während sich das Schiff aus der Hangarbucht in die Leere des Weltraums windet und die Erschütterung von Kleinwaffen von den frustrierten Sicherheitskräften im Innern ignoriert. Es ertönt ein seltsames Knistern, als ihr den Partikelschild beseitigt, begleitet von einem erschauernden Gefühl und einem viel stärkeren Ozongeruch. Es mag nur eure Vorstellung sein, aber ihr glaubt, ihr hört das Quietschen von Metall-auf-Metall, während der Prototyp die Bucht verlässt und sich vom Hammer lösen kann, hoffentlich endgültig. Sobald das Schiff frei ist, übermitteln ihr das vorab vereinbarte Signal, um die Allianz auf euren Abflug hinzuweisen.

begrenzte Reichweite. Abgesehen von unvorhergesehenen Problemen ist der Prototyp innerhalb von vier Runden frei.

Die zweite Runde, nachdem der Prototyp die Bucht verlassen hat, beginnt die Station mit zwei TIE-Jägern pro Runde, maximal sechs Runden, um das gesamte sekundäre Geschwader aufzustellen. Die Piloten (Spielcharaktere) werden aufgefordert, den Prototyp zu deaktivieren, um ihn gegebenenfalls zurückzuerobieren, aber wenn nicht, sollte er eher zerstört werden als in die Hände der Rebellenallianz zu fallen. Die Piloten der Imperialen Marine interpretieren diesen Befehl recht liberal und geben nur eine Handvoll halbherziger Warnschüsse ab, bevor sie versuchen, das Schiff völlig zu zerstören. Dies erfordert Ausweichmanöver, wodurch jeder Versuch, das System zu verlassen, etwas komplizierter wird.

Folgender Text kann vorgelesen oder mit eigenen Worten erzählt werden:

KAMPF UND STÄRKE

Nun beginnt der Kampf um den **Corva-Sektor** ernsthaft. Die betroffenen Kräfte werden wie folgt beschrieben:

HAMMER ALPHA GESCHWADER

Das Hauptgeschwader, das auf der Station beheimatet ist, ist eine erfahrene Einheit, die an zahlreichen Blockaden und anderen Aktionen gegen Regierungen der Planeten teilgenommen hat, die nicht schnell genug kapitulierten. Sie haben ebenso gegen eine Handvoll Piratengruppen Einsätze geflogen und sind bestrebt, ihre Fähigkeiten gegen die Rebellen-Allianz zu testen.

Selbst unter der Annahme, dass die anderen TIE-Staffeln von den Spielercharakteren erfolgreich deaktiviert wurden, während sie sich im **Hammer** befanden, wurde das **Alpha**-Geschwader für Manöver in einem nahegelegenen Asteroidengürtel eingesetzt und kann reagieren, sobald der allgemeine Alarm ausgelöst wird. Dies wird dem Alptraumgeschwader sicherlich etwas zu tun geben, während die Spielercharaktere versuchen, mit dem Prototyp zu fliehen.

An diesem Punkt wird es sehr wichtig, ob die Spielercharaktere die Traktorstrahlen und das sekundäre TIE/In-Geschwader der Station deaktiviert oder ausgeschaltet haben. Wenn dies der Fall ist, ist es relativ einfach, sich von der Schwerkraft der Station zu befreien. Wenn nicht, werden die Dinge viel schwieriger. Die hintere Traktorstrahl-Phalanx wird fast sofort online gestellt, wenn das Stationspersonal versucht, den Prototyp zu sichern, bevor er die Reichweite verlässt.

Um sie zu umgehen oder sich zu befreien, sind zwei **mittelschwere (◆◆) Pilot (Weltraum) –Proben** erforderlich, um die Strahlen vollständig zu vermeiden, und eine **sehr schwierige (◆◆◆◆) Pilot (Weltraum) –Probe**, um einen von ihnen zu entkommen, sobald sie gefangen werden. Zum Glück für die Spielcharaktere sind die Traktorstrahlen hauptsächlich für die Beförderung von Fracht gedacht und haben eine

Mit der hinter euch schnell schrumpfenden Station, so scheint es, als könntet ihr es mit heiler Haut aus diesem Schlamassel schaffen. Die Berechnungen des Navigationscomputers sind fast vollständig, aber so einfach ist nichts.

Bevor die endgültige Berechnung abgeschlossen ist, werden die Annäherungssensoren aufgeschaltet und warnen vor dem Annähern anderer Schiffe. Ein Dutzend TIE-Signaturen treten nahtlos aus dem nahen Asteroidenfeld hervor und beschleunigen mit Höchstgeschwindigkeit auf euch zu. Plötzlich seht ihr das unverwechselbare Profil von X-Wings. Das Alptraumgeschwader, als sie aus dem Hyperraum auftauchen. Die Tatsache, dass ihr euch jetzt zwischen diesen beiden Streitkräften befindet, ist etwas, das euch nur Sekunden später auffällt.

TIE-FIGHTER PILOT [MINION]

Im Allgemeinen von der Allianz herabgewürdigt als erheblich den Rebellen-Piloten unterlegen, sind in Wahrheit die vom Imperialen Sternenjäger-Trainings-Programm produzierten Piloten Kopf an Kopf mit jeder anderen gleichwertigen Macht in der Galaxis, mit der möglichen Ausnahme der Allianz.



Werte:

Fertigkeiten (je ein Rang pro Flügelmann): Artillerie (◆◆◆), Pilot (Weltraum) (◆◆◆).

Talente: Keine.

Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: TIE-Pilotenanzug

Waffen: Leichte Blaster-Pistole (◆◆◆) (Leichte Fernkampf-waffen; Schaden 5; Kritisch ○○○○; Reichweite: Mittlere; Betäubungsmodus)

TIE-FIGHTER /LN

Der imperiale TIE/ln-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

Sensorreichweite: kürzeste

Schiffsbesatzung: 1 Pilot

Ladefähigkeit: 65 kg

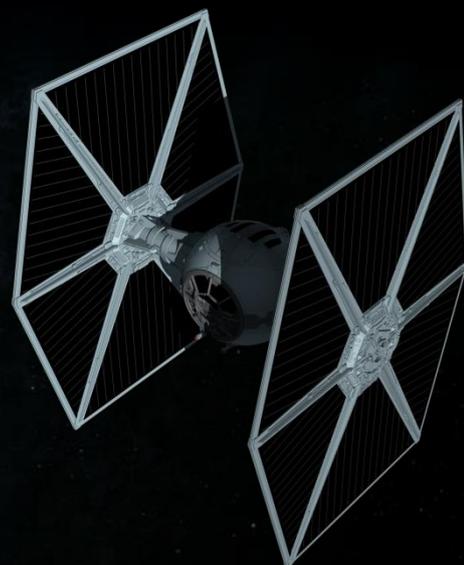
Passagierkapazität: keine

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)



ALBTRAUMGESCHWADER

Dieses X-Wing-Geschwader erhielt seinen Namen von seiner Formation, bei der einige der besten Aufklärungspiloten anderer Geschwader des gesamten äußeren Randes zu einer Einheit zusammengeschlossen wurden, die für Blitzangriffe bestimmt war. Die typische Taktik des **Albtraum-Geschwaders** besteht darin, eine feindliche Einrichtung zu treffen, bevor irgendjemand weiß, dass sie dort sind, und vor Eintreffen der Verstärkung, die sie ausschalten wollen. Bisher haben sie eine außergewöhnliche Erfolgsquote und **Terril** beabsichtigt nicht, dies auf dieser Mission zu ändern.

ALLIANZ STERNENJÄGER PILOT [MINION]

Im Allgemeinen von der Allianz herabgewürdigt als erheblich den Rebellen-Piloten unterlegen, sind in Wahrheit die vom Imperialen Sternenjäger-Trainings-Programm produzierten Piloten Kopf an Kopf mit jeder anderen gleichwertigen Macht in der Galaxis, mit der möglichen Ausnahme der Allianz.



Werte:

Fertigkeiten (je ein Rang pro Flügelmann): Coolness (◆◆), Artillerie (◆◆◆), Pilot (Weltraum) (◆◆◆).

Talente: Keine.

Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Leichte Blaster-Pistole (◆◆◆) (Leichte Fernkampf-Waffen; Schaden 5; Kritisch ○○○○○; Reichweite: Mittlere; Betäubungsmodus)

T-65 X-WING

Der X-Flügler ist eine Sternjäger-Serie der **Incom**-Gesellschaft, der seinen Namen von der markanten Silhouette der in Angriffsposition aufgeklappten S-Flügel, bekam. Bekanntestes Modell war dabei der T-65-X-Flügel-Sternjäger, welcher durch seine Eigenschaften und die Beteiligung an zahlreichen entscheidenden Schlachten während des Galaktischen Bürgerkriegs genauso zu einem Symbol der gesamten Rebellion wurde wie der rote Phönix.

GESCHICHTE

Der X-Flügler war die letzte Entwicklung der Incom-Gesellschaft, bevor diese verstaatlicht wurde und sollte ursprünglich die imperiale Kriegsmaschinerie verstärken. Der Jäger basierte technisch sowohl auf Erfahrungen mit dem Z-95-Kopfjäger, der aus der ausgelaufenen Kooperation mit der Subpro Corporation entstanden war, als auch auf solchen mit dessen Vorgänger, dem ARC-170-Sternjäger der Galaktischen Republik. Doch aufgrund der Verstaatlichung liefen viele der Incom-Techniker zur Rebellen-Allianz über.

Die Techniker versorgten die Allianz sowohl mit den Bauplänen, den nötigen Mitteln, um den Jäger in begrenzten Stückzahl selber zu bauen, als auch mit der Möglichkeit, die vier Prototypen des neuen Jägers zu stehlen, die noch in den Hangarbereichen ihres ehemaligen Unternehmens auf **Fresia** standen. Die Erbeutung dieser Jäger in der Schlacht von **Fresia** durch die Rebellen hätte für die Mitarbeiter von Incom beinahe schwere persönliche Folgen gehabt, denn das Imperium ließ das Unternehmen auflösen und alle Mitarbeiter nach Kessel transportieren, um dort Zwangsarbeit in den Minen zu leisten. Doch die Allianz fing den Konvoi ab, noch bevor dieser Kessel erreicht hatte und befreite die Techniker.

Zwar gelang es der Allianz, eine größere Zahl von X-Flüglern in ihren Besitz zu bekommen, doch waren sie – bis auf eine Handvoll – nicht einsatzbereit, da den Jägern die R2-Astromechdroiden fehlten, die der X-Flügler für die Navigation benötigte und die das Imperium galaxisweit sicherstellte und überwachte. Der Allianz gelang es jedoch, über **Commenor** einen Frachter mit R2-Einheiten nach **Yavin IV** zu schmuggeln, um ihre Jägerflotte einsatzbereit zu bekommen.

ALLIANZ STARFLIGHTER PILOT
HANDLANGER

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

Fertigkeiten: (je ein Rang pro Flügelmann): Coolness (◆◆), Artillerie (◆◆◆), Pilot (Weltraum) (◆◆◆).
Talente: Keine
Sonderfähigkeiten: Keine

Ausrüstung: Pilotenanzug
Waffen: Leichte Blaster-Pistole (◆◆◆) (Fernkampf-Waffe [Leicht]; Schaden 5, Kritisch ○○○○○; Reichweite [Mittlere]; Betäubungs-Einstellung)

Nach dem Erfolg in der Schlacht von **Yavin IV** mit der Vernichtung des Todessterns und in zahlreichen weiteren Schlachten avancierte der X-Flügler schnell zum Standardjäger der Rebellen-Allianz. Dabei löste das Modell T-65 den veralteten Z-95-Jäger ab. Zwar war dieses Modell nicht so schnell wie der A-Flügler, jedoch sehr wendig, feuerstark und durch seine Schilde vor feindlichem Feuer relativ gut geschützt. Den regulären T-65 gab es auch in einer Aufklärerversion, wobei viele der T-65BR-X-Flügel-Sternjäger aus umgebauten T-65 entstanden.

Nach dem Tod des Imperators wurde der X-Flügler weiterhin eingesetzt, vor allem von der Renegaten- und der Gespensterstaffel. Durch kleinere Modifizierungen wurde seine Technik immer weiter verbessert – Variationen waren der TX-65-X-Flügel-Sternjäger und der T-65D-A1-X-Flügel-Sternjäger. Während der Yuuzhan-Vong-Invasion kam die neue XJ-Serie auf den Markt, die mit einem zusätzlichen „Stotterfeuermodus“ ausgerüstet war, in dem sehr hoch frequentierte Laserstrahlen mit geringer Stärke abgefeuert wurden, um die Dovin Basale der Yuuzhan-Vong-Schiffe zu beschäftigen.

Die Hülle der X-Flügler wurde durch Verwendung von Sedrellium gehärtet, das jedoch nur auf dem Planeten Ando natürlich vorkommt und von dem dort lebenden Andoanischen Mineralfisch, einem Krustentier, gebildet wird.

TECHNIK

T-65-X-Flügler - der Standardsternjäger, welcher im Laufe der Jahre eine Verbesserung der Triebwerke bekam. Bei einer weiteren Verbesserung wurden die Avionik, die Sensoren und die Schilde vorgenommen. Später gab es eine nochmalige Verbesserung der Triebwerke, wodurch die Technik ihn zum A-Flügler aufschließen ließ. Die bekanntesten Submodelle waren der T-65B und der T-65C-A2, der T-65-A3 hatte verbesserte taktische Systeme, der T-65-AC4 erhöhte Triebwerksleistung, Frachtkapazität und Widerstandsfähigkeit.



Werte:

Schiffstyp/Modell:

Sternenjäger/T-65B X-Wing-Serie

Hersteller: Incom Gesellschaft

Hyperraumantrieb: Primär: Klasse 1,
Sekundär: keiner

Navigationscomputer: nein, stattdessen
Astromech-Anschluss

Sensoreichweite: kürzeste

Schiffsbesatzung: 1 Pilot, 1 Astromechdroide

Ladepazität: 10

Passagierkapazität: keine

Autonomie: eine Woche

Preis/Seltenheit: 120.000 Credits (R)/5

Ausrüstungspunkte: 1

Waffen: mittelschwere Laserkanone in den S-Flügeln (Feuerwinkel: Bug; Schaden 6; Kritisch: ☹☹☹; Reichweite: kürzeste; Gekoppelt 3), vorwärts gerichteter Protonentorpedowerfer (Schaden: 8; Kritisch: ☹☹; Reichweite: kurz; Explosiv 6, Panzerbrechend 6, Begrenzte Munition 6, Gekoppelt 3).



EPILOG

Vermutlich entkommen die Spielercharaktere erfolgreich dem System, in dem der **Hammer** mit dem Prototyp positioniert ist, obwohl es möglich ist, dass sie stattdessen Sabotage und Zerstörung wählen, wenn sie es für zu schwierig halten, die Station zu verlassen. Der Prototyp wird zu einem vorab vereinbarten Ziel in einem toten System begleitet, wo ein Schiff von Allianz-Technikern das Schiff aus jedem möglichen Winkel untersuchen wird, um sicherzustellen, dass es keine Ortungsgeräte oder andere Hilfsmittel hat, die das Imperium zur Ortung benötigt. Wenn sich das als erfolgreich erweist, wird das Schiff verschwinden, vom Geheimdienst in Gewahrsam genommen, dessen letztes Schicksal unbekannt ist.

Angesichts der äußerst heiklen Art der Mission und der geringen Zeit und des erforderlichen Materials, um sich darauf vorzubereiten, werden die Spielercharaktere vom Allianz-Kommando für ihre Leistung gefeiert. Sie können sich für eine Beförderung, einen angesehenen Posten in einem aufstrebenden Sektor oder für ein höheres Profil für nachfolgende Missionen im Sektor **Corva** qualifizieren. Unabhängig davon wird ihre Leistung dazu führen, dass sie die Gunst von Commander **Elemack** erlangen, auch wenn der Geheimdienstoffizier **Jannis** nie besonders beeindruckt zu sein scheint.



ANHANG I - CHARAKTERE

Die weiter unten aufgeführten Charaktere sind Gefangene des Inhaftierungsblocks. Sie dienen als Ergänzung, sollte nicht nur das Rebellen-Allianz-Team dort festgehalten werden. Natürlich kann sich die Anzahl und die Art der Personen beliebig verändern. Immer so, wie es gerade in die Spielsituation passt.

JACINTO DRENALL [RIVALE]

Werte:

Rasse: Mensch (m)

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

Talente: Keine.

Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Gefangenenkleidung

Jacinto Drenall ist der Captain der **Sysmo**, ein YT-1300 Transporter. Er und seine Crew schmuggeln für verschiedenste Leute Waren oder sogar Personen durch die Imperialen Sicherheitssperren. Doch dieses Mal wurden sie abgefangen und festgenommen. Die Imperialen wussten genau wo sich die Schmuggelware verborgen hielt. Allen Mitglieder der Sysmo war klar, dass sie von jemanden verraten wurden. Nur wer, das wissen sie nicht. Nun sitzen sie in Haft und warten auf ihren Gefangenenabtransport zu einem Imperialen Außenposten.

JACINTO DRENALL
RIVALE

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

Absorption: 2, Wunden: 12, Erschöpfung: -, Verteidigung: - | -

Fertigkeiten: Coolness (●◆), Fernkampfaffen (Leicht) (●◆◆), Pilot (Weltraum) (●◆◆◆), Verhandeln (●◆), Wachsamkeit (●◆◆◆), Wahrnehmung (●◆◆◆).
Talente: Keine
Sonderfähigkeiten: Keine

Ausrüstung: Gefangenenkleidung
Waffen: Keine

KEYAN DOLOMAR [RIVALE]

Werte:

Rasse: Mensch (m)

Fertigkeiten: Artillerie (●◆◆◆), Handgemenge (●◆◆◆), Leichte Fernkampfaffen (●◆◆◆◆), Wachsamkeit (●◆◆), Schwere Fernkampfaffen (●◆◆◆◆), Nahkampfaffen (●◆◆◆).

Talente: Keine.

Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Gefangenenkleidung

Keyan Dolomar ist ein Mandalorianer, der Drenalls Vater vor seinem Tod das Versprechen gab, seinen Sohn vor seinen Feinden zu beschützen. Eine komplizierte Verbindung, dessen wahren Kern **Drenall** nicht kennt. Für ihn ist der alte Mandalorianer ein Weggefährte, der schon immer da war und auf den man sich verlassen kann. Wenn es nach Dolomar gegangen wäre, hätte er den Kampf bei ihrer Gefangennahme gewählt. Am Ende aber besann er sich und folgte seinem Schützling. Er brennt darauf, den Verräter zu finden und sich für die Imperiale Gefangennahme zu „bedanken“.

JONTAAR BUG [RIVALE]



Werte:

Rasse: Duros (m)

Fertigkeiten: Computertechnik (●●●●),

Leichte Fernkampfaffen (●●●), Mechanik (●●●●).

Talente: Keine.

Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Gefangenenkleidung

Bug ist ein männlicher Duros und Mechaniker der **Sysmo**. Er kam vor einigen Jahren zur Crew dazu und ist mit Leib und Seele ein Mitglied dieser kleinen Mannschaft. Für ihn ist es eine Familie, die er nie hatte. Zwar grummelt er immer, was jedoch mehr zu seinem Ritual zwischen ihm und **Drenall** oder **Dolomar** geworden ist. Er fühlt sich für **G4-S9** verantwortlich, da er ihn repariert und einige Verbesserungen durchgeführt hat. Fast schon wie ein Vater, schimpft er mit dem Droiden, wenn dieser nicht zeitig zu seiner Wartung erscheint. Er hat für einen Duros den üblichen trockenen Humor, der manchmal ziemlich bissig sein kann. Er ist genauso über den Verrat wütend wie der Rest der **Sysmo**. Nur noch lange nicht so leidenschaftlich wie **Drenall**, geschweige denn **Dolomar** auf Rache aus.

JONTAAR BUG
RIVALE

1	2	4	2	2	2
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION 1		WUNDEN 11		VERTEIDIGUNG - -	

Fertigkeiten: Computertechnik (●●●●), Fernkampfaffen (Leicht) (●●●), Mechanik (●●●●).
Talente: Keine
Sonderfähigkeiten: Keine

Ausrüstung: Gefangenenkleidung
Waffen: Keine

G4-S9 [RIVALE]

G4-S9
RIVALE

4	3	2	1	1	1
STÄRKE	GEWANDTHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTION 5		WUNDEN 14		VERTEIDIGUNG - -	

Fertigkeiten: Nahkampfaffen (●●●●), Fernkampfaffen (Schwer) (●●●●), Fernkampfaffen (Leicht) (●●●).
Talente: Keine
Sonderfähigkeiten: Keine

Ausrüstung: Verstärktes Chassis (Absorption +1), Haltebolzen.
Waffen: Keine



Werte:

Rasse: Droide

Fertigkeiten: Leichte Fernkampfaffen (●●●●),

Schwere Fernkampfaffen (●●●●),

Nahkampfaffen (●●●●).

Talente: Keine.

Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Verstärktes Chassis (Absorption +1), Haltebolzen.

Ein ehemaliger Gladiator-Droide, der einem reichen Kaufmann gehört und für diesen zum Zeitvertreib Kämpfe bestritt. Seinen letzter Kampf verlor er und die Folge seines Scheiterns war der Schrottplatz. Durch Zufall wurde er von Jontaar gefunden und repariert. **G4-S9** Speicherkern wurde in Absprache mit den anderen nicht gelöscht und so lernt er wieder viele Dinge

hinzu, die ihn zu einem vollwertigen Mitglied der Mannschaft gemacht haben. Seine sozialen Protokolle sind noch nicht entwickelt und sind mit dem Gemüt eines Kindes vergleichbar. Er hat einige Erinnerungen in seinem Speicher, die nicht verloren gegangen sind und kann sich daher immer mehr an die wenige Dinge seiner Vergangenheit erinnern.

Er ist sich trotz seiner noch entwickelnden Persönlichkeit bewusst, dass er so etwas wie Dankbarkeit besitzt, kann dies aber nicht verbalisieren. Er ist jedoch fest entschlossen, wenn nötig, die Besatzung der Sysmo und das Schiff bis zur Abschaltung zu verteidigen. Das war auch der Grund, warum ihn **Jontaar** abschaltete, bevor dies geschehen konnte.

PRIV. 2 CLASS CAYDAND STABUR [HANDLANGER]



Werte:

Rasse: Mensch (m)

Fertigkeiten: Disziplin (◆◆),

Leichte Fernkampfwaffen (◆◆),

Schwere Fernkampfwaffen (◆◆◆).

Talente: Keine.

Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Gefangenenkleidung

Caydand Stabur trat direkt nach seinem Schulabschluss den Imperialen Streitkräften bei. Motiviert und im Glauben, eine große und erfolgreiche Karriere vor sich zu haben. Doch er wurde nicht auf der Akademie der Führungskräfte für angehende Offiziere angenommen, sondern anstelle dessen zur den einfachen Mannschaftsdienstgraden befohlen.

Dies war gar nicht in seinem Sinne, was sich wie ein roter Faden in seiner Dienstakte widerfinden lässt. Die Liste seiner Vergehen, da er mit seiner Einstufung unzufrieden war, ist lang. Immer wieder war seine aufmüpfige Art ein Hindernis für ihn, die ihn nicht nur einmal in Schwierigkeiten brachte. Seine letzte Handlung brachte ihn nun nicht nur einen Eintrag in seine Dienstakte ein, sondern ließ ihn direkt in den Inhaftierungsblock wandern. Er war und ist noch immer fest im Glauben, dass die meisten Offiziere vollkommen unfähig sind. Genauso unfähig in ihrem Handeln wie auch in ihrer Beurteilung, was seine Fähigkeiten angeht.

TROOPER NEPHEN ANGARIS [HANDLANGER]



Werte:

Rasse: Mensch (m)

Fertigkeiten: Athletik (◆◆◆), Disziplin (◆◆◆),

Schwere Fernkampfwaffen (◆◆◆),

Nahkampfwaffen (◆◆◆).

Talente: Keine.

Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Gefangenenkleidung

Für viele freiheitsliebenden Welten, die vom Imperium besitzt sind, ist es für deren Bewohner unvorstellbar bei den Imperialen Streitkräften zu dienen. Geschweige zu den Sturmtruppen zu gehen. Für **Nepheng Angaris** war dies immer ein Herzenswunsch, zumal er von **Ord Mantell** kam, einer Welt, die eine „freie“ Regierung besaß und Mitglied der Imperialen

Ordnung war. Er trat mit seinem Bruder den Streitkräften bei und brannte darauf, die weiße Rüstung anziehen zu dürfen. Doch sein Bruder desertierte und lief zur Rebellen-Allianz über. Seit dieser Zeit musste sich Angaris mehreren Befragungen unterziehen. Er versteht das Handeln seines älteren Bruders nicht und noch weniger, warum er für dessen Fehlverhalten büßen soll. Wegen Nichtigkeiten wurde Angaris disziplinarisch bestraft, die ihn nun in eine Zelle gebracht haben. Sein Vergehen: Verlassen eines Wachposten. Dabei stand er in Wahrheit keine vier Meter von seinem zugeteilten Punkt entfernt. Eine Schikane, die ihm klargemacht hat, dass auch er keine Zukunft mehr bei den Imperialen Streitkräften hat.

TYSALI SHOCAN [RIVALE]



Werte:

Rasse: Mensch (m)

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

Leichte Fernkampfaffen (●●◆),

Schwere Fernkampfaffen (●◆◆),

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

Talente: Keine.

Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Gefangenenkleidung

Ein Mann, der großgewachsen und sehr muskulös erscheint. Er ist kein Freund des Imperiums, und nach seinem letzten Zusammenstoß wird das auch sicher niemand von ihm behaupten. Mit Gelegenheitsjobs hat er sich als Sicherheitsmann oder andere Dinge anheuern lassen. Er wirkt nicht sehr professionell, was jedoch meist nur eine gute Charade ist, die er sich mit der Zeit angeeignet hat. Bei einer Imperialen Kontrolle lief jedoch Einiges schief und kostete zwei Soldaten einige schwere Blessuren, die ihn ohne viel Reden in eine Zelle brachten. So ganz kann er selber nicht erklären, welcher Gedanke ihn da plagte, doch wird ihm bewusst, dass das Dampfablassen an den beiden Imperialen, keine gute Idee war. Noch bevor er sich dazu äußern konnte, war seine Haftstrafe und Dauer festgelegt. Zwangsarbeit in einem Imperialen Arbeitslager. Er wäre nur zu glücklich, wenn er aus dieser Situation entfliehen könnte. Denn zehn Jahre können sehr lang werden.

TYSALI SHOCAN
RIVALE

Stärke 2, Gewandtheit 3, Intelligenz 2, List 3, Willenskraft 2, Charisma 2
Absorption 2, Wunden 12, Verteidigung 0 1 0

Fertigkeiten: Computertechnik (●◆), Fernkampfaffen (Leicht) (●●◆), Pilot (Weltraum) (●◆◆), Fernkampfaffen (Schwer) (●◆◆), Wachsamkeit (●◆), Wahrnehmung (●◆◆).
Talente: Keine
Sonderfähigkeiten: Keine

Ausrüstung: Gefangenenkleidung
Waffen: Keine

TOTT VERSIO [RIVALE]

TOTT VERSIO
RIVALE

Stärke 2, Gewandtheit 3, Intelligenz 2, List 2, Willenskraft 2, Charisma 2
Absorption 2, Wunden 12, Verteidigung 0 1 0

Fertigkeiten: Computertechnik (●◆), Mechanik (●◆), Fernkampfaffen (Leicht) (●●◆), Pilot (Weltraum) (●◆◆), Pilot (Planetar) (●◆◆).
Talente: Keine
Sonderfähigkeiten: Keine

Ausrüstung: Gefangenenkleidung
Waffen: Keine



Werte:

Rasse: Mensch (m)

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

Schwere Fernkampfaffen (●◆◆),

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

Talente: Keine.

Sonderfähigkeiten: Keine.

Ausrüstung: Gefangenenkleidung

Tott ist ein junger Mann voller Ideale. Er wuchs zwar in gesicherten und behüteten Verhältnissen auf, spürte aber, dass die Politik des Imperiums nicht darauf abzielte, einen Konsens zu finden, sondern Gehorsamkeit zu erlangen. Mit der Zerstörung von Alderaan wurde ihm klar, welche harten und brutalen Mittel das Imperium einsetzt, um andere Welten gefügig zu machen. Er ging gegen den Rat seines Vaters in den Untergrund. Zumindest war dies seine Absicht, denn ersuchte einen Kontakt zu der Rebellen-Allianz, die sich gegen diese Tyranie wehrt und auch schon einen nennenswerten Erfolg erzielt hat. Die Zerstörung der Kampfstation, die Alderaan zerstörte. Sein Weg endete jedoch in einem Netz des Imperialen Geheimdienst und in dieser Zelle.

STAR WARS ZEITALTER DER REBELLION

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

Nach den erfolgreichen Einsätzen auf Onderon und Tanaab erhält die Rebellen-Frigatte Dagger Shock eine Nachricht mit hoher Priorität. Noch hat niemand eine Ahnung, was der Inhalt dieser Übertragung war, doch das Schiff fliegt unverzüglich los und springt dabei durch mehrere Systeme, wo es schließlich sein Ziel nach wenigen Tagen erreicht.

Dort angekommen wartet bereits ein Shuttle, das die Helden zu einer Sektor-Basis der Rebellen bringt. Das Imperium hat einen Prototypen entwickelt, der zur einer ernststen Gefahr für die Rebellion werden könnte. Doch das hiesige Kommando-Team wird vermisst und die Zeit drängt ...