

STAR WARS®

ZEITALTER DER REBELLION

EINSTEIGERSET



OPERATION: SCHATTENPUNKT

BONUSABENTEUER

Disney

LUCASFILM



STAR
WARS
ROLLENSPIEL

IMPRESSUM

OPERATION: SCHATTENPUNKT PRODUZIERT UND ENTWICKELT VON

Jordan Goldfarb mit Daniel Lovat Clark

BASIEREND AUF

dem **ZEITALTER DER REBELLION-Rollenspiel**
von Jay Little und Andrew Fischer

PRODUZENT

Max Brooke

LEITENDER ROLLENSPIELENTWICKLER

Chris Gerber

REDAKTION UND LEKTORAT

Mark Pollard und Molly Glover

GRAFIKDESIGN

EDGE Studio, David Ardila und Chris Beck

ERGÄNZENDES GRAFIKDESIGN

Chris Beck

GRAFIKDESIGN-MANAGER

Brian Schomburg

UMSCHLAGILLUSTRATION

Matthew Starbuck und Cristi Balanescu

INNENILLUSTRATIONEN

Cristi Balanescu, Dimitri Bielak, Sidharth Chaturvedi, Christina Davis, Mariusz Gandzel, Alex Konstad, Adam Lane, Henning Ludvigsen, Mark Molnar, Jake Murray, David Auden Nash, Greg Semkow, Magali Villeneuve, Ben Zweifel und das Lucasfilm-Bildarchiv

KÜNSTLERISCHE LEITUNG

Andrew Navaro

KÜNSTLERISCHE KOORDINATION

Zoë Robinson

PRODUKTMANAGER

Eric Knight

AUSFÜHRENDE R SPIELDESIGNER

Corey Konieczka

AUSFÜHRENDE R PRODUZENT

Michael Hurley

HERAUSGEBER

Christian T. Petersen

TESTSPIELER

Spieletestkoordinator Zach Tewalthomas. „The Chicago Five“ James Cartwright mit Matt McTigue, Michael Hanson, Charles Buege und Karl Collins. „Helsinki Rogue Squadron“ Toni Miinalainen mit Tuukka Heimola, Jonna Hind, Miro Kauppinen, Mixu Lauronen und Jani-Petteri Pohjonen. „The Secret Playtesting Society“ Andrea Dell'Agnese mit Simone Biga, Giulia Faeta, Silvia Faeta, Luca Marchesini und Erik Stradiot. Matt Pruett. Will Hanke mit Lindsey Maurer und John Hanke. „Not Again!“ Mike Fannin mit Dawn Fannin, Tara Ng und Nathaniel Ng. „Ragnar and Pals“ Matt Pruett mit Ben Barrow, Dylan Whitsett und Justin Clark.

MITARBEITER DER DEUTSCHEN AUSGABE

ÜBERSETZUNG

Daniel Schumacher und Michael Stipp

LEKTORAT

Philipp Jung und Miriam Kasteleiner

KORREKTORAT

Marc Winter

GRAFISCHE BEARBEITUNG UND LAYOUT

Nadine Hoffmann

REDAKTION

Miriam Kasteleiner

LUCAS LICENSING

VERLAGSLEITERIN

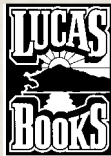
Carol Roeder

CHEFREDAKTEURIN

Jennifer Heddle

MANAGER DES HOLOCORNS

Leland Chee



FANTASY
FLIGHT
GAMES



© 2016 Lucasfilm Ltd. & ® or TM where indicated. All rights reserved. Used under authorization. No part of this product may be reproduced without special permission. Fantasy Flight Games and the FFG logo are registered trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. Copyright © der deutschen Ausgabe Heidelberger Spielverlag & Ulisses Spiele 2016.

ALLE SEITEN DIESES BUCHS DÜRFEN FÜR PERSÖNLICHE ZWECKE AUSGEDRUCKT ODER KOPIERT WERDEN.

Weitere Informationen zur Produktreihe **Star Wars: ZEITALTER DER REBELLION**, kostenlose Downloads sowie Antworten auf Regelfragen findest du online unter:

www.ulisses-spiele.de
www.HDS-Fantasy.de



OPERATION: SCHATTENPUNKT

WAS BISHER GESCHAH

OPERATION: SCHATTENPUNKT ist ein Abenteuer für das *Star Wars: ZEITALTER DER REBELLION – EINSTEIGERSET*. Es führt das dort enthaltene Abenteuer **ÜBERNAHME DER FLÜSTER-BASIS** fort.

Im Abenteuer aus dem **EINTEIGERSET** haben die Rebellen die imperiale Basis, die zumindest bisher als die Flüster-Basis bekannt war, auf dem Planeten Onderon übernommen. Eventuell haben sie den befehlshabenden Offizier, Lieutenant Sarev, getötet oder gefangen genommen. Mit der Besetzung der Basis sind sie vermutlich ähnlich verfahren. Die Abenteurer haben nun eine geheime Basis in ihrem Besitz, die außerdem Zugriff auf das imperiale Kommunikationsnetzwerk hat. Für die bedrängte Rebellenallianz ist dies eine sehr wertvolle Ressource. Auch wenn im Imperium kaum jemand von der Existenz der Basis weiß und von dieser Seite keine Gefahr droht, müssen sie sich dennoch mit Moff Dardano herumschlagen, der diese Basis ursprünglich hier etabliert hat.

Der hinterhältige Moff ist bereit, alles zu tun, um seine wertvolle Basis zurückzuerobern, muss es allerdings vermeiden, dass seine Rivalen im Imperium von seinen Aktivitäten Wind bekommen oder gar darüber nachdenken, sich die Basis selbst unter den Nagel zu reißen. Es wird nicht lange dauern, bis der Moff aktiv werden und versuchen wird, die Basis zurückzuerobern. Wird es den Helden gelingen, eine ausreichend starke Verteidigung zu etablieren und die Basis in einen langfristigen Stützpunkt für die Rebellion zu verwandeln? Jetzt ist der Zeitpunkt gekommen ihre Entschlossenheit, ihren Einfallreichtum, ihre Fertigkeiten und ihre Kampfstärke unter Beweis zu stellen.

Der Spielleiter sollte jetzt weiterlesen und sich mit dem Abenteuer vertraut machen, bevor er mit der ersten Spielsitzung beginnt. Wenn du jedoch ein Heldenspieler bist, solltest du spätestens jetzt mit dem Lesen aufhören, um dir den Spaß am Abenteuer nicht zu verderben. Keine Sorge – du wirst schon bald herausfinden, welche Überraschungen auf dich und deine Mitspieler warten ...

NUR FÜR DEN SPIELLEITER!

WENN DU EIN HELDENSPIELER BIST, HÖRE HIER AUF ZU LESEN!

Nur der SL sollte die übrigen Seiten vor Spielbeginn lesen. Das Abenteuer enthält zahlreiche Überraschungen und spannende Szenen. Wenn du als Heldenspieler jetzt weiterliest, verdirbst du dir nur selbst den Spaß!

DIE GROSSE AUFGABE

Nachdem es den Rebellen also gelungen ist, die imperiale Basis zu erobern, warten vier weitere große Aufgaben auf sie. Sie müssen neue Ressourcen organisieren (wie beispielsweise zusätzliches Personal, das der Rebellenallianz wohlgesonnen ist), um die Basis zu verstärken, ihren Betrieb aufrechtzuerhalten und für den täglichen Betrieb benötigte Materialien heranzuschaffen. Außerdem ist es wichtig, dass die Helden das SigKom (das Signal-Kommunikationssystem) der Basis gut zu ihrem eigenen Vorteil nutzen. Die SCs sollten darauf achten, ihre Vorgesetzten bei der Rebellenallianz mit allen wichtigen abgegangenen Kommunikationen zu versorgen, die über das SigKom laufen, ohne dabei das Imperium über die Existenz der geheimen Basis zu informieren. Es ist durchaus möglich, dass sich dadurch weitere Einsätze gegen Gelegenheitsziele ergeben, die durch das SigKom aufgedeckt werden. Auch derartige Einsätze sollten natürlich erfolgen, ohne dass die Rebellen ihre Anwesenheit auf Onderon verraten.

Während sie all diese Dinge tun, haben sie allerdings ein besonders wichtiges, übergreifendes Ziel. Sie müssen sich auf den Gegenangriff von Moff Dardano vorbereiten und diesen zurückschlagen. Es kann durchaus sein, dass dieser Gegenschlag erst relativ spät erfolgt, allerdings ist er unausweichlich und die eroberte Basis ist erst dann endgültig in der Hand der Rebellion, wenn ihr ehemaliger Meister endgültig besiegt wurde.

ÜBERSICHT ÜBER DAS ABENTEUER

Im Gegensatz zu dem ziemlich linearen Aufbau des Abenteuers im **EINSTEIGERSET**, ist dieses Abenteuer im Ablauf relativ frei gestaltet. Es gibt einen klaren Anfangspunkt, der einen Übergang vom letzten Abenteuer darstellt und im Abschnitt **Machen wir es uns hier gemütlich** auf Seite 8 beschrieben ist, sowie ein Finale, wenn der rachsüchtige Moff Dardano zurückkehrt, das im Abschnitt **Der Moff schlägt zurück** auf Seite 37 geschildert wird. Alles dazwischen kann in relativ beliebiger Reihenfolge gespielt werden, ganz wie es dir beliebt und wie es sich durch die Aktionen der Spielercharaktere ergibt. Diese Aktivitäten, die im Abschnitt **Machen wir es uns hier gemütlich** erläutert werden, sind selbst relativ offen gestaltet und können alle auf verschiedene Weise gelöst werden. Sie können auch unterschiedliche Konsequenzen haben. Wenn du dich von der Offenheit des Abenteuers ein wenig überwältigt fühlst, kannst du auch beschließen, die verschiedenen Aktivitäten, für die sich die Spieler entscheiden können, in der vorgegebenen Reihenfolge abzuhandeln. Die Geschichte geht dann Stück für Stück weiter, und sobald sich die SCs mit allen Gefahren und Möglichkeiten der angebotenen Aktivitäten herumgeschlagen haben, kommt es zum entscheidenden Angriff von Moff Dardano.

EINE NEUE SPIELSITZUNG BEGINNEN

Im Allgemeinen wird ein Rollenspiel von der gleichen Gruppe von Leuten gespielt, die sich regelmäßig trifft. Zwischen zwei Spielsitzungen können wenige Tage, aber auch mehrere Wochen liegen. Jedes Mal, wenn sich die Gruppe versammelt, um zusammen zu spielen, bezeichnet man das als eine „Spielsitzung“. Die **ÜBERNAHME DER FLÜSTER-BASIS** aus dem **EINSTEIGERSET** kann man vermutlich in einer oder zwei Spielsitzungen abschließen. **OPERATION: SCHATTENPUNKT** hingegen wird vermutlich drei oder mehr Sitzungen in Anspruch nehmen.

Du kannst dir die Spielsitzungen in einem Rollenspiel wie die einzelnen Episoden einer Fernsehserie mit einer spannenden durchgehenden Handlung vorstellen. Zu Beginn einer Runde kann es sehr hilfreich sein, kurz zu wiederholen, was bisher geschehen ist, ganz so wie dies auch bei vielen Fernsehserien der Fall ist. Manchmal beginnt die Handlung bei einer neuen Spielsitzung genau zu jenem Zeitpunkt, an dem euer letztes Treffen mit einem Cliffhanger geendet ist. In anderen Fällen sind Stunden, Tage oder sogar noch längere Zeitspannen seit den Geschehnissen der letzten Sitzung vergangen. Die nachfolgend beschriebenen Schritte sollen dir dabei helfen, diesen Übergang von einer Spielsitzung zur nächsten flüssig zu gestalten.

- Achte darauf, dass jeder Spieler die Gelegenheit hatte, die Erfahrungspunkte, die er am Ende der letzten Spielsitzung erhalten hat, für seinen Charakter auszugeben.
- Jeder SC erholt sich zu Beginn einer neuen Spielsitzung von jeglicher Erschöpfung. Dies gilt auch dann, wenn zwischen den beiden Sitzungen bezüglich der Handlung nur wenige Augenblicke vergangen sind. Das Spiel funktioniert einfach wesentlich besser, wenn die Charaktere die Spielsitzung nicht gleich mit Erschöpfung beginnen.
- Wenn eine deutliche Zeitspanne in der Handlung vergangen ist, heilen die Charaktere Wunden und sollten die Gelegenheit erhalten, Proben abzulegen, um sich von kritischen Verletzungen zu erholen.
- Wiederhole die wichtigen Details der Geschichte und der aktuellen Geschehnisse, damit sich alle Spieler darüber im Klaren sind, was gerade vor sich geht und welche Ziele ihre Charaktere haben.
- Wenn eine beträchtliche Zeitspanne in der Handlung vergangen ist, kann es sehr unterhaltsam sein, die Spieler zu fragen, was ihre jeweiligen Charaktere in dieser Zeit gemacht haben. Die Beschreibung dieser Aktivitäten kann die Handlung zusätzlich unterstützen und sogar neue Möglichkeiten eröffnen.
- Schlussendlich würfeln die Spieler noch einen neuen Schicksalspool aus, indem jeder Charakter einen **●** wirft.

PLANETENFÜHRER ONDERON

Die Ereignisse in **OPERATION: SCHATTENPUNKT** spielen, ebenso wie die Ereignisse im Vorgängerabenteuer **ÜBERNAHME DER FLÜSTER-BASIS**, auf der wilden Dschungelwelt Onderon, die für ihre furchterregenden und gefährlichen Kreaturen bekannt ist. Nachfolgend findest du eine Beschreibung der wichtigsten Schauplätze dieses Abenteuers. Diese reichen von der einzigen wirklichen Stadt des Planeten bis hin zu einem abgelegenen Dorf in der Nähe der ehemaligen imperialen Basis. Wenn du willst, könnte der eine oder andere SC bereits Hintergrundwissen über diese Schauplätze haben, sodass du Spieler darüber informieren kannst. Den Großteil der Informationen können die Spieler aber schlicht und einfach im Verlauf des Spiels herausfinden.

IZIZ, PLANETENHAUPTSTADT

Onderons Haupt- und zugleich wichtigste Stadt ist eine gigantische, von Mauern umgebene Metropole, die einen Bereich von ungefähr 1600 Quadratkilometern umfasst. Die Stadt wird von einem Verteidigungsnetzwerk gegen Luftangriffe geschützt. In der Mitte der Stadt erhebt sich ein schroffer Hügel, auf dem der Königspalast thront. Er ist nun verlassen, seitdem der Pla-

net unter imperialer Herrschaft steht. Der Zugang zum Palast und anderen höher gelegenen Teilen der Stadt, wie den Verteidigungsanlagen auf den Mauern, ist nur über befestigte Brücken möglich, die als Himmelsrampen bekannt sind. Im Süden der Stadt befindet sich das Händlerviertel, in dem der Großteil der Geschäfte in der Stadt abgewickelt wird.

DIE JYRENNE-BASIS

Die Flüster-Basis ist nicht die einzige imperiale Anlage auf Onderon. In Wahrheit ist sie nicht einmal besonders bedeutend. In der Nähe der Hauptstadt Iziz liegt eine wichtige Versorgungsbasis der Imperialen Flotte und Armee. Sie ist der Hauptgrund, warum das Imperium so daran interessiert ist, die Welt sicher im Griff zu haben. Moff Dardano sah den regelmäßigen Truppen- und Versorgungsgütertransport von und zu dieser Basis als einen doppelten Vorteil. Einerseits konnte er so seine eigenen Aktivitäten auf der Welt besser verschleiern und andererseits konnte er so wichtige Informationen über seinen Rivalen Admiral Corlen erlangen, unter dessen Oberbefehl die Basis steht. Langfristig gesehen plant die Rebellenallianz die Arbeit des Moffs als Grundlage zu verwenden, um auch dieses wesentlich besser gesicherte Ziel einzunehmen. Momentan sollten Rebellen, denen ihr Leben lieb ist, der Basis weiträumig aus dem Weg

AUFBAU DES ABENTEUERS

OPERATION: SCHATTENPUNKT ist in eine Reihe von Abenteueraktivitäten unterteilt, die es dir ermöglichen, die Ereignisse im Abenteuer in jeder Reihenfolge zu spielen,

die dir lieb ist. In der nachfolgenden Tabelle findest du einen kurzen Überblick über die möglichen Aktivitäten der Spieler und eine Seitenangabe.

TABELLE 1-1: MÖGLICHE AKTIVITÄTEN

Aktivität	Zusammenfassung	Seite
Befürchtungen der Dorfbewohner	Die SCs statten Darras, einer kleinen Ansiedlung im Dschungel, einen Besuch ab. Die Dorfbewohner werden vom Imperium unterdrückt, und vielleicht gelingt es den Helden ja, sie auf ihre Seite zu ziehen.	10
Die Macht der Bestienreiter	Die SCs treffen auf die legendären Bestienreiter. Diese mächtigen Krieger reiten auf gefährlichen Dschungelkreaturen. Sie würden mächtige Verbündete abgeben, wenn die Helden sie davon überzeugen könnten, sich gegen das Imperium zu stellen. Dafür muss man sie aber davon überzeugen, dass die Rebellen eine Chance auf den Sieg haben.	13
Das Signal sichern	Ein Rebell wurde vom Imperium gefangen genommen. Er ist ein Kommunikationsexperte, und wenn es gelingt, ihn zu befreien, kann er die Charaktere dabei unterstützen, das SigKom ideal zu nutzen.	20
Neue Spielzeuge	Die SCs statten der Hauptstadt Iziz einen Besuch ab. Dort können sie von Kavia Slen, einer örtlichen Schrotthändlerin, zusätzliche Vorräte und Ressourcen erlangen.	25
Aufklärungspatrouille	Die SCs treffen auf Moff Dardanos Kundschafter im Dschungel. Wenn es ihnen nicht gelingt, sie aufzuhalten, kann der Moff seine Pläne, die Basis zurückzuerobern, rascher vorantreiben.	28
Gelegenheitsziel	Das SigKom liefert den Rebellen die nötigen Informationen, um einen imperialen Spion abzufangen. Wenn ihnen das gelingt, können sie wertvolle Informationen für die Rebellion erlangen.	31
Jagd auf dem Dämonenmond	Die SCs reisen mit den Bestienreitern nach Dxun. Wenn sie ihnen auf dem sogenannten Dämonenmond würdige Beute präsentieren, werden die Bestienreiter vermutlich zu dauerhaften Verbündeten.	33
Der Moff schlägt zurück	Moff Dardano startet seinen Gegenangriff auf die Rebellen. Jetzt heißt es, die Ressourcen und Verbündeten, die sie während der anderen Aktivitäten erlangt haben, einzusetzen, um ihn zurückzuschlagen und die Basis zu halten.	37

gehen. Dort befindet sich nicht nur eine schlagkräftige Garnison Sturmtruppler, sondern es sind auch regelmäßig weitere Armee-Regimente und Patrouillen der Flotte vor Ort.

Wenn du dich an früheren Geschichten aus dem *Star Wars*-Universum orientieren möchtest, so sei gesagt, dass die Jyrenne-Basis dort schlussendlich durch schwere Bombenangriffe der Rebellen und mittels Sabotage von Agenten auf dem Planeten zerstört werden wird. Wenn du willst, könnten deine SCs später einmal diese Agenten auf dem Planeten sein und beispielsweise die planetaren Schilde als Vorbereitung auf den Angriff deaktivieren oder anderen in der Gegend tätigen Rebellen essenzielle Informationen über die Basis und ihre Verteidigung beschaffen.

DXUN, DER DÄMONENMOND

Obwohl schon Onderon für seine gefährliche Fauna berühmt ist, sind die monströsen Bestien, die auf dem Mond Dxun hausen, die wahren Schrecken dieses Planetensystems. Dxun ist der größte von Onderons vier Monden und ist von einem ähnlich dichten Dschungel überwuchert wie die Welt, die er umkreist. Die Ähnlichkeit zwischen den beiden Ökosystemen ist vermutlich dem seltsamen Orbit des Mondes geschuldet, der dafür sorgt, dass der Mond einmal im Jahr in die Atmosphäre von Onderon eintaucht und so manchen besonders angepassten Lebensformen (wie beispielsweise den gigantischen, fliegenden Rupingen) ermöglicht, zwischen den beiden Himmelskörpern zu reisen.

Die schrecklichen Eigenschaften des Wildlebens auf Onderon werden auf dem Dämonenmond noch um ein Vielfaches verstärkt. Von den reptilischen Bomas bis hin zu den beinahe unsichtbaren Maalraas sind beinahe alle Tiere auf Dxun extrem gefährliche Räuber, die dazu in der Lage sind, selbst gut vorbereitete Jäger zu überraschen und zu überwältigen. Der unbestrittene Herrscher dieses Ökosystems ist allerdings das gigantische Zakkeg. Dabei handelt es sich um eine vierbeinige, schwer gepanzerte und äußerst übellaunige Spezies, die selbst konzentriertem Blasterfeuer zu widerstehen vermag.

Es ist nicht überraschend, dass der Mond nur von den mutigsten Großwildjägern aufgesucht wird. Die Bestienreiter nutzen den seltsamen Orbit, um einmal jährlich junge Krieger auf den Mond zu schicken, die dort ihren Initiationsritus durchlaufen. Auch fähige Krieger reisen dabei häufig mit auf den Mond, um ihre Fähigkeiten erneut gegen die schrecklichsten Bestien, die sie finden können, unter Beweis zu stellen und so Ruhm und Ehre zu ernten.

DARRAS

Obwohl die meisten Leute davon ausgehen, dass Iziz die einzige zivilisierte Niederlassung auf Onderon ist, gibt es doch eine Handvoll Dörfer im Dschungel, in denen es besonders zähe und sture Siedler geschafft haben, sich einen Lebensraum zu schaffen und hier zu überleben. Beim befestigten Darras handelt es sich um eine derartige Ansiedlung, die der Flüster-Basis am nächsten liegt und deren Bewohner von den imperialen Truppen der Basis als eine nützliche Ressource für verschiedene Aufgaben erachtet werden. Die Einwohner wurden unter Androhung von Gewalt dazu gezwungen, der Besatzung bei diversen Arbeiten zur Hand zu gehen und erhielten dafür im Gegenzug maximal eine Handvoll alter Energieriegel. Die Dorfbewohner folgen dem Rat ihrer Ältesten Deil Kadru und versuchen, wenn möglich, jeden Ärger zu vermeiden. Weitere Informationen über Darras findest du bei der Beschreibung der Abenteueraktivität **Befürchtungen der Dorfbewohner** ab Seite 10.

JAGDHÜTTE DER BESTIENREITER

Tief im Dschungel, als selbst die schwächlich befestigten, kleinen Ansiedlungen liegen, gibt es einige Enklaven abgehärteter Krieger, die in dieser gefährlichen Umgebung nicht durch ihre technische Ausrüstung, sondern durch ihre Kampfkraft und ihr Geschick überleben. Diese Krieger sind als die Bestienreiter bekannt und ihr wirksamster Schutz gegen die vielen Gefahren des Dschungels sind die fliegenden Rupinge, die sie zähmen und als Reittiere nutzen. Diese großen Fluchtiere sind selbst gefährliche Räuber.

Die Bestienreiter wechseln oft ihren Standort, da sie von den Siedlern gefürchtet und von den Imperialen als Bedrohung angesehen werden, die es auszulöschen gilt. Dennoch haben sie etliche Jagdhütten tief im Dschungel errichtet, wo sie sich zu bestimmten Zeiten versammeln und ihre wichtigsten Stammesriten vollführen. Eine solche Jagdhütte befindet sich gerade außerhalb des ehemaligen Patrouillengebietes der Flüster-Basis. Der Stamm, dem es obliegt, über die Jagdhütte zu wachen, hat die Umgebung und die Aktivitäten der Flüster-Basis selbst stets durch Aufklärungsflüge in niedriger Höhe unter dem Blätterdach im Auge behalten. Sie sind neugierig, was die Ankunft der SCs für die Region bedeuten wird. Weitere Informationen über die Jagdhütte findest du bei der Beschreibung der Abenteueraktivität **Die Macht der Bestienreiter** ab Seite 13.



PFLICHTEN GEGENÜBER DER REBELLENALLIANZ

Jeder der SCs, der für die Abenteuer **ÜBERNAHME DER FLÜSTER-BASIS** und **OPERATION: SCHATTENPUNKT** zur Verfügung steht, hat bestimmte Aufgaben, die er für die Rebellenallianz zu erfüllen hat. Diese werden als Pflichten bezeichnet. Obwohl die aktuellen Anforderungen der jeweiligen Abenteueraktivitäten natürlich stets die Hauptrolle spielen, sollte jeder Heldenspieler jedoch stets daran denken, welche Pflichten sein Charakter gegenüber der Rebellion hat. Indem der SC Aufgaben erfüllt, die mit seiner Pflicht in direkter Verbindung stehen, hat er ein Gefühl der Pflichterfüllung und kann seine ihm eigene Spezialisierung besser nutzen.

Die verfügbaren Abenteueraktivitäten eignen sich dabei jeweils besonders gut für die Erfüllung bestimmter Pflichten. Auf diese Verbindungen wird auch im Rahmen des weiteren Abenteuertexts hingewiesen. Wenn ein SC dazu beiträgt, bestimmte Abenteueraktivitäten erfolgreich zu beenden und dabei gleichzeitig

seine Pflichten gegenüber der Rebellion erfüllt, kann er besonders stolz auf sich sein. Ein Charakter, der seine jeweilige Pflicht erfüllt, erhält bis zum Ende des Abenteuers einen vorübergehenden Bonus von +1 auf sein Wundenlimit, und wenn du es wünschst, kannst du ihm auch ein paar zusätzliche EP gewähren (normalerweise maximal +5). Der SL kann die Pflichten der einzelnen SCs auch mit anderen Aktivitäten verknüpfen, bei denen er dies sinnvoll erachtet. Auf jeden Fall solltest du darauf achten, dass jeder Charakter eine vergleichbare Chance erhält, seine Pflichten gegenüber der Rebellenallianz zu erfüllen.

In der nachfolgenden Tabelle sind die Möglichkeiten für die SCs aus dem **EINSTEIGERSET** beschrieben, ihre Pflichten im Rahmen von **OPERATION: SCHATTENPUNKT** zu erfüllen. Darauf wird ebenfalls in den entsprechenden Abschnitten im Abenteuer hingewiesen.

TABELLE 1-2: PFLICHTEN DER EINZELNEN CHARAKTERE

Name	Pflicht	Beschreibung	Abenteueraktivität
Arkhan	Interne Sicherheit (Seite 20)	Arkhan Brem'tu kämpft schon länger gegen das Imperium als die anderen Mitglieder seines Rebellentrupps. Während dieser Zeit hat er zahlreiche Operationen scheitern sehen und viele Freunde verloren. Arkhan erfüllt seine Pflichten, wenn er die Identitäten der Rebellenagenten schützt und sicherstellt, dass das Imperium sein Team nicht überrumpelt oder manipuliert.	Das Signal sichern (Seite 20), Aufklärungspatrouille (Seite 28)
Cael	Sieg im Kampf (Seite 42)	Cael vertritt die Ansicht, dass es seine Pflicht ist, das Imperium zu bezwingen, das seine Heimatwelt Alderaan zerstört hat. Darum hat er zu den Waffen gegriffen, um die Rebellenallianz dabei zu unterstützen, die so wichtigen Siege auf dem Schlachtfeld zu erringen. Cael erfüllt seine Pflicht, wenn er imperiale Streitkräfte im Kampf bezwingt, entweder persönlich oder auf indirektem Weg.	Der Moff schlägt zurück (Seite 37)
Jin-Rio	Rekrutierung (Seite 13)	Jin-Rio Akabis Tendenz dazu, Ärger zu machen, wird durch ihre regelmäßige Abstellung zu Spezialoperationen kaum im Zaum gehalten. Jin-Rio erfüllt ihre Pflichten, wenn sie die Ideale der Rebellion und ihren Kampf für Freiheit den unterdrückten Völkern des Imperiums näher bringt.	Befürchtungen der Dorfbewohner (S. 10), Die Macht der Bestienreiter (S. 13)
Tendaar	Sabotage (Seite 30)	Die Rebellenallianz profitiert von Tendaars Fähigkeiten, geschickt Sicherheitsmaßnahmen zu umgehen, technische Spielereien zu basteln und ungewöhnliche Pläne auszuhecken, um die Herrschaft des Imperiums zu untergraben. Auf diesem Weg kann Tendaar sein Ziel verfolgen, zum Fall des Imperiums beizutragen, aber auch seinem seltsamen Sinn für Humor frönen. Tendaar erfüllt seine Pflichten, wenn er dem Imperium auf einem Weg Schaden zufügt, mit dem die Gegner niemals gerechnet hätten.	Aufklärungspatrouille (S. 28), Gelegenheitsziel (S. 31)
Vendri	Gegenspionage (Seite 20)	Vendri ist gut darin, getarnt und unauffällig Informationen zu beschaffen. Wenn er versucht, seinem Team dabei zu helfen, dies ebenfalls zu tun, so kann dies zu einer ziemlichen Herausforderung werden, vor allem wenn es im Trupp Mitglieder gibt, die es vorziehen, Situationen mit möglichst viel Waffengewalt und Sprengstoff zu lösen. Vendri erfüllt seine Pflichten, wenn es ihm gelingt, dafür zu sorgen, dass die Fortschritte der Rebellion auf dem Planeten geheim bleiben.	Das Signal sichern (S. 20), Aufklärungspatrouille (S. 28).
Zal	Raumüberlegenheit (Seite 27)	Zal fühlt sich hinter dem Steuer eines Raumschiffs am wohlsten. Obwohl sie bei ihren Spezialeinsätzen oft nicht die Gelegenheit hat, hitzige Raumbkämpfe mit den imperialen Truppen auszutragen, hält sie doch immer die Augen nach Ausrüstung und Waffen offen, mit denen sie ihr Raumschiff verbessern kann. Zal erfüllt ihre Pflichten, wenn sie einen fähigen feindlichen Piloten besiegt oder sich einen neuen Vorteil verschafft, der es ihr ermöglicht, besser im Cockpit zu sein.	Neue Spielzeuge (S. 25)

MACHEN WIR ES UNS HIER GEMÜTLICH

Sobald die Rebellen damit beginnen, sich über die Situation der Basis zu informieren, die sie in **ÜBERNAHME DER FLÜSTER-BASIS** in die Finger bekommen haben, kannst du den folgenden Absatz vorlesen oder ihn mit eigenen Worten zusammenfassen:

Ihr habt die Flüster-Basis erobert, doch es ist noch viel zu tun, bis diese wirklich zu einem wertvollen Stützpunkt für die Rebellion wird. Die Basis ist nach eurem Angriff in einem ziemlich schlimmen Zustand. Weite Bereiche sind beschädigt und Ausrüstung und Vorräte wurden verbraucht. Auf imperiale Unterstützung beim Aufbau könnt ihr natürlich nicht zählen. Wenn ihr diesen Einsatz zu einem wirklichen Erfolg machen wollt, müsst ihr neue Vorräte und Ausrüstung für die Basis beschaffen und Personal aufreiben, das sie betreuen und erhalten kann. Das Signal-Kommunikationssystem der Basis sollte dazu in der Lage sein, euch nützliche Informationen über interessante Ziele in der Gegend zu verschaffen. Ihr solltet allerdings auch die Augen wegen der drohenden Rückkehr von Moff Dardano und seinen Streitkräften offen halten. Irgendwann wird er den Verlust seiner Basis entdecken, und dies ist eine Schwachstelle, die er sich nicht leisten kann. Früher oder später werden seine Streitkräfte also an eure Tür klopfen.

Die Charaktere haben eine ganze Reihe von nützlichen Mitteln erlangt, indem sie die Basis erobert haben. Diese umfassen hauptsächlich das Signal-Kommunikationssystem (kurz Sig-Kom), wichtige imperiale Verschlüsselungscodes und Fahrzeuge und Waffen, die von den Soldaten der Basis benutzt wurden. Sie benötigen jedoch noch wesentlich mehr, um sicherzustellen, dass die Basis mit optimaler Effizienz betrieben werden kann. Du solltest den Spielern einen kurzen Abriss darüber geben, welche Probleme auf sie zukommen.

VERSORGUNGSGÜTER UND DERGLEICHEN

Die Notfallvorräte der Basis reichen etwas länger als einen Monat, wenn die Basis mit vollem Personal besetzt ist. Solange nur die Rebellen hier sind, reichen sie ungefähr drei Monate. Die Basis wird normalerweise von Verala Mishar versorgt, die für Moff Dardano arbeitet. Die Interaktion mit Verala wird im Abenteuer **ÜBERNAHME DER FLÜSTER-BASIS** abgehandelt. Wenn es den Helden dort nicht gelungen ist, sie davon zu überzeugen, ihre Versorgungsflüge weiter durchzuführen, müssen sie sich nach einer alternativen Versorgungsmöglichkeit umsehen. Die Charaktere können sich beispielsweise eine regelmäßige Versorgung der Basis durch den Handel mit den Bewohnern von Darras sichern (siehe **Befürchtungen der Dorfbewohner** auf Seite 10), sie von diskreten Händlern im Marktviertel von Iziz erwerben oder mittels ihres *Lambda*-Shuttles selbst Versorgungsflüge von Rebellendepots durchführen. Natürlich kann es auch sein, dass die Spieler auf noch kreativere Lösungen verfallen.

Wenn es den SCs nicht gelingt, rechtzeitig für eine Versorgung der Basis zu sorgen, sollte ihre maximale Erschöpfung um 2 reduziert werden, bis das Problem behoben ist, um die Konsequenzen der Rationierung von Wasser und Nahrung widerzuspiegeln.

REKRUTIERUNG

Es gibt viele Aufgaben, die auf der Basis regelmäßig erledigt werden müssen, und manche von ihnen erfordern die zusätzliche Unterstützung durch NSCs. So müssen beispielsweise diverse Sicherheitssensoren, das Kommunikationssystem und viele andere wichtige Systeme der Basis regelmäßig bedient und gewartet werden. Wenn die Rebellen keine derartige Unterstützung aufreiben, so beginnt die Effektivität des SigKoms nach zwei bis drei Wochen darunter zu leiden. Wenn es den Helden gelungen ist, Zwo-Err (siehe Seite 15 im Abenteuer aus dem **EINSTEIGERSET**) davon zu überzeugen, sie bei der Wartung der Basis zu unterstützen, kommt es nicht zu einer allmählichen Reduzierung der Effizienz. Um es allerdings perfekt betreiben zu können, benötigen sie zusätzliche Mechaniker. Außerdem ist es sehr nützlich, die Unterstützung von anderen NSCs zu haben, denen man Aufgaben zuteilen kann, wie die Kommunikation mit anderen Rebellenbasen aufrechtzuerhalten, durch den Dschungel zu patrouillieren, die Krankenstation zu betreuen und aus den imperialen Energieriegeln etwas halbwegs Essbares zu kochen.

Die Abenteueraktivitäten, die nachfolgend beschrieben werden, geben den Helden auch immer wieder Gelegenheit diese zusätzliche Hilfe zu rekrutieren. Du solltest den SCs genügend Gelegenheiten geben, um Verbündete zu finden, die der Rebellenallianz freundlich gesinnt sind und die dank ihrer Fertigkeiten etwas zum Betrieb der Basis beitragen können.

DAS AUGE DES MOFFS

Es ist durchaus möglich, dass es die Helden beträchtlich hinauszögern können, bis der Moff vom Fall der Basis erfährt. Vor allem, wenn es ihnen gelungen ist, Verala Mishar hereinzulegen und jene in die Irre zu führen, die sich mittels Funk über den aktuellen Status der Basis informieren wollen. Dennoch kann man Dardano nicht auf ewig an der Nase herumführen. Moff Dardano ist ein verschlagener Mann, und selbst wenn sich die Rebellen große Mühe geben, die Eroberung der Basis zu verschleiern, wird ihm irgendwann bewusst werden, dass hier etwas nicht mit rechten Dingen zugeht – entweder weil bestimmte Berichte ausbleiben oder sich diese auch nur subtil in der Art ihrer Formulierung verändert haben. Die SCs sollten auch daran denken, dass die genaue Kenntnis über den Aufbau des Horchpostens ihre größte Schwäche ist. Angesichts dieser Situation ist eine Konfrontation zwischen den Rebellen und den Streitkräften des Moffs schlussendlich unausweichlich. Die Helden sollten versuchen, die Basis für einen derartigen Angriff durch zusätzliche Verteidigungsmaßnahmen zu rüsten, wie beispielsweise durch schwere Waffen, zusätzliche Fahrzeuge und eine gute Bewaffnung für das Personal, das sie rekrutieren.

Viele der Abenteueraktivitäten, die nachfolgend beschrieben werden, geben den Helden die Gelegenheit, Werkzeuge, Waffen und Verbündete gegen den Moff zu erlangen. Du solltest die Spieler allerdings auch dazu ermutigen, andere Optionen auszuloten – vor allem dann, wenn sie selbst auf kreative Ideen und Lösungsmöglichkeiten kommen.

AUF INS ABENTEUER!

Sobald die Spieler darüber Bescheid wissen, dass sie Versorgungsgüter, Verbündete und Waffen benötigen, beginnt das eigentliche Abenteuer. Du kannst beginnen, indem du eine Abenteueraktivität auswählst und vorschlägst, die sich anbietet. Wenn die SCs selbst aktiv werden und Vorschläge machen, wie sie die diversen Probleme der Basis angehen möchten, kannst du dich daran orientieren.

DSCHUNDEL ONDERONS



Absturzstelle der
T-16

Darres

Signalturn

Basis der SCs

Jagdhütte

BEFÜRCHTUNGEN DER DORFBEWohner (ABENTEUERAKTIVITÄT)

Es gibt mehrere Möglichkeiten, wie du die Spieler zu dieser Abenteueraktivität führen kannst. Einer der Helden könnte Aufzeichnungen in der imperialen Datenbank finden, in denen Darras erwähnt ist (entweder wenn er gezielt nach örtlichen Ansiedlungen sucht oder anderweitige Recherchen bezüglich des Planeten betreibt). Die Rebellen könnten auch einfach auf das Dorf stoßen, wenn sie die Gegend weiträumig auskundschaften. Sollte all dies scheitern, könnte eine Gruppe Dorfbewohner auf einmal vor dem Tor der Rebellenbasis stehen, weil sie einen Auftrag erfüllen möchten, der ihnen gegeben wurde, während die Basis noch unter imperialer Herrschaft stand. Wähle einfach die Option aus, die am besten zu den Aktionen und Aktivitäten der SCs passt.

Wenn die Rebellen auf Aufzeichnungen über Darras in den imperialen Datenbanken stoßen, kannst du nachfolgenden Text vorlesen oder ihn mit deinen eigenen Worten zusammenfassen:

Während du durch die Aufzeichnungen stöberst, die im Zentralcomputer der Basis gespeichert sind, stellst du fest, dass eine Ansiedlung namens Darras, die in der Nähe der Basis liegt, mehrmals erwähnt wird. Anscheinend haben die imperialen Truppen die Dorfbewohner zu Arbeitsdiensten gezwungen, wann immer ihnen danach war. Da die Dorfbewohner die Geheimnisse der Basis kennen, könnten sie sich zu einem Sicherheitsrisiko entwickeln. Andererseits wären sie angesichts dieser Vertrautheit, wie die Basis operiert, auch wichtige Hilfskräfte, wenn man sie zur freiwilligen Zusammenarbeit überreden könnte. Wie es scheint, könnte ein Besuch in Darras nicht schaden ...

Folgen die Rebellen diesen Hinweisen, finden sie mühelos den Weg zum Dorf. Die Dorfbewohner sind mit alltäglichen Aktivitäten beschäftigt und auf Nachfragen führt man sie zur Dorfältesten Deil Kadru. (Weitere Informationen zu **Darras** findest du weiter unten im Text unter der Überschrift **Die Ansiedlung Darras**).

Falls die SC im Rahmen einer Patrouille auf das Dorf stoßen, lies folgenden Text vor oder fasse ihn mit deinen eigenen Worten zusammen:

Während ihr die Gegend rund um die Basis auskundschaftet, stoßt ihr auf Zeichen im Dschungel, die klar auf die Anwesenheit von intelligentem Leben schließen lassen. Zweige wurden mit irgendwelchen Werkzeugen abgehackt, um einen Pfad freizumachen, und in der weichen Erde kann man humanoide Fußspuren erkennen. Ihr folgt der Spur, und nach ungefähr fünfzehn Minuten kommt ihr auf eine Lichtung. Rund um die Lichtung verläuft ein primitiver Holzzaun, dessen Oberseite von Stacheldraht geschützt ist. Dahinter befindet sich eine bunte Ansammlung von primitiven Hütten und Fertigbauten aus Durabeton. Zwischen den Gebäuden seht ihr ein paar Menschen in trister grau-grüner Kleidung, die ihren alltäglichen Aktivitäten nachgehen.

Wenn sich die Rebellen dem Dorf nähern, schlagen ihnen entweder Überraschung und Misstrauen oder gedrückte Unterwürfigkeit entgegen – je nachdem, ob sie imperiale Uniformen tragen oder nicht. So oder so wird man sie vermutlich zur Ältesten Deil Kadru bringen, die normalerweise die Geschäfte mit Fremden regelt und die auch in der Vergangenheit der Ansprechpartner für die Imperialen gewesen ist. (Weitere Informationen zu Darras findest du weiter unten im Text unter der Überschrift **Die Ansiedlung Darras**.)

Wenn ein Trupp Dorfbewohner plötzlich vor den Toren der Basis steht, kannst du folgenden Text vorlesen oder mit deinen eigenen Worten zusammenfassen:

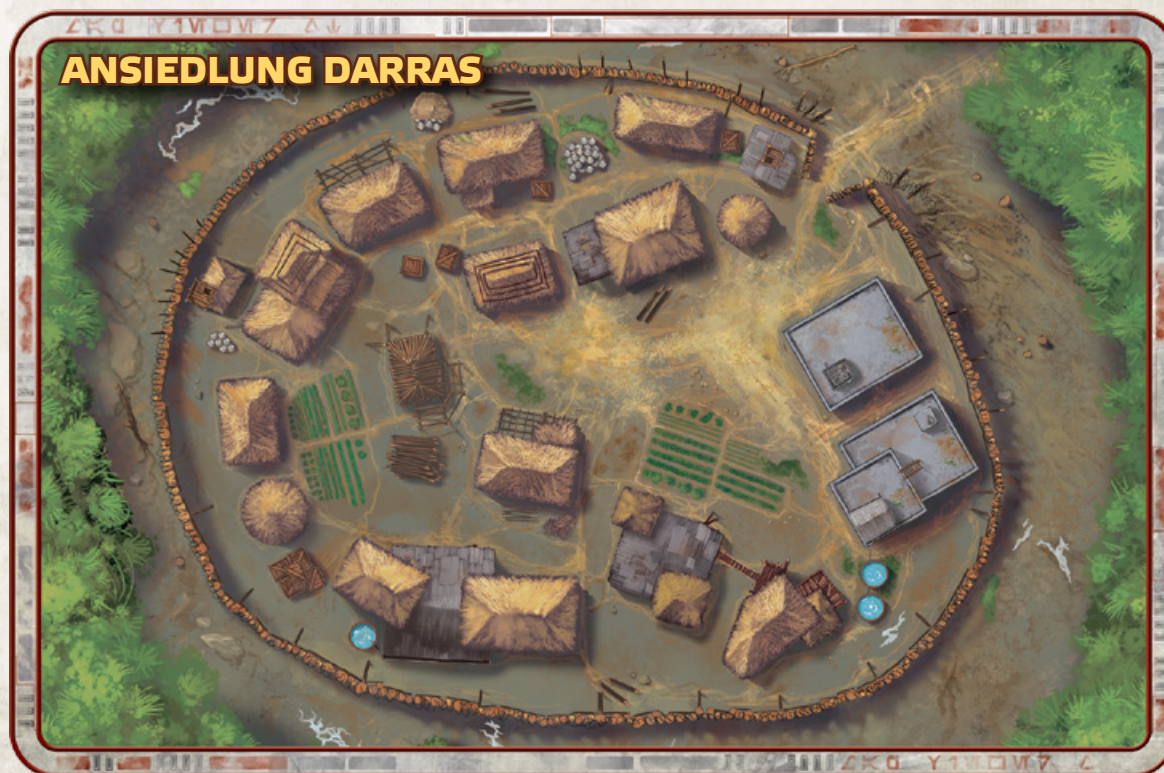
Während ihr gerade euren verschiedenen Aufgaben in der Basis nachgeht, werdet ihr durch einen Sicherheitsalarm unterbrochen. Die Stimme des Zentralcomputers meldet sich kurz darauf: „Annäherungsalarm. Vernachlässigbare Gefahrenstufe. Sechs unbewaffnete Lebensformen nähern sich dem Haupteingang. Identitätsfeststellung: Bewohner von Darras.“ Ihr eilt zu den Überwachungsmonitoren und stellt rasch fest, dass die Einschätzung des Computers offenbar korrekt ist. Es handelt sich um sechs Menschen in schmutziger grau-grüner Kleidung, die sich dem Haupttor nähern. Sie sind mit Spitzhacken, Schaufeln und anderen Werkzeugen ausgerüstet, haben aber keine anderen offensichtlich getragenen Waffen. Es scheint sich um eine Art örtlichen Arbeitstrupp zu handeln. Vielleicht können sie euch bei eurem Problem mit dem Personalmangel helfen.

Wenn die Rebellen versuchen, die Dorfbewohner hereinzuliegen, und die Illusion aufrechterhalten wollen, dass die Basis noch immer unter imperialer Kontrolle steht, dann werden sie misstrauisch, wenn sich die Charaktere Überraschung ob ihres Eintreffens anmerken lassen. Doch schlussendlich tun sie dies als einen der grausamen Scherze ab, für die die imperialen Truppen bekannt sind. Sie machen sich dann daran, die Wurzeln und Pflanzen auszugraben, die allmählich den Landeplatz überwuchern. Nachdem sie fertig sind, bitten sie zu ihrem Dorf zurückkehren zu dürfen, bis man ihre Hilfe erneut benötigt. Hoffentlich sollte dies ausreichen, die Neugier der Rebellen zu erwecken, sodass sie beschließen, dem Dorf jetzt gleich oder etwas später einen Besuch abzustatten.

Wenn ihnen die Helden gleich enthüllen, dass sie die Basis erobert haben und diese jetzt unter der Kontrolle der Rebellenallianz steht, können es die Dorfbewohner erst gar nicht glauben, sind aber durchaus erfreut. Sie schlagen den SCs vor, sie doch nach Darras zu begleiten und den anderen Dorfbewohnern die gute Nachricht mitzuteilen. Weitere Informationen findest du im nächsten Abschnitt **Die Ansiedlung Darras**.

DIE ANSIEDLUNG DARRAS

Darras ist eine kleine Ansiedlung, die nur aus einer Handvoll Hütten und Gebäuden besteht sowie von einem Holzzaun umgeben ist, der oben zusätzlich mit Stacheldraht gesichert ist. Viele der Gebäude sind einfache Holzhütten, doch es gibt auch einige größere Fertigbauten aus Durabeton, die beispielsweise als Versammlungsgebäude und für andere öffentliche Zwecke genutzt werden. Die Gebäude befinden sich in einem relativ erbärmlichen Zustand, und vor allem die Fertigbauten aus Durabeton stammen bereits aus einer Zeit vor mehr als einhundert Jahren, in der die Ansiedlung gegründet wurde. Die Dörfler



versuchen, Darras mit ihren begrenzten Mitteln und Werkzeugen so gut wie möglich zu erhalten, doch selbst der widerstandsfähige Durabeton wurde durch die harschen Umweltbedingungen im Dschungel bereits deutlich angegriffen.

Im Dorf leben vermutlich knapp über einhundert Bewohner, doch ein relativ großer Teil von ihnen ist meistens irgendwo unterwegs. Manche gehen auf die Jagd, um Nahrung zu beschaffen oder besonders gefährliche Raubtiere von der Ansiedlung fernzuhalten, andere halten sich in Iziz auf, um wichtige Vorräte gegen lokale Güter einzutauschen. Sie gelangen dabei mit heruntergekommenen Landgleitern in die Hauptstadt und hierher zurück. Jene, die sich im Dorf aufhalten, kümmern sich darum, die Gebäude und die Maschinen mit ihren begrenzten Mitteln in Schuss zu halten und gehen anderen lebenswichtigen Tätigkeiten nach, wie der Herstellung von Medizin oder der Zubereitung von Essen. Die Forderungen der Imperialen von der Flüster-Basis haben in der Vergangenheit das ohnehin schon harte Leben hier im Dschungel zusätzlich erschwert, weil dann meist der Großteil der Erwachsenen im arbeitsfähigen Alter für Arbeiten an der Basis abgezogen wurde.

ANKUNFT UND REAKTIONEN DER DORFBEWÖHNER

Bedenkt man die leidvolle Beziehung der Dorfbewohner zu den imperialen Truppen in der Flüster-Basis, so ist es nicht verwunderlich, dass ihre Reaktion auf die Ankunft der SCs hauptsächlich davon abhängt, wie sich diese präsentieren. Wenn sie vorgeben, imperiale Soldaten zu sein, so begegnet man ihnen mit missmutiger Unterwürfigkeit, doch die Stimmung bleibt während ihres ganzen Besuchs äußerst angespannt. Die Imperialen haben die Dorfbewohner für ihre Arbeit praktisch nicht entlohnt und sie oft schwer geschunden. Die Dörfler haben ihren Hass auf sie stets nur heruntergeschluckt, weil sie sich vor brutalen

Strafmaßnahmen gefürchtet haben. Wenn die Rebellen allerdings ganz offen darüber berichten, dass sie die Imperialen aus der Basis vertrieben haben, dann sind die Dorfbewohner dankbar und etwas verblüfft über diesen unerwarteten Erfolg. Natürlich ändert das nichts am harten Leben im Dschungel Onderons, aber dennoch sind dies die besten Neuigkeiten, die sie seit Langem gehört haben. Es gibt sogar die Möglichkeit, dass die SCs ihre Verbindung zur Basis völlig verschleiern, wenn sie dies wünschen, beispielsweise wenn sie während einer Patrouille auf das Dorf gestoßen sind. In diesem Fall sind die Dorfbewohner misstrauisch und vorsichtig, aber nicht feindselig. Die einzigen Fremden, auf die sie sonst regelmäßig treffen, sind die Imperialen und die Bestienreiter. Aus diesem Grund fassen sie nicht leicht Vertrauen Fremden gegenüber. Wenn ihnen die Rebellen anbieten, mit ihnen Vorräte zu handeln oder sie ihnen gar kostenlos zu überlassen, so können sie ihre Freundschaft viel leichter gewinnen.

Nachdem es den SCs gelungen ist, das Vertrauen der Dorfbewohner zu erringen, oder sie sich erfolgreich als Imperiale ausgegeben haben, werden sie vermutlich daran interessiert sein, Arbeitskräfte im Dorf anzuheuern. Unabhängig davon, ob sie diese Rekrutierung als Freunde oder als Befehlshaber durchführen, müssen sie dazu normalerweise mit der Ältesten Deil Kadru verhandeln. Sie bewahrt die Aufzeichnungen des Dorfes, führt Vorratslisten und nimmt die Arbeitseinteilung der Dorfbewohner mit Unterstützung durch ihren Enkel Firil vor. Sie hat auch stets gegenüber den Imperialen für die Dorfbewohner gesprochen. Ihre Einstellung gegenüber den Charakteren ist dabei sehr pragmatisch. Für sie stehen das Wohlergehen und das Überleben des Dorfs an oberster Stelle. Sie versucht dabei, stets das Beste für ihre Leute herauszuholen. Falls sie von der Eroberung der Basis erfährt, versucht sie, die Rebellen zuerst davon zu überzeugen, den Dorfbewohnern überschüssige Vorräte der Basis zu

überlassen, bevor sie sich auf weitere Abmachungen einlässt. Ein geschickter Verhandlungsführer kann sie davon überzeugen, Vorräte (wie Medizin, Waffen oder Maschinen) als Bezahlung für künftige Dienste zu akzeptieren, indem er eine **konkurrierende** (♥ ♦ ♦) **Verhandeln-Probe** ablegt. Wenn die SCs allerdings nicht gleich auf harte Verhandlungen bestehen und ihrem Vorschlag gleich zustimmen, erhalten sie auf künftige Verhandlungen einen Verstärkungswürfel [■], weil sie ihr Vertrauen und ihren Respekt gewonnen haben. Wenn die Charaktere ihre Verhandlungen führen, während sie sich als Imperiale ausgeben, wird Deil sie dazu bewegen wollen, dass sie Dorfbewohner auswählen darf, die vom Arbeitsdienst verschont werden. Alternativ kann sie versuchen, die Anzahl der Dorfbewohner, die sie für Arbeiten bei der Basis abstellen muss, zu beschränken. Da sie mit der Vorgangsweise und dem Verhalten der Imperialen von der Basis sehr vertraut ist, erhalten die SC auf alle Täuschung-Proben, die anfallen, um die Scharade aufrechtzuerhalten, einen zusätzlichen Komplikationswürfel [■].

Falls sich die Rebellen als Imperiale ausgeben und diese Täuschung irgendwann auffliegt, eskaliert die Situation rasch. Die Dorfbewohner sind logischerweise nicht daran interessiert, eine Truppe von Unterdrückern durch eine andere derartige Bande ersetzt zu sehen, und sind angewidert davon, dass sich die SCs auf das Niveau der Imperialen herabgelassen haben. Die Dorfbewohner weigern sich von diesem Zeitpunkt an, die Basis überhaupt in irgendeiner Weise zu unterstützen, außer man macht weitreichende Zugeständnisse. Selbst wenn es den Rebellen gelingen sollte, sie zu besänftigen, werden alle weiteren Proben, die bei der Interaktion mit Bewohnern von Darras anfallen, durch zwei zusätzliche Komplikationswürfel [■ ■] erschwert, weil es ihnen nie wieder gelingen kann, das verbleibende Misstrauen gänzlich auszuräumen.

DIE UNTERSTÜTZUNG DER DORFBEWohner

Der offensichtlichste Vorteil der Unterstützung durch die Dorfbewohner besteht darin, sie als zusätzliches Personal für die unterbemannte Basis einzusetzen. Trotz des heruntergekommenen Zustands der Maschinerie im Dorf sind die Dörfler durchaus mit dem Umgang und der Erhaltung von Hochtechnologie vertraut, es mangelt ihnen im Dschungel nur an Ressourcen. Die Dorfbewohner können alle nötigen Arbeiten durchführen, um das SigKom und andere wichtige Systeme der Basis in gutem Funktionszustand zu halten. Wenn sich die Rebellen große Mühen gegeben haben, eine Allianz mit den Dorfbewohnern zu schmieden (beispielsweise, indem sie ihnen ihre wahre Identität offenbart und sie mit zusätzlichen Vorräten versorgt haben), werden sich diese ebenfalls Mühe geben, den Gefallen zu erwidern. Wenn es nötig sein sollte, werden sich Dorfbewohner mit besonderen Fähigkeiten freiwillig zum Dienst melden (wie beispielsweise der örtliche Arzt), wenn es gilt, Verletzungen zu behandeln. (Alle derartigen Dorfbewohner haben einen Wert von 2 in der relevanten Eigenschaft und 1 oder 2 Ränge in der relevanten Fertigkeit.) Die Dörfler können sie auch darüber informieren, wenn sich etwas im Dschungel rund um das Dorf ereignet oder die Jäger des Dorfes etwas beobachten. Vielleicht unterstützen sie die Dorfbewohner sogar schlagkräftig, wenn die Basis angegriffen wird. (Verwende das Profil für Dörfler von Darras mit einem Blasterkarabiner als zusätzliche Ausrüstung.)

DEIL KADRU, DORFÄLTESTE [RIVALE]

Die Älteste von Darras ist eine alte, weißhaarige Frau. Sie ist für ihr Alter erstaunlich agil, allerdings ist sie zu schwach, um schwere Arbeiten auszuführen. Sie trägt einfache grau-grüne Kleidung, und der einzige leicht ersichtliche Hinweis für ihren Sonderstatus besteht darin, dass ihr Umhang aus hochwertigerem Material gefertigt ist als bei den restlichen Dorfbewohnern. Trotz ihres unscheinbaren Äußeren funkelt in ihren Augen Intelligenz und ein unbeugsamer Wille, wenn man bereit ist, hinter den äußeren Anschein zu blicken.



Fertigkeiten: Coolness 1 (♦ ♦ ♦), Führungsqualität 2 (♦ ♦ ♦), Überleben 2 (♦ ♦), Verhandeln 1 (♦ ♦ ♦), Wahrnehmung 2 (♦ ♦).

Talente: Keine

Sonderfähigkeiten: Dorfälteste (Dorfbewohner erhalten einen Verstärkungswürfel [■] auf Coolness- und Disziplin-Proben, wenn sie Deil Kadru sehen können.)

Ausrüstung: Ärmlicher Regenumhang, Schlüssel zum Lager der Dorfvorräte

DÖRFLER VON DARRAS (HANDLANGER)

Die Bewohner von Darras sind abgehärtet und robust, doch seitdem sie von den Soldaten der Flüster-Basis ausgebeutet wurden und sich mit mageren Rationen und ständiger, harter Arbeit herumschlagen mussten, sind sie eher ausgezehrt und drahtig. Sie tragen einfache, robuste Kleidung in Waldfarben, und wenn sie es mit Fremden zu tun bekommen, wirken sie je nach Naturall missmutig bis verzweifelt.



Fertigkeiten (nur in Gruppen): Handgemenge (hängt von der Anzahl ab), Überleben (hängt von der Anzahl ab)

Talente: Keine

Sonderfähigkeiten: Keine

Ausrüstung: Schwere Kleidung (Absorption +1), imperiale Lebensmittelmarke

DIE MACHT DER BESTIENREITER (ABENTEUERAKTIVITÄT)

Ähnlich wie die Abenteueraktivität **Befürchtungen der Dorfbewohner** (siehe Seite 10) kannst du **Die Macht der Bestienreiter** auf unterschiedliche Weise ins Abenteuer einführen. Die Rebellen können beispielsweise durch die imperialen Datenbanken von den Bestienreitern erfahren und sich dazu entschließen, sie aufzusuchen. Wenn sie bereits die Abenteueraktivität **Befürchtungen der Dorfbewohner** gespielt haben, können sie von diesen von den Bestienreitern erfahren haben. Alternativ kannst du die Bestienreiter auch etwas spektakulärer einführen, indem diese einen kurzen Angriffsflug auf die Basis machen, bei dem ihr mächtiges Reittier einen großen Steinbrocken auf die Basis abwirft, bevor es rasch abdreht und davonfliegt. Wähle einfach die Option aus, die am besten zu den Aktionen und Aktivitäten der SCs passt.

Wenn die Rebellen auf Aufzeichnungen über die Bestienreiter in den imperialen Datenbanken stoßen, kannst du nachfolgenden Text vorlesen oder ihn mit deinen eigenen Worten zusammenfassen:

Während du die Dateien über die letzten Aktivitäten der Flüster-Basis sichtigst, stößt du auf mehrere seltsame Einträge über die örtlichen „Bestienreiter“. Sie werden hauptsächlich in den Berichten des Sicherheitsoffiziers erwähnt. Offensichtlich sind sie immer wieder auf gigantischen fliegenden Bestien reitend über Patrouillen hergefallen. In diesen Berichten werden sie regelmäßig als Wilde, Primitivlinge und Verrückte beschrieben, doch irgendwie setzt sich in dir der Gedanke fest, dass jemand, der die Imperialen regelmäßig zur Weißglut getrieben hat, gar nicht so übel sein kann. Vielleicht wäre es eine gute Idee, diese Bestienreiter aufzusuchen und herauszufinden, warum sie mit dem Imperium im Clinch liegen.

In den Aufzeichnungen finden sich auch die Koordinaten, bei denen es zu diesen Zwischenfällen gekommen ist. Es reicht, wenn sich die Rebellen zu einem dieser Orte aufmachen, damit sie mitten ins Territorium der Bestienreiter vorstoßen, wodurch es automatisch zu einer Begegnung mit diesen Kriegerern kommt (siehe **Der Jagdtrupp** auf Seite 14).

PFLICHT: REKRUTIERUNG

Sowohl die Abenteueraktivität **Befürchtungen der Dorfbewohner** als auch **Die Macht der Bestienreiter** könnte eine Gelegenheit für Jin-Rio sein, ihre Pflicht zur Rekrutierung gegenüber der Rebellenallianz zu erfüllen. Wenn Jin-Rio eine Schlüsselrolle bei einer oder beiden Abenteueraktivitäten einnimmt und dafür sorgt, dass die Rebellen die Unterstützung einer oder beider Gruppen erlangen, hat sie ihre Pflicht erfüllt und profitiert davon, wie dies auf Seite 7 beschrieben ist.

Wenn die Helden von den Bestienreitern durch die Dorfbewohner von Darras erfahren, kannst du folgenden Text vorlesen oder ihn mit deinen eigenen Worten zusammenfassen. Lass dabei die Einstellung der Dorfbewohner bezüglich der SCs in die Beschreibung einfließen:



„Die Bestienreiter? Das sind furchterregende Kerle. Sie halten sich an kein Gesetz und hausen da draußen im Dschungel in unmittelbarer Nähe zu den schlimmsten Monstern. Ich weiß, dass die Städter von Iziz uns als Barbaren bezeichnen, doch wir sind nur arme Leute, die an einem schlechten Ort gestrandet sind. Wenn ich die Credits hätte, um mir ein nettes Haus in der Stadt zu kaufen, wäre ich längst von hier fort! Die Bestienreiter leben freiwillig da draußen in der tiefsten Wildnis. Sie zähmen die gigantischen fliegenden Rupinge und nutzen sie, um alles zu jagen, was sie als feindlich einstufen, seien es andere Monster oder auch intelligente Wesen. Sie lassen uns Dorfbewohner in Frieden, aber ich habe keine Ahnung, ob sie das aus irgendeiner Form von Sympathie heraus tun, oder weil sie der Ansicht sind, dass ein Kampf gegen uns keine Herausforderung darstellen würde. Bei den imperialen Patrouillen sieht das schon ganz anders aus. Ich habe gehört, dass sie die nicht allzu gerne haben.“

Obwohl die Dorfbewohner von sich aus nichts mit den Bestienreitern zu tun haben, wissen sie doch sehr gut, wo man sie finden kann. Sie haben genaue Karten ihres Territoriums angefertigt, um nicht durch Unachtsamkeit Ärger mit ihnen zu provozieren. Sie teilen diese Informationen mit den SCs (wenn auch nur widerstrebend, wenn sich diese als Imperiale ausgegeben haben), warnen sie aber davor, sich dort hinzubegeben. Wenn die Rebellen ihre Warnungen in den Wind schlagen, finden diese relativ leicht eines der Jagdgebiete der Bestienreiter und können dort auf die Ankunft eines Jagdtrupps warten (siehe **Der Jagdtrupp** auf Seite 14). Wenn sie sich die Warnungen der Dorfbewohner allerdings zu sehr zu Herzen nehmen und beschließen, den Bestienreitern völlig aus dem Weg zu geben, benötigen sie vielleicht eine zusätzliche Ermutigung.






Du kannst dich dazu entschließen, die Abenteueraktivität ruhen zu lassen oder die Gruppe mit einem Angriff auf die Basis (siehe Seite 14) dazu zu ermutigen, sich auf die Suche nach den Bestienreitern in die Wildnis zu begeben.

Wenn die Bestienreiter einen Angriff auf die Basis starten, kannst du folgenden Text vorlesen oder ihn mit deinen eigenen Worten zusammenfassen:

Ihr werdet bei euren Routineaktivitäten in der Basis durch einen durchdringenden Schrei unterbrochen, der von hoch oben am Himmel erklingt. Er hört sich nach dem Kampfruf einer der heimischen Bestienarten an. Kurz darauf hört ihr einen schweren Aufschlag irgendwo im Gebiet der Basis und kurz darauf herrscht drückende Stille. Als ihr die Überwachungsmonitore der Basis erreicht, seht ihr eine gigantische fliegende Kreatur, die sich bereits rasch von der Basis entfernt. Auf ihrem Rücken sitzen mehrere humanoide Gestalten. Ihr schwenkt die Kameras herum und findet rasch heraus, dass das Geräusch von einem großen Felsbrocken verursacht wurde, der offenbar von der Kreatur abgeworfen wurde. Glücklicherweise hat er keine wichtige Struktur getroffen, doch das könnte auch leicht anders ausgehen, wenn die Bestie und ihre Reiter für einen weiteren Angriff zurückkehren. Wenn ihr für die fortwährende Sicherheit der Basis sorgen wollt, solltet ihr herausfinden, wo die Angreifer herkommen und warum sie die Basis zerstören möchten.

Jetzt müssen die SCs mehr über die Bestienreiter herausfinden. Sie können Informationen in den imperialen Datenbanken suchen oder die Dorfbewohner von Darras fragen (falls sie bereits **Befürchtungen der Dorfbewohner** gespielt haben). Die Informationen, die sie auf diesem Weg herausfinden, sind etwas weiter oben beschrieben. Stattdessen können sie aber auch die davonfliegenden Bestienreiter verfolgen, wenn sie rasch reagieren. Auf DüsenSchlitten können sie mit einer **mittelschweren**   **Pilot-Probe** in Sichtweite bleiben. Wenn sie auf diesem Weg verfolgt werden, fliehen die Bestienreiter erst so lange, bis sie ihr Territorium erreichen, und machen dann eine abrupte Kehrtwende, um sich den Verfolgern zu stellen. Diese Begegnung könnte ähnlich ablaufen, wie jene, die im Abschnitt **Der Jagdtrupp** beschrieben ist. Allerdings könnte es sehr rasch zu einem

GEFAHREN DES DSCHUNGELS

Wenn die SCs durch den Dschungel reisen, besteht die Gefahr, dass sie von irgendwelchen Dschungelbestien angegriffen werden. Du kannst den entstehenden Kampf einfach nur beschreiben, um die Reise spannender zu gestalten, oder dir eine Probe ausdenken, die du den Spielern abverlangst. Eine Möglichkeit wäre eine **schwierige**    **Überlebensprobe**, wobei jedes  1 Wunde und jedes  1 Erschöpfung verursacht. Du kannst derartige Begegnungen auch als echte Kämpfe ausspielen, solltest es aber bei der Häufigkeit keineswegs übertreiben, um dich beim Ablauf des Abenteuers nicht zu sehr zu verzetteln.

Du kannst beispielsweise die Profile für Cannoks und Bomas verwenden, die du auf Seite 36 findest. Ein kurzer Kampf könnte aus einer Handlangergruppe Cannoks mit so vielen Mitgliedern wie SCs in der Gruppe und einem Boma bestehen. Verzichte auf Kämpfe gegen Zakkegs, da man diese nur auf Dxun findet. Eine Tatsache, die die Bewohner Onderons übrigens ungemein erleichtert.


direkten Kampf kommen, was davon abhängt, wie aggressiv sich die Helden verhalten (und natürlich auch damit verknüpft ist, ob sie imperiale Uniformen tragen).

DER JAGDTRUPP

Nachdem die Rebellen das Randgebiet jenes Territoriums erreicht haben, das von den Bestienreitern für sich beansprucht wird, wird es vermutlich nicht lange dauern, bis sie auf eine ihrer Patrouillen treffen. (Haben sie jene Bestienreiter verfolgt, die ihre Basis angegriffen haben, kommt es sogar direkt zur Konfrontation.) Der hiesige Stamm trägt den Namen „Clazca“. Er schickt seine Krieger täglich auf Flugpatrouillen aus, um nach Eindringlingen Ausschau zu halten, und gerade die Grenze, die in Richtung der imperialen Basis liegt, ist gut bewacht. Die SCs werden ungefähr eine halbe Stunde, nachdem sie in das Gebiet vorgedrungen sind, von einer Patrouille abgefangen, die auf Rupingen reitet. Wenn die Helden von den Bewohnern von Darras Informationen über die genauen Jagdgebiete der Bestienreiter haben und sich dort aufhalten, kommt es sogar schneller zu einer Begegnung.

Lies folgenden Text vor oder erzähle ihn mit deinen eigenen Worten, sobald die Patrouille auftaucht. (Wenn es sich um die verfolgten Bestienreiter handelt, die die Basis angegriffen haben und plötzlich kehrtmachen, kannst du den Text natürlich entsprechend anpassen):

Das Dschungeldach über euch teilt sich, als die Baumkronen von gigantischen Flügeln zur Seite gestoßen werden. Eine riesige Bestie, deren Leib von dicken Schuppen überzogen ist und die über fledermausähnliche Flügel mit mehreren Metern Spannweite verfügt, landet direkt vor euch. Drei in Lederrüstungen gekleidete Personen spähen von oben auf euch herab. Sie sind mit primitiven, aber gefährlich aussehenden Wurfspeeren bewaffnet. Sie halten sie noch nicht wurfbereit, machen jedoch kein Hehl daraus, dass sie jederzeit dazu bereit sind, dies zu ändern. Der am weitesten hinten sitzende Krieger richtet sich auf und mustert euch der Reihe nach. „Ihr seid auf dem Territorium der Bestienreiter von Clan Clazca und wir tolerieren keine Eindringlinge. Sagt uns, was ihr hier zu schaffen habt und dann verschwindet.“

Die Krieger sind nicht sofort feindselig, nicht einmal dann, wenn die SCs imperiale Uniformen tragen. Die Clazca halten nicht viel vom Imperium, und obwohl sie nicht im offenen Krieg mit ihm stehen, sind sie dazu bereit, mit den Rebellen über diese gemeinsame Bedrohung zu sprechen. Die Bestienreiter entspringen einer stolzen Kultur und haben nur wenig Geduld bei Angebern, Feiglingen oder Narren. Wenn die Rebellen eine langfristige, gute Beziehung zu den Bestienjägern anstreben, müssen sie dafür sorgen, weder schwach noch zu arrogant zu wirken. Ein selbstbewusstes Verhalten, dass die SCs auch durch ihre Fähigkeiten untermauern können, ist der beste Weg, um die Angehörigen der Patrouille zu beeindrucken. Wenn sich die Rebellen entsprechend geschickt verhalten, kannst du ihnen ruhig einen zusätzlichen Verstärkungswürfel  auf alle Proben zur gesellschaftlichen Interaktion mit den Bestienreitern gewähren.

Wenn die Rebellen ihre Anwesenheit zufriedenstellend erklären, entspannen sich die Krieger sichtbar und erklären, dass sie bereit sind, die Angelegenheit weiter zu besprechen. Wenn sie allerdings einen schlechten Eindruck hinterlassen,

werden die Bestienreiter sie auffordern, zu verschwinden, oder den Charakter aus der Gruppe, den sie für deren Anführer halten, zu einem Ehrenduell herausfordern. In solch einem Fall ist es durchaus noch möglich, dass die SCs die Situation zu ihren Gunsten wenden, indem sie sich nicht einschüchtern lassen oder sie das Duell akzeptieren. Handle das wie einen normalen Kampf zwischen dem betreffenden SC und einem Bestienreiter ab, der so lange dauert, bis einer der beiden dem anderen mehr als 5 Wunden zugefügt hat. Wer zu diesem Zeitpunkt am wenigsten Wunden erlitten hat, gewinnt das Duell. Die Bestienreiter respektieren Stärke und Selbstvertrauen, auch bei Außenseitern.

Sobald die Rebellen den Respekt (oder zumindest die Aufmerksamkeit) der Bestienreiter erlangt haben, möchten sie ihnen vermutlich etliche Fragen stellen. Nachfolgend findest du Antworten für etliche mögliche Fragen, die du einfach vorlesen oder mit eigenen Worten erzählen kannst.

WER SEID IHR?

„Ich bin Olko Baz von den Clazca, Reiter des mächtigen Rupings Wachflügel, Jäger dieser Lande. Lieder, die noch meine Ururenkel singen werden, werden von mir als Bewinger des Höhlenschreckens und Windterrors berichten. Dies sind meine Flügelgefährten Foth Shemar und Pokk. Aber was interessiert euch das?“

WARUM HABT IHR UNSERE BASIS ANGEGRIFFEN?

Die Antwort auf diese Frage hängt davon ab, ob die SCs noch immer vorgeben, Imperiale zu sein. Wenn sie die Täuschung noch immer aufrechterhalten, erhalten sie folgende Antwort:

„Euer Imperium besteht nur aus Tyrannen und Raufbolden, es beansprucht unsere Länder und greift uns grundlos an. Wir haben das Vordringen in unsere Dschungel einige Zeit toleriert, doch da ihr immer wieder zurückkehrt, haben wir erkannt, dass unsere Botschaft bisher nicht eindeutig genug war. Dieser Felsbrocken war die letzte Warnung für euch. Wir haben noch viele Steine dieser Art.“

Wenn die SCs den Bestienreitern inzwischen klargemacht haben, dass sie keine Imperialen sind, antworten die Bestienreiter etwas verlegen:

„Wir bedauern unseren Angriff, denn es gibt keinen größeren Narren als einen Krieger, der seinen Gegner nicht kennt. Wir waren der Ansicht, ihr wäret die Diener dieses sogenannten Imperiums, das nur durch Tyrannei und Eroberung herrscht, sich in unserem Dschungel ohne Scham breitgemacht hat und keinerlei Ehre kennt.“

WO IST DER REST EURES VOLKS?

„Es ist nicht die Art unseres Volkes, sich an einem Ort zu versammeln. Wir befolgen die Wege der Winde und der offenen Himmel. Wir versammeln uns nur für wichtige Riten, um unsere jungen Krieger auf die Probe zu stellen oder das Dahinscheiden alter Krieger zu würdigen. In letzter Zeit mussten wir den Verlust viel zu vieler beklagen.“

IHR HABT EUCH SELBST ALS DIE CLAZCA BEZEICHNET, DOCH ALLE ANDEREN BEZEICHNEN EUCH NUR ALS DIE BESTIENREITER. WARUM IST DAS SO?


„Wir sind die Clazca und wir sind die Bestienreiter. All jene, die die Freiheit der Himmel kennen, sind ein Volk, doch es ist schwierig genug, einen Clan auf einer Dschungelwelt zu versammeln. Die Clazca sind all jene, die in dieser Region heimisch sind. Jenseits unserer Grenzen gibt es die Dordrei, die Amroth und die Ezelk. Weiter entfernt gibt es noch andere Stämme. Unsere Geschichten künden davon, dass wir einst zahlreicher waren, als wir es jetzt sind, doch wir sind immer noch so zahlreich, dass wir mehr über diesen Dschungel wissen, als ihr in vielen Tagen auf euren sogenannten Gleitern in Erfahrung bringen könntet.“

WARUM KÄMPFT IHR GEGEN DAS IMPERIUM?

„Das Imperium ist schon oft in unser Territorium eingedrungen. Es kennt keinen Respekt für unsere Ansprüche, für das Leben der wilden Bestien, ja nicht einmal für das Leben seiner Diener. Es kennt keine Ehre und achtet weder Feinde noch seine eigenen Leute. Die Grausamkeit des Imperiums wäre noch kein ausreichender Grund für einen Krieg, doch wir können die Verletzungen unserer Ehre nicht ungesühnt lassen. Ihre Ausschreitungen verlängern die Liste ihrer Versündigungen immer weiter.“

WÄRET IHR DAZU BEREIT, DIE REBELLEN-ALLIANZ ZU UNTERSTÜTZEN?

„Wir wissen nur wenig über diese Rebellion und können nur über jene urteilen, die vor uns stehen. Wenn ihr euch als würdig erweist, werden wir euch vielleicht helfen. Wenn dies auch eurer Sache hilft – so sei es. Wir führen nicht auf die gleiche Art und Weise Krieg wie ihr, doch wir werden stets für unsere Freunde und gegen unsere Feinde kämpfen.“

Falls die Rebellen während dieses Gesprächs die Ehre der Bestienreiter verletzen oder sie in Alarmbereitschaft versetzen (beispielsweise durch Beleidigungen oder Drohungen), fordern sie diese auf, sofort zu gehen, falls sie nicht gegen sie kämpfen wollen. Dazu sollte es allerdings nur kommen, falls die SCs besonders unhöflich oder aggressiv sind. Es kommt eher zu einer derartigen Situation, wenn sich die Abenteurer noch immer als Imperiale ausgeben oder sie direkt nach einem Angriff auf die Basis verfolgt haben. Falls es zu einer Auseinandersetzung kommt, versuchen die Bestienreiter eher, sie zu vertreiben, statt sie zu töten. Die Bestienreiter können  im Kampf einsetzen, um 1 Erschöpfung je Vorteilssymbol zu verursachen. Sie ziehen sich zurück, wenn ein Bestienreiter 10 oder mehr Wunden erlitten hat oder aufgrund von Erschöpfung das Bewusstsein verliert.

Die Bestienreiter sehen den Kampf als einen Ehrenkonflikt an und nicht als eine Auseinandersetzung auf Leben und Tod. Falls die Charaktere gar einen Bestienreiter töten, versuchen ihn die anderen auf ein Reittier zu ziehen und zu fliehen. In solch einem Fall haben sie sich jedoch die Feindschaft der Bestienreiter zugezogen und müssen sich vermutlich noch lange, nachdem sie bereits das Problem mit Moff Dardano aus der Welt geschafft haben, mit einer Bedrohung durch die Bestienreiter herumschlagen. Dies könnte zu zahlreichen weiteren Abenteuern rund um die Flüster-Basis führen, selbst nach dem Ende von **OPERATION: SCHATTENPUNKT**.

Wir wollen aber hoffen, dass es die Rebellen schaffen, im Rahmen dieser Begegnung einen positiven Eindruck bei den Bestienreitern zu hinterlassen, oder sich zumindest, wenn sie dabei scheitern, in einem ehrenvollen Zweikampf beweisen können. In diesem Fall sollte es ihnen gelingen, die Bestienreiter davon zu überzeugen, dass es sinnvoll erscheint, ein Bündnis in Betracht zu ziehen. Sogar, wenn sich die SCs als Imperiale ausgeben, könnte die freigeistige Kultur der Bestienreiter dazu führen, dass es der Gruppe gelingt, sie als Individuen von sich zu überzeugen, selbst angesichts ihrer angeblichen Zugehörigkeit zum Imperium. Wenn dies der Fall ist, dann erklären sich die Angehörigen der Patrouille dazu bereit, die Neuigkeiten bei den Clazca zu verbreiten und ein Treffen mit dem Stamm bei der Jagdhütte zu organisieren. Die Helden werden darüber informiert, wie sie zu der Jagdhütte finden und dass sie sich dort in einer Woche einfinden sollen. Es wird ihnen aber ebenfalls geraten, sich bis zu diesem Zeitpunkt vom Territorium der Bestienreiter fernzuhalten (siehe **In der Jagdhütte der Bestienreiter** auf Seite 17).





IN DER JAGDHÜTTE DER BESTIENREITER

Wenn sich die Rebellen den guten Eindruck bewahren wollen, den sie bei den Bestienreitern hinterlassen haben, sollten sie jetzt zu ihrer Basis zurückkehren, sich um andere Dinge kümmern und erst nach einer Woche zur Jagdhütte kommen. Du kannst während dieser Pause gerne eine andere Abenteueraktivität spielen, vorausgesetzt, dass es auf diesem Wege keinen zeitlichen Konflikt zwischen dieser Aktivität und dem geplanten Eintreffen bei der Jagdhütte kommt. (Wenn du dir sicher bist, dass du derartige Ereignisse als Spielleiter gut improvisieren kannst, kannst du sogar absichtlich für einen zeitlichen Konflikt zwischen dem geplanten Treffen mit den Bestienreitern und einem anderen wichtigen Ereignis sorgen. Dies kann für eine unerwartete Wendung im Abenteuer sorgen, wenn sich die Spieler entscheiden müssen, was ihnen wichtiger ist, oder auf anderem Weg damit klarkommen müssen.)

Wenn die Rebellen das Gebiet rund um die Jagdhütte im Vorfeld aufklären wollen, müssen sie dazu mit **schwierigen** (◆◆◆) **Heimlichkeit-Proben** an den Patrouillen der Bestienreitern vorbeischnüffeln. Wenn ihnen das gelingt, können sie die Jagdhütte erkunden und stellen fest, dass sie gut erhalten, aber momentan menschenleer ist. Wenn man sie ertappt, fordert man sie ziemlich bestimmt auf, zu ihrer Basis zurückzukehren und das geplante Treffen abzuwarten. Bei den anfänglichen Gesprächen mit den Bestienreitern erhalten sie dann einen zusätzlichen Komplikationswürfel ■ bei ihren Proben, da man ihnen misstraut.

Keihen die Charaktere zum vereinbarten Zeitpunkt zur Hütte zurück, finden sie das Gebiet sehr geschäftig vor. Lies folgenden Abschnitt vor oder erzähle ihn mit deinen eigenen Worten:

Ihr folgt den Richtungsanweisungen, die man euch gegeben hat, entlang verschiedener, von Ranken überwuchelter Pfade, bis ihr auf eine große Lichtung kommt, die man vom Unterholz befreit hat. In der Mitte befindet sich ein großes Gebäude, das aus Baumstämmen und getrocknetem Lehm errichtet wurde und aus dem aufgeregte Stimmen dringen. Euer Blick fällt allerdings zunächst auf einen großen Schwarm Rupinge. Dutzende dieser riesigen Bestie sitzen in der Lichtung am Boden oder fliegen knapp über ihr durch die Lüfte. Manchmal stößt eines der fliegenden Tiere nach unten und schnappt sich ein Häppchen von dem gigantischen Bestienkadaver, den man offenbar für sie am Rand der Lichtung platziert hat. Ein paar Bestienreiter befinden sich im Freien und sind gerade dabei, weiteres Futter für ihre Reittiere heranzuschaffen oder Lianen abzuhacken, die begonnen haben, die Lichtung zurückzuerobern. Als sie euch sehen, gebieten sie euch die Hütte zu betreten.

In der Hütte sehen die Rebellen Dutzende Bestienreiter, die auf langen Bänken sitzen oder in kleinen Gruppen herumstehen. Es wird ein fermentiertes Getränk aus Bomahörnern getrunken und lautstark diskutiert. Die imperiale Basis hat fast allen Clazca Sorge bereitet und ein Großteil der Krieger des Clans sind erschienen, um sich anzuhören, was die Spielercharaktere zu sagen haben. Daher erregen die Rebellen, sofort nachdem sie eingetreten sind, auch gleich lautstarke Aufmerksamkeit. Manche verspotten sie, manche fordern sie zu einem Duell heraus, andere bieten ihnen Speis und Trank an oder laden sie zu einem freundschaftlichen Wettbewerb ein.

TABELLE 1-3: VERHANDLUNGEN MIT DEN CLAZCA

Resultat	Ergebnis
Erfolg ✨	Den SCs ist es gelungen, die Clazca zu überzeugen, und sie können sich auf ihre Unterstützung gegen das Imperium verlassen.
Vorteil 🍀	Unabhängig davon, ob die Bestienreiter einer Allianz zustimmen, haben die SCs sie so beeindruckt, dass sie ihren Ehrengästen Geschenke zuteilwerden lassen. Dabei kann es sich beispielsweise um Trophäen, Tierfelle oder auch um nützliche Ausrüstungsgegenstände wie Granaten oder Blastergewehre handeln, die sie den Patrouillen abgenommen haben.
3 Vorteile 🍀🍀🍀 oder Triumph 🏆	Die SCs werden von mehreren Kriegeren eingeladen, als Ehrenmitglieder in den Stamm aufgenommen zu werden, indem sie an einer rituellen Jagd auf gefährliche Dschungelbestien teilnehmen (siehe Jagd auf dem Dämonenmond auf Seite 33). Wenn die Rebellen bei dem Wurf gescheitert sind, eine Allianz einzugehen, dann kann dies eine gute Chance sein, die Angehörigen des Stammes davon zu überzeugen, sie doch noch in einem anderen Licht zu sehen.
Fehlschlag ▼	Wenn die SCs keine unnegierten Erfolge ✨ übrig haben, sind die Bestienreiter nicht davon überzeugt, dass sie ihrer würdig sind. Vielleicht ist es ihnen gelungen, den Respekt oder die Feindschaft einzelner Krieger zu erlangen, alles in allem ist der Clan jedoch der Ansicht, dass sie weder echte Feinde noch würdige Verbündete sind. Wenn du es wünschst, können die SCs zu einem späteren Zeitpunkt erneut die Chance erhalten, sich bei den Bestienreitern zu beweisen, indem sie ihre Kampffähigkeiten oder ihre Ehre unter besonders spektakulären Umständen demonstrieren.
Bedrohung ☠️	Selbst wenn die Argumente den Clan überzeugt haben, sind einzelne Bestienreitern nicht mit ihnen zufrieden und verlangen von ihnen, dass sie beweisen, dass sie einer Allianz würdig sind. Um diese Neinsager zu überzeugen, müssen sie ein Ehrenduell gewinnen, ein nützliches Geschenk anbieten oder eine andere kleine Aufgabe erfüllen. Wenn die SCs zudem bei dem Wurf als Ganzes gescheitert sind, müssen sie diese Dinge dennoch tun, um keine zukünftigen Angriffe der empörten Bestienreiter zu riskieren. Natürlich könnte der Gewinn des Ehrenduells oder ein besonders beeindruckendes Geschenk die Tür für weitere Verhandlungen erneut öffnen.
3 Bedrohungen ☠️☠️☠️ oder Verzweiflung 🏹	Trotz ihrer besten Bemühungen gelingt es den SCs nicht, den Großteil der ältesten Krieger des Stammes zu überzeugen. Diese fürchten, dass ein offener Widerstand gegen das Imperium die Clazca in einen Krieg verstricken könnte, den sie nicht gewinnen können. Diese sturen Widersacher verlangen von den Rebellen, dass sie sich einem Blutritual auf dem Mond Dxun stellen. Nur so können sie beweisen, dass sie würdig genug sind, dass man eine Allianz überhaupt in Betracht ziehen könnte (siehe Jagd auf dem Dämonenmond auf Seite 33). Wenn die SCs zusätzlich bei der Probe als Ganzes gescheitert sind, lässt man ihnen überhaupt keine Wahl und bestimmt, dass sie auf jeden Fall an der Jagd teilnehmen müssen. Eine erfolgreiche Jagd könnte ihnen aber eine zweite Chance einräumen, den Stamm doch noch von den Vorteilen einer Allianz zu überzeugen.

Die Versammlung in der Jagdhütte wird von einem erfahrenen Krieger geleitet. Vermutlich handelt es sich um Olko Baz, den Anführer der Patrouille, aber wenn er beim Zusammentreffen mit den Helden in einem Ehrenduell oder gar einem echten Kampf ernstlich verletzt wurde, übernimmt vermutlich ein anderer Krieger seine Rolle. Sobald die Rebellen einen Sitzplatz auf einigen der wenigen freien Hocker gefunden haben, ruft er zur Ruhe auf, damit sie ihr Anliegen vortragen können. Das ist ihre große Chance, den Respekt aller Bestienreiter des Stammes zu erlangen und nicht nur den einer einzigen Patrouille. Die Situation sollte größtenteils durch das Rollenspiel der Spieler entschieden werden. Falls die sprechenden Rebellen gut argumentieren und die Bestienreiter respektvoll behandeln, sollten sie je nach ihrem Verhandlungsstil eine **einfache (🔹) Charme-, Führungsqualität- oder Verhandeln-Probe** machen. Wenn sie einfach nur die Fakten aufzählen, warum sich die Bestienreiter mit ihnen verbünden sollten, und sich ganz allgemein nicht große Mühen geben, handelt es sich um eine **mittelschwere (🔹🔹) Probe**. Sollten sie lügen, unhöflich sind oder die Fähigkeiten der Bestienreiter geringschätzig abtun, handelt es sich um eine **schwierige (🔹🔹🔹) Probe** oder sogar um eine Probe mit noch höherem Schwierigkeitsgrad. Wie üblich kannst du als Spielleiter für bestimmte aufkommende Argumente oder Situationen Verstärkungswürfel 🎲 und Komplikationswürfel 🎲 in die Würfelzusammenstellung legen.

Anschließend verwendest du **Tabelle 1-3: Verhandlungen mit den Clazca**, um den Ausgang der Verhandlungen zu bestimmen. Wenn die Würfel einfach nicht so fallen wollen, wie es deiner Meinung nach zur Erzählung passt, kannst du auch noch zusätzlich Symbole für Vorteil 🍀, Bedrohung ☠️, Triumph 🏆 und Verzweiflung 🏹 hinzufügen, die sich aus deiner Einschätzung der Verhandlungen ergeben.

Nachdem die Versammlung darüber entschieden hat, ob sich die Clazca mit den Helden verbünden sollen oder nicht, wenden sich die Gespräche stammesinternen Problemen zu, wie beispielsweise dem Beilegen von Fehden zwischen einzelnen Kriegeren. Die SCs können die Hütte nun jederzeit verlassen. Selbst wenn sie die Krieger ernstlich beleidigt haben, sind diese nicht dazu bereit, einen echten Kampf während eines derartigen Friedentreffens vom Zaun zu brechen (ein Ehrenduell ist aber natürlich immer angebracht). Wenn die Clazca ihnen allerdings freundlich gesinnt sind, werden sie aufgefordert, zu bleiben. Wenn sie dies tun und die eher langweiligen Gespräche über sich ergehen lassen, wartet ein großes Fest am Ende des Treffens auf sie. Riesige, köstlich schmeckende Dschungelbestien werden gegrillt, und es warten große Bottiche eines seltsamen alkoholischen Getränks auf sie, das die Krieger bereits reichlich konsumiert haben. Diese freundliche Atmosphäre kann eine prächtige Gelegenheit für freies Rollenspiel darstellen, um den Clazca zusätzliche Persönlichkeit einzuhauchen und die Rebellen mit einzelnen Angehörigen des Stammes bekannt zu machen.

BESTIENREITER, KRIEGER [RIVALE]

Die Bestienreiter Onderons sind geschickte und starke Krieger. Jene, die es nicht sind, schaffen es nicht einmal bis ins Erwachsenenalter. Für jene, die sich dem Pfad des Kriegers verschreiben, trifft dies doppelt und dreifach zu. Sie strotzen vor Kraft und bewegen sich mit der Eleganz eines Raubtiers. Die Krieger tragen einfache Fell- und Lederrüstungen, die aus den Häuten der örtlichen Fauna hergestellt werden und sind mit Kriegs- und Wurfspießen ausgestattet, die sich besonders gut vom Rücken eines Reittiers (wie beispielsweise einem flinkfüßigen Dalgo oder einem gigantischen fliegenden Ruping) einsetzen lassen.

Obwohl sie auf Außenstehende einschüchternd wirken und daher von vielen Menschen auf Onderon gefürchtet werden, sind sie treue Freunde, auf die man sich im Kampf verlassen kann, wenn es einem gelingen sollte, eine Allianz mit ihnen zu schließen.



Fertigkeiten: Athletik 2 (🟡🟢🟢), Handgemenge 1 (🟢🟢🟢), Heimlichkeit 1 (🟡🟢🟢), Körperbeherrschung 3 (🟡🟡🟡), Nahkampfwaffen 2 (🟡🟡🟢), Überleben 3 (🟡🟡🟢), Wachsamkeit 1 (🟡🟢)

Talente: Pirscher (erhält einen Verstärkungswürfel 🟡 auf alle Körperbeherrschung- und Heimlichkeit-Proben)

Sonderfähigkeiten: Bestienreiter (erhält einen Verstärkungswürfel 🟡 auf alle Proben, die dazu dienen Tiere zu reiten oder zu beherrschen, sowie auf jede Körperbeherrschung-Probe, um nach einem Sturz sicher zu landen)

Ausrüstung: Jagdspeer (Nahkampf; Schaden 4; Kritisch 3;

Reichweite: Nahkampf; erhält Durchbohrend 1, wenn er beritten eingesetzt wird), Wurfspieere (Leichte Fernkampfwaffe, Schaden 4; Kritisch 4; Reichweite: kurz; Begrenzte Munition 2), Onderon-Bestienrüstung (Absorption +1), Rationen für mehrere Tage, Reitgeschirr für Ruping

RUPING (RIVALE)

Ausgewachsene Rupinge sind gigantische Bestien und können es von der Größe her mit Luftgleitern und kleinen Sternenjägern aufnehmen. Ihre Flügelspannweite beträgt mehrere Meter und sie sind so muskulös, dass sie mühelos mehrere Reiter durch die Lüfte tragen können. Sie haben eine widerstandsfähige, ledrige Haut und in ihren Mäulern prangen scharfe Zähne.

Die Bestienreiter reiten häufig auf diesen imposanten Kreaturen und kämpfen mit Speeren und anderen Waffen, während ihre Rupinge sie mit hoher Geschwindigkeit in die Schlacht tragen. Gerade in einer hektischen und brutalen Schlacht ist ein enges Band zwischen Reitern und Reittier von besonderer Bedeutung, und ein fähiger Reiter mit einem loyalen Reittier wird viel eher überleben als jener, der sich nicht in sein Reittier einfühlen kann.



Fertigkeiten: Athletik 2 (🟡🟢🟢), Handgemenge 1 (🟡🟢🟢), Körperbeherrschung 2 (🟡🟡🟢), Überleben 3 (🟡🟡🟢), Wachsamkeit 3 (🟡🟢🟢)

Talente: Antagonist (Werte einen Würfel bei allen Kampfproben gegen diesen Charakter auf), Belastbarkeit (Absorption +1)

Sonderfähigkeiten: Flieger (Rupinge können fliegen), Silhouette 2

Ausrüstung: Biss (Handgemenge Schaden 7; Kritisch 3; Reichweite: Nahkampf)

BESTIENREITEN

Bestienreiter verfügen über eine ungewöhnliche Affinität zu ihren Reittieren, obwohl diese gezähmten Bestien noch immer über eine unberechenbare Wildheit verfügen. Aus diesem Grund erhalten Bestienreiter im berittenen Kampf mehrere Vorteile. Ein Ruping und alle Bestienreiter, die er trägt, nutzen einen Initiativeplatz im Kampf, und der Ruping befördert auch all seine Reiter, wenn er ein Manöver macht. Jeder Reiter setzt dabei auch sein freies Manöver ein, um den Ruping zu lenken und sich auf ihm zu halten. Ein Reiter kann natürlich ganz gemäß den normalen Regeln ein zusätzliches Manöver machen, indem er seine Aktion dafür aufwendet oder Erschöpfung erleidet (die dann für ihn als Rivalen in Wunden verwandelt wird). Angriffe gegen berittene Bestienreiter werden mit einem zusätzlichen Komplikationswürfel 🟡 ausgeführt, weil sie teilweise vom massiven Leib des Reittiers gedeckt werden. Wenn ein Bestienreiter eine Probe machen muss, um sein Reittier

zu kontrollieren (beispielsweise, um einen Gegner zu verfolgen oder durch schwieriges Gelände zu manövrieren), verwendet er dazu die Fertigkeit Überleben.

Das Auf- und Absteigen erfordert ein Manöver. Ein berittener Bestienreiter kann dafür allerdings sein freies Manöver einsetzen, statt es dazu zu verwenden, sich auf dem Ruping zu halten. Dies gilt nur, wenn der Ruping nicht geradeaus fliegt. Wenn ein Ruping besiegt wird, stürzen die Reiter zu Boden und erleiden dadurch 10 Schaden und 10 Erschöpfung (reduziert durch Absorption). Sie können allerdings eine **mittelschwere** (🟡🟡) **Körperbeherrschungsprobe** machen, um den Schaden zu reduzieren. Jeder Erfolg ✨ reduziert den Schaden um 1 und jeder Vorteil 🟡 reduziert die Erschöpfung um 1. Ein Triumph 🟡 reduziert allen Schaden und Erschöpfung auf 0, da es dem abstürzenden Reiter dann gelungen ist, sich an einem Zweig, einer Liane oder ähnlichem festzuklammern.

DAS SIGNAL SICHERN

Diese Abenteueraktivität sollte nur verwendet werden, wenn es den Rebellen gelungen ist, das SigKom in funktionsfähigem Zustand zu halten, beispielsweise durch die Abenteueraktivität **Befürchtungen der Dorfbewohner** (siehe Seite 10) oder **Neue Spielzeuge** (siehe Seite 25) oder auf anderem Weg. Relativ kurz nachdem sie damit begonnen haben, Daten an ihre Vorgesetzten bei der Rebellenallianz zu übertragen, erhalten sie eine codierte unidirektionale Übertragung vom Oberkommando der Rebellion. Lies folgenden Text vor oder erzähl ihn mit deinen eigenen Worten:

Das Kommunikationssystem hat eine Nachricht von euren Vorgesetzten aufgezeichnet, die mit starken Allianzcodes verschlüsselt ist. Ihr verfügt über die Möglichkeit, sie zu entschlüsseln, doch das erfordert Zeit. Während die Nachricht entschlüsselt wird, versammelt sich bereits das gesamte Team im Kommunikationsraum, da kein Zweifel daran besteht, dass die Nachricht sehr wichtig sein muss.

Etwas später gibt der Codezylinder ein leises Signal von sich, und das Kommunikationssystem spielt die vollständige Botschaft ab. „Einsatzteam, dies ist eine Nachricht des Allianzkommandos gemäß Protokoll Cresh. Um zusätzliche Sicherheit zu gewährleisten, darf keine Antwort erfolgen. Ihre letzten Übertragungen waren so umfangreich, dass sonst die Gefahr bestünde, diese Frequenz zu kompromittieren. Wir schicken zusätzliche Unterstützung, um ihnen bei der Handhabung weiterer Kommunikation zu assistieren. Sie können mit einer Ankunft innerhalb von 24 Standardstunden rechnen. Der Agent wird sich mit dem Codewort ‚Dalgo‘ identifizieren.“

Was die SCs und das Oberkommando nicht wissen, ist allerdings, dass der Agent von einer imperialen Zollpatrouille auf dem Raumhafen von Iziz abgefangen wurde, wo er sich als Händler ausgegeben hat. Die Zollbeamten haben ihn noch nicht als Agenten der Rebellion identifiziert, denn dann wäre er bereits unterwegs zur Jyrenne-Basis. Allerdings halten sie ihn wegen Unregelmäßigkeiten bei seinen Frachtbriefen fest (zusätzliche Vorräte für die Basis) – dazu zählt auch eine Reihe von nicht registrierten Waffen. Wenn es nicht gelingt, ihn zu befreien, bevor seine gesamte Tarnidentität auffliegt, verlieren die Helden seine Unterstützung und den Imperialen wird es vermutlich früher oder später gelingen, eine Menge an Informationen über die Flüster-Basis und die Rebellion aus ihm herauszupressen.

Natürlich könnte es sich als schwierig erweisen, die SCs dazu zu bringen, einen Agenten zu retten, von dessen Gefangennahme sie eigentlich nichts wissen können. Du kannst die Spieler aber auf die eine oder andere Weise auf diese Entwicklung hinweisen. Wenn es den Rebellen gelungen ist, Ressourcen zu erlangen, die nicht in diesem Abenteuer beschrieben sind (wie beispielsweise Informanten in der Stadt Iziz selbst), könnten ihnen diese entsprechenden Informationen zugutekommen, wodurch sie für ihre Eigeninitiative entlohnt werden. Es könnte den Rebellen auch gelingen, die örtliche imperiale Kommunikation mit ihrem SigKom abzuhören. Darin wird berichtet, dass ein Schmuggler gefangen wurde. Da dies kurz nach dem geplanten Eintreffen des Agenten geschehen ist, sollten die Spieler eins und eins zusammenzählen können. Schlussendlich wäre es noch möglich, dass die SCs eine weitere Nachricht von der Allianz erhalten. Sie kommt von einem anderen Agenten, der sich um

PFLICHT: INTERNE SICHERHEIT/ GEGENSPIONAGE

Sowohl die Abenteueraktivität **Das Signal sichern** als auch **Aufklärungspatrouille** könnte eine Gelegenheit für Vendri sein, seine Pflicht Gegenspionage zu erfüllen, als auch für Arkhan Brem'tu, seine Pflicht Interne Sicherheit zu erfüllen. Wenn Arkhan und/oder Vendri während einer der beiden Abenteueraktivitäten eine Schlüsselrolle darin spielen, die Geheimnisse der Rebellion zu bewahren, dann erhält der entsprechende Charakter (beziehungsweise die entsprechenden Charaktere) die Vorteile für das Erfüllen einer Pflicht, wie dies im Abschnitt **Pflichten der einzelnen Charaktere** auf Seite 7 beschrieben ist.

den Transport kümmern sollte und dem es gerade noch gelungen ist zu fliehen, bevor die Imperialen seinen Passagier gefangen genommen haben.

Wie auch immer: Es sollte den Rebellen klar werden, dass der Agent, der vom Oberkommando geschickt wurde, sich jetzt in den Händen der Imperialen in Iziz befindet. Abhängig von der Quelle ihrer Informationen wissen sie vielleicht bereits, dass es sich dabei um den imperialen Zoll handelt. Auch wenn das nicht der Fall ist, sollte ihnen ihre Quelle mitteilen können, dass sich der Agent, zumindest momentan, noch in den Händen einer imperialen Behörde in Iziz selbst befindet und noch nicht in die Hände der Militärstreitkräfte der Jyrenne-Basis gelangt ist.

Der nächste logische Schritt besteht wohl darin, die Hauptstadt für eine Rettungsmission aufzusuchen oder zumindest zu versuchen, dort weitere Informationen zu erlangen.

Um nach Iziz zu gelangen, können sie die Düsenschlitten oder das Shuttle aus der Landebucht nehmen. Letztere Option ist allerdings riskant, da Moff Dardano nicht dafür Sorge getragen hat, das Shuttle bei den örtlichen Autoritäten registrieren zu lassen, und sein Auftauchen daher für Misstrauen sorgen würde. Ein Reise zu Fuß durch den Dschungel ist anstrengend, führt zu Kämpfen gegen heimische Bestien und zögert die Sache vermutlich so lange heraus, dass das Risiko besteht, dass der Agent beginnt unter den ständigen Verhören zu zerbrechen. Eine andere Möglichkeit wäre, die Düsenschlitten oder das Shuttle bis in die Nähe der Stadt zu verwenden und dann den Rest des Weges zu Fuß zurückzulegen. Wenn die Rebellen besonders großen Wert darauf legen, kein Aufsehen zu erregen, könnten sie sich Landgleiter von den Bewohnern von Darras ausborgen oder gar einen der Händler des Dorfs begleiten, der sich auf dem Weg in die Hauptstadt befindet.

Wenn die SCs an den Toren von Iziz angekommen sind, lies folgenden Abschnitt vor oder fasse ihn mit deinen eigenen Worten zusammen:

Vor euch liegen die Mauern von Iziz. Auf den Wehrgängen befinden sich schwere Verteidigungsbatterien und selbst das große, offene Tor wird von schwer bewaffneten Truppen, Geschützstellungen und Droiden bewacht. Trotz ihrer Größe bewegt sich nur wenig Verkehr aus der Stadt und wieder hinein. Der Großteil der Bevölkerung bleibt offenbar lieber innerhalb der Mauern.

Handelt es sich um den ersten Besuch der Rebellen in Iziz,



lies auch noch folgenden Abschnitt vor oder fasse ihn mit deinen eigenen Worten zusammen:

Ihr habt gehört, dass sich direkt hinter dem Tor das Händlerviertel der Stadt befindet, in dem auch Fremdweltler, Dschungelbewohner und anderes ungewöhnliches Volk nicht weiter auffällt. Falls das Händlerviertel anderen derartigen Lokalitäten in der Galaxis gleicht, gibt es hier sicher jemanden, der die richtigen Informationen hat, wenn man nur eine Handvoll Credits parat hat.

Bevor die Rebellen mit ihren Nachforschungen bezüglich des gefangenen Agenten beginnen können, müssen sie erst einmal an den örtlichen Wachen vorbei. Wenn sie mit einem Händler aus Darras oder mit Gleitern aus dem Ort unterwegs sind, werden sie einfach durchgewunken, da die Dorfbewohner schon lange über eine entsprechende Handelsgenehmigung verfügen. Andernfalls müssen sie mit einem Bluff in die Stadt gelangen. Glücklicherweise hatten es die Torwächter schon lange nicht mehr mit einer echten Bedrohung zu tun und geben sich daher damit zufrieden, die örtliche Bevölkerung, die durch das Tor will, ein wenig mit dummen Fragen oder Durchsuchungen zu nerven, um sich die Zeit zu vertreiben. Um sie hereinzulegen, ist nur eine **einfache (◆) Charme- oder Täuschungsprobe** erforderlich. Die SCs können sich den Wurf sogar ganz sparen, wenn sie die Wächter mit mindestens 20 Credits je Spielercharakter bestechen. Wenn sich die Rebellen in ihre imperialen Uniformen schmeißen, kommen sie ebenfalls ungeschoren durch das Tor. Die Nähe der Jyrenne-Basis, die als Anlaufstelle und Munitionsdepot für zahlreiche Einheiten der Armee und Flotte dient, sorgt dafür, dass Imperiale regelmäßig die Stadt besuchen, um sich hier die Zeit zu vertreiben.

Sobald die Rebellen in der Stadt sind, benötigen sie Informationen, wohin sie sich als Nächstes wenden können. Selbst wenn sie von ihrer Quelle erfahren haben, dass der Agent vom imperialen Zoll festgesetzt wurde, müssen sie noch immer herausfinden, wo dieser seine Bürogebäude hat. Andernfalls müssen sie sogar noch mehr Informationen erlangen. Sie könnten sich beispielsweise auf dem Raumhafen umhören und mit einer **mittelschweren (◆◆) Charme- oder Straßenwissen-Prob**e die entsprechenden Informationen aufreiben. Ein Hacker könnte die Aufzeichnungen am Raumhafen an einem öffentlichen Terminal mit einer **schwierigen (◆◆◆) Computertechnik-Prob**e abrufen. Wenn sich SCs als Imperiale ausgeben, könnten sie auch mit einer **einfachen (◆) Täuschungs-Prob**e ganz frech vorgeben, dass sie die örtlichen Beamten bei der Untersuchung

des Falls unterstützen möchten. Du kannst den Spielern natürlich auch erlauben, ungewöhnliche Pläne zu verfolgen. So könnten sie beispielsweise einen Zwischenfall fabrizieren, der die Aufmerksamkeit der imperialen Zollbeamten erregt. Wenn den SCs einfach keine Möglichkeit einfällt, wie sie die Spur des Agenten aufnehmen können, kannst du sie mit einer Rollenspielbegegnung wieder auf die richtige Fährte bringen. Dabei könnte es sich beispielsweise um einen Tipp von einem Rebellenagenten handeln, der etwas mit dem Transport zu tun hatte, oder ein örtlicher Händler könnte sich über den Zwischenfall beschweren, bei dem ein Teil des Raumhafens abgesperrt wurde und der ihn viele Einnahmen gekostet hat.

DER IMPERIALE ZOLL

Das Hauptquartier des imperialen Zolls in Iziz ist ein beeindruckendes, dreistöckiges Gebäude, das aus örtlichem Stein erbaut und mit Durabeton verstärkt wurde. Es diente einst als Bank für die Königsfamilie und wurde während der Übernahme der Herrschaft auf dem Planeten durch das Imperium beschlagnahmt. Imperiale Soldaten sind am Vorder- und an den Hintereingängen stationiert, wobei jeder Eingang sogar von zwei Sturmtrupplern (siehe Abenteuer im **EINSTEIGERSET** auf Seite 22) bewacht wird. Um keinen Alarm auszulösen, müssen die Rebellen mit einem Bluff ins Gebäude gelangen, an den Sturmtruppler vorbeischieben oder eine andere Möglichkeit finden. Sie könnten natürlich auch versuchen, die Sturmtruppler rasch auszuschalten, doch wenn sie damit nicht sofort erfolgreich sind, können diese Alarm geben, indem sie einfach auf die Sicherheitstafel drücken, die es bei jeder Tür gibt. Der Vordereingang liegt außerdem im Sichtbereich einer geschäftigen Straße, wodurch ein heimliches Eindringen erschwert wird. Der Hintereingang liegt in der Nähe einer Seitengasse, in der zwei weitere Sturmtruppler patrouillieren.

Wenn sich die Helden eine gute Geschichte ausdenken und ihre gestohlenen imperialen Uniformen tragen, gelangen sie mit einer **mittelschweren (◆◆) Täuschungs-Prob**e ins Gebäude. Je nachdem wie gut ihre Geschichte ist, kannst du ihnen einen oder gar mehrere Verstärkungswürfel gewähren, beispielsweise wenn sie behaupten, auf der Fährte des Schmugglers zu sein, der gerade gefangen wurde. Selbst wenn die Rebellen nicht daran gedacht haben, ihre imperialen Uniformen mitzubringen, können sie sich noch immer mit einer **schwierigen (◆◆◆) Täuschungs-Prob**e Zutritt verschaffen, indem sie beispielsweise behaupten, über nützliche Informationen zu verfügen. Sie stehen dann aber während ihres Aufenthalts im Gebäude unter strenger Beobachtung und erleiden bei allen Versuchen, irgendwo heimlich herumzuschleichen oder die Imperialen zu täuschen,

einen Komplikationswürfel ■ zu jeder Würfelzusammenstellung.

Wenn die SCs durch einen der Haupteingänge gehen wollen, ohne dass es die Wachen bemerken, müssen sie diese irgendwie weglocken. Selbst im Schutz eines tragbaren Tarnfeldgenerators kann man schließlich keine Tür direkt unter den Nasen eines aufmerksamen Wachpersonals öffnen, ohne dass dieses etwas davon mitbekommt. Die Vielzahl an Passanten vor dem Haupteingang könnte sich dabei sogar als nützlich erweisen, wenn es den Rebellen gelingt inmitten des geschäftigen Treibens für Aufruhr zu sorgen.

Wenn die Rebellen beispielsweise eine Straßenschlägerei anzetteln, eine Explosion vortäuschen oder sonst etwas tun, was laut und bedrohlich wirkt, verlassen die Sturmtruppler ihren Posten, um der Sache nachzugehen. Einer von ihnen drängt sich durch die Menge, und der andere bezieht ein Stück zur Seite Aufstellung, um seinen Kameraden notfalls zu unterstützen, behält aber die Tür so halb im Auge. Dennoch ist es jetzt möglich, dass die Helden nach drinnen schleichen. Natürlich müssen sich die SCs erst unauffällig aus dem Gebiet absetzen, in dem sie für Chaos gesorgt haben. Wenn sie die Menge irgendwie aufgeputscht haben, können sie mittels einer **schwierigen** (◆◆◆) **Täuschungs- oder Straßenwissen-Probe** von sich ablenken. Wenn sie nicht allzu viel Aufmerksamkeit erregt haben, können sie sich mit einer **mittelschweren** (◆◆) **Heimlichkeit- oder Infiltration-Probe** zum Eingang vorarbeiten. Wenn sie nicht als Aufwiegler bei der ganzen Szene ertappt werden (wodurch sie vermutlich auf die eher unangenehme Art ins Zollgebäude gelangen), können sie dann an der abgelenkten Wache mit einer **mittelschweren** (◆◆) **Heimlichkeit-Probe** vorbei ins Gebäude gelangen. Für eine besonders gelungene Ablenkung erhalten sie einen Verstärkungswürfel ■.

Beim Hintereingang ist es sogar noch schwerer, sich ins Gebäude zu schleichen, da es keine leichte Möglichkeit gibt, für eine Ablenkung zu sorgen, wenn eine weitere Patrouille der Sturmtruppen in der Nähe ist. Geschickte SCs erkennen jedoch vielleicht, dass sie hier zwei Fliegen mit einer Klappe schlagen können. Wenn sie die patrouillierenden Sturmtruppler irgendwie in Alarmbereitschaft versetzen, sorgt das vermutlich dafür, dass ihnen die Wächter vor dem Eingang zu Hilfe eilen. Dadurch wird allerdings auch das Zollgebäude in Alarmbereitschaft versetzt, und bis auf Weiteres erleiden alle Proben auf Heimlichkeit, Infiltration und Täuschung im Gebäude einen zusätzlichen Komplikationswürfel □. Bei dieser Vorgehensweise ist es zuerst erforderlich, die alarmierte Patrouille mit einer **schwierigen** (◆◆◆) **Athletik- oder Heimlichkeit-Probe** abzuschütteln, und dann bei derjenigen Wache, die im Sichtbereich der Tür verbleibt, mit einer **schwierigen** (◆◆◆) **Heimlichkeit-Probe** vorbeizuschleichen.

Neben den Haupteingängen gibt es noch zusätzliche Möglichkeiten ins Gebäude zu gelangen. Wenn sich die Rebellen die Zeit nehmen, das Zollgebäude aus sicherer Entfernung in Augenschein zu nehmen, fallen ihnen zwei Dinge auf: ein offenes Fenster im zweiten Stock, aus dem man auf die Seitengasse blickt, in der die Patrouille unterwegs ist, und eine offene Wartungsluke am Dach. Das Erklettern des Gebäudes, ohne Aufmerksamkeit zu erregen, ist ziemlich schwierig, aber noch immer einfacher, als ins Gebäude zu schleichen, ohne zuvor für Ablenkung zu sorgen. Wenn es die SCs dennoch versuchen wollen, müssen sie eine **schwierige** (◆◆◆) **Athletik-Probe** und eine sehr **schwierige** (◆◆◆◆) **Heimlichkeit-Probe** machen. Eine wesentlich sinnvollere Vorgehensweise besteht darin, in einem benachbarten Gebäude in das entsprechende Stockwerk zu gelangen und von dort auf das Zollgebäude überzusetzen. Wenn die Rebellen durch das Fenster einsteigen wollen, müssen sie durch ein Datenarchivgebäude der Regierung. Auf das Dach des Zollgebäudes gelangen sie vom Dach eines nahen Gebäudes, wobei es sich dabei entweder um das Datenarchiv, ein versperrtes Lagerhaus oder ein kleines Bürogebäude handeln kann.

Es ist auf unterschiedlichem Wege möglich, sich Zugang zu einem dieser Gebäude zu verschaffen. Wenn die Helden imperiale Uniformen tragen, können sie sich mit einem Bluff Zugang zum Archiv oder das Bürogebäude verschaffen und benötigen dafür nur eine **leichte** (◆) **Täuschung-Probe**. Eine gute Story, beispielsweise vorzugeben, Wartungstechniker zu sein und entsprechende Arbeitskleidung zu tragen, ermöglicht den Zugang mit einer **mittelschweren** (◆◆) **Täuschung-Probe**. Das versperrte Lagerhaus wird alle paar Stunden von einem Wächter überprüft, der von der Handelsfirma angestellt wurde, in deren Besitz es sich befindet. Es verfügt über ein automatisiertes Überwachungssystem, das man mit einer **schwierigen** (◆◆◆) **Computertechnik-Probe** überwinden kann. Das Sicherheitssystem kann man auch mit einer **schwierigen** (◆◆◆) **Infiltration-Probe** direkt überbrücken. Dann müssen die Rebellen nur noch möglichst ungesehen (oder zumindest ohne Aufmerksamkeit zu erregen) in den zweiten Stock beziehungsweise auf das Dach gelangen, um den Sprung nach drüben zu machen. Die Entfernung ist nicht sehr groß und du solltest keine Probe verlangen, außer die SCs sind aus irgendeinem Grund extrem in Eile.

Im Zollgebäude müssen die Rebellen die Zelle finden, in der der Agent gefangen gehalten wird. Wenn sich die SCs nicht zu viel Zeit mit der Rettungsoperation gelassen haben, ist er vermutlich noch immer in Einzelhaft, weil man hofft, ihn so für ein Verhör weichzukochen. Die Zellen und das Verhörzimmer befinden sich im obersten Stockwerk. Dort befindet sich auch ein



kleiner Wachraum für zwei Wachposten sowie mehrere Büros, von denen eines dem Verhörbeamten zur Verfügung steht. Die Treppe aus dem zweiten Stock führt in einen Gang, an dem die Büros liegen. Durch die Wartungsluke vom Dach gelangt man in einen kleinen Lagerraum, der in dem gleichen Gang liegt. Jetzt müssen die Rebellen nur noch einen Weg finden, sich Zugang zur Zelle oder dem Verhörzimmer zu verschaffen, den Agenten zu befreien und mit ihm zu fliehen. Dies könnte eine gute Gelegenheit sein, auf Heimlichkeit zu pfeifen und die Blaster zu zücken oder es darauf ankommen zu lassen, wie weit sie ihre Fähigkeiten zum verdeckten Vorgehen oder ihre gestohlenen Uniformen und ein guter Bluff wirklich bringen können. Falls die SCs zu lange brauchen oder gar einen Großalarm auslösen, so kannst du davon ausgehen, dass sich zusätzlich zu den erwähnten Wachen noch sechs weitere Personen des Wachpersonals im Gebäude aufhalten und dass nach fünf Minuten Unterstützung von außerhalb eintrifft.

Du solltest auf jeden Fall darauf achten, die SCs nicht völlig zu überwältigen, wenn die Dinge wirklich aus dem Ruder zu laufen beginnen. Wenn sich die Spieler für ein wenig subtiles Vorgehen entscheiden (oder durch Pech auf ihre Proben dazu gezwungen werden), so sollte dies die Spannung erhöhen und vielleicht zu einer wilden Schießerei führen, sie aber nicht mit einer unlösbaren Zahl von Gegnern konfrontieren. In den *Star Wars*-Filmen wimmelt es vor dramatischen Kämpfen und Rettungen in letzter Sekunde, wobei aber all diese Szenen innerhalb der Möglichkeiten der Helden liegen. Um die Rettung spannender zu machen, kannst du die Spieler durchaus durch eine ungewöhnliche Wendung überraschen, beispielsweise indem diese Begegnung in einer Verfolgungsjagd durch die Straßen von Izz oder in einem Katz-und-Maus-Spiel durch die Seitengassen endet. So lange das Spiel unterhaltsam und interessant bleibt, ist alles möglich!

DER NACHRICHTENOFFIZIER

Sobald es den SCs gelungen ist, ihren Mitrebell zu befreien, sollten sie mit ihm zur Basis zurückkehren und ihn über die Situation informieren. Unterwegs bedankt sich der Agent bei ihnen und stellt sich auch selbst vor.

Wenn die Rettung erfolgreich war, ohne dass es zu einem Alarm kam und die Imperialen im Prinzip nichts von der Feindaktivität mitbekommen haben, solltest du folgenden Text vorlesen oder ihn mit deinen eigenen Worten zusammenfassen:

„Danke für meine Rettung, Freunde. Das war ein verdammt gelungener Einsatz. Ich wette die Imps werden noch in Wochen rätseln, was hier überhaupt vor sich gegangen ist. Ich bin Gaav Fennro und ich freue mich schon auf die Zusammenarbeit mit euch. Mein letzter Auftrag hat mich auf einen Mond geführt, der so trocken war, dass es dort nicht einmal Pflanzen gegeben hat. Da freue ich mich doch schon glatt auf den Anblick von ein paar Dschungelkreaturen, vielleicht sogar einem Dalgo! Aber keine Sorge, ich werde mich mit Feuereifer in meine Arbeit stürzen und keine Spaziergänge machen. Schließlich gilt es, einen Krieg zu gewinnen.“



Wenn die Rettung mit einem Alarm geendet hat, solltest du folgenden Text vorlesen oder ihn mit deinen eigenen Worten zusammenfassen:

„Puh, ich denke, wir haben sie endlich abgeschüttelt! Das ist ja ganz schön haarig gewesen, aber ihr habt euch gut geschlagen. Mit ein wenig Glück werden die Imps die Sache irgendwelchen örtlichen Aufständischen oder einem Verbrechersyndikat zuschreiben. Meine Tarnidentität sollte dazu beitragen, und ich denke nicht, dass sie dazu in der Lage sein werden, meine wahre Identität aufzudecken, jetzt da ich nicht mehr in ihren Händen bin. Ich bin übrigens Gaav Fennro, und offenbar wird das ein recht aufregender Einsatz. Oh, und das Oberkommando hat mich damit beauftragt, das Wort ‚Dalgo‘ unauffällig ins Gespräch mit euch einfließen zu lassen, aber bei der ganzen Schießerei vorhin ist mir das irgendwie entfallen.“

Sobald er in der Basis ist und über die vorliegende Situation informiert wurde, übernimmt er die Überwachung des SigKoms. Weitere Missionen, die auf Informationen beruhen, die vom SigKom stammen, werden daher vermutlich durch sein Abhören der imperialen Kommunikationskanäle angestoßen werden (siehe dazu den Abschnitt **Die Missionsschne** auf Seite 46).

GAAV FENNRO, NACHRICHTENOFFIZIER DER REBELLENALLIANZ [RIVALE]

Gaav Fennro erledigt seine Arbeit als Nachrichtenspezialist für die Rebellenallianz deswegen so gut, weil er ein unscheinbares Äußeres hat und ein Meister im Umgang mit Daten aller Art ist. Sein unauffälliges Aussehen und seine angenehmen Umgangsformen kombiniert er mit einer simplen Kleidung wie beispielsweise einer typischen Raumfahrerjacke oder der örtlich üblichen Kleidung, wenn er ausreichend Zeit hatte, sich entsprechend vorzubereiten. Obwohl er normalerweise sehr sanft spricht, kann er mit jenen, die er gut kennt, dennoch begeistert und lautstark von der Rebellenallianz schwärmen.



Fertigkeiten: Charme 1 (🟡🟢), Computertechnik 2 (🟡🟢🟢), Leichte Fernkampfaffen 1 (🟡🟢), Täuschung 1 (🟡🟢🟢)

Talente: Keine

Sonderfähigkeiten: SigKom-Experte (erhält einen Verstärkungswürfel auf alle Proben, die etwas mit der Erhaltung oder Benutzung eines Signal-Kommunikationssystems zu tun haben)

Ausrüstung: Miniblasterpistole (Leichte Fernkampfaffe; Schaden 5; Kritisch 4; Reichweite: kurz, Betäubungsmodus), schwere Kleidung (Absorption + 1), geschmuggelte Vorräte für die Basis



NEUE SPIELZEUGE (ABENTEUERAKTIVITÄT)

Im Gegensatz zu den Abenteueraktivitäten geht es bei der Aktivität **Neue Spielzeuge** nicht darum, ein externes Problem zu lösen. Stattdessen beschreibt diese Aktivität, wie die SCs neue Ausrüstung und Waffen finden können, um die Basis besser zu verteidigen. Wenn die Spieler keinerlei Anstalten machen, derartige Dinge zu tun, und du die hier beschriebenen Möglichkeiten dennoch nutzen möchtest, kannst du sie ja auf diese Aktivität hinweisen. So könnten die Verbündeten, die die SCs rekrutiert haben, noch weitere Waffen benötigen und feststellen, dass die Waffenkammer in der Basis nicht ausreichend ausgestattet ist. Es gibt zum Beispiel nicht ausreichend Blaster für die Bewohner von Darras, und die Bestienreiter würden sich lieber mit Vibroäxten als mit Gewehren ausrüsten. Auch wenn du Hinweise über eine drohende Rückkehr von Moff Dardano fallen lässt, wirst du die Rebellen vermutlich ebenfalls dazu bringen, sich rasch nach neuen Waffen umzusehen. Das SigKom könnte beispielsweise Informationen auffangen, dass er Lieferungen von schwerer Munition angefordert oder Söldnerkontrakte unterzeichnet hat.

Es gibt nur eine Handvoll möglicher Quellen für derartige Waffen und Munition für die Basis. Die Rebellion kann keine Waffenlieferung nach Onderon und dann durch den Dschungel schmuggeln, und die Unterweltkanäle, mittels derer oft Rebellenagenten geschmuggelt werden, würden wahrlich unvorstellbare Summen verlangen, um Waffen an die Jyrenne-Basis vorbei zur Flüster-Basis zu bringen. Es gibt jedoch Versorgungsgüter, die sich bereits in Iziz befinden. Die ständige Bedrohung durch die Dschungelbestien hat dafür gesorgt, dass die Waffengesetze trotz der imperialen Besatzungstreitmacht erstaunlich locker sind, und viele gebräuchliche Waffen können ganz offen gekauft werden, ohne dadurch Misstrauen zu erwecken. Wenn es jedoch um größere Mengen an Waffen oder um schweres Gerät geht, hat man bei den normalen Jagdausstattem kein Glück. Es gibt mehrere Möglichkeiten, wie man jemanden ausfindig machen kann, der mit derartigen Waren handelt.

Mit einer **mittelschweren (◆◆) Straßenwissen-Probe** kann man einen diskreten Händler wie beispielsweise Kavia Slen (siehe Seite 27) ausfindig machen. Auch Zwo-Err kann den SCs diese Information geben, wenn er inzwischen für die Rebellen arbeiten sollte. Du bist allerdings keineswegs dazu gezwungen, dass du die Rebellen mit Kavia Slen Geschäfte machen lässt. Wenn dir ein anderer Händler vorschwebt, verwende einfach ihr Profil und passe es entsprechend an. Kavias Unternehmen gehört in diesen Belangen zu den größten und besten Organisationen auf Onderon, und wenn die Rebellen mit ihr Geschäfte machen, eröffnen sich dadurch vielleicht einzigartige Gelegenheiten (wie zum Beispiel die Informationen, die man im Abschnitt **Die abgestürzten Lufthüpfers** auf Seite 26 findet). Die Rebellen können auch einen Händler finden, indem sie durch die Straßen streifen und die Augen offenhalten. Dann machen sie eine **mittelschwere (◆◆) Wahrnehmung- oder Wachsamkeit-Probe**. Sie können auch Informationen von ihren neu gewonnenen Verbündeten erhalten. Sowohl die Bewohner von Darras als auch die Bestienreiter sind schon auf Plünderer im Dschungel gestoßen, die für einen der hiesigen Schrotthändler arbeiten, und können so die SCs auf die richtige Spur bringen. Vielleicht stoßen die Charaktere auch selbst auf einen derartigen Plünderer, während sie in der Gegend der Basis patrouillieren.

Sobald die Rebellen einen solchen Händler gefunden haben, sollten sie den Großteil der Waffen, die auf Seite 33 im Regelheft aus dem **EINSTEIGERSET** angeführt sind, zu den dortigen Preisen oder mit einem kleinen Sicherheitsaufschlag (für die Gefahr, in die sich der Händler begibt) erwerben können. Wenn sie nicht über genug Credits verfügen, können sie andere Ausrüstung aus der Basis eintauschen oder vielleicht sogar mit Informationen bezahlen, die sie durch das SigKom erhalten haben. Es gibt sogar die Möglichkeit, ungewöhnliche oder andernfalls nicht verfügbare Dinge für den richtigen Preis zu finden. Dies ist in den nachfolgenden Abschnitten beschrieben.

DAS SIND DIE DROIDEN, DIE WIR SUCHEN

Wenn es den SCs bisher noch nicht gelungen ist, die nötige Hilfe zu rekrutieren, um das SigKom in perfektem Zustand zu halten, möchten sie eine derartige Hilfe vielleicht einfach käuflich erwerben. Es gibt eine Reihe von gebräuchlichen Droidenmodellen, die über eine Programmierung verfügen, die sich für derartige Aufgaben eignet. Derartige Droiden sind auf einer zivilisierten Welt normalerweise heiß begehrt. Auf Onderon ist ihre Wartung allerdings aufgrund des heißen und feuchten Klimas sehr schwierig und oft landen sie daher einfach auf einem Schrotthaufen. Die örtlichen Schrotthändler haben eine Meisterschaft darin entwickelt, durch Feuchtigkeit verschmorte Schaltkreise und von Bestien zerfetzte Verkleidungen zu ersetzen. Daher kann man in ihren Geschäften häufig auch gebrauchte Droiden kaufen.

Um das SigKom in perfektem Betriebszustand zu halten, sind zumindest fünf Droiden erforderlich, die auf technische Aufgaben programmiert wurden. (Einer dieser Droiden kann Zwo-Err sein, wenn ihn die SCs während des Abenteuers aus dem **EINSTEIGERSET** nicht zerstört oder anderweitig vergault haben.) Derartige, wieder instand gesetzte Droiden kosten normalerweise mehrere hundert, manchmal mehr als 500 Credits je Droide. Selbst Droiden, die von irgendetwas Schrotthaufen gefischt und gerade so weit repariert wurden, dass sie wieder funktionsfähig sind, sind also relativ teuer. Da die Helden vermutlich nicht über genügend Credits verfügen werden, müssen sie sich nach alternativen Bezahlungsmöglichkeiten umsehen. Auf der Basis sind wohl kaum Vorräte in diesem Ausmaß übrig, um sich die Droiden leisten zu können, doch Geheimnisse, die die Rebellen durch das SigKom in Erfahrung gebracht haben, könnten ausreichen oder zumindest gegen einen großen Preisnachlass gehandelt werden. Bei derartigen Informationen könnte es sich um Dinge handeln wie imperiale Patrouillenrouten, damit ihnen die Plünderer aus dem Weg gehen können, oder den Standort von abgestürzten Fahrzeugen oder anderen nützliche Orten, die es zu plündern lohnt. Die SCs kennen eine derartige nützliche Information je Woche, die sich die Basis in ihrem Besitz befindet. Wenn Gaav Fennro bereits zu ihnen gestoßen ist (siehe die Aktivität **Das Signal sichern** auf Seite 20), erlangen sie je Woche, die er bei ihnen ist, eine zusätzliche nützliche Information. Mit einem Geheimnis könnte man den Preis der Droiden mit einer **mittelschweren (◆◆) Verhandeln-Probe** ungefähr halbieren, und mit zwei Geheimnissen könnte man die Droiden entweder kostenlos oder für eine kleine Summe (50 bis 100 Credits) erwerben. Wie billig sie dadurch genau werden, entscheidest natürlich du.

Wenn die Rebellen keine Informationen verkaufen wollen, müssen sie sich etwas anderes ausdenken. So könnten die Helden beispielsweise ihre Dienste anbieten. Ein SC, der über die Fertigkeit Mechanik verfügt, kann kaputte Gerätschaften für den betreffenden Schrotthändler reparieren, oder die Rebellen könnten Plündererteams durch den Dschungel eskortieren und für sie die örtlichen Bestien abwehren. Wenn man zu lange in Iziz bleibt oder zu eng mit den Plündererteams zusammenarbeitet, kann man natürlich immer imperiale Aufmerksamkeit erregen, was sich als gefährlich erweisen könnte – vor allem, wenn die Rebellen der örtlichen Garnison oder der imperialen Verwaltung bereits im Rahmen anderer Abenteueraktivitäten unangenehm aufgefallen sind. Natürlich könnten sich die Rebellen auch in ihre gestohlenen, imperialen Uniformen zwängen und dem Schrotthändler mit einer imperialen Durchsuchung seines Geschäfts drohen, wenn er ihnen die Droiden nicht kostenlos überlässt. Damit diese Taktik erfolgreich ist, ist eine **mittelschwere** (◆◆) **Einschüchterung-Probe** erforderlich.

Sobald die Rebellen ausreichend Droiden für die Basis beschafft haben, können diese das SigKom warten. Wenn du es wünschst, kann es zu weiteren Problemen führen, sich auf derartige Schrottdroiden zu verlassen, wie man sie von Händlern in Iziz kaufen kann. Die Droiden könnten über ungewöhnliche Persönlichkeitsstörungen verfügen, wodurch sie aufmüpfig oder rebellisch werden, oder sie fallen hin und wieder aus und müssen selbst gewartet werden, am besten zum schlimmstmöglichen Zeitpunkt. Diese Komplikationen könnten weitere Ereignisse herausfordernder und interessanter gestalten.

DIE ABGESTÜRZTEN LUFTHÜPFER

Der Kauf von Waffen ist eine Angelegenheit, doch die Waffenhändler von Iziz handeln normalerweise nicht mit Fahrzeugen. So kann man selbst einen Repetierblaster relativ mühelos zwischen anderen Waren verbergen, wenn man weiß, was man tut. Bei einem ganzen Fahrzeug sieht das allerdings schon anders aus. Wenn die SCs zusätzliche Fahrzeuge in ihren Besitz bringen wollen, haben sie jedoch Glück gehabt. Kavia Slens angeheuerte Plünderer sind über die Absturzstelle von drei T-16-Lufthüpfen gestolpert. Die Lufthüpfen scheinen mit schweren Waffen für die Großwildjagd ausgestattet zu sein, doch ein Pilotenfehler dürfte dazu geführt haben, dass sie ins Blätterdach des Waldes geraten und aus geringer Höhe abgestürzt sind. Dadurch scheinen sie auch noch größtenteils intakt zu sein.

Die Schwierigkeiten, die damit verbunden sind, sie von ihrer Absturzstelle zu bergen, haben Kavia bisher davon abgehalten, sich selbst um sie zu kümmern. Sie ist gerne dazu bereit, den Rebellen die Standortdaten zu verkaufen und sich somit die Mühen einer Bergung zu ersparen. Sie verlangt zuerst 300 Credits und meint, dass 100 Credits je Fahrzeug wirklich nicht viel seien, allerdings kann man sie mit einer **konkurrierenden Probe auf Verhandeln** gegen Kavia's Fertigkeit Verhandeln dazu bringen, einen Rabatt zu gewähren. Da sie auf diesem Weg praktisch Profit macht, ohne Mühen zu haben, erhalten die SCs zwei Verstärkungswürfel [] [] zur Würfelzusammenstellung. Wenn die Probe scheitert, bleibt sie bei ihrem Preis, aber jeder verbleibende Erfolg ✨ und jeder Vorteil 🌀 reduziert den Preis um 25 Credits, bis hin zur Hälfte.

Die Informationen reichen aus, um die Absturzstelle leicht aufzuspüren. Sie zu bergen und zur Basis zu schaffen, ist jedoch eine ganz andere Geschichte. Die Lufthüpfen haben sich in den massiven Ästen der Dschungelbäume und dicken Lianen verfangen, die ihr Gewicht allerdings gerade noch tragen können. Die Flügel hängen frei in der Luft und drohen, die Fahrzeuge durch ihr Gewicht zu zerfetzen, falls man sie bewegt. Eine Möglichkeit besteht darin, sehr geschickt Bäume zu fällen und Äste abzuhacken, um sie sicher zu Boden zu lassen (eine **schwierige** [◆◆] **Überleben-Probe**), sie mit Fahrzeugen aus der Basis anzuheben (eine **schwierige** [◆◆◆] **Pilot-Probe**) oder vorsichtig in ihre Cockpits zu klettern und die umgebende Fauna mit den Manövrierdüsen zu verbrennen (zuerst eine **mittelschwere** [◆] **Athletik-Probe**, gefolgt von einer **schwierigen** [◆◆◆] **Mechanik- oder Pilot-Probe**). Vielleicht fallen den

SCs auch noch andere Vorgehensweisen ein.

Sie könnten die Bestienreiter oder die Bewohner von Darras um Unterstützung bitten. Solange die Rebellen einen vernünftigen Plan zur Bergung der Lufthüpfen entwickeln und entsprechend umsetzen, sollte es ihnen auf jeden Fall gelingen, sie aus den umklammernden Bäumen zu befreien. Gescheiterte Würfe verursachen allerdings 1 Hüllenschaden beim betreffenden Lufthüpfen und zusätzlich 1 Hüllenschaden je zwei Bedrohungssymbolen ☠ ☠ oder einem Verzweigungssymbol 🌿. Wenn dadurch das Hüllenschadenlimit überstiegen wird, wird der betreffende Lufthüpfen bei dem Versuch, ihn zu bergen, irreparabel beschädigt. Hat man einen Lufthüpfen allerdings erfolgreich geborgen, kann man ihn ohne weitere Probleme zurück zur Basis fliegen.



T-16-LUFTHÜPFER VON INCOM

Besonders beliebt bei Rennpiloten, Adrenalinjunkies, Polizisten und militärischen Organisationen überall in der Galaxis, ist der T-16-Lufthüpfer von Incom ein Fluggerät, das über eine extrem hohe Leistung und Wendigkeit verfügt. Diese Lufthüpfer verfügen nur über beengte Sitzgelegenheiten und über einen pyramidenähnlichen Rumpf mit drei Auslegern, die die dreieckige Silhouette noch zusätzlich betonen. Die große Beliebtheit des Fahrzeugs liegt an seinem starken Ionenantrieb. In der Fabrikproduktion verfügt ein derartiger Lufthüpfer über keine Bewaffnung. Mit Waffen nachgerüstete Varianten sind jedoch häufig, so wie es auch bei den Fahrzeugen der Fall ist, die im Dschungel Onderons abgestürzt sind.



Fahrzeugtyp/Modell: Luftgleiter/T-16 Lufthüpfer
Hersteller: Incom-Gesellschaft
Maximale Flughöhe: 300 Kilometer
Besatzung: 1 Pilot
Passagiere: 1
Preis: 7.500 Credits
Waffen: Vorwärts gerichtete, leichte Laserkanone (Schaden 5; Kritisch 3; Reichweite: kurz)

KAVIA SLEN, SCHROTT- UND TECHNIKHÄNDLERIN [RIVALE]

Obwohl sie eine Veteranin einer Handvoll der schlimmsten Gefechte in den Klonkriegen ist, hat sich Kavia ganz gut an das Leben als Zivildistin angepasst. Sie macht ihre Geschäfte mit der flinken Zunge einer Gebrauchtgleiterverkäuferin. Sieht man ihr jedoch dabei zu, wie effizient und rasch sie militärische Gerätschaften, Waffen und Munition in ihre nützlichen Einzelteile zerlegen kann, wird man an ihre Vergangenheit als Kämpferin erinnert.



Fertigkeiten: Coolness 1 (●◆◆), Mechanik 2 (●●◆), Täuschung 1 (●◆◆), Verhandeln 2 (●●◆)
Talente: Keine
Sonderfähigkeiten: Keine
Ausrüstung: Miniblasterpistole (Leichte Fernkampf-Waffe; Schaden 5; Kritisch 4; Reichweite: kurz; Betäubungsmodus); Schrottplatz und Laden vollgestopft mit geplündertem und geborgenen technischen Kram

PFLICHT: RAUMÜBERLEGENHEIT

Die Abenteueraktivität **Neue Spielzeuge** könnte eine Gelegenheit für Zal Artha sein, ihre Pflicht der Raumüberlegenheit zu erfüllen. Wenn Zal eine Schlüsselrolle bei der Aktivität spielt und einen wichtigen Beitrag dazu leistet, neue Ressourcen und Fahrzeuge zu sichern, erhält sie die Vorteile für das Erfüllen einer Pflicht, wie dies im Abschnitt **Pflichten der einzelnen Charaktere** auf Seite 7 beschrieben ist. Dabei kann es sich um einen oder mehrere Astromechdroiden, die T-16-Lufthüpfer oder irgendwelche anderen Technologiekomponenten handeln, die sie in ihren Besitz bringt und mit denen sie die kleine Flotte an Fluggefährten der Gruppe verbessert.



AUFKLÄRUNGS- PATROUILLE (ABENTEUERAKTIVITÄT)

In dieser Abenteueraktivität geht es darum, dass sich die Rebellen um die imperialen Kundschafter kümmern müssen, die von Moff Dardano ausgeschickt werden. Es gibt zwei Möglichkeiten, sie darauf aufmerksam zu machen. Die Helden könnten auf Spuren der Kundschafter stoßen, während sie selbst auf Patrouille sind, oder verdächtige Aktivitäten mit den Sensoren der Basis auffangen. Die Aktivität läuft etwas unterschiedlich ab, je nachdem, wie sie von dir eingeleitet wurde. Du solltest dir also zuvor überlegen, über welche Möglichkeiten die SCs verfügen, mit den entsprechenden Umständen fertigzuwerden. Wenn deine Gruppe bisher sehr erfolgreich war, könntest du sie mit der zusätzlichen Herausforderung konfrontieren, die Kundschafter zu verfolgen, während diese weit von der Basis entfernt sind. Waren die SCs bisher weniger erfolgreich, solltest du ihnen den Vorteil einräumen, dass sie die Kundschafter bemerken, während sie selbst auf Patrouille sind. Die Rebellen sollten sich mit der durchaus realen Gefahr konfrontiert sehen, dass den Kundschaftern die Flucht gelingt und diese daher dem Moff Bericht erstatten können. Sie sollten aber durchaus eine reelle Chance haben, sie rechtzeitig abzufangen.

Wenn du die Abenteueraktivität damit einleiten willst, dass die SCs auf Patrouille sind, lies folgenden Text vor oder erzähle ihn mit deinen eigenen Worten:

Während ihr auf Patrouille im Dschungel seid, werdet ihr von einem wachsenden Gefühl des Unbehagens gepackt. Ihr könnt euren Finger allerdings nicht auf die Ursache legen. Dann fällt es euch auf – der Dschungel ist zu ruhig. Das Gequake der Cannokjagdrudel ist verstummt, ebenso wie der wilde Schrei des Bomas und tausend andere Geräusche, an die ihr euch bei eurem Aufenthalt auf Onderon bereits gewöhnt habt. Natürlich sind die Geräusche nicht völlig verschwunden, sondern wirken irgendwie nur gedämpft, doch etwas geht eindeutig nicht mit rechten Dingen zu.

Ihr geht vorsichtig und in Alarmbereitschaft weiter, bis ihr auf ein Zeichen der Eindringlinge trefft. Im Schlamm einer kleinen Lichtung füllt das Wasser langsam einen Stiefelabdruck. Derjenige, der den Stiefelabdruck hinterlassen hat, ist eurer Basis vermutlich nahe genug gekommen, um sie zu erkennen – nahe genug, um ein Risiko darzustellen. Glücklicherweise ist der Fußabdruck noch recht frisch, und eure Zielperson muss in der Nähe sein.

Wenn du die Abenteueraktivität beginnen möchtest, wenn die SCs noch in der Basis sind, lies folgenden Text vor oder erzähle ihn mit deinen eigenen Worten:

Eure Arbeiten in der Basis werden vom Plärren des Annäherungsalarms unterbrochen. Kurz darauf schnarrt der Hauptcomputer eine automatisierte Zusammenfassung herunter: „Annäherungsalarm! Direkte Bedrohung minimal. Bewaffnete Lebensformen im Nordbereich ziehen sich gerade wieder zurück. Vermutete Feindaufklärung. Langfristiges Sicherheitsrisiko möglich. Verfolgung angeraten.“

Ihr eilt zum nächsten Sicherheitsmonitor und spielt die Aufzeichnung ab. Ihr erkennt eine Handvoll Truppen in imperialen Uniformen, die durch den Dschungel pirschen. Sie tragen kein Abzeichen der örtlichen Basis, ja überhaupt keine Abzeichen, die ihre Zugehörigkeit ausweist, abgesehen natürlich vom imperialen Emblem. Schlussendlich spielt das ja auch keine Rolle. Ihr dürft es ihnen ohnehin nicht gestatten, mit Neuigkeiten von der Basis zu entkommen. Sieht so aus, als ob ihr rasch aufbrechen solltet.

Die Rebellen müssen die imperialen Kundschafter einholen, bevor sie die Landestelle im Dschungel erreichen, an der sie abgeholt werden. Wenn man sie rechtzeitig aufhält, erfährt der Moff nichts vom aktuellen Status der Basis. Andernfalls ist dieser gut darüber informiert, welche zusätzlichen Verteidigungsmaßnahmen die Rebellen getroffen haben. Dies kann die Streitmacht beeinflussen, die der Moff im letzten Teil des Abenteuers, **Der Moff schlägt zurück**, ab Seite 37 ins Feld führt.

Der Abholpunkt der Kundschafter ist eine kleine Lichtung im Dschungel, in der sich einst eine kleine Ansiedlung, ähnlich wie Darras, befunden hat. Die Ruinen der Siedlung haben ausgereicht, um das vollständige Überwuchern der Lichtung zu verhindern, sodass genügend Platz für eine Fähre der Lambda-Klasse bleibt. Moff Dardano war jedoch nicht dazu in der Lage, dieses Shuttle für eine längere Zeit umzuleiten, sodass es in der Lichtung startbereit warten könnte. Daher gibt es nur ein enges Zeitfenster für die Kundschafter, während dem diese die Fähre erreichen können. Wenn man sie also lange genug von der Landezone fernhält, scheitert ihre Mission ebenfalls.



TABELLE 1-4: VERFOLGUNGSJAGD DURCH DEN DSCHUNGEL

Resultat	Ergebnis
Erfolg ✨	Eines oder mehrere verbleibende Erfolgssymbole ✨ bedeuten, dass es den Charakteren gelungen ist, die Kundschafter einzuholen, bevor sie die Landestelle erreichen. Natürlich versuchen die Kundschafter dann, sich ihren Weg freizukämpfen. Verwende das Profil für Veteranenkundschafter der Imperialen Armee auf Seite 30. Wenn sie von 3 oder weniger Rebellen verfolgt werden, handelt es sich um 3 Kundschafter, andernfalls um eine vollständige Einheit von 5 Kundschaftern.
2 Vorteile ☺☺	Die Rebellen nehmen die Spur der Kundschafter so rasch auf, dass sie diese zu einer verzweifelten Flucht antreiben, um ihr Ziel noch rechtzeitig zu erreichen. Wenn die SCs bei der Verfolgung erfolgreich sind, erhalten sie in der ersten Runde des Kampfs auf jede Kampfprobe einen Verstärkungswürfel ☐. Wenn die Gruppe bei der Verfolgung scheitert, lassen die Kundschafter bei ihrer überhasteten Flucht wichtige Aufzeichnungen zurück. Abgesehen davon, dass sie dadurch vielleicht wichtige Informationen erhalten, erhält der Moff jedes Mal, wenn die SCs diese Option wählen, 1 Vorbereitungspunkt weniger, als dies normalerweise durch eine erfolgreiche Rückkehr der Kundschafter der Fall gewesen wäre (siehe dazu Vorbereitungen für die Schlacht auf Seite 39). Die Spieler können diese Option mehrfach wählen, wenn sie über ausreichend Vorteilssymbole verfügen.
Triumph ☺	Die Kundschafter müssen einen Mann aus ihrem Trupp zurücklassen, weil er sie sonst aufgrund einer Verletzung oder durch Erschöpfung zu sehr aufhalten würde. Unabhängig davon, ob sie bei der eigentlichen Verfolgung erfolgreich sind oder nicht, können ihn die Rebellen unterwegs auflesen und gefangen nehmen und so Informationen über den Rest des Trupps und die imperialen Aktivitäten im Allgemeinen erlangen.
Fehlschlag ▼	Wenn die SCs am Schluss keine verbleibenden Erfolge ✨ haben, dann erreichen die Kundschafter des Moffs die Landungszone und schlüpfen ihnen durch die Finger.
Bedrohung ☹	Die wilde Hetzjagd durch den Dschungel fordert ihren Preis und verursacht bei allen teilnehmenden Rebellen 1 Erschöpfung. Du kannst diese Option mehrfach wählen.
Verzweiflung ☹	Anstatt sich mit einer Fähre abzusetzen, versuchen die Kundschafter, ihre Informationen mit einem Langstreckenkomlink zu übermitteln und sich dann im Dschungel zu verstreuen. Unabhängig davon, ob die SCs die Übermittlung der Informationen aufgehalten haben oder nicht, kehren die überlebenden Kundschafter zu einem möglichst ungünstigen Zeitpunkt zurück, um die Rebellen während der Entscheidungsschlacht anzugreifen (siehe Der Moff schlägt zurück auf Seite 37),

Um die Kundschafter rechtzeitig zu stellen, dürfen die Rebellen nicht zu lange zögern und müssen sich zudem als Fährtenleser profilieren. Jeder SC kann natürlich seinen Beitrag leisten, aber die Spieler müssen sich auf einen Charakter einigen, der die Probe ablegt. Dabei handelt es sich um eine **schwierige (☹☹☹) konkurrierende Überleben-Probe** gegen die Fertigkeit der Kundschafter auf Überleben (siehe das Profil für Veteranenkundschafter der Imperialen Armee auf Seite 30). Wenn die Rebellen die Verfolgung von der Basis aufnehmen, wird die Würfelzusammenstellung zudem um zwei Komplikationswürfel ■■ erweitert, weil sie eine weitere Distanz aufholen müssen.

Weitere SCs können den Hauptfährtenleser unterstützen, beispielsweise indem sie mittels einer Computertechnik-Probe eine Sensoraufklärung des Dschungels durchführen, sich mittels einer Pilot-Probe auf einen Düsen Schlitten schwingen und eine mögliche Fluchtroute abschneiden, oder die Anstrengungen der anderen mit einer Führungsqualität-Probe koordinieren. Du solltest für die Vorschläge der Spieler offen sein und die Schwierigkeit entsprechend deiner Einschätzung festlegen, wobei eine **mittelschwere (☹☹) Probe** ein guter Ausgangspunkt ist. Jeder SC, der bei einer derartig unterstützenden Probe erfolgreich ist, gewährt für die eigentliche Verfolgung einen zusätzlichen Verstärkungswürfel ☐ und einen weiteren Verstärkungswürfel ☐ für je zwei Vorteile ☺☺.

Verwende **Tabelle 1-4: Verfolgungsjagd durch den Dschungel**, um den Ausgang der Verfolgung zu ermitteln. Wenn die Würfel einfach nicht so fallen wollen, wie es deiner Meinung nach zur Erzählung passt, kannst du auch noch zusätzlich Symbole für Vorteil ☺, Bedrohung ☹, Triumph ☺ und Verzweiflung ☹ hinzufügen, die sich aus deiner Einschätzung der unterstützenden Aktionen ergeben. Wenn einer der Rebellen beispielsweise versucht hat, den Kundschaftern mit einem Düsen Schlitten den Weg abzuschneiden, dann könntest du eines oder meh-

re Bedrohungssymbole ☹ des Hauptwurfs dafür verwenden, um zu begründen, dass dieser SC seinerseits in einen Hinterhalt geraten ist und bei der eigentlichen Konfrontation mit 1 oder mehreren Wunden ankommt.

GEFANGENE MACHEN

Wenn die Rebellen die Kundschafter einholen, bevor sie die Landezone erreichen, können sie versuchen, Gefangene zu machen, indem sie den Betäubungsmodus ihrer Blaster verwenden, oder eine andere nicht tödliche Kampftaktik einsetzen, die ihnen einfällt. Die Basis hat nur eine Handvoll Gefängniszellen, doch die Kundschafter haben mühelos Platz. Die Gruppe kann die Gefangenen selbst verhören oder sie an das Oberkommando der Rebellenallianz schicken. Dies ist eine relativ einfache Angelegenheit. Sie müssen die Gefangenen nur in ihre *Lambda*-Fähre verfrachten und sich mit dem nächsten Kommandofahrzeug der Rebellen treffen, wie beispielsweise mit dem Rebellenkreuzer *Lathir*, der im Abenteuerheft des **EINSTEIGERSETS** auf Seite 30 erwähnt wird. Natürlich müssen sie sich eine gute Geschichte ausdenken, um an den imperialen Wachstationen im System vorbeizukommen, und begründen, warum der Transponder der Fähre nicht funktioniert. Abhängig von deiner Einschätzung ihrer Tarnung müssen sie eine **mittelschwere (☹☹) Täuschung-Probe** oder eine Probe auf eine andere geeignete Fertigkeit ablegen. Dann dauert es ungefähr eine Woche, den Rendezvouspunkt mit dem Kreuzer zu erreichen, die Gefangenen zu übergeben und wieder zum Planeten zurückzukehren. Wenn sich die Gruppe zu diesem Zweck aufgeteilt hat, solltest du es vermeiden, andere Abenteueraktivitäten mit jenen Charakteren zu spielen, die auf dem Planeten verblieben sind. (Fällt allerdings beispielsweise ein Spieler für einen oder gar zwei Spielsitzungen aus, so wäre dieser Ausflug mit der Fähre eine besonders gute Gelegenheit, die Abwesenheit seines Charakters im Spiel zu begründen.)

Die Gefangenen in der Basis zu verhören, ist schwieriger, aber vielleicht lohnender. Bei der Rebellenallianz gibt es strenge Vorschriften über den Umgang mit Gefangenen, und deswegen ist es schlicht und einfach nicht möglich, dass die SCs zu jenen Mitteln greifen, die bei imperialen Verhörspezialisten so beliebt sind. Der Einsatz der barbarischen Verhördroiden und anderer Folterinstrumente ist Agenten der Rebellion verboten. (Außerdem hat Moff Dardano auch nie damit gerechnet, in der Flüster-Basis derartige Mittel zu benötigen, weswegen sie dort auch nicht zur Verfügung stehen.) Vielleicht kann man die Kundschafter davon überzeugen zu reden, wenn man ihnen bessere Nahrung verspricht oder sagt, dass man sie auf eine Basis verlegen lassen wird, auf der eine bessere Haftunterbringung möglich ist. Sie sind jedoch ziemlich loyal, weswegen eine **schwierige** (◆◆◆) **Einschüchterungs-Probe** erforderlich ist. Wenn das Angebot der Rebellen den Kundschaftern besonders verlockend erscheint, erhalten sie vielleicht einen oder mehrere Verstärkungswürfel . Die SCs könnten sogar versuchen, die Kundschafter davon zu überzeugen, dass die Rebellion im Recht ist. Dies ist jedoch fast unmöglich, erfordert extrem gutes Rollenspiel, und selbst dann solltest du vermutlich eine **sehr schwierige** (◆◆◆◆) **Charme-Probe** verlangen. Natürlich können die Helden versuchen, auch auf anderem Wege an die Informationen gelangen. Sie könnten einen Gefangenen in Isolationshaft halten und ihm vorgaukeln, dass seine Kumpane bereits plaudern und ihm Schlimmes droht, wenn er eine widersprüchliche Geschichte erzählt. So oder so sollten sie stets daran denken, dass man bei der Rebellion eine schlechte Behandlung von Gefangenen gar nicht gerne sieht, selbst wenn es sich bei ihnen um nicht reumütige Imperiale handelt.

Wenn es den SCs gelingen sollte, die Kundschafter zum Reden zu bringen, so können sie eine Menge nützliche Informationen in Erfahrung bringen. Die Kundschafter sind angesehene Agenten des Moffs, die dieser aufgrund ihrer großen Loyalität persönlich ausgewählt hat, weil sie ihm stärker vertrauen als anderen imperialen Befehlshabern und Institutionen. (Dies bedeutet allerdings nicht, dass die Kundschafter mit anderen Teilen des Imperiums ein Problem hätten. Sie sehen den Moff nur als jenen Befehlshaber an, dem sie persönlich am meisten vertrauen.) Aus diesem Grund hat man ihnen viele wichtige Informationen anvertraut und der Sergeant, der ihre Einheit anführt (ein Mensch namens Jaddroc Tielg) wurde sogar des Öfteren vom Moff persönlich als Ratgeber konsultiert. Welche Informationen sie genau preisgeben, liegt an dir, doch in der nachfolgenden Aufzählung findest du eine Reihe von wichtigen Informationen, über die sie verfügen. Die Informationen sind nach aufsteigender Wichtigkeit sortiert. Wenn die SCs nicht über besonders viel Überzeugungskraft verfügen, werden sie daher die weiter unten stehenden Punkte vermutlich nicht enthüllen.

- Die Existenz der Flüster-Basis ist weiterhin ein Geheimnis und nur den engen Vertrauten des Moffs bekannt. Er hofft noch immer darauf, sie zurückzuerobern, ohne dass andere imperiale Truppenkontingente etwas von ihrer Existenz oder Eroberung mitbekommen.
- Aufgrund der nötigen Geheimhaltung hat Moff Dardano begonnen, Elitesöldner anzuheuern, die für ihre Verschwiegenheit bekannt sind, um die Reihen seiner Truppen zu verstärken.
- Moff Dardano hat die Flüster-Basis aus Gründen der internen Sicherheit errichtet. Er fürchtet einen Coup durch den leitenden militärischen Befehlshaber, Admiral Corlen, in seinem Einflussbereich. Er benötigt das Sig-Kom um die Agenten des Admirals auszuspionieren.

- Kurz vor der **ÜBERNAHME DER FLÜSTERBASIS** war der Moff davon überzeugt, mittels des SigKoms auf der Spur eines großen Geheimnisses des Admirals zu sein. Nach dem Angriff begann er zu fürchten, dass Admiral Corlen von der Existenz der Basis erfahren hat und irgendwie am Überfall auf die Basis beteiligt war, um die Entdeckung seines Geheimnisses zu verhindern. (Dies ist tatsächlich wahr, doch du solltest dieses Detail den Spielern noch nicht enthüllen – siehe **Die Pläne des Admirals** auf Seite 39).
- Moff Dardano möchte beim Gegenangriff auf die Basis persönlich anwesend sein. Er fürchtet sich zusehends vor den Spionen des Admirals und möchte es nicht riskieren, das Oberkommando über die Operation an jemand anderen abzutreten.

VETERANENKUNDSCHAFTER DER IMPERIALEN ARMEE [RIVALE]

Die Imperiale Armee unterhält Trupps speziell ausgebildeter Kundschafter für Aufklärungsmissionen. Obwohl sie sich nicht mit den imperialen Scouttruppen messen können, die vom Sturmtruppenkorps ausgebildet werden, sind sie Profis beim Einsatz hinter feindlichen Linien oder in gefährlichem Gelände. Diese Kundschafter sind im Umgang mit Düsenschlitten ausgebildet, gehen allerdings oft ohne sie in den Einsatz, wenn ein verdecktes Vorgehen von oberster Priorität ist. Die Veteranen in ihren Reihen können selbst durch dichtes Unterholz oder zerklüftete Felsen fast ebenso rasch vorrücken wie über ebenes Gelände und sind die erste Wahl für alle Spionagemissionen, wenn keine Scouttruppen verfügbar sind.



Fertigkeiten: Athletik 2 (●●), Heimlichkeit 2 (●●), Nahkampfwaffen 1 (●◆), Schwere Fernkampfwaffen 1 (●◆), Überleben 3 (●●◆), Wachsamkeit 2 (●●◆), Wahrnehmung 2 (●●)

Talente: Keine

Sonderfähigkeiten: Keine

Ausrüstung: Blastergewehr (Schwere Fernkampfwaffe; Schaden 9; Kritisch 3; Reichweite: groß; Betäubungsmodus), Vibromesser (Nahkampfwaffe; Schaden 3; Kritisch 2; Reichweite: Nahkampf; Durchbohrend 2); Textilrüstung (Absorption + 2)

PFLICHT: SABOTAGE

Sowohl die Abenteueraktivitäten **Aufklärungspatrouille** als auch **Gelegenheitsziel** könnten eine Chance für Tendaar Bel sein, seine Pflicht Sabotage zu erfüllen. Wenn Tendaar eine Schlüsselrolle bei einer oder beiden Aktivitäten spielt und dafür sorgt, die imperialen Operationen auf entsprechende Weise zu sabotieren (beispielsweise durch Hacken, verschlagenes Vorgehen oder irgendwelche Tricks), dann erhält er die Vorteile für das Erfüllen einer Pflicht, wie dies im Abschnitt **Pflichten der einzelnen Charaktere** auf Seite 7 beschrieben ist.



GELEGENHEITSZIEL (ABENTEUERAKTIVITÄT)

Diese Abenteueraktivität dreht sich um Daten, die die Rebellen mittels des SigKoms erlangen können und ihr Ausgangspunkt hängt stark davon ab, wie sehr sie sich bisher um seine ordnungsgemäße Wartung gekümmert haben. Wenn der SL diese Aktivität zu einem Zeitpunkt spielt, zu dem sich der Wartungszustand verschlechtert hat, wie dies im Abschnitt **Machen wir es uns hier gemütlich** auf Seite 8 beschrieben wird, dann stehen den SCs nur eingeschränkte Daten zur Verfügung. Haben sich die Rebellen bereits der Unterstützung von Gaav Fennro in der Aktivität **Das Signal sichern** versichert, dann kann dieser zusätzliche Daten für sie extrahieren, wodurch diese Aktivität leichter wird. Deswegen solltest du dir genau überlegen, wann du **Gelegenheitsziel** spielen willst und deine Entscheidung davon abhängig machen, wie herausfordernd diese Aktivität für die Spieler sein soll.

Wenn es den Rebellen gelungen ist, das SigKom selbst in gutem Zustand zu halten, sie aber nicht über die Unterstützung von Gaav Fennro verfügen, lies folgenden Abschnitt vor oder erzähle ihn mit deinen eigenen Worten:

Die schier unzähligen Daten zu sichten, die das SigKom jeden Tag aufzeichnet, ist extrem ermüdend, doch es handelt sich um eine Arbeit, die getan werden muss. Während ihr die zahlreichen Datensätze sichtet, um zu entscheiden, welche davon für das Oberkommando besonders interessant sein könnten, sticht euch eine Nachricht ins Auge. Einer von Moff Dardanos Spionen, der im Beratungsstab seines Rivalen Admiral Corlen arbeitet, wird einen Zwischenstopp am Rande des Japrael-Systems machen, also jenes Systems, in dem sich auch diese Basis befindet. Wenn es gelingen könnte, den Spion abzufangen und gefangen zu nehmen, könnten sich seine Geheimnisse sicher als äußerst wertvoll erweisen.

Wenn die SCs über die Unterstützung von Gaav Fennro verfügen, lies stattdessen folgenden Abschnitt vor oder erzähle ihn mit deinen eigenen Worten:

Während ihr euch gerade darauf vorbereitet, die Basis für den Nachtzyklus vorzubereiten, erhaltet ihr eine kurze Nachricht über das interne Kommunikationssystem von Gaav Fennro, der die täglichen Daten des SigKoms gesichtet hat: „Ich habe etwas Interessantes in den heutigen Daten gefunden. Ich denke, ihr werdet das alle sehen wollen. Kommt also in den Besprechungsraum, wenn ihr Zeit habt.“

Sobald ihr euch alle versammelt habt, blendet Gaav ein Hologramm ein, das Text enthält und Abbilder des Japrael-Systems, in dem ihr euch ja gerade befindet. Er zeigt auf den Rand des Systems: „Es sieht so aus, als ob unser guter Freund Moff Dardano einen Spion hat, dem es gelungen ist, den Stab seines Rivalen Admiral Corlen zu infiltrieren. Dieser Spion legt einen geheimen Zwischenstopp im System ein, während er im Auftrag des Admirals zu einem anderen Aufenthaltsort unterwegs ist. Er will den Hyperraum außerhalb jeder Sensorenreichweite verlassen, um nicht entdeckt zu werden, was ihn meiner Meinung nach zu einem perfekten Ziel macht. Ich habe schon wunderbare Dinge mit diesen SigKom-Daten gemacht, wenn ihr das Eigenlob verzeiht, doch die Gefangennahme eines derartig hochrangigen Agenten wäre doch noch eine ganze besondere Glanzleistung. Ich habe die geplanten Austrittskordinaten seiner Fähre herausgefunden. Ihr könntet also dort auf ihn warten. Ich weiß, dass ich nicht dazu berechtigt bin, euch Befehle zu geben, doch wir können uns wohl darauf einigen, dass es sich hier um eine einzigartige Gelegenheit handelt.“

Wenn die SCs zugelassen haben, dass sich der Wartungszustand des SigKoms deutlich verschlechtert hat, lies stattdessen folgenden Abschnitt vor oder erzähle ihn mit deinen eigenen Worten:

Es wäre ja schon schwierig genug, die große Datenmenge zu sichten, die das SigKom jeden Tag sammelt, aber durch den schlechten Wartungszustand der Anlage müsst ihr euch zudem mit zunehmender Datenkorruption herumschlagen. Dennoch würde es ja ohne diese Daten keinen Sinn machen, die Basis überhaupt weiter besetzt zu halten, und deswegen schlägt ihr euch tagtäglich mit den Daten herum und hofft, Übertragungen ausfindig zu machen, die sich für das Oberkommando als nützlich erweisen könnten.

Glücklicherweise ist es euch heute gelungen, eine wichtige Übertragung wie die Teile eines Puzzles wiederherzustellen. Ihr könnt keine Details erkennen, aber es handelt sich um eine Kommunikation hoher Priorität, bei der es um die Ankunft eines wichtigen „Aktivpostens“ im Japrael-System geht, also in jenem System in dem sich auch eure Basis befindet. Wenn man in Betracht zieht, dass die Nachricht offenbar sehr wichtig und stark verschlüsselt war, könntet ihr mit der Eroberung oder Gefangennahme dieses „Aktivpostens“ vielleicht die Scharte wieder auswetzen, die ihr euch geleistet habt, indem ihr zugelassen habt, dass der Zustand des SigKoms so heruntergekommen ist.“

ABFANGKURS

Wie gut sich die Rebellen auf das Abfangen des Spions vorbereiten können, hängt von der Informationsmenge ab, die sie über die Situation haben. Im schlimmsten Fall haben sie nur ein begrenztes Zeitfenster und unpräzise Koordinaten, wo sie den Spion am Rande des Systems abfangen können. Sobald die Rebellen mit ihrem Schiff unterwegs sind, müssen sie eine **mittelschwere** (◆◆) **Astronavigation-Probe** machen, um ihn abzufangen. Sie erhalten zwei Verstärkungswürfel (□□), wenn sie von Gaav Fennro unterstützt wurden, und sie erleiden zwei Komplikationswürfel (■■), wenn sich das SigKom in schlechtem Wartungszustand befindet. Wenn der Wurf gelingt, können sie die Fähre des Spions abfangen, wenn diese gerade den Hyperraum verlässt. Dadurch erhalten sie in der ersten Kampfrunde einen Verstärkungswürfel (□) auf ihren Initiativwurf und auf alle Kampfproben. Bei einem Fehlschlag können sie die Fähre zwar immer noch abfangen, doch konnte diese noch eine Sensorabtastung der Umgebung durchführen, wodurch der Pilot vorgewarnt ist. Selbst wenn die Rebellen imperiale Identifizierungscodes übertragen, ändert das nichts am Misstrauen des Spions. Wenn die feindliche Fähre nicht überrascht wurde, greift sie sofort an, um mögliche Zeugen zu vernichten.

Bei der Fähre des Spions handelt es sich um ein T4-A-Langstreckenshuttle der *Lambda*-Klasse (siehe Regelheft im **EINSTEIGERSET** auf Seite 43), ähnlich dem Raumschiff der SCs selbst. Sie verfügt über eine Besatzung von drei Personen mit Profilen wie imperiale Armeesoldaten (siehe Regelheft im **EINSTEIGERSET** auf Seite 45). Der Spion selbst verwendet die Werte eines imperialen Armeeooffiziers (auch auf Seite 45). Um den Spion gefangen zu nehmen, müssen sie der Fähre genügend Schaden zufügen, damit sie sie gewaltsam entern können. Die Fähre wird automatisch derartig schwer beschädigt, wenn das Hüllenschadenslimit erreicht wird, doch kritische Treffer können auch früher dazu führen.

Wenn es gelingt, den Antrieb mit 2 kritischen Treffern zu beschädigen, können die SCs ein Manöver aufwenden, um an Bord zu gehen, wenn ihnen eine **schwierige** (◆◆◆) **konkurrierende Pilot-Probe** gegen die Fertigkeit des feindlichen Piloten gelingt. Sobald die Rebellen 4 kritische Treffer gelandet haben, fällt der Antrieb der Fähre vollständig aus, und sie können sie jederzeit entern, ohne eine Probe machen zu müssen. Auf der Fähre müssen sie den Spion irgendwie ausschalten (beispielsweise durch den Betäubungsmodus ihrer Blaster oder andere nicht tödliche Angriffe). Wie sie mit der restlichen Besatzung umspringen, ist ihre Entscheidung.

(SCHON WIEDER) GEFANGENE MACHEN

Sobald der Spion gefangen wurde, stellt sich wieder das Problem, was man mit dem Gefangenen anstellen soll. Verwende die Richtlinien im Abschnitt **Gefangene machen** auf Seite 29. Alle Verhör- und Überzeugungsversuche sind jedoch um 2 Schwierigkeitsgrade höher als dort beschrieben, da der Spion darin ausgebildet ist, derartigen Techniken zu widerstehen. Das Verhör wird auch dadurch beeinflusst, wie viele Informationen die Rebellen durch das SigKom erhalten können. Wenn das SigKom in schlechtem Wartungszustand ist, wird dem Spion recht rasch bewusst, dass die Rebellen ja gar keine Ahnung haben, wie wichtig er ist. Dadurch wird er nur noch entschlossener, möglichst wenig zu verraten, und alle derartigen Versuche erhalten einen Komplikationswürfel (■) zur Würfelzusammenstellung hinzu. Verfügen die Helden über die Unterstützung Gaav Fennros, können sie seine Informationen nutzen, um den Spion einzuschüchtern und seine Versuche, sie in die Irre zu führen, besser erkennen. Deswegen erhalten sie dann einen Verstärkungswürfel (□) bei allen Verhörversuchen. Außerdem hat der Spion große Angst davor, was ihm drohen könnte, wenn der Moff herausfindet, dass er seine Erwartungen enttäuscht hat. Wenn die SCs mit diesen Ängsten spielen, erhalten sie zwei Verstärkungswürfel (□□) auf ihre Proben. Sollten die Rebellen nicht von selbst darauf kommen, könnten sie mit dem SigKom eine verärgerte Übertragung des Moffs abfangen, in der er sich darüber beschwert, dass der Spion nicht am vereinbarten Treffpunkt erschienen ist.

Wie auch Moff Dardanos Kundschafter aus der Aktivität **Aufklärungspatrouille** ist der Spion eine wahre Fundgrube an Informationen. Wenn man ihn dazu bringen kann zu sprechen, kann er alle dort angegebenen Informationen enthüllen, sowie weitere Informationen über die Rivalität des Moffs mit Admiral Corlen. Im Seitenbalken **Die Pläne des Admirals** auf Seite 39 findest du ein paar Anregungen dafür, warum der Spion bei Admiral Corlen gewesen sein und was er dabei in Erfahrung gebracht haben könnte. Allerdings kennt auch dieser Elitespion nur einen Teil der wahren Pläne des Admirals.

JAGD AUF DEM DÄMONENMOND (ABENTEUERAKTIVITÄT)

Diese Aktivität baut auf den Geschehnissen in **Die Macht der Bestienreiter** auf. Das Material hier geht davon aus, dass die SCs bereits mit den Bestienreitern der Clazca interagiert haben. Wenn du die Ereignisse in **Die Macht der Bestienreiter** noch nicht gespielt hast und dies auch nicht vorhast und dennoch planst, **Onderons Mond Dxun** zu nutzen, so könnte der Seitenbalken **Der Signalturm** auf Seite 35 einen Grund dafür liefern, warum die Rebellen den Mond aufsuchen. Diese Abenteueraktivität beginnt damit, dass die Bestienreiter Kontakt zu den Rebellen aufnehmen. Wie dies genau geschieht, hängt davon ab, wie die Dinge zwischen ihnen und den Clazca stehen.

Unabhängig von der bisherigen Interaktion zwischen den Helden und den Bestienreitern kannst du auf jeden Fall folgenden Abschnitt vorlesen oder ihn mit deinen eigenen Worten erzählen:

Der Annäherungsalarm meldet sich lauter als je zuvor, und die automatische Stimme kündigt ein Eindringen von Alpharauttieren an. Doch als ihr einen Blick auf die Monitore werft, stellt ihr fest, dass es sich nicht um eine Bedrohungssituation handelt. Ein einzelner Bestienreiter nähert sich der Basis zu Fuß, während zwei andere Krieger die Bestien, mit denen sie hierhergekommen sind, ein Stück entfernt im Zaum halten. Der Krieger, der sich genährt hat, schaut sich um und bemerkt dann eine der Holokameras. Er wendet sich über die Kamera mit lauter, klarer Stimme an euch.

Wenn die Rebellen den Respekt der Clazca erlangt haben und man ihnen während der Ereignisse von **Die Macht der Bestienreiter** eine Ehrenmitgliedschaft im Clan angeboten hat, fahre fort, indem du folgenden Abschnitt vorliest oder ihn mit deinen eigenen Worten zusammenfasst:

„Seid gegrüßt, Freunde der Clazca. Als ihr in unsere Jagdhütte gekommen seid, wurde euch die große Ehre zuteil, das Angebot zu erhalten, in den Clan aufgenommen zu werden. Ich komme nun zu euch, da die Zeit für das Initiationsritual reif ist. Der große Jagdgrund, den ihr als Dxun bezeichnet, nähert sich in seinem Orbit und unsere Reittiere können euch für eure Herausforderung zu ihm befördern. Diese Zeitspanne währt nicht lange, doch das Initiationsritual ist für jeden Krieger unseres Stammes erforderlich. Trefft eure Vorbereitungen rasch und kommt dann zu unserer Versammlung bei der Jagdhütte.“

Wenn sich die Rebellen während der Ereignisse von **Die Macht der Bestienreiter** mit den Clazca verbündet haben, man ihnen aber keine Ehrenmitgliedschaft angeboten hat, fahre fort, indem du folgenden Abschnitt vorliest oder ihn mit deinen eigenen Worten zusammenfasst:

„Seid gegrüßt, meine Freunde! Wir haben uns beim Treffen in unserer Jagdhütte gegenseitig die Allianz geschworen, doch ihr bleibt uns fremd und wir wissen noch immer wenig über eure Wege. Wenn ihr mehr über die Clazca in Erfahrung bringen wollt, könnt ihr euch uns bei unserer nächsten Jagd anschließen. Der große Jagdgrund, den ihr als Dxun bezeichnet, nähert sich in seinem Orbit, und unsere Reittiere können uns somit zu gefährlicherer Beute transportieren, als man hier finden kann. Wenn ihr bereit seid, an einer derartigen Initiation teilzunehmen, dann trefft eure Vorbereitungen rasch und kommt dann zu unserer Versammlung bei der Jagdhütte.“

Wenn die Ältestenkrieger der Clazca bei der Versammlung in der Jagdhütte während der Ereignisse von **Die Macht der Bestienreiter** festgestellt haben, dass die Rebellen ihren Ansprüchen nicht genügen, fahre fort, indem du folgenden Abschnitt vorliest oder ihn mit deinen eigenen Worten wiedergibst:

„Fremde, ich bringe euch Grüße der Clazca und Informationen über neue Entwicklungen. Obwohl wir nicht zu einer Einigung kommen konnten, als ihr uns beim Treffen in der Jagdhütte aufgesucht habt, gibt es doch noch eine Möglichkeit, euch zu beweisen, und die Zeit dafür nähert sich rasch. Der große Jagdgrund, den ihr als Dxun bezeichnet, nähert sich in seinem Orbit, und unsere Reittiere können uns dorthin bringen. Die Bestien Dxuns sind wesentlich gefährlicher als alle Bestien, die man auf dieser Welt findet, und wenn ihr sie ehrenvoll bezwingen könnt, dann würdet ihr euch für eine Allianz als würdig erweisen. Wenn ihr noch immer nach der Freundschaft der Clazca strebt, solltet ihr euch bei unserer Versammlung bei der Jagdhütte einfinden. Ihr müsst euch aber beeilen, da diese Zeit der Prüfungen nicht lange andauert und ein Zögern von manchen Mitgliedern unseres Clans als Zeichen der Feigheit gesehen werden würde.“

Details über Dxun und seinen seltsamen Orbit findest du im **Planetenführer Onderon** auf Seite 5.

Nachdem der Krieger seine Nachricht in die Kamera gesprochen hat, kehrt er zu den anderen zurück, und kurz darauf erheben sich die Rupinge in die Lüfte. Wenn die Rebellen nach draußen eilen, sind die Bestienreiter bereit, kurz zu bleiben und ein paar Fragen zu beantworten. Sie können sie über Dxun und seinen seltsamen Orbit aufklären, wenn die SCs noch nichts davon wissen, sind jedoch nicht dazu bereit, Details über die Jagd zu verraten. Die Jagden auf Dxun sind heilige Rituale für die Bestienreiter, also nichts, was man einfach so bei einem freundlichen Plausch bespricht. Wenn die Gruppe auf weitere Informationen besteht, geben sie einen kurzen Überblick über die Jagd, meinen jedoch, dass man die Jagd erlebt haben muss, um sie zu verstehen.

INITIATION ODER BLUTRITUAL?

Abhängig davon, wie sich die Geschehnisse während **Die Macht der Bestienreiter** und bezüglich der späteren Interaktionen mit den Bestienreitern entwickelt haben, reisen die Rebellen entweder als geehrte Gäste nach Dxun, um sich eine Aufnahme in den Clan zu verdienen, gehen gemeinsam mit den Bestienreitern auf eine Jagd, um das Vertrauen zwischen ihnen zu stärken, oder beweisen sich trotz ihrer Verfehlungen im Rahmen eines Blutrituals. Obwohl die Bedeutung dieser Riten stark unterschiedlich ist (wobei die ersten beiden Aktivitäten feierliche Jagdrituale sind und die letztere Aktivität ein Ritual, um sich vor Schande oder Anschuldigungen reinzuwaschen), laufen sie spieltechnisch gesehen ziemlich ähnlich ab. In allen Fällen wird von den SCs verlangt, dass sie sich auf die Jagd nach den gefährlichsten Bestien Dxuns machen und sie in ihrem Heimatterritorium bezwingen. Der wichtigste Unterschied besteht darin, welche Herausforderungen die Rebellen überwinden müssen, um als würdig erachtet zu werden. Dies wird im Verlauf der Abenteueraktivität beschrieben.

Dxuns aktuelle Konjunktion bringt die Atmosphäre des Mondes und die des Planeten für fünfzehn Tage miteinander in Kontakt, beginnend mit dem Tag, an dem die Bestienreiter ihre Botschaft überbracht haben. Die Reise zwischen dem Planeten und dem Mond ist ab dem zweiten Tag und bis zum vierzehnten Tag sicher. Wenn sie es wünschen, können die Rebellen diese Tatsache mit den Sensoren der Basis überprüfen. Die Bestienreiter verfügen allerdings nicht über solch genaue Daten und reisen daher zur Sicherheit erst ab dem dritten Tag zum Mond und verlassen ihn spätestens am zwölften Tag der Konjunktion. Wenn die Abenteurer während dieser Zeitspanne bei der Jagdhütte ankommen, bietet man ihnen rasch einen Platz auf Rupingen an, die zum Mond unterwegs sind. Sie können während dieser Zeitspanne auch einfach mit der Fähre zum Mond reisen, ohne dabei die Aufmerksamkeit der imperialen Orbitalscanner zu erwecken. Wenn sie sich auf ihre Fähre verlassen, können sie den Mond ganz nach eigenem Gutdünken erreichen und auch

zwischenrind verlassen. Dadurch können sie ihre Jagd bis zum letzten Tag der Konjunktion vollenden, was ihnen vermutlich einen größeren Zeitrahmen einräumt.

Sobald sie auf Dxun angekommen sind, bringt man sie zu einem vorübergehenden Jagdlager der Clazca. Wenn sie auf Rupingen hierhergekommen sind, landen sie mitten im Lager, während es gerade aufgebaut wird. Mit der Fähre lässt sich leicht ein sicherer Landeplatz auf einer Lichtung in Laufweite vom Lager finden. Sobald das Lager errichtet ist (wobei die Bestienreiter gerne die Hilfe der Rebellen in Anspruch nehmen), beginnen die Eröffnungsriten der Jagd. Die Geister der Ahnen werden angerufen, auf dass sie über sie wachen, und die mächtigsten Krieger des Clans geben den jungen Kriegern, die auf ihre Initiation warten, ihren Segen. (Wenn die SCs Mitgliedschaft beim Clan erlangen wollen, werden sie ebenfalls auf diese Weise gesegnet.) Am Ende der Zeremonie können die ersten Jagdgruppen aufbrechen, und für jene Krieger, die Schande über sich gebracht haben oder für irgendwelche Vergehen angeklagt wurden, beginnen neue Riten, auf dass sie die Chance erhalten, ihren Namen im Rahmen eines Blutrituals reinzuwaschen. (Wenn die SCs für ein Blutritual auf Dxun sind, müssen sie diese Riten ebenfalls abwarten.) Diese Rituale werden immer dann wiederholt, wenn neue Krieger von Onderon eintreffen. Die Rebellen haben also kein Problem, sich den für sie erforderlichen Ritualen zu unterziehen, wann immer sie auf dem Planeten eintreffen.

Sobald sich die Rebellen jenen Zeremonien unterzogen haben, die gemäß dem Clan für ihre Jagd erforderlich sind, müssen sie in den Dschungel aufbrechen und sich den brutalen Bestien Dxuns stellen. Gemäß der Tradition der Clazca darf ein Krieger nur drei Waffen auf die Jagd mitnehmen. Dabei handelt es sich typischerweise um einen Langspeer für den Nahkampf und zwei Wurfspere. Netterweise gestattet man den Rebellen aber, ihre eigenen Waffen zu verwenden. Die Beschränkung der Stückzahl gilt jedoch auch für sie, und Wurfwaffen, wie beispielsweise jede einzelne Granate, zählen als eine Waffe. (Sollten die SCs protestieren, so vergleichen die Clazca eine derartige Waffe mit einem Wurfspere, der ja auch zerbrechen kann, nachdem man ihn geworfen hat, und somit nutzlos wird.)

Zusätzliche Munition und Waffen müssen im Lager zurückgelassen werden. Da die Clazca für die Bewaffnung der Helden keine genauen Vorschriften in ihren Bräuchen haben, könnten



DER SIGNALTURM

Es ist möglich, Material dieser Abenteueraktivität zu verwenden, auch wenn die Rebellen nicht mit den Bestienreitern interagiert haben oder das Zusammenreffen dazu geführt hat, dass sie ihnen jetzt feindselig gegenüberstehen. Da der ungewöhnliche Orbit Dxuns während der Konjunktion ermöglicht, zum Mond zu reisen, ohne Gefahr zu laufen, die imperiale Sensorüberwachung zu alarmieren, stellt er die ideale Möglichkeit dar, hier einen Signalturm zu errichten und so die Reichweite und Effektivität des SigKoms zu verstärken. Würde man dies auf einem der anderen Monde versuchen, wäre die Gefahr der Entdeckung zu hoch. Zusätzlich sorgen die äußerst gefährlichen Bestien, die hier heimisch sind, dafür, dass sich wohl kaum jemand freiwillig in die Wildnis des Mondes verirren wird, sodass eine derartige Installation recht sicher vor einer Entdeckung wäre.

Der Vorschlag, dass die Helden einen Signalturm auf Dxun errichten, könnte aus den unterschiedlichsten Quellen kommen. Gaav Fennro kennt sich gut mit derartigen Installationen aus und könnte den Vorschlag machen, sobald er vom ungewöhnlichen Orbit des Mondes erfährt, oder das Allianzkommando könnte von den Rebellen verlangen, dass sie irgendetwas tun, um die Reichweite des SigKoms zu erhöhen. Auch wenn die SCs verzweifelt nach Möglichkeiten suchen, um etwas gegen den Effektivitätsverlust des SigKoms durch mangelnde Wartung zu tun, könnten sie auf eine derartige

Idee verfallen. Das Unternehmen besteht dann aus zwei Schritten. Zuerst muss ein geeigneter Standort gefunden werden, und dann muss die neue Anlage dort errichtet werden. Der Dschungel ist so dicht, dass es nicht sehr effektiv ist, die Oberfläche des Mondes von der Fähre aus abzutasten. Die Rebellen müssen sich also zu Fuß in den Dschungel wagen und eine Stelle finden, die relativ geschützt von den örtlichen Bestien ist. Verwende die Regeln für die Abenteueraktivität für die Jagd auf Bestien. Wenn die SCs eine erfolgreiche Probe machen, so finden sie statt einer geeigneten Beute eine geeignete Stelle für den Signalturm. Der Aufbau der Anlage ist größtenteils eine Zeitfrage. Du kannst die Sache spannender machen, indem die eine oder andere herumstreifende Bestie oder ein Jagdtrupp der Bestienreiter knapp davor steht, die Anlage zu entdecken und die Rebellen für Ablenkung sorgen müssen.

Sobald der Signalturm errichtet wurde, verstärkt er die Reichweite des SigKoms und verbessert die Qualität der aufgefangenen Übertragungen. Dies kann als Ausgleich für den Qualitätsverlust durch mangelnde Wartung dienen, doch abgesehen davon sind die Konsequenzen hauptsächlich rollenspielerischer Natur. Du kannst zusätzliche kleine Abenteueraktivitäten gestalten, indem du dafür sorgst, dass die SCs den Turm hin und wieder aufsuchen müssen, um sicherzustellen, dass er unentdeckt und voll funktionsfähig bleibt.

diese vielleicht zusätzliche Handfeuerwaffen tragen oder sich Speere von ihren Gastgebern ausborgen.

Für die Jagd auf Dxun ist eine **schwierige** (◆◆◆) **Überleben-Probe** erforderlich. Die gefährliche und aggressive Fauna ist hier sehr stark ausgeprägt, sodass es natürlich nicht gerade schwierig ist, irgendwelche gefährlichen Bestien aufzustöbern. Allerdings gibt es viele Kreaturen, die von den Clazca nicht als würdige Beute angesehen werden, und andere wiederum sind so gefährlich, dass jeder Jäger, der nicht völlig geistesgestört ist, einen weiten Bogen um sie macht. Jede Probe auf Überleben umfasst daher zwei Tage, in denen die Jäger sorgfältig auf der Pirsch nach würdiger Beute sind und zugleich versuchen, besonders gefährliche Bestien zu umgehen. Bei Erfolg finden die SCs eine geeignete Beute, wie beispielsweise ein oder zwei Handlangergruppen Cannoks, ein kleines Rudel aus bis zu drei Bomas oder ein einzelnes, junges Zakkeg. Bei einem oder mehr Vorteilen (♣) können sich die Rebellen ihre Beute aus obiger Liste aussuchen oder noch gefährlichere Beute finden (eine große Gruppe Cannoks, ein großes Bomarudel oder sogar ein ausgewachsenes Zakkeg). Bei einem Fehlschlag haben stattdessen die Bestien die Jäger zuerst gesichtet. In diesem Fall geraten die Rebellen in einen Hinterhalt und die Bestien erhalten einen Verstärkungswürfel (■) auf ihre Initiativewurf und dann ebenfalls auf jede Kampfprobe gegen einen SC, der noch nicht an der Reihe gewesen ist. Bedrohungen (♣) und Verzweiflung (♣) repräsentieren Komplikationen bei der Jagd wie zum Beispiel einen zusätzlichen Zeitverlust, das Erleiden von Erschöpfung oder gar Wunden bei der Pirsch durch die unwirtlichen Bedingungen oder den Verlust von nicht so wichtigen Ausrüstungsgegenständen.

Um sich in den Augen der Clazca als würdig zu erweisen, müssen die Abenteurer Trophäen bei der Jagd erlangen und sie dann ins Jagdlager bringen, damit sie dort beurteilt werden können. Eine geeignete Trophäe muss die Gefährlichkeit und Wildheit

der erlegten Beute repräsentieren. Daher werden die Rebellen höchstens die Trophäen von einer oder zwei Begegnungen gleichzeitig tragen können, es sei denn, sie haben irgendeine Art von zusätzlichem Transportmittel mitgebracht. Je nachdem, wie weit die Rebellen in den Dschungel vorgedrungen sind, dauert es ein bis zwei Tage, um wieder zum Lager zurückzukehren.

Wenn die Rebellen mit ihrer Fähre auf dem Mond sind, können sie die Trophäen auch dort verstauen und in die Jagdhütte auf Onderon bringen. Handelt es sich beim Aufenthalt der Rebellen nur um ein Initiationsritual, so ist dies nicht besonders schwierig, da ihr Überleben auf dem Mond in diesem Fall als Beweis für ihr Können reicht. Wenn sie also mit der Beute einer würdigen Jagd zurückkehren reicht dies völlig aus. Natürlich können sie sich auch hier mehr Respekt verdienen, indem sie gefährlichere Beute jagen oder an mehreren Jagden teilnehmen. Für ein Blutrival muss jeder SC zumindest eine außergewöhnliche Trophäe bringen. Als außergewöhnliche Trophäe zählen eine große Gruppe Cannoks, zwei Bomas oder ein junges Zakkeg. Wenn es den Rebellen gar gelingt, die Fänge oder Hörner eines ausgewachsenen Zakkegs als Trophäe zu erbeuten, so zählt dies als ausreichende Trophäe für die ganze Gruppe. Wenn die Rebellen weder als Initiationsritual noch als Blutrival an der Jagd teilnehmen, so spielt es im Prinzip keine wirkliche Rolle, welche Trophäen sie dem Stamm bringen. Sie verdienen sich für würdige Trophäen jedoch den Respekt des Stammes und können dafür für künftige Interaktionen mit dem Stamm als Belohnung einen Verstärkungswürfel (■) erhalten.

CANNOK [HANDLANGER]

Cannoks erinnern an Kröten mit wulstigen, hervorstehenden Augenstielen und großen, mit spitzen Zähnen gefüllten Mäulern. Sie haben eine gelbgrün gefleckte Haut und hüpfen auf vier breiten Füßen mit drei Zehen durch die Gegend. Sie sind unersättlich und fressen alles, was in ihren Schlund passt – und der ist verdammt groß. Sie sind meist in Rudeln von drei oder mehr Exemplaren unterwegs und können so auch Beute überwältigen, die mit einem einzelnen Cannok mühelos fertig werden würde. Obwohl sie für die Verhältnisse Dxuns ziemlich weit unten auf der Nahrungskette stehen, können sie für Lebensformen, die nicht vom Dämonenmond stammen, dennoch zu einer ziemlichen Bedrohung werden.



Fertigkeiten (nur in Gruppen): Handgemenge (hängt von der Gruppenanzahl ab), Überleben (hängt von der Gruppenanzahl ab)

Talente: Keine

Sonderfähigkeiten: Keine

Ausrüstung: Biss (Handgemenge; Schaden 4; Kritisch 4; Reichweite: Nahkampf)

BOMA (RIVALE)

Bomas sind widerstandsfähige Kreaturen mit dicken, grünen Schuppen. Aus ihren flach gedrückten Gesichtern entspringen kurze Hörner und rasiermesserscharfe Stoßzähne. Bomas werden meist nicht sehr groß. Dies liegt allerdings nicht daran, dass sie nicht größer wachsen könnten, sondern eher, dass die meisten Bomas auf Dxun ein frühes Ende erleiden. Effektiv könnten Bomas enorm groß werden, wenngleich dies selten der Fall ist. Natürlich reichen sie von ihrem Wachstum nicht einmal an einen jungen Zakkeg heran.



Fertigkeiten: Handgemenge 1 (●◆◆◆◆), Körperbeherrschung 1 (●◆◆◆◆), Überleben 3 (●●●●●)

Talente: Keine

Sonderfähigkeiten: Keine

Ausrüstung: (Handgemenge; Schaden 5; Kritisch 4; Reichweite: Nahkampf)

JUNGES ZAKKEG [ERZFEIND]

Zakkegs sind gigantische reptilienartige, vierbeinige Räuber mit mächtigen, krallenbewehrten Beinen. Ihr breiter Rücken ist von dicken, knotigen Schuppen überzogen. Selbst ein junges Zakkeg ist dazu in der Lage, Cannoks im Ganzen zu verschlingen oder Bomas in Fetzen zu reißen. Sie sind schon kurz nach der Geburt vier Meter lang und werden später nur noch größer. Die Bestienreiter diskutieren darüber, ob ihre Bäuche vielleicht leichter angreifbar sein mögen als ihre stark gepanzerten Flanken, doch ihre Krallen und Fänge sorgen dafür, dass man diese Theorie nur schwer auf die Probe stellen kann.



Fertigkeiten: Athletik 2 (●●◆◆◆◆◆), Handgemenge 1 (●◆◆◆◆◆◆), Überleben 2 (●●●●●)

Talente: Antagonist (Werte einen Würfel bei allen Kampfproben gegen diesen Charakter auf), Belastbarkeit (Absorption + 1)

Sonderfähigkeiten: Panzerhaut (füge jeder Würfelzusammenstellung bei einer Kampfprobe gegen dieses Ziel einen Komplikationswürfel ■ hinzu), Silhouette 2

Ausrüstung: Biss (Handgemenge; Schaden 6; Kritisch 3; Reichweite: Nahkampf; Durchbohrend 2)

AUSGEWACHSENES ZAKKEG [ERZFEIND]

Normalerweise sollten die SCs im Rahmen dieses Abenteuers niemals direkt auf ein ausgewachsenes Zakkeg treffen. Ein ausgewachsenes Zakkeg ist ein titanisches Monster mit einem miesen Temperament – ein Alphatier in einem tödlichen Ökosystem, in dem es vor gefährlichen Bestien wimmelt. Ein ausgewachsenes Zakkeg ist so groß und verursacht so viel Lärm, dass nicht einmal sträflich nachlässige Rebellen von ihm überrascht werden können, da man seine Ankunft aus mehreren Kilometern Entfernung hören kann. Die Helden sollten daher nur dann auf ein ausgewachsenes Zakkeg im Kampf treffen, wenn sie so waghalsig sind, sich absichtlich in einen derartigen Kampf zu stürzen.



Fertigkeiten:

Athletik 4 (●●●●◆◆◆◆◆), Handgemenge 4 (●●●●◆◆◆◆◆), Überleben 5 (●●●●◆◆◆◆◆)

Talente: Antagonist 2 (Werte die Schwierigkeit jeder Würfelzusammenstellung bei einer Kampfprobe gegen dieses Ziel einmal auf), Belastbarkeit 5 (Absorption + 5)

Sonderfähigkeiten: Panzerhaut 3 (füge jeder Würfelzusammenstellung bei einer Kampfprobe gegen dieses Ziel drei Komplikationswürfel ■■■ hinzu), Silhouette 3

Ausrüstung: Zermalmender Biss (Handgemenge; Schaden 9; Kritisch 2; Reichweite: Nahkampf, Durchbohrend 4)



DER MOFF SCHLÄGT ZURÜCK

In diesem Abschnitt dreht sich alles um die Entscheidungsschlacht zwischen den Rebellen und Moff Dardano. Du solltest die hier beschriebenen Ereignisse daher erst verwenden, nachdem du alle Abenteueraktivitäten verwendet hast, die du spielen möchtest. Es ist zwar möglich, viele von ihnen auch später noch zu spielen, wie beispielsweise **Die Macht der Bestienreiter**. Andere hingegen, wie **Aufklärungspatrouille**, würden große Anpassungen erfordern, damit sie nach der Entscheidungsschlacht noch Sinn ergeben. Das soll keineswegs heißen, dass du diesen Abschnitt nicht bereits im Vorfeld lesen solltest – im Gegenteil: Kenntnisse über diesen Abschnitt helfen dabei, die anderen Ereignisse im Abenteuer in einem großen Kontext zu sehen.

Während die Rebellen eifrig damit beschäftigt waren, ihre Basis zu stärken und mit neuen Ressourcen auszustatten, hat der Moff seine Streitkräfte versammelt, um sie in einem raschen und möglichst geheimen Handstreich zurückzuerobern. Allerdings ist es ihm nicht gelungen, dabei ganz so unentdeckt zu bleiben, wie er dies erhofft hat. Kurz bevor er zum Angriff bereit ist, erhalten die SCs eine Übertragung auf einem ziemlich obskuren imperialen Prioritätskanal. Lies folgenden Text vor oder erzähle ihn mit deinen eigenen Worten:

Eure Arbeiten in der Basis werden durch ein Summen in der Sprechanlage unterbrochen. Kurz darauf meldet sich eine automatisierte Stimme zu Wort: „Nachricht über einen Prioritätskanal. Alles Personal soll sich im Besprechungsraum melden.“ Der Computer der Basis funktioniert noch immer gemäß imperialen Protokollen und ein derartiger Alarm bedeutet daher normalerweise, dass eine wichtige Botschaft geheim abgefangen wurde.

Während ihr die Nachricht abspielt, fällt euch auf, dass bei der Verschlüsselung irgendetwas seltsam ist. Die Nachricht selbst ist nur schwach verschlüsselt, um ein zufälliges Abhören zu vermeiden, doch der Absender kann überhaupt nicht identifiziert werden. „An die momentanen Besitzer und Besitzer der Flüster-Basis. Dies ist eine Warnung, dass Moff Dardano damit begonnen hat, seine Pläne gegen euch in Bewegung zu setzen. Wenn ihr diese Nachricht erhalten habt, sind seine Streitkräfte vielleicht bereits im System. Wenn euch euer Leben und eure Sache lieb ist, wäre es in eurem besten Interesse, den Angriff zurückzuschlagen.“ Die verblüffende Nachricht endet so unvermittelt, wie sie begonnen hat. Ein Blick auf die zur Verfügung stehenden Sensordaten bestätigt die Warnung. Der Moff wird demnächst angreifen.


DIE FRONTLINIEN ZIEHEN

Je nachdem wie hektisch sich die Kampfvorbereitungen abspielen sollen, kannst du den SCs zwischen drei und zwölf Stunden Zeit bis zum Angriff geben. Wenn du den Rebellen die bestmöglichen Chancen einräumen willst, all ihre Verbündeten zu sammeln und sich auf die Schlacht vorzubereiten, könnten die Streitkräfte des Moffs das System bei einem weit entfernten Hyperraum-sprungpunkt betreten haben und sich dem Planeten nun auf einer komplizierten Route nähern, um eine Entdeckung zu vermeiden. Wenn du diese letzte Begegnung in Form eines verzweifelten Wettrennens abwickeln willst, dann erhalten die Rebellen die Nachricht vielleicht erst dann, wenn die Streitkräfte des Moffs bereits den Orbit erreicht haben und gerade falsche Identifizierungssignale ausschicken, um an der imperialen Hafenkontrolle vorbeizukommen. Im letzteren Fall kannst du den SCs strikte Zeitvorgaben machen, und jeder Vorteil, den sie in Stellung bringen, lässt die Uhr unerbittlich vorrücken.

Die vollständige Auflistung von Vorteilen, die beiden Seiten zur Verfügung stehen, ist ab Seite 39 zu finden. Darin enthalten sind jegliche Ressourcen und Verbündete, die die SCs im Laufe des Abenteuers für sich gewinnen konnten, sowie die Verteidigungsmöglichkeiten der eingenommenen Basis. Moff Dardanos Streitkräfte sind ebenso enthalten wie mögliche Vorteile, die er sich erarbeitet hat, falls die SCs einige ihrer Ziele nicht erreicht haben.

DIE REBELLEN UND IHRE RESSOURCEN

Die Ressourcen der Rebellen bestehen zumindest aus ihnen selbst, ihren eigenen Ausrüstungen und Waffen und den Verteidigungsanlagen der eroberten Basis. Die Verteidigungsanlagen der Basis (die ja von den Rebellen im Rahmen des letzten Abenteuers selbst ausge-

schaltet oder umgangen wurden), bestehen aus einer Reihe von leichten Verteidigungsgeschützen entlang des Perimeters, einer schweren Luftabwehrbatterie auf dem Dach der Basis, Schockfeldern an Schlüsselstellen am Boden und einem Energieschild, der die Basis abdecken und eine direkte Landung auf dem Gelände der Basis verhindern kann, sowie Schutz gegen Beschuss gewährleistet. Diese Anlagen strahlen jedoch so viel Energie ab, dass sie von der Basis nur in Notfällen eingesetzt werden können, um eine Entdeckung zu vermeiden. Das Aktivieren jeder einzelnen Verteidigungsanlage erfordert eine Stunde für eine Person, eine halbe Stunde mit einer zusätzlichen Person Unterstützung oder mit einer **leichten**  **Mechanik-Probe**. Die Auswirkungen der Verteidigungsanlagen werden im Abschnitt **Kampf um die Basis** auf Seite 40 beschrieben.

Abgesehen davon, können die Rebellen vielleicht auf zahlreiche weitere Verteidigungsmechanismen, Waffen und Verbündete zurückgreifen. Dies hängt davon ab, wie gut sie sich im Rahmen des bisherigen Abenteuers vorbereitet haben. Viele dieser Faktoren sind extrem variabel und ihre Auswirkungen und Vorbereitungszeiten müssen größtenteils von dir beurteilt werden – beispielsweise, wenn sie spezielle Ausrüstung bei einer Waffenhändlerin wie Kavia Slen organisiert haben. Außerdem sind sie vielleicht dazu in der Lage, auf die Hilfe der Bewohner von Darras oder sogar mehreren Trupps Bestienreiter auf ihren Rupingen zu zählen, wenn sie ihre Verbündeten rechtzeitig alarmieren können. Wenn sie sich die Zeit genommen haben, zusätzliche Verbündete zu organisieren, die nicht in den Abenteueraktivitäten beschrieben sind, wie beispielsweise neue Mitglieder für die Allianz aus Iziz, so können sie diese vielleicht ebenfalls rechtzeitig informieren. Entfernte Verbündete alarmieren, sodass sie rechtzeitig zur Basis gelangen, dauert zwischen einer und sechs Stunden – je nachdem, wie weit entfernt diese sind und welche Transportmittel die Rebellen nutzen.

MOFF DARDANOS STREITKRÄFTE

Obwohl Moff Dardano in seinem Einflussgebiet über zahlreiche Truppen gebietet, kann er doch nur eine sehr begrenzte Zahl in den Einsatz gegen die Basis führen. Dafür verantwortlich sind einerseits logistische Probleme und andererseits die Tatsache, dass der Angriff möglichst geheim bleiben soll. Natürlich kann er dank seines Einflusses einen Teil dieser Probleme umschiffen, aber er kann dennoch nur einen Bruchteil seiner Streitkräfte einsetzen. Die genaue Anzahl der Truppen hängt größtenteils davon ab, wie erfolgreich die SCs bei den bisherigen Abenteueraktivitäten waren. Diese spiegeln also nicht nur die Anstrengungen der Rebellen wider, ihre Streitkräfte zu sammeln, sondern auch die Bemühungen des Moffs.

Wenn die SCs nur drei oder weniger Abenteueraktivitäten abgeschlossen haben, konnte der Moff auch nur 20 imperiale Armeesoldaten aus seinen eigenen Reihen versammeln, die von einem imperialen Armeeeoffizier angeführt werden, sowie zwei Kopfgeldjäger-Gesellen (du findest die Profile für all diese Gegner im Regelbuch im **EINSTEIGERSET** auf den Seiten 45-46). Seine Streitkraft landet in diesem Fall in sicherer Entfernung zur Basis in einem unbewaffneten, zur Landungsfähre umgebauten Frachter. Wenn die SCs vier bis sechs Abenteueraktivitäten abgeschlossen haben, dann kann der Moff einen zweiten Frachter ins Feld führen, in dem ebenfalls 20 imperiale Armeesoldaten sitzen, die von einem imperialen Armeeeoffizier angeführt werden, sowie vier weitere Kopfgeldjäger-Gesellen, die die Basis von einer Fähre der



DIE PLÄNE DES ADMIRALS

Die Warnung stammt natürlich von Admiral Corlen, der vom Geheimnis der Flüster-Basis und von der Tatsache, dass sie von der Rebellenallianz erobert wurde, Wind bekommen hat. Geschickte Rebellen, die Gefangene des Moffs verhört haben, haben dies vielleicht bereits selbst herausgefunden. Was sie vermutlich nicht herausfinden werden, ist, dass die Rebellenallianz eigentlich erst durch Admiral Corlen von der Flüster-Basis erfahren hat. Er hat dafür gesorgt, dass Informationen über Truppenbewegungen des Moffs an einer Stelle bekannt wurden, wo sie von einem Agenten der Rebellenallianz abgefangen werden konnten. Wenn man bedenkt, über welche Macht und welches Wissen er verfügt, so hat er das Potenzial dazu, zu einem wichtigen Verbündeten der Allianz zu werden, oder zu einem Feind, der wesentlich gefährlicher als der arrogante Moff Dardano ist. Die genauen Motive des Admirals solltest du festlegen, aber wir wollen dir nachfolgend eine Handvoll Möglichkeiten präsentieren:

- Admiral Corlen stammt aus einem mächtigen Adelsgeschlecht der Kernwelten und ist über die Freiheiten, die sich der Imperator im Rahmen der Neuen Ordnung herausnimmt, gar nicht begeistert. Obwohl der Großteil seiner Familienangehörigen sich darauf beschränkt, sich hinter vorgehaltener Hand über das Imperium zu beschweren, hat sich Admiral Corlen einer geheimen politischen Verschwörung angeschlossen, die das Imperium in ihrem Interesse reformieren möchte. Er hat nur wenig für die Rebellen übrig, sieht sie aber als potenzielle Werkzeuge für seine Ziele.

- Vor langer Zeit wurde ein Rebellenagent namens Corlen mit perfekter Tarnung in die Imperiale Flotte eingeschleust. Verblüfft musste er feststellen, dass ihm durch außergewöhnliche Zufälle eine Heldentat nach der anderen zugeschrieben wurde und er rasch in den Rängen aufstieg, bis er sich auf einmal in der Position eines Admirals wiederfand. Es wurde für den Agenten immer schwieriger, direkte Rücksprache mit der Allianz zu halten, doch er nutzte seine zunehmende Macht, um die Rebellenallianz verdeckt zu unterstützen. Die **ÜBERNAHME DER FLÜSTER-BASIS** ist nur eine der zahlreichen Operationen, die mit der Hilfe dieses geheimen Helden der Allianz möglich wurden.
- Admiral Corlen empfindet keine Sympathie für die Rebellen und hat keine Gründe, das Imperium zu verraten – zumindest noch nicht. Er hat sich bei der Flotte gemeldet, um glorreiche Taten im Namen des Imperiums zu vollbringen, musste jedoch feststellen, dass sich seine tagtägliche Arbeit selten mit seinen hehren Erwartungen deckt. Er glaubt noch immer, dass eine Herrschaft des Imperiums über die Galaxis der Anarchie vorzuziehen ist, doch er hat begonnen die Rebellion insgeheim mit geheimen Informationen zu unterstützen, um sie auf die Probe zu stellen und herauszufinden, ob sie die Zustände in der Galaxis tatsächlich verbessern möchten. Je nachdem, wie seine Informationen genutzt werden, könnte er zu einem späteren Zeitpunkt sogar zu den Rebellen desertieren.

Lambda-Klasse aus angreifen. Wenn die Rebellen alle sieben Abenteueraktivitäten abgeschlossen haben, erhält der Moff 1 zusätzlichen Vorbereitungspunkt (siehe weiter unten). Haben sich die SCs stark mit zusätzlichen Aktivitäten außerhalb jener verzettelt, die im Abenteuer selbst beschrieben werden, so kannst du diese ebenfalls als abgeschlossene Abenteueraktivitäten zählen, wenn es darum geht, die Streitkräfte des Moffs zu ermitteln. Unabhängig davon, wie viele Abenteueraktivitäten die Rebellen abgeschlossen haben, befiehlt der Moff seine Streitkräfte von einem modifizierten AT-AT-Kampfläufer aus, der sich außerhalb der Waffenreichweite der Basis aufhält. Er wird außerdem von vier Leibwächtern bewacht. Profile für den Moff, seine Leibwächter und den AT-AT findest du im Abschnitt **Die letzte Konfrontation** ab Seite 43. Aufgrund des dichten Dschungels und weil sich der Moff ungern in Gefahr begibt, nähert er sich mit dem AT-AT nicht der Feuerreichweite der Basis. Er ist jedoch gerne dazu bereit, seine Waffen gegen all jene einzusetzen, die ihm zu nahe kommen.

In den meisten Fällen werden die Rebellen nicht dazu in der Lage sein, mit diesen Streitkräften im Alleingang fertigzuwerden. Um den Angriff zurückzuschlagen, müssen die Rebellen ihre zusätzlichen Streitkräfte und Mittel, die sie im Verlauf des Abenteuers versammeln konnten, geschickt einsetzen. Details wie man diese große Schlacht leiten kann, findest du im Abschnitt **Kampf um die Basis** ab Seite 40.

VORBEREITUNGEN FÜR DIE SCHLACHT

Abgesehen von den oben beschriebenen Streitkräften, könnte Moff Dardano aufgrund der Begleitumstände zusätzliche Streitmächte in die Schlacht führen oder von anderen Vorteilen profitieren. Diese Vorteile werden unter dem Begriff Kampfzubereitungen zusammengefasst, die der Moff auf verschiedene Weise ausgeben kann (siehe Seite 40).

- Wenn die Rebellen die imperialen Streitkräfte in Iziz während der Abenteueraktivität **Das Signal sichern** oder durch andere Aktivitäten alarmiert haben, erhält der Moff 1 Kampfzubereitungspunkt durch sein Spionagenetzwerk, weil er sich besser auf die Schlacht vorbereiten kann.
- Wenn es den Rebellen während der Abenteueraktivität **Das Signal sichern** nicht gelungen ist, Gaav Fennro zu befreien, erhält der Moff 2 Kampfzubereitungspunkte durch die Informationen, die er dem Spion abpressen konnte. Der Moff kann diesen Vorteil natürlich nur erhalten, wenn du diese Abenteueraktivität auch gespielt hast.
- Wenn die Kundschafter in der Abenteueraktivität **Aufklärungspatrouille** erfolgreich zurückgekehrt sind und Bericht erstattet haben, erhält der Moff dank ihrer Informationen 3 Kampfzubereitungspunkte. Der Moff kann diesen Vorteil natürlich nur erhalten, wenn du diese Abenteueraktivität auch gespielt hast.

- Du kannst entscheiden, dass der Moff 1 oder mehr Kampfvorbereitungspunkte erhält, wenn die SCs durch ihr Verhalten Informationen über ihr Fähigkeiten und Verbündeten preisgegeben haben, oder wenn sie sich im Rahmen von Aktivitäten außerhalb der im Abenteuer beschriebenen, extrem unvorsichtig verhalten haben. Du solltest aber beim Verteilen zusätzlicher Kampfvorbereitungspunkte für den Moff sehr vorsichtig sein, weil es leicht sein kann, dass der Moff mehr Vorteile durch die Aktivitäten der SCs erlangt als diese selbst, wenn du zu großzügig dabei bist, und dies ist schließlich nicht Sinn der Sache.

Der Moff kann diese Kampfvorbereitungspunkte dann wie nachfolgend beschrieben ausgeben. Für manche davon sind mehrere Kampfvorbereitungspunkte erforderlich.

- **1 Punkt:** Der Moff kann einem seiner Landungsschiffe einen zusätzlichen imperialen Armeeeoffizier zuweisen. Er kann dies je Landungsschiff nur einmal tun.
- **1 Punkt:** Der Moff kann seinen Truppen einen genauen Schlachtplan mitgeben, der auf seinen Informationen über das Gelände basiert. Am Beginn einer einzelnen Runde während der Schlacht kannst du entscheiden, dass der Moff diesen Plan umsetzt, wodurch seine Streitkräfte in dieser Runde auf alle ihre Proben einen Verstärkungswürfel ■ erhalten, weil sie ihren Vorteil ausnutzen. Alternativ könnten diese Vorbereitungen auch eine geschickt gestellte Falle repräsentieren, wodurch stattdessen die SCs während dieser Runde einen Komplikationswürfel ■ bei allen ihren Würfelzusammenstellungen erhalten. Der Moff kann 2 Punkte für diese Option aufwenden, wodurch er eine Runde mit einem Verstärkungswürfel ■ für seine Truppen und eine Runde mit einem Komplikationswürfel ■ für die SCs erhält, allerdings muss er diese Vorteile in unterschiedlichen Runden einsetzen und kann sie nicht in einer Runde kombinieren.
- **3 Punkte:** Der Moff kann ein zusätzliches Landungsschiff mit zehn imperialen Armeesoldaten einsetzen.

KAMPF UM DIE BASIS

Der Kampf um die Kontrolle der Basis sollte eine dramatische und spannende Auseinandersetzung sein, die die Rebellen bis an ihre Grenzen bringt, ihnen aber auch die Gelegenheit für Heldenmut und einen großartigen Sieg bietet. Du musst einen Mittelweg darin gehen, die SCs zwar mit starken Gegnern zu konfrontieren, ihnen aber auch gleichzeitig die Gelegenheit geben, erfolgreich gegen die Ressourcen ihrer Feinde vorzugehen. Abhängig von den Vorbereitungen der Helden im Verlauf dieses Abenteuers könnte die eine oder andere Seite im Vorteil sein, allerdings sollte der Sieg der Rebellen niemals unmöglich sein. Wenn die SCs schlicht und einfach nicht über die Ressourcen und Verbündeten verfügen, um eine offene Schlacht gewinnen zu können, solltest du dir Möglichkeiten überlegen, für einen Chancenausgleich zu sorgen, ohne die Spannung dieser letzten großen Auseinandersetzung zu opfern. Vielleicht schließt sich ein bisher neutraler Clan Bestienreiter auf Seiten der Rebellen der Schlacht an, oder die Helden finden eine Möglichkeit, den Angriff auf die Basis hinauszuzögern, während sie einen verzweifelten und heldenhaften Schlag gegen den AT-AT des Moffs führen (siehe der Abschnitt **Die letzte Konfrontation** auf Seite 43).

Denk daran, dass der Moff über ausreichend Streitkräfte verfügt, um die Basis von mehreren Richtungen aus gleichzeitig anzugreifen, und dass die Rebellen nicht überall zugleich sein

können. Richtlinien, wie du ein direktes Einschreiten der SCs handhaben kannst, findest du weiter unten. Ebenso findest du hier Anregungen, wie du jene Teile der Schlacht abhandeln kannst, an denen die SCs nicht direkt teilnehmen.

DIREKTE INTERVENTION

Wenn die Rebellen im direkten Kampf gegen die Streitkräfte antreten, solltest du dies als ganz normalen Kampf abhandeln. Es gibt jedoch nur eine begrenzte Anzahl an Gegnern, die die SCs selbst abfangen können. Bei einem derartigen Ansturm sind normalerweise maximal zehn imperiale Armeesoldaten und ein oder zwei Gegner der Rivalenstufe, wie ein imperialer Armeeeoffizier oder ein Kopfgeldjäger-Geselle, anwesend. Wenn sich alle Rebellen an einem Ort versammeln, um den Hauptanstoß abzuwehren, kannst du noch ein paar Gegner auf sie werfen. Wenn sie sich in zahlreiche Einzeltrupps aufteilen, solltest du sie mit wesentlich weniger Gegnern auf einmal konfrontieren. Eine größere Gruppe von imperialen Armeesoldaten sollte in Handlangergruppen aufgeteilt werden, wobei eine Gruppe nicht aus mehr Gegnern bestehen sollte, als SCs anwesend sind.

Obwohl sich die Rebellen natürlich in mehrere Gruppen aufteilen können, um mehrere Angriffswellen abzufangen, sollte nicht die gesamte Schlacht in Form von einzelnen Kampfbegegnungen abgehandelt werden. Dadurch könnte die ganze Angelegenheit für Spieler, die darauf warten müssen, wann ihre Charaktere an die Reihe kommen, sehr langweilig werden. Du solltest alle Auseinandersetzungen wie einen großen Kampf leiten (mit einer Initiativreihenfolge) und jene SCs, die mit ihren Gegnern zu einem bestimmten Zeitpunkt bereits fertig sind, können sich zu einer anderen Auseinandersetzung bewegen, wobei sich diese dann in extrem großer Reichweite befindet.

Manche Verteidigungsanlagen der Basis haben Auswirkungen, die die Einzelkämpfe der SCs direkt betreffen können. Wenn die Rebellen den Energieschild aktiviert haben, dann erleiden alle Fernkampfangriffe in Richtung der Basis aus großer Distanz oder weiter zwei Komplikationswürfel ■ ■. Wenn sie die Schockfelder aktiviert haben, können sie dahinter in Deckung gehen, wodurch Angriffe gegen sie einen Komplikationswürfel ■ erleiden. Gegner, die in Nahkampfreichweite mit einem Ziel hinter einem Schockfeld gehen möchten, müssen ein zusätzliches Manöver aufwenden, um dies sicher zu tun, oder sie erleiden dabei 8 Wunden, die normal durch Absorption reduziert werden. Wenn die Rebellen die Geschützstellungen aktiviert haben, wird eine zufällige Handlangertruppe oder ein anderer feindlicher NSC je Runde wie durch ein Blastergewehr angegriffen (siehe Seite 44), wobei die Geschützstellung mit drei Begabungswürfeln ◆◆◆ angreift.

INDIREKTE ABWICKLUNG (KONKRETE METHODE)

Es ist einfach nicht sehr praktisch, Szenen, an denen die SCs nicht teilhaben, mittels der normalen Regeln abzuwickeln. Eine derartige Vorgehensweise verlangsamt das Spielgeschehen enorm und stiehlt den Helden das Rampenlicht. Du kannst in der Praxis einfach nicht Proben für alle Aktionen jedes NSC, Verbündeten oder Imperialen machen, der an der Schlacht teilnimmt. Dennoch kann es Situationen geben, in denen du eine bestimmte Aktion mittels der normalen Regeln abwickeln möchtest.

Natürlich möchtest du eine derartige Vorgehensweise tunlichst vermeiden, aber manchmal ist es dennoch akzeptabel, wenn die Aktion besonders wichtig ist. So könntest du bei-

spielsweise eine Probe machen, ob es einer Vorhut gelingt, die Sicherheitsschlösser der Basis zu überwinden und sich Zugang zu verschaffen. Dies gilt auch, wenn die Aktion indirekt mit den SCs zu tun hat, wie zum Beispiel, wenn verbündete NSCs Ziele innerhalb eines Kampfs angreifen, an dem auch die Rebellen direkt teilnehmen. Andernfalls solltest du eher auf die erzählerische oder abstrakte Methode zurückgreifen, die nachfolgend beschrieben sind.

INDIREKTE ABWICKLUNG (ERZÄHLERISCHE METHODE)

Die einfachste Möglichkeit, Konflikte abzuhandeln, an denen die SCs nicht direkt teilnehmen, besteht darin, ihren Ausgang erzählerisch darzustellen, wobei du möglichst gut abzuwägen versuchst, was passieren könnte. Wenn die Rebellen beispielsweise dazu gezwungen sind, einen kleinen Trupp imperialer Soldaten ungehindert vorrücken zu lassen, so könntest du entscheiden, dass sie Sprengladungen anbringen, um die Basis zu beschädigen, oder in die Basis vordringen und ein Schlüsselssystem hacken, um so ein wichtiges Verteidigungssystem auszuschalten. Wenn die Bestienreiter einen einzelnen Kopfgeldjäger angreifen, kannst du beschreiben, wie er verzweifelt mit seinem Blaster um sich schießt und es schafft, einen Bestienreiter vom Rücken seines Reittiers zu holen, bevor er von mehreren Wurfspießen niedergestreckt wird.

Du solltest beim Einsatz dieser Methode allerdings sehr vorsichtig sein und beide Seiten gut in Betracht ziehen. Es ist beispielsweise sehr unwahrscheinlich, dass die Verbündeten der SCs oder die Imperialen die jeweils andere Seite ohne nennenswerte Verluste besiegen können. Außerdem gibt es Grenzen, was selbst imperiale Truppen, denen sich kein Widerstand entgegenstellt, mit der Basis anstellen können, bevor die Rebellen mit ihren Gefährten fertig sind und sich ihnen zuwenden können. Außerdem sollte die erzählerische Methode nie dazu missbraucht werden, den Konflikt einer von dir festgelegten Lösung zuzuführen, wie beispielsweise, dass die Imperialen leicht besiegt oder die Rebellen aus der Basis vertrieben werden. Stattdessen sollten sie auf der aktuellen Situation aufbauen und für neue interessante Entwicklungen sorgen, die das Spiel spannend halten.

INDIREKTE ABWICKLUNG (ABSTRAKTE METHODE)

Wenn du derartige, indirekte Konflikte nicht einfach durch deine erzählerische Entscheidung abwickeln willst, oder auch dort, wo die SCs gerade nicht anwesend sind, dem Zufall eine Chance einräumen willst, solltest du die abstrakte Methode verwenden. Dazu machst du in jedem derartigen Fall, in dem die SCs nicht direkt einschreiten können, eine Würfelzusammenstellung, die aus zwei Begabungswürfeln und zwei Schwierigkeitswürfeln besteht (◆◆◆◆◆). Eine derartige Würfelzusammenstellung könnte beispielsweise den Landungsversuch einer Fähre trotz des Luftabwehrfeuers der Basis darstellen, den Kampf der Miliz aus Darras gegen imperiale Truppen oder die Aktionen eines kleinen Trupps imperialer Soldaten, die ohne Widerstand in die Basis eindringen. Die Würfelzusammenstellung sollte für jede große Ungleichheit modifiziert werden. Wenn die Seite der SCs beispielsweise einen großen Vorteil hat, dann kann man einen oder mehrere Begabungswürfel ◆ zu Trainingswürfeln ♀ aufwerten, während ein großer imperialer Vorteil zu einer Aufwertung von Schwierigkeitswürfeln ◆ zu Herausforderungswürfeln ● führt oder zum Hinzufügen eines Komplikationswürfels ■ oder weiterer Schwierigkeitswürfel ◆. Da die Luftabwehr der

Seite der SCs einen starken Vorteil gewährt, könnte beim Luftlandungsversuch der imperialen Truppen ein Begabungswürfel zu einem Trainingswürfel aufgewertet werden, sodass die Zusammenstellung schlussendlich so aussieht (♀◆◆◆◆). Der imperiale Trupp, der in der Basis für Schaden sorgen möchte, könnte aufgrund der Tatsache, dass sich ihm kein Widerstand entgegenstellt, vielleicht mit folgender Würfelzusammenstellung operieren (◆◆◆◆◆).

Du kannst Karten und Charaktermarker verwenden, um die Übersicht zu bewahren. Um die Resultate eines derartig abstrakt ermittelten Konflikts zu bestimmen, kannst du die Richtlinien aus **Tabelle 1-5: Kampfergebnisse** auf Seite 42 benutzen.



TABELLE 1-5: KAMPFRESULTATE

Resultat	Ergebnis
Erfolg ✨	Eines oder mehrere verbleibende Erfolgssymbole ✨ bedeuten, dass die imperialen Streitkräfte zurückgeschlagen oder besiegt wurden. Weitere Erfolge ✨ könnten bedeuten, dass sie besonders rasch besiegt wurden, bevor sie der Basis Schaden zufügen konnten.
Vorteil 🌀	Vorteile 🌀 bedeuten, dass etwas in der abstrakt abgehandelten Auseinandersetzung den SCs selbst oder einem anderen Teil der Schlacht auf Seite der Rebellen zum Vorteil gereicht. Imperiale, die an einem Ort zum Rückzug gezwungen wurden, könnten einen anderen Trupp in Panik versetzen, oder ein abstürzendes Fahrzeug könnte Truppen bei seinem Absturz Schaden zufügen oder anderweitig behindern. Jeder Vorteil 🌀 kann der Würfelzusammenstellung eines anderen abstrakt abgehandelten Konflikts einen Verstärkungswürfel 🟩 hinzufügen oder einen kleineren Vorteil bei einem direkt abgehandelten Konflikt bringen.
Kleinere Vorteile könnten darin bestehen, dass ein einzelner SC auf einen Wurf einen Verstärkungswürfel 🟩 erhält oder ein Feind auf einen einzelnen Wurf einen Komplikationswürfel 🟩 erhält. Ein Gegner könnte auch beispielsweise 1 Wunde durch Kollateralschaden erleiden.	
Triumph 🏆	Ein Triumph 🏆 bedeutet, dass die SCs irgendwo anders in der Schlacht von einem großen Vorteil profitieren. So könnten die Verbündeten der Rebellen zum Beispiel mühelos über einen Trupp imperialer Soldaten triumphieren und bei der Verfolgung ihrer fliehenden Feinde auf einen Trupp Soldaten treffen, der sich gerade in die Basis schleichen wollte. Jeder Triumph 🏆 kann dazu eingesetzt werden, einen Begabungswürfel bei einem anderen abstrakt abgehandelten Konflikt aufzuwerten oder einen großen Vorteil bei einem direkt abgehandelten Konflikt bringen.
Große Vorteile könnten darin bestehen, dass ein einzelner SC bei einem Wurf einen Begabungswürfel aufwertet oder dass ein Gegner einen Schwierigkeitswürfel aufwertet. Ein Gegner könnte auch mehrere Wunden durch Kollateralschaden erleiden.	
Fehlschlag ▼	Wenn bei einem Konflikt keine Erfolgssymbole ✨ verbleiben, dann ist es diesem imperialen Trupp gelungen, die gegnerischen Streitkräfte zu schlagen und sich Zugang zur Basis zu verschaffen. Dadurch können die Imperialen einen Teil der Basisverteidigung ausschalten, die SCs aus unerwarteter Richtung angreifen oder jeder beliebige andere negative Effekt eintreten, den du dir ausdenkst. Die Streitkräfte, die die SCs gegen diesen Trupp eingeteilt haben, erleiden schwere Verluste und können nicht mehr in der Schlacht eingreifen.
Bedrohung ⚠️	Bedrohung ⚠️ bedeutet, dass irgendetwas bei dieser abstrakten Abwicklung des Konflikts den Streitkräften des Moffs in anderen Teilen der Schlacht zum Vorteil gereicht. Die Imperialen könnten auf ein Kontrollpult stoßen, mit dem sie auf wichtige Systeme der Basis zugreifen können, oder sie könnten Verbündete der SCs, die gegen andere Trupps kämpfen, ausschalten. Jede Bedrohung ⚠️ kann der Würfelzusammenstellung eines anderen abstrakt abgehandelten Konflikts einen Komplikationswürfel 🟩 hinzufügen oder einen kleinen Nachteil bei einem direkt abgehandelten Konflikt bringen.
Kleinere Nachteile könnten darin bestehen, dass ein einzelner SC bei einer Probe einen Komplikationswürfel 🟩 erhält oder ein Feind bei einer einzelnen Probe einen Verstärkungswürfel 🟩 erhält. Ein SC könnte auch 1 Wunde durch Kollateralschaden erleiden.	
Verzweiflung 🗡️	Verzweiflung 🗡️ bedeutet, dass irgendetwas bei dieser abstrakten Abwicklung des Konflikts den Streitkräften des Moffs in anderen Teilen der Schlacht zum großen Vorteil gereicht. Die Imperialen könnten beispielsweise schwere Verluste bei den Verbündeten der SCs verursachen oder die strukturelle Integrität oder die Systeme der Basis schwer beschädigen. Jedes Verzweiflungssymbol 🗡️ kann dazu eingesetzt werden, einen Schwierigkeitswürfel in der Würfelzusammenstellung bei einem anderen abstrakten Konflikt aufzuwerten oder einen großen Nachteil bei einem direkt abgehandelten Konflikt bringen.
Große Nachteile könnten darin bestehen, dass die Schwierigkeit einer einzelnen Probe für einen SC erhöht wird, dass ein Begabungswürfel bei der Probe eines Gegners aufgewertet wird, oder dass ein SC eine kritische Verletzung durch Kollateralschaden erleidet.	



PFLICHT: SIEG IM KAMPF

Die Abenteueraktivität **Der Moff schlägt zurück** könnte eine Gelegenheit für Cael Hanarist sein, seine Pflicht Sieg im Kampf zu erfüllen. Wenn Cael eine Schlüsselrolle darin spielt, die Streitkräfte des Moffs zu besiegen, oder zumindest einen wichtigen Beitrag leistet, dann erhält er die Vorteile für das Erfüllen einer Pflicht, wie dies im Abschnitt **Pflichten der einzelnen Charaktere** auf Seite 7 beschrieben ist.



DIE LETZTE KONFRONTATION

Die Streitkräfte des Moffs zu besiegen, ist nur der erste Schritt zum endgültigen Sieg. Die Rebellen müssen auch noch Moff Dardano selbst bezwingen. Er hält sich während der Schlacht zwar in der Nähe der Basis auf, aber außerhalb der direkten Reichweite der Helden. Er überwacht die Auseinandersetzung mit den Langstreckensensoren seines Kommando-AT-ATs. Wenn dem Moff klar wird, dass er die Rebellen auf diesem Weg nicht bezwingen kann, verlässt er seinen AT-AT und besteigt einen

KEINE BEWEISE ZURÜCKLASSEN!

Die spezielle Protonenbombe, über die der Moff verfügt, dient dazu, das endgültige Finale des Abenteuers einzuleiten und den Moff in Reichweite der SCs zu bringen. Es gibt keine Werte für sie, weil ihre Auslösung ohnehin absolut zerstörerisch ist und nicht durch spieltechnische Werte reflektiert werden kann. Das, was sie trifft, wird ausgelöscht. Es sollte jedoch nicht wirklich dazu kommen, dass die Protonenbombe die Basis zerstört, in die die SCs so viel Zeit und Aufwand gesteckt haben.

Wenn die Rebellen darin scheitern, den Bomberangriff zu verhindern, bleibt ihnen noch eine letzte Hoffnung. Sie können versuchen, den Schildgenerator der Basis zu überlasten, um die Basis vor der Bombe zu schützen. Dadurch wird der Schildgenerator schwer beschädigt, verhindert aber, dass die Basis von der Explosion zerstört wird. Durch den Rückschlag stürzt der Bomber des Moffs ab, und er muss versuchen, zu Fuß zu fliehen. Dann können ihn die Rebellen für die letzte Konfrontation stellen. Natürlich ist es nicht gut für die Helden, wenn es so weit kommt, weil sie sich dann mit neugierigen Imperialen herumschlagen müssen, die versuchen herauszufinden, was diesen großen Energieauschlag auf ihren Sensoren erzeugt hat. Außerdem erleidet die Basis bei dieser Entwicklung kleinere Schäden, der Schildgenerator ist erst einmal zerstört, und rund um die Basis entsteht eine große Lichtung im Wald. Doch was tut man nicht alles für den Sieg ...

TIE-Bomber. Dieser ist mit einer Protonenbombe ausgestattet, die die Basis mit einem Schlag auslöschen kann. Außerdem hat er Begleitschutz durch zwei TIE-Abfangjäger (siehe Seite 43 im Regelbuch im **EINSTEIGERSET**). Glücklicherweise ist die Energiesignatur der Bombe so stark, dass sie, wenn sie scharf gemacht wird, sofort von den Sensoren der Basis entdeckt wird. Jeder Charakter kann die drohende Gefahr anhand der Sensordaten korrekt einschätzen. Die Rebellen können den Moff mit ihrer Fähre, den T-16-Lufthüpfern aus der Abenteueraktivität **Neue Spielzeuge** oder mit Ausrüstungen und Verbündeten angreifen, die dazu in der Lage sind, Fahrzeuge zu beschädigen. Wenn die Helden nicht über derartige Ressourcen verfügen, könnten sie den Moff anfunken und ihm anbieten zu verhandeln oder sich zum Schein sogar ergeben. Wenn es den SCs gelingt, den Moff abzuschießen, wodurch sein TIE-Bomber im Dschungel abstürzt, wobei er den Absturz aber überlebt, oder ihn dazu gebracht haben zu landen, weil er die Gelegenheit nutzen möchte, sich vor seinem Sieg noch über sie lustig zu machen, wie das Oberbösewichte so gerne tun, beginnt die letzte Konfrontation.

Die letzte Konfrontation ist eine alles entscheidende Auseinandersetzung gegen den Moff und sollte entsprechend ausgespielt werden. Du solltest darauf achten, dass die Action schnell und rasant ist und dass sich die Spieler darüber im Klaren sind, dass es hier um alles oder nichts geht. Selbst wenn die Rebellen, den Kampf gegen die Streitkräfte des Moffs gewonnen haben, sollten sich ihre Verbündeten nicht einmischen – das hier ist ihr Kampf. Im Gegenzug solltest du auch eine Begründung dafür finden, falls es noch Überlebende bei den Streitkräften des Moffs gibt (außer natürlich unter seinen Leibwächtern), warum diese nicht in den Kampf eingreifen können.

Die vier Leibwächter des Moffs kämpfen bis zum Tod. Moff Dardano selbst ist nicht ganz so mutig. Wenn er stark bedrängt wird, versucht er sich zu ergeben, und vielleicht können ihn die Rebellen davon überzeugen, dass er in Zukunft als Maulwurf in den Reihen des Imperiums für sie tätig wird, die Rebellenallianz mit Informationen versorgt und den Standort der Basis geheim hält. Natürlich ist der Moff nicht gerade ein vertrauenswürdiger Mann, und die Rebellen könnten gut und gern zu der Ansicht gelangen, dass nur ein toter Moff ein guter Moff ist. Wie auch immer – der Sieg über den Moff stellt auch das endgültige Ende der Schlacht dar und die Basis gehört jetzt der Rebellenallianz!

MOFF DARDANOS LEIBWÄCHTER [RIVALE]

Die Leibwächter des Moffs sind Veteranen, die er persönlich aus den Reihen seiner Kundschafter aufgrund ihrer Loyalität, Gnadenlosigkeit und Fähigkeiten in der Schlacht ausgewählt hat. Sie sind durch Plattenrüstung und Kampfhelme geschützt und mit den unterschiedlichsten Waffen ausgestattet.



Fertigkeiten: Disziplin 2 (●●●◆), Nahkampfwaffen 1 (●◆◆), Pilot 1 (●◆◆◆), Schwere Fernkampfwaffen 2 (●●◆◆), Wachsamkeit 2 (●●◆◆), Widerstandskraft 2 (●●◆◆)

Talente: Keine

Sonderfähigkeiten: Leibwächter (Der Charakter kann das Manöver Leibwächter einmal, wenn er am Zug ist, für einen Verbündeten ausführen. Bis zum Beginn des nächsten Zuges des Leibwächters erhöht sich der Schwierigkeitsgrad aller Angriffe gegen den beschützten Charakter um eine Stufe. Mehrere Charaktere mit der Fähigkeit Leibwächter können das gleiche Ziel beschützen und die Auswirkungen der Fähigkeit sind kumulativ.)

Ausrüstung: Blastergewehr (Schwere Fernkampfwaffe; Schaden 9; Kritisch 3; Reichweite: groß; Betäubungsmodus), 2 Splittergranaten (Leichte Fernkampfwaffe, Schaden 8; Kritisch 4; Reichweite: kurz, Explosion 6; Begrenzte Munition 1), Vibromesser (Nahkampfwaffe; Schaden 4; Kritisch 2; Reichweite: Nahkampf; Durchbohrend 2), Leibwächterrüstung (Absorption + 2)

MOFF DARDANO (ERZFEIND)

Lasre Dardano ist der heimtückische Moff, der die Flüster-Basis als Teil seines Langzeitplanes errichten ließ, um die Stellung seines Rivalen Admiral Corlen zu unterminieren. Man sollte ihn nicht unterschätzen. Seine Verschlagenheit wird nur noch durch seine Arroganz übertroffen, sodass er die Rebellen, die die Kontrolle über diesen Horchposten erlangt haben, sicherlich unterschätzt.



Fertigkeiten: Artillerie 2 (●●●◆), Coolness 3 (●●●), Disziplin 1 (●◆◆◆), Einschüchterung 3 (●●●●●), Führungsqualität 3 (●●●●●), Leichte Fernkampfwaffen 1 (●◆◆◆), Nahkampfwaffen 1 (●◆◆), Pilot 2 (●●◆◆◆), Täuschung 4 (●●●●●), Verhandeln 1 (●◆◆◆), Wachsamkeit 1 (●◆◆◆)

Talente: Antagonist (Werte einen Würfel bei allen Kampfproben gegen diesen Charakter auf)

Sonderfähigkeiten: Schwäche ausnutzen (Der Charakter kann das Manöver Schwäche ausnutzen einsetzen, um einen Fertigkeitwürfel bei einer Angriffsprobe gegen einen Charakter, der in dieser Runde bereits am Zug war, aufzuwerten)

Ausrüstung: Disruptorpistole (Leichte Fernkampfwaffe; Schaden 10; Kritisch 2; Reichweite: kurz; Durchbohrend 3), Vibromesser (Nahkampfwaffe; Schaden 3; Kritisch 2; Reichweite: Nahkampf; Durchbohrend 2)





MODIFIZIERTER AT-AT

Moff Dardano hat noch nie Ausgaben gescheut, wenn es um seinen persönlichen Schutz geht. Daher hat er die *Panzerfaust*, einen nur leicht beschädigten AT-AT-Kampfläufer, erworben, um seinen Angriff auf die Basis zu decken. Der dichte Dschungel hat ihn daran gehindert, sich der Basis damit zu nähern, und so hat er sich dazu entschlossen, ihn als mobile Kommandozentrale zu nutzen und seinen Söldnern und Leibwächtern von hier aus Befehle zu erteilen.

Der Größenwahnsinn des Moffs ist dafür verantwortlich, dass er zu der Ansicht gelangt ist, dass der Kampfläufer ohnehin gegen alle Fernkampfaffen immun ist, die die Rebellen ins Feld führen können. Daher hat er ihn statt seiner üblichen Bewaffnung mit Luftabwehrwaffen ausstatten lassen. Deswegen kann der AT-AT nicht direkt auf Infanterieziele feuern. (Der Moff und seine Leibwächter können diese natürlich vom Kampfläufer aus mit ihren Waffen ganz normal unter Beschuss nehmen.)

SILHOUETTE	GESCHW.	WENDIGKEIT	VERTEIDIGUNG	PANZERUNG
4	1	-4	0 - - 0	6
			HÜLLEN-SCHADENSLIMIT	SYSTEMBELASTUNGS-LIMIT
			37	32

Fahrzeugtyp/Modell: Schwerer Kampfläufer, AT/AT
Hersteller: Kuat-Triebwerkswerften
Besatzung: 1 Pilot, 1 Kopilot/Schütze, 1 Fahrzeugkommandant, 1 Techniker, 1 Waffennachlader
Belastungskapazität: 40 Soldaten
 Preis: 100.000 Credits (aufgrund von Abwertung durch Beschädigung)
Waffen: 2 oben montierte Luftabwehrlaserkanonen (Feuerwinkel: oben; Schaden 5; Kritisch 3; Reichweite: kurz, Gekoppelt 1)

MODIFIZIERTER TIE-BOMBER

Für den Fall, dass sein Plan, die Basis zurückzuerobern, scheitert, hat Moff Dardano noch ein Ass im Ärmel. Dabei handelt es sich um einen Kampfbomber der TIE-Serie, den er schon manches Mal persönlich geflogen hat. Wenn er die Basis nicht zurückerobert kann, wird der Moff sie zerstören. Aus diesem Grund hat er den TIE-Bomber so modifizieren lassen, dass er eine experimentelle, neue Art von Protonenbombe tragen kann, die über solch eine Sprengwirkung verfügt, dass sie die ganze Basis (und damit alle Beweise für die Intrigen des Moffs) mit einem Schlag ausradieren kann.

Wenn der Moff zur Ansicht kommt, dass er die Schlacht nicht mehr gewinnen kann, oder wenn die Rebellen den AT-AT *Panzerfaust* ausgeschaltet haben, steigt er in seinen modifizierten TIE-Bomber. Wenn er selbst nicht dazu in der Lage ist, gefangen wurde oder im Sterben liegt, übernimmt einer seiner Leibwächter die Aufgabe, wenn es diese noch gibt. Der Pilot des Bombers unternimmt dann einen Angriffsflug auf die Basis, mit dem Ziel, sie auszulöschen – entweder, um alle Spuren zu verwischen, aus simpler Rachsucht oder beidem.

SILHOUETTE	GESCHW.	WENDIGKEIT	VERTEIDIGUNG	PANZERUNG
3	3	-1	0 - - 0	3
			HÜLLEN-SCHADENSLIMIT	SYSTEMBELASTUNGS-LIMIT
			9	8

Fahrzeugtyp/Modell: Sternenjäger/TIE-Serie
Hersteller: Sienar Flottensysteme.
Hyperantrieb: Keiner
Navigationscomputer: Keiner
Besatzung: 1 Pilot
Passagiere: 0
 Preis: 110.000 Credits
Waffen: Vorwärts gerichtete leichte Laserkanonen (Feuerwinkel: vorne; Schaden 5; Kritisch 3; Reichweite: kurz, Gekoppelt 1)

DAS ABENTEUER GEHT WEITER!

Der Sieg der SCs über Moff Dardano bedeutet natürlich nicht, dass ihre Geschichte vorbei ist. Obwohl der Moff besiegt wurde und ihre Basis nun erst einmal sicher ist, haben sie es ja immer noch mit dem Galaktischen Imperium – dem größten und brutalsten Regime in der Geschichte der Galaxis – zu tun, und das Imperium ist ein Feind, den man nicht im Rahmen eines Einsatzes bezwingen kann. Falls die Rebellen noch nicht alle Abenteueraktivitäten abgeschlossen haben, können sie dies auch jetzt noch tun, da viele von ihnen Gelegenheiten bieten, die Interessen der Rebellenallianz voranzutreiben, auch wenn es nun nicht mehr darum geht, die Basis gegen den Angriff des Moffs abzusichern. Manche dieser Abenteueraktivitäten müssen zu diesem Zweck von dir modifiziert werden, doch sie bieten einen guten Ausgangspunkt für weitere Abenteuer.

Natürlich kannst du auch eigene Szenarien entwickeln, um die SCs herauszufordern und deine Spieler auch schlicht und einfach um Anregungen fragen, was sie als Nächstes tun möchten. Die Rebellen könnten beispielsweise auf Onderon bleiben und versuchen, den Dschungelplaneten endgültig aus dem Griff des

Imperiums zu befreien. Viele NSCs, die im **EINSTEIGERSET** und in diesem Abenteuer vorgestellt wurden (wie Zwo-Err, Kavia Slen, Gaav Fennro und andere) bieten Gelegenheiten für weitere Entdeckungen, und viele von ihnen können den SCs dabei helfen, ihre Pflichten gegenüber der Rebellenallianz auf unterschiedliche Art und Weise zu erfüllen. Oder die SCs könnten zu einer oder mehreren der unzähligen Welten in der *Star Wars*-Galaxis reisen und dabei die Basis auf Onderon als ihre Heimatbasis nutzen, um gegen die imperialen Streitkräfte zu kämpfen, wo immer sie lauern mögen.

Das SigKom bietet eine besonders einfache Möglichkeit, um neue Abenteuereinstiegsmöglichkeiten zu schaffen (siehe **Die Missionsmaschine**), doch es kann auch sehr effektiv sein, die Heldenspieler einfach selbst zu fragen, was sie jetzt tun wollen. Oft haben Spieler selbst sehr interessante Ideen, wie sich die Handlung weiterentwickeln könnte, an die du als SL gar nicht gedacht hast. Doch wo auch immer euch alle eure Reise hinführen mag – solange die Gruppe Spaß an der Sache hat, machst du deine Aufgabe als SL hervorragend!

DIE MISSIONSMASCHINE

Jetzt, da die Rebellen ihre Basis gesichert haben, können sie das SigKom in vollem Umfang nutzen. Doch es ist auch ein nützliches Hilfsmittel für dich. Die Informationen, die die Rebellen durch das SigKom erhalten, liefern den perfekten Einstieg für weitere Abenteuer. Nachfolgend sind ein paar Vorschläge, was das SigKom alles enthüllen könnte:

- Ein Transportschiff des Imperialen Schatzamts muss einen Zwischenstopp auf Onderon einlegen, weil seine Begleitschiffe von Piraten zerstört wurden. Ein Überfall auf das Schiff, bevor ein neuer Begleitschutz organisiert werden kann, würde den Operationen des Imperiums in diesem Sektor einen schweren Schaden zufügen.
- Ein Schmuggler, der bisher die Rebellenallianz unterstützt hat, wurde gesichtet, wie er mit Imperialen in Iiz gesprochen und ihnen angeboten hat, Informationen über seine bisherigen Kunden zu verkaufen. Man muss ihn dazu bringen, den Mund zu halten, bevor die Imperialen herausfinden, wer seine früheren Kunden tatsächlich waren.
- Ein Gefängnisschiff, auf dem angebliche Rebellenagenten gefangen sind, ist zur Jyrenne-Basis unterwegs. Wenn dem Schiff gestattet

wird, sein Ziel zu erreichen, könnte die Sicherheit zahlreicher Einsätze durch die Informationen gefährdet werden, die man aus den Agenten herauspressen könnte.

- Ein berüchtigter Sklavenhändler hat angeblich sein Versteck in den Asteroidengürtel eines nahen Systems verlegt. Wenn es einem Einsatzteam der Rebellenallianz gelingen würde, ihn seiner gerechten Strafe zuzuführen, würde die Allianz in zahlreichen Systemen Unterstützer gewinnen, die unter seinen Ausschreitungen gelitten haben.
- Ein Undercover-Einsatz ist in Planung, bei dem es darum geht, mehrere Wissenschaftler zu extrahieren, die angeblich Sympathien für die Rebellenallianz hegen. Wenn man ihnen eine Chance geben könnte, zu desertieren, bevor die Imperialen herausfinden, wo ihre wahren Loyalitäten liegen, könnte man Zugriff auf ihr technisches Wissen über fortgeschrittene Prototypen erlangen. Dies wäre ein großer Vorteil für die Waffenschmieden und Flotten der Rebellen.
- Die Soldaten der Jyrenne-Basis bereiten sich auf eine große Kampfübung gegen die Bestienreiter vor. Der Plan besteht darin, die Truppen im Kampf abzuhärten und gleichzeitig eine Kultur zu zerstören, die sich der Vereinnahmung durch das Imperium widersetzt. Wenn die Bestienreiter rechtzeitig gewarnt werden, könnten sie sich viel besser gegen den Angriff verteidigen.

