GESTRANDET

Ein Szenario für das Star Wars Rollenspiel Am Rande des Imperiums und Zeitalter der Rebellion von Fantasy Flight Games

von Mirko Krech

Disclaimer
This work is not made, distributed, or supported by LucasFilm Ltd., LLC , The Walt Disney Company, or Fantasy Flight Games. Star Wars elements (TM) and (C) LucasFilm Ltd. LLC. Edge of the Empire system and associated marks (TM) and (C) Fantasy Flight Games. This work is not intended for sale.

Vorwort:

Dies ist ein kleines Szenario, welches ich für die Ratcon 2017 geschrieben habe. Das Szenario ist extra für eine Con ausgelegt, denn es sind vorgefertigte Charaktere vorhanden die alle eine eigene Geschichte haben und es braucht keine extra Zusammenführung der einzelnen Spieler. Dies ist durch die Story automatisch gegeben. Auch sind die Charaktere (zumindest Quin Thane und Krac Tabet) fest im Plot verankert, so dass man sie nur schlecht weglassen kann.
Mir ist bewusst das die Charaktere extrem viel Konfliktpotential haben, dies war so beabsichtigt, denn alle geraten zu Beginn in eine Notsituation, in der es besser ist, das alle zusammenarbeiten. Ich habe das Szenario auf der Con zweimal geleitet und die Spieler haben sich zu Anfang nicht über den Haufen geschossen. Später allerdings wurde es dann turbulent. Diese Testspiele haben auch ein oder zwei Schwächen des Plots aufgezeigt und so habe ich es danach noch etwas modifiziert, um noch etwas mehr Zeitdruck, gerade für den Rebellenspion, hineinzubringen. Der Rebellenspion in der zweiten Runde hat die Spieler nicht zur Basis geführt, sondern ist mit Ihnen woanders hingeflogen und hat dann seine Mission alleine durchgezogen, da er keinen Zeitdruck hatte. Dies ist nun so weit abgeändert, dass die Forschungseinrichtung, welche der Rebellenspion entdeckt hat, in den nächsten Tagen verlegt werden soll. So hat er einen gewissen Zeitdruck, so schnell es geht wieder in seine Heimatbasis zu gelangen um zu berichten.
Ich möchte mich hiermit auch bei den Spielern bedanken, die mit mir auf der Con das Abenteuer gespielt haben. Leider weiß ich die Namen nicht mehr alle bis auf meinen Freund Tobi. Trotzdem danke nochmal an alle, die Runden waren wirklich klasse.
Ich empfehle dir, zuerst einmal die Geschichten der Charaktere am Ende dieses Abenteuers zu lesen, damit du die Hintergründe genau kennst. Dort sind schon sehr viele Dinge erklärt. Die Spieler erhalten diese Blätter zu Beginn der Runde. Diesem Abenteuer liegen dann auch die Charakterbögen zu den Einzelnen Charakteren bei.
Du kannst natürlich auch das Abenteuer ohne die vorgefertigten Charaktere spielen und den ganzen Part mit dem Imperialen Spion und den Rebellen weglassen. So wird es dann nur ein Abenteuer, wo die Spieler am Anfang gefangen sind und dann versuchen müssen gemeinsam zu überleben. Das Abenteuer würde dann nach der Sezen 3 mit der Flucht der Spieler enden.

Übersicht:

Spielercharaktere:

Quin Thane *(Schmuggler/Schurke):* Er ist ein imperialer Spion namens Tabra Dett und dem Rebell Krac Tabet auf der Spur um eine verborgene Rebellenbasis aufzuspüren.
Krac Tabet *(Spion/Infiltrator):* Er ist ein Spion der Rebellen-Allianz und hat wichtige Informationen die er rechtzeitig zu seinem Stützpunkt bringen muss.
Keylara Creel *(Twi'Lek Kopfgeldjägerin):* Sie ist, im Auftrag eines Hutten, auf der Jagd nach dem trandoshanischem Söldner Threk Hssa
Khayydrr *(Wookie Techniker): Der Wookie ist schon seit einiger Zeit ein Gefangener des Imperiums, für das er technische Arbeiten verrichten muss.*
Threk Hssa *(Trandoshanischer Söldner)*: Er war ein Gefangener eines Hutten und ist nun auf der Flucht vor einer Kopfgeldjägerin namens Keylara Creel, welcher einer der Mitspieler ist.

Alle haben gemeinsam, dass sie zu Anfang des Szenarios auf einem Schiff der imperialen Flotte gefangen sind. Die Ziele sind natürlich unterschiedlich, doch keiner will sicherlich wieder in die Gefangenschaft des Imperiums. Vor allem nicht der Rebellenspion Krac Tabet, welcher in Fondor in einer neuen, geheimen Waffe des Imperiums auf die Spur gekommen ist, die auf Cerea erforscht werden soll. Die Spieler haben nichts bei sich, außer die Kleidung die sie am Leib tragen. Als Gefangene wurde ihnen alles abgenommen. Es folgt nun eine Übersicht der einzelnen Szenen.

Übersicht der Szenen:

Szene 1 Notlandung:

Die Spieler sind auf einem Gefangenentransport des Imperiums in ihren Zellen gefangen. Sie haben nichts bei sich, außer ihre Kleidung die sie am Leib tragen. Es wird zu einem fingierten Angriff kommen, der von Quin Thane geplant ist. Er nimmt dabei in Kauf, dass dabei auch die imperialen Truppen auf dem Transporter getötet werden. Der Angriff wird von einem Piratenschiff durchgeführt. Was nicht geplant war ist, dass das Schiff so stark beschossen wird, das der Hyperraumantrieb und auch der normale Antrieb so beschädigt werden, dass das Schiff auf einem nahen Mond, der einen Gasriesen umkreist, abstürzt. Die Spieler müssen das Schiff so navigieren, dass sie die Landung heil überstehen.

Szene2 Gestrandet:

Der Planet Thion auf dem die Spieler landen werden ist eine steinige Welt im Lorta-System im Äußeren Rand Er ist relativ groß und hat normale Schwerkraft. Die Welt hat starke vulkanische Aktivitäten und somit ist die Luft mit gefährlichen Gasen verpestet und ohne Schutzanzug nicht zu betreten. Es gibt allerdings einige unterirdische Höhlen, in denen die SoroSuub-Gesellschaft nach Neuranium schürft.

Der Gefangenentransporter ist so stark beschädigt, das die Lebenerhaltungssysteme defekt sind und den Spielern bald die Luft ausgehen wird. Allerdings funktionieren die Sensoren noch und so kann man Energiesignaturen erkennen, die etwa einen Tag Fußmarsch entfernt sind und auf Lebensformen hinweisen (Eine Mine der SoroSuub-Gesellschaft). Die Spieler müssen sich auf den Weg machen und dabei die Sauerstoffgeräte benutzen, welche sie ihm Transporter finden.

Szene 3 Die Bergbaumine

Die Spieler erreichen die besagte Bergbaumine. Man wird sie hereinlassen aber misstrauisch beäugen. Die Mine ist komplett unterirdisch und beherbergt außer den Stollen auch Unterkünfte für die Mitarbeiter, eine kleine Cantina sowie eine Landeplattform für größere Frachter. Der ist allerdings unterwegs und wird erst in 6 Wochen wieder zurück erwartet. Ansonsten ist dort nur ein kleinerer Frachter vorhanden für Notfälle. Auch gibt es eine Hyperraumstation mit begrenzter Reichweite. Mit ihr kann man Bespin erreichen, dort gibt es ein kleines Büro der Handelsgesellschaft die einen Notruf empfangen könnte.

Komplikationen:

Um den Druck zu erhöhen, wird man über kurz oder lang nach dem abgestürzten Gefangenentransporter suchen und das Imperium wird auftauchen, sollten die Spieler zu lange brauchen. Es wird ein Funkspruch in der Mine eintreffen, die den Vorgesetzten informiert, dass es einen Absturz gegeben habe und dabei Gefangene entkommen sein könnten.

Szene 4 Die Rebellenbasis:

Irgendwie sollten es die Spieler schaffen, die Rebellen Basis zu erreichen. Diese kleine Basis wurde in einen Asteroiden gebaut und beherbergt eine Jägerstaffel, einen Transporter und Truppenunterkünfte für Missionen gegen das Imperium. Der Asteroidengürtel befindet sich nahe dem Eriadu System, ein zentraler, wirtschaftlicher Ort des Imperiums im Outer Rim. Von der Basis unternimmt man immer wieder Überfälle auf Konvois oder kleine Basen des Imperiums.

Sind die Spieler hier angekommen haben sie eigentlich ihr Ziel erreicht. Allerdings ist wahrscheinlich noch der imperiale Spion unter ihnen, der nun schnell versuchen sollte, Funkkontakt zu der wartenden Flotte zu suchen, welche dann hier auftauchen wird. Sollte dies geschehen, wird den Spielern nur die Flucht bleiben, aber vielleicht kann man vorher den Spion enttarnen und ausschalten.

Szene 1: Die Notlandung

Ihr erwacht aus eurem Schlaf und es schüttelt euch ordentlich durch. Ihr seid in einem kleinen Raum in dem bis auf eine Pritsche nichts zu sehen ist. Eure Hände sind gefesselt und euer Schädel brummt. Dann trifft euch wieder ein Einschlag und ein lauter Schrei ist zu hören. Alles dröhnt um euch herum. Ihr wurdet von irgendetwas getroffen. Was zur Hölle ist hier los? Das Schiff auf dem ihr seid, scheint ins Trudeln zu geraten und weiteres Laserfeuer ist zu hören.

Die Spieler sind auf einer imperialen Fähre gefangen. Gerade eben hat der fingierte Angriff von Quinn begonnen und die Fähre wird stark beschossen. Allerdings ist der Angriff heftiger als zunächst geplant. Die letzte Salve der angreifenden Piraten hat dem Schiff schwer zugesetzt und nun sind die Triebwerke fast ganz ausgefallen und das Schiff treibt auf einem Planeten in diesem System herum. Die engagierten Piraten stellen in diesem Moment den Beschuss ein, da sie erkennen, dass sie es zu weit getrieben haben und machen sich davon.

NSC's an Bord des Schiffes:

Zwei Piloten: einer von ihnen ist beim Angriff gestorben und liegt schwer blutend über der Konsole, der andere hängt schwer verletzt in seinem Stuhl und ist bewusstlos. (Werte sind nicht nötig).
Zwei Imperiale Flottensoldaten: Beide sind verwirrt und in Panik und wurden mehr oder weniger aus dem Dämmerschlaf gerissen.

Imperialer Flottensoldat (Handlanger)
ST 2 GE 2 IN 2 LI 2 WIL 2 CHA 2
Absorption: 3
Verteidigung 0/0
Wundenlimit: 5
Wundenlimit: 5

Fertigkeiten (Nur in Gruppe)
Wahrnehmung 1; Leichte Fernkampfwaffe 1

Waffe:
Blasterpistole: ◆◆ Schaden: 6 Krit: 3 Reichweit: mittel Betäubungsmodus
Schusssichere Weste und Helm (+1 Absorption)

T-4A Raumfähre Nr. AD-38 der Kappa Klasse(Kleiner Bruder der Lambda Klasse)
Silhouette:4 Geschw:3 Wendigkeit +0
Verteidigung:
Bug 2(1) Backbord 0 Steuerbord 0 Heck 1
Panzerung: 2(4)
Hüllenschadenslimit: 25 / 5
Systemüberlastung: 15 0

Bewaffnung:
Zwei vorne montierte leichte Blasterkanonen:
Feuerbereich Bug Schaden 4 Kritisch 4 Reichweite kürzeste
Gekoppelt 1 (155) (Für zwei Vorteile einen zusätzlichen Treffer)

Optionen der Spieler:

- **Ausbruch**: Sie müssen zuerst aus ihren Zellen heraus. Eine der Türen ist präpariert, am besten der eines starken Spielers, also die vom Wookie oder die des Trandoshaners. Mit etwas Gewalt bekommt derjenige die Zelle schnell auf.
- **Die verbliebenen Soldaten**: Die zwei Soldaten sind in Panik und überrascht. Die Initiative liegt bei den Spielern sie zu überwältigen. Natürlich werden die Soldaten nicht zögern auf die Spieler zu feuern.
- **Das Schiff**: Das Schiff ist stark beschädigt und fliegt auf den Planeten zu. Die Triebwerke sind fast ganz hinüber und werden wohl nur noch für eine Bruchlandung reichen. Ein Techniker unter den Spielern könnte Reparaturen durchführen mit einem Schwierigkeitsgrad von ♦♦♦. Dadurch schafft er es wenigstens einige Systeme wieder hochzufahren, so dass die Landung für den Piloten etwas einfacher wird, allerdings wird er das Schiff nicht mehr flott kriegen.
- **Das Piratenschiff**: Der Scanner des Schiffes funktioniert noch. Man kann erkennen, dass das Piratenschiff sich auf und davon macht.
- **Gegenstände:**
  Von den Wachen: 2 Blasterpistolen; 2 Schutzwesten (Absorption +1); 2 Komlinks; Allzweckscanner (Reichweite 500m).
  In einem Schrank: Notfallset für Abstürze beinhaltet: 2 Thermojacken; 1 Taschenmesser; 1 Notfallsignalsender; 2 Komlinks; 1 Kabelrolle; 2 Energieriegel (Erschöpfung); 1 Notfall-Medikit; 4 Atemmasken; 1 Kanne mit Wasserfilter; 1 Glühstab; 50m Mikrofaserseil; 6 Verpflegungspacks; eine Leuchtpistole;
  In dem freien Frachtraum: Verschlossener Waffenschrank mit 1 Blastergewehr; ein am Boden liegendes Datapad; Werkzeugkasten; In einem weiteren Schrank mit zwei Raumanzügen.

Szene 2: Gestrandet

Der Planet Thion

Thion ist eine unwirtliche Welt im Lorta-System am äußeren Rand nahe Hoth und Bespin. Es liegt auf einer wenig befahrenen Hyperraumroute, welche auf die Correllianische Handelsstraße führt.
Der Planet hat starke vulkanische Aktivitäten die ständig in bestimmten Regionen ausbrechen und die Atmosphäre vergiften. Der Sauerstoffgehalt ist sehr niedrig und man kann höchstens einige Minuten ohne Atemgerät überleben.

Thion:
Astronavigationsdaten: Javin Sektor
Umlaufzeit: 315 Tage im Jahr / 26 Stunden am Tag
Regierung und Bevölkerung: Keine
Gelände: Schroffer Fels und teils sehr hohe Gebirge. Tiefe Schluchten.
Besonderheiten: Neuranium Vorkommen

Auf dem Planeten:

Die Raumfähre wird hart auf dem Planeten aufschlagen, egal was sie auch tun werden. Das Schiff wird dabei schweren Schaden nehmen. Die Spieler können allerdings den Schaden den sie dadurch ebenso bekommen reduzieren. Beschreibe eine dramatische und harte Notlandung, so dass die Spieler das Gefühl haben, gerade noch mit dem Leben davongekommen zu sein.

Eine schwere Pilot (Weltraum) Probe:(♦♦♦) kann den Schaden reduzieren (Wenn ein Techniker einige Systeme und Teile des Antriebs wieder zum Laufen bringt, kann diese auch mittelschwer sein.

Eine mittelschwere(◆◆) Computertechnik-Probe und zusätzlich eine **Mechanik Probe** kann bewirken, dass der Pilot das Schiff leichter landen kann und auch den Schaden begrenzen. Der Pilot kann auch dadurch Unterstützungswürfel bekommen.
Je nachdem was den Spielern einfällt, sollte man es unterstützen, sollte es sinnvoll sein.

Wunden:

Alles geht schief und keiner schafft seine Probe: Jeder Charakter würfel einen W10+2 Wunden. Dadurch kann es passieren, dass ein Charakter bewusstlos wird. Im Schiff befinden sich ein Notfallmedikit und 2 Stimpacks, damit sollte man betroffene Spieler wieder auf die Beine bringen.
Nur der Pilot bringt das Schiff einigermaßen runter: W10/2+2 Wunden. Es ging glimpflich aus. Aber trotzdem werden die Spieler ganz schön durchgerüttelt.
Auch andere Spieler oder der Techniker greifen ein: Nur W10/2 Wunden.

Optionen der Spieler:

- **Das Schiff**: Das Schiff ist so stark beschädigt, das man es hier auf dem Planeten nicht repariert bekommt. Bei dem Absturz sind die Triebwerke ganz zerstört worden und auch die Hülle hat einiges abbekommen. Nur noch Sensoren und Scanner haben Funktion und auch die Lebenserhaltung funktioniert noch, allerdings ist diese auch beschädigt und wird nicht mehr lange halten. Die Schilde sind defekt.
- **Sensoren und Scanner**: Dies sollten die Spieler auf jeden Fall benutzen(Computertechnik-Probe ◆◆) . Sie werden auf jeden Fall eine Energiequelle entdecken in südlicher Richtung. Wie genau diese weg ist und um was es sich handeln kann, hängt von der Probe ab. Es handelt sich hierbei um die Bergbaumine.
- **Ausrüstung**: Die Atemmasken reichen nur für 4 Spieler. Einer muss sich in einen Raumanzug zwängen. Dieser ist zum Laufen sehr unbequem und wird die Gruppe aufhalten.
- **Warten**: Sollten die Spieler auf die Idee kommen hier zu warten und ein Notsignal absetzen, so ist das eine sehr dumme Idee. Irgendwann wird das Imperium nach dem Schiff suchen, es anpeilen und finden. Damit wären die Helden wieder gefangen.

Der Weg zur Mine:

Der Weg zur Mine ist nicht ungefährlich. Die Spieler laufen nicht einfach auf glattem Felsgestein. Es stellen sich ihnen Schluchten und andere Hindernisse in den Weg. Allerdings sollte man diesen Weg zügig abhandeln, wenn es zu langweilig wird. Hier einige Dinge, denen sie begegnen könnten:

- **Staubsturm**: Es kommt starker Wind auf und durch eine Felsformation bläst Staub und Wind und man kann kaum die Hand vor Augen sehen. (Erschöpfung)
- **Schlucht**: Eine tiefe Schlucht (15 Meter) zieht sich von Osten nach Westen. Diese müssen die Spieler überwinden. (Erschöpfung und Wunden bei Absturz)
- **Temperaturen**: Nacht wird es sehr kalt und tagsüber sehr heiß auf der Oberfläche des Planeten.
- **Steinschlag**: Öfter fallen auch größere Brocken Gestein von Felswänden herab.

Nach etwa einem Tag erreichen die Spieler einen größeren, zerklüfteten Berg. An einer Flanke ist ein felsiger Durchgang der an einer kleinen Brücke mit einem stählernen Tor endet. An einem verwitterten Schild über dem Tor steht:

OFFWORLD MINING
OFFWORLD MINING CORPORATION THION

Szene 3: Die Bergbaumine

Die Bergbaumine entstand hier vor etwa einem Jahr. Man entdeckte Neuranium vorkommen, ein Erz das Sensorsignale abschirmen kann, wenn man es weiterverarbeitet. Im Outer Rim gibt es sehr viele Kunden, welche diese Materialen benötigen. So hat die Offworld Mining Corp. hier eine Mine errichtet und duldet auch keine anderen Unternehmen auf dem Planeten. Diese Mine dient erst zu Testzecken, ob sich der Abbau im großen Stil lohnt. Wenn das der Fall ist, will man den Planeten im großen Stil ausbeuten.

Wollen die Spieler hinein, und dafür wird es Zeit, müssen sie sich an einem Interkom der rechts an der Tür ist melden. Zuerst wird sich ein verwunderter Wachposten aus Raum 1 melden und dann den Vorsteher holen. Die Offworld Mining Corporation gehört zu den skrupellosesten Bergbauunternehmen der Galaxis, aber sie sind keine Unmenschen. Sie werden die Spieler hereinlassen, wenn sie versprechen keinen Ärger zu machen. Auch werden sie ihre Waffen abgeben müssen, die sind hier nicht erlaubt.

Personen:

Vorsteher Cole Borkar *(1,80 groß, schlank, blaue Haut und Rote Augen; Haarlos*): Ein Duro der auf Nubia geboren wurde. Er arbeitet schon lange für die Offworld Mining Corporation, ist skrupellos und hart zu seinen Arbeitern. Ihm geht es um Credits die verdient werden müssen.
Motivation: Er wird zuerst die Spieler hereinlassen, aber er wird sie hier nicht ewig dulden. Wenn sie Essen wollen müssen sie arbeiten, denn das nächste Schiff, das sie abholen kann kommt erst in zwei Monaten.
Er hat eine Funkstation, mit der er ein Außenbüro auf Bespin erreichen kann. Er will aber sicherlich nichts von irgendwelchen Rebellen hören. Er ist eher geneigt, das Imperium zu informieren, wenn er bemerkt was vor sich geht. **Er besitzt eine S3 Karte**

Protokolldroide Z4-D3 (Typisches Modell; Silber): Er ist sozusagen der Sekretär von Borkar und kümmert sich um Dienstpläne, Lieferlisten und Kommunikation. **Er hat einen S2 Zugang**

Aufseher Tokk Narg (Ein Nikto; 1,90; muskulös; braune Haut und gelbe Augen, horniges stacheliges Gesicht.): Er ist der Aufseher der 6 köpfigen Wachmannschaft und wird vom Unternehmen gut bezahlt. Er ist zwar bestechlich, aber nur gegen bares auf die Hand. **Er besitzt eine S2 Karte**

Wachleute: Meist Menschen, ein Kel Dorianer und ein Gamorreaner. (Nem Tlu und Vrass)
Arbeiter(ca. 50): Meist Menschen, aber auch einige Bith, Aqualishaner, Rodianer, Sullustaner und Weequay. **Sie besitzen alle eine S1 Karte** mit der man nur die Landeplattform erreichen kann.

Weitere Namen: Maxisa, Jancor, Thohal; Joefre, Calvcron, Pastra, Sarval; Susalic, Pamesha, Libjad, Morlia

Vorsteher: Cole Borkar (Duro)
ST 2 GE 3 IN 3 LI 3 WI 3 CH 3
Absorption 3
Verteidigung 0/0
Wundenlimit 13

Fertigkeiten:
Leichte Fernkampfwaffe1:
Charme 2; Coolness 2; Einschüchterung 3; Disziplin 1

Waffen:
Leichte Blasterpistole ⬢ ◆ ◆ Schaden: 6 Krit: 3 Reichweit: mittel Betäubungsmodus

Aufseher Tokk Narg (Nikto)
ST 4 GE 3 IN 2 LI 3 WI 2 CH 1
Absorption: 4
Verteidigung 0/0
Wundenlimit: 16

Fertigkeiten: Nahkampfwaffen 2; Schwere Fernkampfwaffen 1; Überleben 2; Wachsamkeit 1; Wahrnehmung 1

Waffen:
Blasterkarabiner ⬢ ◆ ◆ Schaden:9 Krit:3 Reichweite mittel Betäubingsmodus
Kampfmesser ⬢ ⬢ ◆ Schaden:5 Krit:3 Reichweite: Nahkampf

Wachleute (Handlanger)
ST 3 GE 2 IN 2 LI 2 WI 1 CH 1
Absorption:3
Verteidigung: 0/0
Wachmann 1 Wundenlimit: 6
Wachmann 2 Wundenlimit: 6
Wachmann 3 Wundenlimit: 6
Wachmann 4 Wundenlimit: 6
Wachmann 5 Wundenlimit: 6

Fertigkeiten (Nur in Gruppe): Einschüchterung 1; Handgemenge 1; Leichte Fernkampfwaffen 1; Nahkampfwaffen 1
Waffen:
Blasterpistole ◆ ◆ Schaden:6 Krit:3 Reichweite: mittel Betäubungsmodus
Schlagstock ◆ ◆ ◆ Schaden:5 Krit:5 Reichweite: Nahkampf Desorientierend 2 (Aktiviert, Gegner bekommt einen Bedrohungswürfel für 2 Runden)

Beschreibung der Mine (Karte siehe Anhang)

1 Vorraum

Eine stählerne Tür führt nach draußen. Der Raum wird zugleich als Luftschleuse benutzt, um nicht zuviel von der giftigen Atmosphäre hereinzulassen. Mit einer Druckluftdusche kann man den Staub aus den Kleidern blasen. Eine breite Tür führt dann weiter in den Komplex.
Links und rechts sind zwei Sicherheitstüren die nur mit einer S1 Freigabe geöffnet werden können (SI-Karte). In diesem Raum ist immer eine Wache.

2 Unterkünfte

Hier schlafen die Arbeiter in ihren kleinen Wohnzellen. Jede Zelle hat ein Bett, einen Schrank und einen Tisch. Jeder Arbeiter hat natürlich seine Zelle etwas persönlicher gestaltet (Bilder an den Wänden usw.)Der Vorraum dazu beherbergt einige Sitzgelegenheiten wo man sich treffen und plaudern kann. Hier wurden auch einige, kleine Bäume gepflanzt, so dass es wie eine Allee aussieht.
In diesem Bereich patrouilliert eine Wache.

3 Aufenthaltsraum Arbeiter

In diesem großen Raum können sich die Arbeiter in ihrer Freizeit aufhalten. Es gibt hier Tische wo Sabacc gespielt wird, Dejarik Tische, eine kleine Bar mit Musik und einige Holofilme. Der Raum ist zwar groß, aber doch gemütlich.

Der Barkeeper weiß nicht viel, (Er ist ein Bith namens **Ton Dar**) und wird von der Firma bezahlt. Es gibt hier immer mal wieder Schlägereien unter den Arbeitern.

4 Umkleide- und Duschräume
Die aus dem Schacht kommenden Arbeiter können sich hier umziehen und Duschen. Zahlreiche Spinde und Bänke sind hier verteilt. Die Duschen sind offen und einsehbar. Jeder Spind ist mit einem Zahlencodeschloß versehen.

5 Der Speisesaal
In diesem Raum kann immer eine Schicht Essen. Es gibt drei Mahlzeiten am Tag. In den Nebenräumen nördlich davon ist die Küche. Allerdings wird das Essen hier nur aus den Lagern geholt und in einem großen Ofen für die ganze Schicht nur warmgemacht. Frisches Essen kann man hier nicht zubereiten.
Die Unteren Räume beherbergen das Lager mit Lebensmitteln für einige Monate. Auch sind hier die Anschlüsse für die Wassertanks. Der Tank befindet sich außerhalb des Gebäudes.

6 Die Offiziersmesse
Dies ist der Speise- und Aufenthaltsraum des Vorstehers, des Aufsehers und der Wachen. Alles ist etwas besser eingerichtet als bei den Arbeitern. Das Essen kann hier separat zubereitet werden, und es gibt auch eine kleine Küche, in der Mann frische Dinge herstellen kann. Der kleine Raum links davon ist der Lagerraum dazu.
Zudem gibt es gemütliche Sitzgelegenheiten, einen Holoschirm und weitere Freizeitmöglichkeiten.

7 Der Raum des Vorstehers Cole Borkar
Der Zugang wird nur mit einer S3 Karte freigegeben. Hier hat der Vorsteher seinen Raum. Er ist nochmals in einen Wohn- und Schlafbereich unterteilt.
Im Wohnbereich steht ein großer Schreibtisch mit allerlei Papieren über den Betrieb der Station und einem Computerterminal. Vorrangig liegen hier Personallisten, Aufstellungen der Fördermenge und Pläne zur Effizienzsteigerung.
An einer Wand ist ein Tresor eingelassen, der elektronisch gesichert ist und nur mit entsprechendem Hackerwerkzeug und einer Computertechnik-Probe auf schwierig zu öffnen ist. Zusätzlich wird bei nur einer fehlerhaften Probe sofort Alarm im ganzen Gebäude ausgelöst und die Türen zum Büro verriegelt, die dann nur noch von außen zu öffnen sind. Der Stahl dieses Tresors ist fast nicht zu zerstören. Eine Explosion müsste hier so groß sein, dass es die Stabilität des Raumes gefährden würde.
In ihm sind wichtige Anweisungen der Firma betreff Routen der Transporter und Sicherheitsangelegenheiten.
Hier sind auch die Credits für die Arbeiter eingelagert. Insgesamt 75.000 Credits, aufgeteilt in 50 Credsticks zu je 1500 Credits. Die Arbeiter bekommen das Geld erst am Ende ihrer dreimonatigen Schicht.
Der Schlafbereich ist unspektakulär. Ein einfaches Bett, ein Schrank mit Kleidung und eine eigene Wachgelegenheit scheinen dem Vorsteher zu reichen.

8 Vorraum
Dies ist nur ein kleiner Vorraum mit mehreren Türen. Dort sind auch einige Sitzgelegenheiten zu finden.

9 Turm
Hier ist der Zugang zu einem Aussichtsturm. Dieser hat einen kleinen Fahrstuhl für 3 Personen, dessen Zugang nur mit einer **S1 Karte gegeben** ist. Der Turm ist aus Stahl gebaut und führt durch den berg und darüber hinaus. In ca. 150 Meter Höhe ist eine überdachte Plattform, von der man eine gute Übersicht über die Umgebung hat. Auch kann man von hier die Landeplattform erkennen auf

denen die Schiffe stehen. Um sie zu Fuß zu erreichen müsste man sich allerdings 100 Meter abseilen, oder anderweitig versuchen dort hinunterzukommen. Danach gilt es dann noch eine Schlucht zu überqueren, die 150 Meter in die Tiefe führt und gute 30 Meter breit ist.

10 Raum des Aufsehers Tokk Narg
Dies ist der Wohnraum des Aufsehers. Er ist spartanisch eingerichtet. Ein Bett, ein einfacher Spind, sowie ein Tisch mit Stuhl befinden sich im Raum. Es gehen zwei Türen von hier ab. Auch hier steht auf dem Tisch ein Computerterminal. An Papieren findet man hier nur Einteilungslisten der Wachen und eine Liste von Leuten die negativ aufgefallen sind.
Dieser Raum ist nur mit einer S2 Karte betretbar.

11 Räume der Wachen
Diese Räume sind nochmals unterteilt, so dass auf jede Seite 3 Wachen wohnen. Es ist etwas mehr Platz hier als bei den Arbeitern, aber die Einrichtung ist die gleiche. Links oben bei den Räumen gibt es Sanitäre Anlagen für die Wachen.

12 Waffenkammer
Hier sind die Waffen der Wachen untergebracht. Ihre Blasterpistolen haben sie ja immer dabei. Hier findet man aber noch:
4 Schwere Blastergewehre, 1 Raketenwerfer, 20 Splittergranaten, 2 Vibroschwerter. (Alle Daten 160-161 GRW ARdI)
10 Handschellen, 2 Medikit, 10 Stimpacks, 2 Elektroferngläser, 5 Notfall-Reparaturset, 10 Ersatzmagazine/Energiezellen, 2 Fusionslaternen, 5 Glühstab (Seite 182-183) GRW ARdI
Der Raum ist nur mit einer S2 Karte zu betreten. Vor der Tür steht eine Wache.

13 Aufzug zur Landeplattform
Hier ist ein größerer Aufzug der auf die Landeplattform führt. **Der Aufzug selbst kann nur mit einer S2 Karte betreten werden.**

14 Lagerraum Wertgegenstände
In diesem Raum sind in kleinen Spinden mit Zahlencode die Wertsachen der Arbeiter untergebracht, da es immer wieder zu Diebstählen gekommen ist. Jeder Spind hat ein Zahlencodeschloß.
Der Zugang kann nur mit einer S2 Karte geöffnet werden.

15 Minenzugang
Der Zugang zur Mine führt über einen breiten Schacht zu einer großen Halle. Hier herrscht stets geschäftiges Treiben. Es gibt mehrere Zugänge zu den unterirdischen Minen. An anderer Stelle sind große Förderbänder zu sehen, welche das Erz an die Oberfläche schaffen. Es wird von anderen Maschinen in große Container geladen. Die man aus einem Containerlager herschafft, das auch unterirdisch liegt.
Ist ein Container voll, so wird er über einen Aufzug an die Oberfläche. Dort startet der Container selbstständig mit einer kleinen Antriebseinheit und bildet Gruppen im Orbit des Planeten. Dort werden sie dann alle 4 Wochen von großen Frachtern eingesammelt und abgeholt. Somit spart man sich eine wesentlich größere Landeplattform für die richtig großen Frachter.

16 Büro von Z4-D3
Hier arbeitet der Protokolldroide an einem stählernen Schreibtisch mit Computerterminal. An den Wänden sind Regale mit Datenpads zu sehen und auch einige Akten findet man dort. Ansonsten ist der Raum leer. Eine Tür führt in den Wohnbereich des Vorstehers.

17 Kontrollraum
Dies ist der Kontrollraum der Station. Hier hält sich meist der Vorsteher Cole Borkar auf. Dieser Raum ist übersäht mit Bildschirmen von Kameras überall auf der Station und in der Mine. Auch kann man von hier eine Bp.5 Flugabwehrkanone steuern, welche auf dem Hügel angebracht ist und die Station vor Piraten schützen soll.
Von hier kann man ebenso die Energiezufuhr regeln. Die Generatoren befinden sich unten im Berg.
Es gibt natürlich hier auch einen Kommunikationsterminal. Allerdings ist die Reichweite begrenzt, und man kann nur Bespin erreichen.
Der Raum ist nur mit einer S2 Karte zu betreten.

18 Aufzug Maschinenraum
Dies ist der Maschinenraum des Aufzuges und der Beleuchtung für die Landeplattform.
Diesen Raum kann man nur mit einer S1 Karte betreten.

Proben der Sicherheitsverschlüsselung:
Bei allen Proben bracht man ein Datenpad und ein Datenkabel. Diese sind nur bei den Computerterminals zu finden. Ein Datenpad haben viele auf der Station, sogar einige Arbeiter.

S1: Mittelschwere Probe ♦♦
S2: Schwere Probe ♦♦♦
S3: Sehr schwierige Probe ♦♦♦♦

Auch die Computerterminals sind gut gesichert. Je nach Terminal ist das schwer oder sehr schwer.

Komplikationen für die Spieler:
- Es sollte ein gewisser Zeitdruck herrschen. Der nächste Flug, der die Arbeiter austauscht kommt erst in ca. 8 Wochen wieder.
- Irgendwann wird das Imperium das Verschwinden der Fähre bemerken und nach ihr Suchen. Es ist also nur eine Frage der Zeit, bis sie hier auftauchen und die Spieler aufspüren. Haben die Spieler ein Notsignal losgeschickt, wird die Zeit noch knapper.
- Kommen die Spieler trotzdem nicht in Fahrt, so wird der Vorsteher das Imperium kontaktieren und mal nachfragen, ob es vielleicht Informationen zu den Neuankömmlingen gibt. Natürlich wird man ihm berichten, das er da einige Gefangene hat und man verspricht ihm ein Kommando vorbeizuschicken. Der Vorsteher wird dann versuchen die Spieler so lange festzusetzen.

Optionen für die Spieler:
- Es gibt hier nur ein Schiff das interessant für die Flucht wäre. Ein alter **Ghtroc Industries Class Frighter.** Er wird hauptsächlich dazu benutzt, um das Personal der Station auszutauschen und Waren aufzufüllen. Meist steht er rum und wird nicht benutzt. **Er ist mit einer S3 Verschlüsselung verschlossen.** Nur der Vorsteher kann ihn öffnen.
- Sie müssen entweder versuchen sich durch die Sicherheitssysteme zu hacken oder an die Karten des Aufsehers oder am besten des Vorsteher zu kommen.
- Gewalt ist kaum eine Option. Sie können natürlich versuchen Geiseln zu nehmen, Das funktioniert aber nur mit dem Aufseher und dem Vorsteher.
- Vielleicht schaffen sie es ja, den Droiden umzuprogrammieren und für sich zu gewinnen. Das ist allerdings eine sehr schwere Probe. Der Droide könnte ihnen helfen in die Computerterminals zu kommen und Sicherheitssysteme zu hacken. Das erleichtert die Proben jeweils um einen Grad.
- Man könnte über den Turm an die Oberfläche gelangen, was aber sehr gefährlich ist.

- Man könnte über die Container an die Oberfläche gelangen. Allerdings muss man sehr schnell abspringen, da sie, sobald sie oben sind sofort starten und die Spieler kennen die Umgebung da oben nicht.

Der Frachter auf der Landeplattform Mit einer S3 Verschlüsselung verschlossen.

Die Vagabund
Schiffstyp: Raumfrachter Class 720 Frachter
Hersteller: Ghtroc Industries
Hyperantrieb Primär Klasse 2, Sekundär Klasse 14
Navigationscomputer: ja
Sensorenreichweite: kurz
Besatzung: 1 Pilot, 1 Kopilot
Belastungskapazität: 850
Passagiere: 10
Autonomie: 2 Monate
Preis/Seltenheit: 100.000 Credits
Aufrüstungspunkte: 5

Hüllenschaden: 32
Systembelastung: 20
Panzerung: 4
Silhouette: 4
Geschw. 3
Wendigkeit -2
Schilde 4: Bug 1 Steuerbord 1 Backbord 1 Heck 2
Bewaffnung Mittelschwere Laserkanone Schaden 6 Krit 3 Reichweite: kürzeste Feuerwinkel: Bug

Szene 4 Die Rebellenbasis

Die Spieler werden, wenn alles gutgeht, den Frachter stehlen können und die Mine verlassen, bevor das Imperium auftaucht. Es ist sehr schwer vorherzusagen, was bis dahin geschehen ist. Es wäre durchaus möglich, das der Rebell dem Imperialen Spion schon vorher anvertraut hat, wo die Basis liegt. Dann könnte alles eine andere Wendung nehmen. Wir gehen hier mal davon aus, dass man von der Mine fliehen konnte und sich nun zusammen auf dem Weg zur Rebellenbasis befindet.

Wichtige NSC's auf der Station:

Kommandeur Gresk Lisik (Bothaner; 1,60; brauner Pelz mit weißen Strähnen): Ein strenger Kommandeur, der sich schon vor einiger Zeit der Rebellion angeschlossen hat. Er hat einige Kämpfe gesehen und möchte nun mit dieser Basis dem Imperium hinter den Linien zusetzen.
St 3 GE 3 IN 2 LI 4 WI 4 CH 2
Absorption 4
Verteidigung 0/0
Wundenlimit 18
Erschöpfungslimit 16

Fertigkeiten:
Leichte Fernkampfwaffen 1
Charme 3, Coolness 3, Einschüchterung 2, Führungsqualitäten 3, Täuschung 3, Wissen (Kriegskunst) 1

Waffen:
Disruptorpistole ⬢◆◆ Schaden 10 Krit 2 Reichweite kurz Tödlich 4

Rebellensoldat und andere Mitglieder der Station (Handlanger)
St2 GE 2 IN 2 LI 2 WI 2 CH 2
Absorption 3
Verteidigung 0/0
Wundenlimit 6

Fertigkeiten (Nur in Gruppen)
Nahkampfwaffen 1, Schwere Fernkampfwaffe 1
Wachsamkeit 1

Waffen:
Blastergewehr ◆◆ Schaden 9 Krit 3 Reichweite groß Betäubungsmodus
Kampfmesser ◆◆ Schaden3 Krit 3 Reichweite Nahkampf

Sternenjägerpilot (Handlanger
ST 2 GE 3 IN 2 LI 3 WI 2 CH 2
Absorption 2
Verteidigung 0/0
Wundenlimit 5

Fertigkeiten (Nur in Gruppen
Artillerie, Coolness, Pilot (Weltraum)

Waffen:
Leichte Blasterpistole ◆◆◆ Schaden 5 Krit 4 Reichweite mittel Betäubungsmodus
Artillerie: ◆◆◆

Namensbeispiele der Besatzung der Basis
Männlich: Corc, Ucom, Cadard, Bog, Vard
Weiblich: Geel, Traisk, Mesh, Aria
Rassen: Mensch, Bith, Bothaner, Gran, Mon Calamari, Sullustaner, Kel Dor

Beschreibung der Basis

Die Basis liegt am Rande eines Asteroidengürtels. Der Asteroid ist kaum auszumachen bei den ganzen Brocken in der Nähe. Der Flug dorthin ist nicht ganz ungefährlich, allerdings kommt es hier am Randgebiet kaum zu Kollisionen. Der Asteroid ist von einem Schild umgeben, der andere Gesteinsbrocken zerstört, wenn sie auf ihn treffen.

1 Hangar
In den großen Hallen, die man aus dem Asteroidengestein geschmolzen hat, sind die Schiffe der Rebellen untergebracht. Es sind nur kleine Jägereinheiten dort stationiert, wie X-Wing und A-Wing Fighter. Es gibt noch einen YT-1300 Frachter und einen Frachter der Reisenden Klasse.

2 Lagerräume
Große Hallen wo Unmengen an Kisten gelagert werden. In diesen sind Vorräte der Rebellen, Uniformen und Dinge des täglichen Gebrauchs. Aber auch einige Waffen.

3 Werkstatt
Hier befindet sich die Werkstatt der Rebellen. Man repariert hier alles, aber hauptsächlich werden hier die Raumjäger instandgesetzt.

4 Wasser und Sauerstofflager
Hier sind große Wassertanks und auch Sauerstoffregeneratoren untergebracht.

5 Kontroll- und Besprechungsraum
In diesem großen Raum werden alle Einsätze geplant. Hier befindet sich auch die Funkanlage die eine gute Reichweite hat. Es sind immer mindestens zwei Wachen im Raum und meist auch einige Vorgesetzte.

6 Waffenkammer
Hier ist die Waffenkammer für Handfeuerwaffen

7 Reaktorraum
Hier befindet sich die Hauptenergiequelle der Rebellenbasis.

8 Schlafräume
Das sind die Unterkünfte der Soldaten und der Offiziere

9 Aufenthaltsbereich
Hier können sich die Rebellensoldaten aufhalten und ihre Freizeit verbringen. Hier sind auch die sanitären Anlagen und die Duschen.

10 Medizin-Bereich
Die medizinische Station der Basis. Es befinden sich hier Liegen für die Patienten und auch ein Bacta-Tank.

Das Finale:

- Krac Tabet wird natürlich Bericht erstatten bei seinem Vorgesetzten und hat eigentlich seine Mission geschafft. Die anderen bekommen ihre versprochene Belohnung natürlich ausbezahlt und werden auch gefragt, ob sie nicht der Allianz beitreten wollen.
- Die Rebellen werden die Spieler nicht so leicht gehen lassen. Sie kennen nun schließlich das Versteck der Rebellen. Allerdings schlägt man ihnen vor, den Teil der Erinnerung, welche die Rebellen verraten könnte wieder zu nehmen, wenn sie einverstanden sind. Dies ist nur ein kleiner Eingriff und man würde sie dann an einen sicheren Ort bringen. Sind sie damit nicht einverstanden, sind sie auf unbestimmte Zeit Gäste der Allianz.
- Der imperiale Spion wird nun in Aktion treten müssen, wenn er bis dahin noch nichts getan hat. Wenn er in den Funkraum gelangt, kann er eine geheime Nachricht an das Imperium absetzen. Gelingt dies, wird nach kurzer Zeit die Imperiale Flotte, mit zwei Sternenzerstörern hier auftauchen und T-Fighter überschwemmen den Asteroidengürtel. Dann bleibt nur noch die Flucht.

Tie-Sternenjäger mit Pilot (Handlanger) (Können bis zu 72 sein)
Silhoutte 3 Geschw 5 Wendigkeit +3
Verteidigung: Bug 0 Heck 0
Panzerung 2
Hüllenschadenslimit: 6
Systemüberlastung: 8

Fertigkeiten: (Nur in Gruppen)
Artillerie 1; Pilot (Weltraum) 1
Waffen: Mittelschwere Laserkanone ♦♦♦ Feuerbereich Bug Schaden 6 Krit 3 Reichweite kürzeste Gekoppelt 1

Sternenzerstörer
Silhoutte 8 Geschw 2 Wendigkeit -3
Verteidigung: Bug 3 Backbord 3 Steuerbord 3 Heck 2
Panzerung 10
Hüllenschadenslimit 145
Systemüberlastung 60

Da ich nicht damit rechne, das bei diesem Abenteuer sich jemand mit einem Sternenzerstörer anlegt, verweise ich hier auf das Grundregelwerk von Zeitalter der Rebellion Seite 280 für die restlichen Werte und Daten.

Ende

Egal wie nun die ganze Sache ausgegangen ist, hoffentlich sind ihre Spieler aus der Sache mit heiler Haut herausgekommen und haben eine spannende Geschichte erlebt. Vielleicht haben die Rebellen es geschafft, den Spion zu enttarnen und können die Forschungsstation auf Cerea zerstören (Was ein weiteres Abenteuer wäre), oder aber der imperiale Spion konnte die Flotte informieren und die Basis der Rebellen wurde zerstört.

Eine Belohnung habe ich hier nicht vorgesehen, da man das Abenteuer mit vorgefertigten Charakteren spielt. Eventuell möchte aber auch einer der Spieler seinen Charakter weiterführen. Dann kannst du als Spielleiter ihm natürlich einige Abenteuerpunkte zukommen lassen, je nach deinem Ermessen.

Anhänge

Hier im Anhang findest du die fünf Charakterbeschreibungen, welche die Spieler zu Beginn bekommen sollten, sowie zwei einfache Pläne der Bergbaumine und der Rebellenbasis auf dem Asteroiden. Des Weiteren sind dem Abenteuer noch 5 ausgefüllte Charakterbögen beigelegt, welche ebenfalls die entsprechenden Spieler bekommen.

QUIN THANE

Achtung! *Die folgenden Informationen keinesfalls im Vorfeld an die anderen Spieler weitergeben. In Wirklichkeit bist du nicht Quin Thane sondern Tabra Dett ein imperialer Spion. Du gibt's dich aber in diesem Szenario als Quin Thane aus, einem Schmuggler.*

Hintergrund:

Tabra Dett :

Aufgewachsen auf Coruscant hast du die Klonkriege als kleiner Junge im Schoß einer reichen Händlerfamilie erlebt. Deine Eltern standen dem Senat und der Republik immer nahe und sie sahen es mit Sorgen, als 19 VSY das galaktische Imperium ausgerufen wurde. Da warst du gerade 10 Jahre alt und dich interessierte Politik kein bisschen. Eher beeindruckten dich die Kampfpiloten der schnellen Jäger und oft träumtest du selber einer von ihnen zu sein.

Doch dein Vater hatte andere Pläne für dich. Du solltest einst die Geschäfte weiterführen und das Familienunternehmen übernehmen. Doch im Laufe der Jahre wurde dein Drang immer stärker aus dem starren Familiengebilde auszubrechen und zu den Sternen zu greifen. Gegen den heftigen Widerstand deiner Familie hattest du dich bei der Imperialen Akademie eingeschrieben und wolltest Pilot werden. Doch es zeigte sich, dass deine Talente nicht gerade am Steuer eines Raumjäger zu finden waren, doch im manipulieren deiner Mitschüler und Lehrer ein Meister warst. Dies wurde von einem Vorgesetzten bemerkt und so, nach einigen Gesprächen, hatte man dich in die Spionage-Abteilung des Imperiums, dem Imperialen Geheimdienst versetzt.

Bisher hast du durch diese Stellung nur Vorteile gehabt. Du hast schon lange nicht mehr die Unterstützung deiner Familie nötig, denn oft lassen sich gute Geschäfte bei deiner Tätigkeit als Spion machen. Es ist eher so, dass deine Familie immer mehr auf dich angewiesen ist, denn durch deinen Status kannst du sie schützen und ihnen wichtige Informationen zukommen lassen.

Quinn Thane:

Dies ist eine Identität, welche du für diese Mission angenommen hast. Du wirst kaum Fragen beantworten die deine Jugend und Familie betreffen, es geht auch niemand etwas an. Vorgeben kannst du, das du als Kind einer Prostituierten groß geworden und der Vater unbekannt ist. Der Geburtsort war Ord Mantell, ein Raumfahrerparadies für Schmuggler und Schurken und so hast du dich irgendwann einem Schmuggler namens Gubum Murrn angeschlossen und als dieser aus, sagen wir mal unerklärlichen Gründen verstarb, hast du sein Geschäft übernommen.

Du gibt's vor Waffen für einen Hutten namens Diybu Brezz auf Nar Shadaa geschmuggelt zu haben, doch leider waren die Waffen vom Imperium gestohlen und so brachte man dich in der Nähe des Cerea Systems auf und nahm dich Gefangen.

Deine eigentliche Mission:

Du bist hinter Krac Tabet ***(Einer der Mitspieler)*** hinterher. Er ist ein Rebellenspion der die Position einer geheimen Forschungsstation auf Cerea herausgefunden hat. Krac Tabet arbeitete erst auf Fondor als getarnter Sicherheitsoffizier, wo er diese Informationen bekam. Dann machte er sich auf den Weg zu der Einrichtung. Du weißt, irgendwo im Outer Rim gibt es eine geheime Rebellenbasis, die sein Stützpunkt ist und die du aufdecken willst. Du bist ihm gefolgt und hast zugelassen, dass er sich in die Forschungseinrichtung geschleust hat. Doch dann, bevor er an die Daten einer neuen Waffe kam, welche man in dieser Einrichtung erforscht, hast du ihn festnehmen lassen. Bei der ganzen Aktion bist du im Hintergrund geblieben, damit Krac Tabet nicht dein Gesicht gesehen hat, er kennt dich also nicht. Den Gefangenetransporter, auf dem Krac nun eingesperrt ist, hast du erst betreten, als er schon an Bord und eingesperrt war.

Dein Plan ist es ihn entkommen zu lassen und ihm zu helfen zu seiner versteckten Rebellenbasis zurückzukehren. Dafür musst du sein Vertrauen gewinnen. Hast du dann die Rebellenbasis gefunden, willst du einen Flottenverband rufen, der in diesem Sektor auf deine Nachricht wartet. Du hast einen fingierten Piratenangriff organisiert, von dem nicht einmal die Piloten des Gefangenentransportes wissen. Kurz vor dem Angriff hast du einer der Gefangenenzellen präpariert, damit diese leichter zu öffnen ist und dich dann selber in eine Zelle gesperrt. Auf diese Art und Weise willst du dich als Mitgefangener ausgeben, der vom Imperium gesucht wird.

Du konntest allerdings nicht ahnen, dass diese Idioten von Piraten das Schiff so schwer zusammenschießen würden und die Ereignisse etwas komplizierter werden, als geplant.

KRAC TABET

Hintergrund:

Geboren wurdest du im Jahre 19 VSY, was bedeutet, als man das galaktische Imperium ausrief, warst du gerade geboren worden. Die alte Republik und der Jediorden sind für dich mehr Mythos als wahre Geschichte und du kennst nichts anderes, als das Imperium als gewissenlose Diktatur, welche die Galaxie unterjocht.
Geboren wurdest du auf Fondor und dein Vater arbeitete lange Jahre in den dortigen Schiffwerften für die Schiffsbauergilde als Ingenieur. Mehr und mehr wurden allerdings die Unternehmen vom Imperium zwangsverstaatlicht, so auch die Firma wo dein Vater arbeitete. Der imperiale Offizier, der nun Vorgesetzter deines Vaters war, verlangte einen immer höheren Einsatz von ihm und nicht einzuhaltende Abgabetermine. Er warf ihm immer wieder Inkompetenz vor und so geriet er immer weiter in einen Strudel von Depressionen und Verzweiflung, denn kündigen konnte er auch nicht, da er zu viele Informationen besaß, welche dem Imperium geschadet hätten. Du bekamst deinen Vater kaum noch zu Gesicht und eines Tages kam er gar nicht mehr nach Hause. Er brach eines Morgens einfach zusammen als sein Herz dem Stress nachgab. Das Imperium ersetzte ihn schnell und zahlte auch keine Rente für die Hinterbliebenen. Nicht mal einige Worte des Beileids hatte das Imperium übrig und so ließ man dich und deine Mutter alleine.
Nach diesen Tagen ging es euch sehr schlecht, ihr musstet aus eurem Haus ausziehen und deine Mutter arbeitete in der Hauptstadt damit ihr Überleben konntet. In dieser Zeit lerntest du, auf dich selbst aufzupassen und musstest dich öfter gegen Kinder armer Arbeiterfamilien durchsetzen. Eines Tages kam auch deine Mutter nicht mehr nach Hause. In einer Bar, in der sie nachts bediente hatte es eine Schlägerei gegeben, jemand zog einen Blaster, schoss daneben und traf deine Mutter. Die nächsten Jahre waren für dich ohne Hoffnung und nur von Hunger und dem Hass auf das Imperium geprägt, welches Schuld an all dem hatte. Dann eines Tages trafst du auf einen verletzten Sullustaner, der gerade auf der Flucht vor einer imperialen Patrouille war. Du hattest ihn in deinem Unterschlupf versteckt, seine Wunden versorgt und ihm zu Essen gegeben. Er erzählte dir viel von anderen in der Galaxis, die überall gegen das Imperium kämpften. Kleine Zellen, die immer größer wurden und sich gegen das Regime aufbäumten. In dir wuchs der Wunsch sich diesen Rebellen anzuschließen und als der Sullustaner wieder gesundet war, folgest du ihm, und wurdest Mitglied der Rebellion. Du wurdest ausgebildet und man erkannte, dass du sehr gut darin warst, zu infiltrieren und zu spionieren. Die Rebellen brauchen gute Spione und da du ein Mensch bist, fällst du im Inneren des Imperiums auch nicht weiter auf.

Aktuelle Mission

Du wurdest vor einigen Monaten in eine imperiale Einrichtung auf Fondor eingeschleust, welche neue Waffensystemen für das Imperium erforscht. Du warst dort als imperialer Sicherheitsoffizier eingesetzt. Dort hast du Informationen erhalten, das auf Cerea, ein Planet im Outer Rim, sich eine geheime Forschungseinrichtung befinden soll, die an einer neuen Waffe für das Imperium arbeitet. Du hast dich also auf den Weg nach Cerea gemacht und dich in die Station eingeschleust. Doch man hat dich überraschend schnell gefasst, und du wirst den Verdacht nicht los, dass man dich schon länger beobachtet hat. Du bist nicht an die Daten der neuen Waffe herangekommen, aber die Position der Forschungseinrichtung ist dir nun bekannt. Allerdings hast du, kurz bevor man dich in einen Gefangenentransport eingesperrt hat, mitbekommen, dass die Einrichtung in den nächsten Tagen verlegt werden soll, weil man nicht genau weiß, ob du vielleicht schon irgendwelche Daten übertragen hast.
Nun sitzt du in einem Gefangenentransport in deiner Zelle, und hast keine Ahnung wohin es geht. Scheinbar steht dir eine düstere Zukunft bevor, aber wie sollst du entkommen? Du musst zurück zu der geheimen Rebellenbasis, die dein Stützpunkt ist. Hilfe kannst du von dort nicht erwarten und auch zu versuchen sie anzufunken wäre zu gefährlich, denn das Imperium hört viele Frequenzen ab. Euch wurde ein striktes Funkverbot mit dem Stützpunkt befohlen, um sie nicht in Gefahr zu bringen. Die Basis liegt in einem Asteroidenfeld nahe Hoth und die Koordinaten der Rebellenbasis hast du auf einem Chip gespeichert, den du unter einer künstlichen Fingerkuppe trägst.
Die Basis muss von der Forschungsstation auf Cerea erfahren. Es gibt hier keine weiteren Stützpunkte, dafür bist du zu weit draußen im Outer Rim. Und die Zeit drängt, denn wenn die Forschungsstation verlegt wird, kommt niemand mehr an die Daten für die neue Waffe des Imperiums.
Hinweis: *Du hast keine finanziellen Mittel dabei, aber bei Ankunft auf der Basis könnte eventuellen Helfern eine gewisse Summe ausgezahlt werden (Bis 10.000 Credits). Dadurch könntest du deine Mitspieler zusätzlich motivieren dir zu helfen. Da deine Mitspieler ebenfalls vom Imperium gefangen waren, steht es dir natürlich auch offen, ihnen zu erzählen, dass du bei den Rebellen bist und eine Mission erfüllen musst. Es ist deine Entscheidung wie offen du ihnen gegenübertrittst. Allerdings wirst du ihre Hilfe bei den kommenden Ereignissen brauchen.*

KEYLARA CREEL

Geboren auf der Heimatwelt Ryloth hast du deine Jugend mit deinem Clan in der Stadt Kala'uun verbracht, die größtenteils unterirdisch angelegt ist und tausende Clans beherbergt. Ryloths Rotation ist dem Hauptstern angepasst, so dass eine Seite immer der Sonne zugewandt ist. Dadurch leben die Twi'leks auch nur in einer schmalen Zone zwischen Tag- und Nachtseite und die Städte sind meist unterirdisch angelegt. Du hattest in deiner Jugend nie die Oberfläche zu Gesicht bekommen.

Deine Eltern sahen in dir nur eine Wertanlage, den du warst ein hübsches Kind und im entsprechenden Alter sind Twi'Lek Tänzerinnen als Sklaven sehr begehrt. Du hast nie verstanden, wie deine Eltern so hartherzig sein und dich einfach an einen Sklavenhändler verkaufen konnten. Dies gehörte zu der ersten Lektion in deinem Leben … trau niemanden, egal wie nah er dir auch steht. Du wurdest von dem Händler an einen Hutten auf Tatooine verkauft, einem gewissen Jabba the Hutt. Als Tänzerin im Palast von Jabba hattest du gewisse Pflichten zu erfüllen und dazu gehörte nicht nur tanzen. Du musstest auch geachteten Gästen und Geschäftspartnern gefallen und sie in ihre Zimmer begleiten. Das ekelte dich an und es hätte nicht viel gefehlt und du hättest deinem Leben ein Ende gesetzt.

Eines Tages musstest du einem Kopfgeldjäger gefallen, der Jabba mächtig beeindruckt hatte. Er hieß Jez Lumi, ein Twi'Lek wie du, und war nach der Feier völlig betrunken. Er schleppte dich aufs Zimmer und bedrängte dich. Du hast dich gegen seine Handgreiflichkeiten gewehrt aber er wurde aggressiv und es kam zu einem Kampf. Jez war sehr betrunken und du bekamst irgendwie seinen Blaster in die Finger. Es geschah wie von ganz alleine. Du drücktest den Abzug durch, ein Schuss löste sich und Jez brach tot zusammen.

Niemand hatte dies bemerkt, die Party in Jabbas Palast war noch im vollen Gange. Du nahmst seine Sachen, zogst sie an und spaziertest einfach aus dem Gebäude. Mit einem Gleiter kamst du bis nach Mos Eisley, doch Jabba hatte bereits Jagd auf dich gemacht. Eine kleine Tänzerin hatte einfach einen Gast erschossen und war abgehauen, und dafür würde sie bezahlen. Bevor du von dem Planeten verschwinden konntest, war dir ein weiterer Kopfgeldjäger auf der Spur, ein Rodianer namens Zar Sita. Es stellte dich, doch dein Wille endlich frei zu sein war so übermächtig, das er dich nur mit größten Schwierigkeiten gefangen nehmen konnte. Er brachte dich zurück zu Jabba und ihr wart beide gezeichnet vom Kampf. Jabba wollte dich einem Rancor zum Fraß vorwerfen, doch Zar Sita stand noch eine Belohnung zu. Er bat Jabba darum, dich als Bezahlung haben zu dürfen und Jabba tat ihm den Gefallen unter einer Bedingung. Irgendwann würde er einen Gefallen von dir einfordern, wenn er diesen benötigen würde.

Zar Sita war beeindruckt gewesen, wie du ihm, völlig unerfahren, die Stirn geboten hattest. Zar war schon alt und hatte niemals Nachwuchs gehabt. Er nahm dich mit auf sein Schiff und brachte dir alles bei, was eine Kopfgeldjägerin wissen musste. Er führte dich in die Gilde der Kopfgeldjäger ein und war einige Zeit ein guter Mentor. Schließlich wurde er aber zu alt, um irgendwelchen Schurken hinterherzujagen und erklärte dir, du müsstest nun alleine klar kommen. Zar Sita setzte sich auf Rodia, mit seinem kleinen Vermögen zur Ruhe, hinterließ dir die Ausrüstung und sein Schiff und wünschte dir viel Glück.

Das Glück war allerdings nicht mit dir. Dein erster Auftrag war ein Desaster. Du warst auf der Jagd nach einem Trandoshaner namens Threkk Hssa ***(Einer der Mitspieler)***, der von dem Hutten Greji Tul von Nar Shaddaa gesucht wurde und dir ein hübsches Sümmchen einbringen würde. Allerdings wollte der Hutte ihn ***lebend*** haben. Du folgtest ihm bis nach Cerea und auf der Oberfläche des Planeten kam es zum Kampf. Es war schwierig, denn du durftest ihn ja nicht töten und der Trandoshaner war ein gefährlicher Gegner. Dann geschah etwas Seltsames. Euer Kampf fand mitten in einem Waldstück statt und plötzlich waren da überall imperiale Truppen, die auf euch schossen. Du weißt nur noch, wie dich scheinbar ein Betäubungsschuß erwischte und du zu Boden sankst. Im letzten Augenblick konntest du noch den Helm einer Sturmtruppe erkennen, da schlug dich schon ein Blastergewehrkolben ins Reich der Träume.

THREKK HSSA

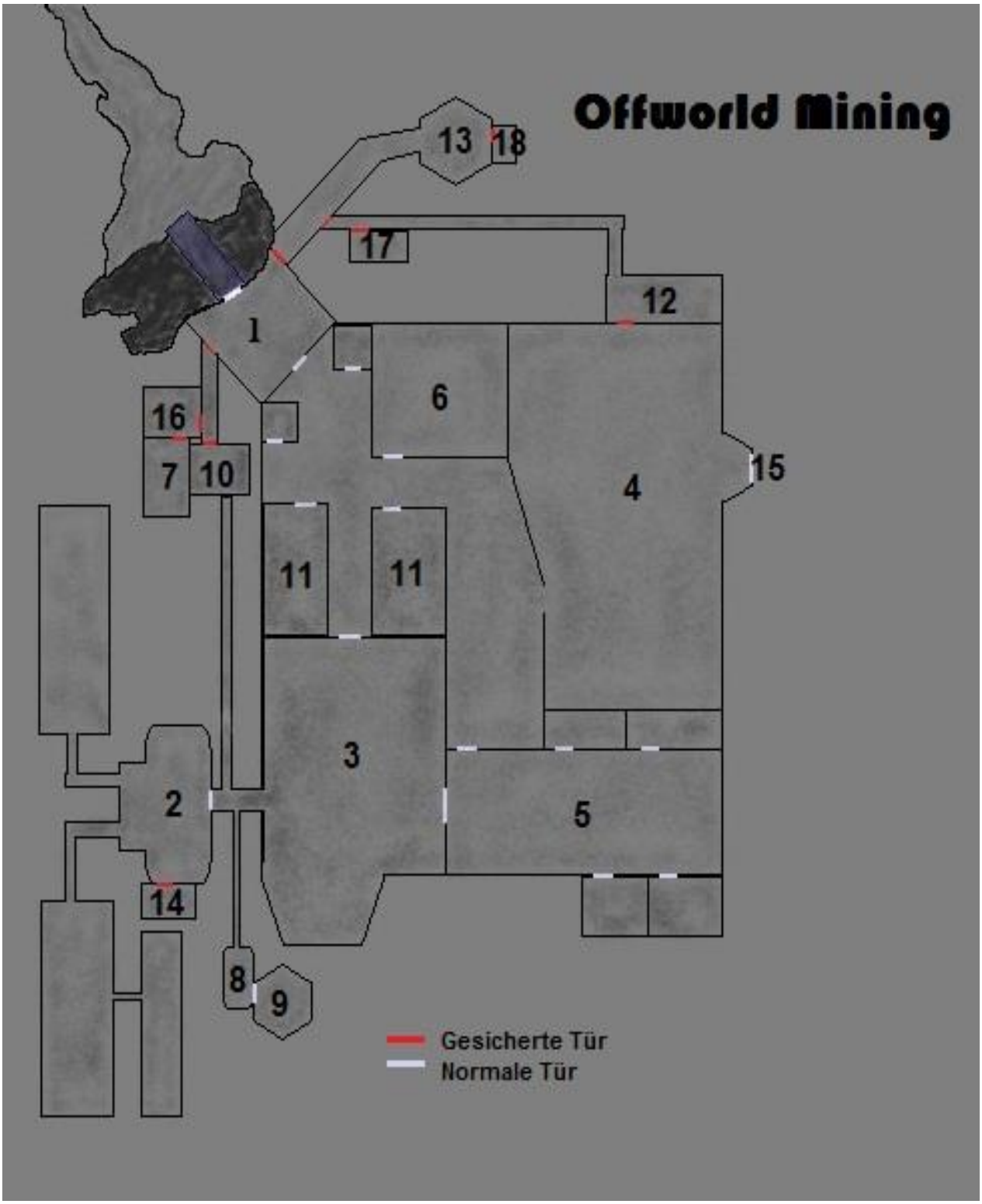
Du wurdest auf deiner Heimatwelt Hsskor geboren und dein Lebensweg war immer vom ehrenvollen Kampf geprägt. Von klein auf erzog euch eure Mutter für die Jagd. Die Verehrung der Göttin, der großen Zählerin war immer einer der wichtigsten Aspekte in deinem Leben. Du wolltest in deinem Leben so viele Jagganath, heilige Punkte, sammeln wie es nur ging, allerdings hatte sich die Kultur der Trandoshaner als Teil der galaktischen Gemeinschaft gewandelt. Die Jagd als eigentlicher Kampf stand nicht mehr im Mittelpunkt der Gesellschaft, aber du wurdest traditionell erzogen und der ehrenvolle Kampf mit einem anderen Wesen zog dich magisch an. Als du alt genug warst wolltest du den Planet verlassen, um andere Möglichkeiten zu suchen. Nach einigem umherziehen trafst auf eine Gruppe Söldner, die Sarss Squad, benannt nach ihrem Kel Dorianischen Anführer Sarss Britchu. Mit deinen Fähigkeiten konntest du sie beeindrucken und sie nahmen dich auf. Viele Missionen konntest du erfolgreich mit deinen Mitstreitern absolvieren und die Zählerin war sicher erfreut über die vielen Jagganath. Eines Tages solltet ihr einen Transport wertvoller Waren für den Hutten Greji Tul nach Nar Shadaa begleiten. Euch wurde nichts Genaues über die Art der Ladung gesagt, aber in eurem Geschäft stellte man nicht so viele Fragen und die Vermutung lag nahe, dass die Waren wertvoll und sicherlich nicht ganz legal waren. Normalerweise ließ Greji sich sein Zeug von Schmugglern liefern, doch in diesem Fall wollte er eine extra Schlagkräftige Truppe dabei haben. Ab dann lief allerdings alles schief. Euer Transporter wurde überfallen. Der Angriff war massiv und der Gegner wusste scheinbar genau wo er zuschlagen musste. Im Handumdrehen wurdet ihr zurückgedrängt und einer nach dem anderen getötet. Du verkauftest deine schuppige Haut sehr teuer, doch du wurdest gefangen genommen und zum Anführer geschleppt, die nun den Transporter unter ihre Kontrolle gebracht hatten. Bei den Angreifern handelte es sich um Mitglieder der Schwarzen Sonne, noch überraschender war aber der Kel Dorianer, der neben dem Anführer stand. Sarss, euer Anführer hatte wohl die Seiten gewechselt und euch verraten. Noch nie hattest du eine größere Bitterkeit verspürt, als du in sein hämisch grinsendes Gesicht starrtest. Der Transporter wurde von der schwarzen Sonne in Beschlag genommen und für dich hatte man sich etwas besonders ausgedacht. Nachdem man dich halb totschlug, brachte man dich nach Nar Shadaa und legte dich dort auf den Raumhafen ab, mit einem Schild um den Hals auf dem geschrieben stand „Für Greji Tul, mit besten Wünschen!“. Du wurdest gefunden und zum Hutten gebracht, der außer sich war vor Zorn. Deine Erklärungen akzeptierte er nicht, er hatte ein kleines Vermögen verloren und du warst der Einzige, an dem er seine Wut auslassen konnte. Er machte dich zu seinem Sklaven, ließ dich aufpäppeln und fortan nur noch niedrige Arbeiten verrichten. Deine Bitte, doch in der Arena den Tot zu finden lehnte er ab. So lebtest du lange Zeit, doch eines Tages wurde auf den Hutten ein Anschlag verübt. Bisher hatte man immer auf dich geachtet, dich unter Drogen gesetzt und fast nie ohne Fußfesseln gehen lassen. Doch in diesem Moment, als du einigermaßen klar denken konntest ergriffst du die Chance. Im allgemeinen Tumult schafftest du es eine Waffe zu ergreifen, ein Schuss auf deine Fesseln löste diese und dann warst du nicht mehr aufzuhalten. Der Hutte wurde gut geschützt, also konntest du ihn nicht töten, also machtest dich auf den Weg zum Raumhafen. Immer noch hatte man deine Flucht nicht bemerkt und du konntest ein Raumschiff stehlen und damit fliehen. Doch der Erfolg währte nicht lange. Dir wurde eine Kopfgeldjägerin ***(Einer der Mitspieler)*** auf den Hals gehetzt, eine Twi’lek die sich dir unerbittlich an die Fersen heftete. Die Verfolgungsjagd ging bis nach Cerea, einem abgeschiedenen Planeten im Outer Rim. Dort musstest du nach einem Feuergefecht notlanden. Aber sollte sie nur kommen. Es kam zum Kampf in einem kleinen Waldstück auf der Oberfläche. Doch plötzlich waren da überall Sturmtruppen, obwohl hier doch meilenweit keine Garnison zu sehen war. Sie griffen in den Kampf ein und ihr hattet keine Chance. Du wurdest überwältigt und mit einem unsanften Schlag ins Reich der Träume geschickt. Du warst wieder gefangen …

Achtung ! *Bitte knalle nicht gleich die Twi Lek ab, ihr werdet zusammen aus der Misere kommen müssen, was aber nicht heißt, dass du sie mögen musst. Es wäre für den Spieler der Twi Lek schade, wenn sie gleich einen neuen SC spielen müsste ;)*

KHAYYDRR

Du wurdest 96 VSY auf Kashyyyk geboren, einer Zeit als die alte Republik noch kein Mythos war und der Orden der Jedi-Ritter noch viele Mitglieder zählte. Doch diese Zeiten sind leider vorbei und ein düsteres Kapitel der Geschichte hat sich um die Galaxis gelegt.
Du bist in ruhigen Zeiten auf Kashyyyk aufgewachsen und warst schon immer ein Techniknarr. Wenn es was zu zerlegen gab, hast du es zerlegt, und wenn man was daraus bauen konnte hast du es gebaut. Schnell hattest du den Ruf ein brillanter Techniker zu sein und galt es etwas zu reparieren kam man oft zu dir. Doch diese guten Zeiten sind nun schon lange vorbei. Als die Order 66 vom jetzigen Imperator ausgerufen wurde und sich die Klone in den Kriegen gegen die Jedi wandten warst du auf Kashyyyk. Euer Volk wollte sich dem Imperium nicht beugen und kämpfte für seine Freiheit. Dies endete in Sklaverei und Tot.
Viele deines Volkes wurden weggebracht, vor allem die Techniker waren begehrt beim Imperium. Zuerst gelang dir die Flucht von der Heimatwelt, die du eigentlich nie verlassen wolltest. Dein Weg führte dich von Planet zu Planet und du warst ein Vagabund in der Galaxie.
Dann geschah etwas, was dich in noch größere Schwierigkeiten brachte. Du hattest Arbeit auf Corellia in einer Raumschiffswerft gefunden. Aber auch hier wurde das Imperium immer präsenter. Eines Tages bekamst du mit, wie eine einfache Arbeiterin auf dem Weg zur Werft von imperialen Sturmtruppen schikaniert wurde. Die Soldaten machten sich scheinbar einen Spaß daraus sie aufzuhalten und zu beleidigen. Du wolltest zuerst weitergehen, aber da wurden sie handgreiflich und die Frau rief um Hilfe und so griffst du ein. Es war ein ungleicher Kampf den die Sturmtruppen hatten deiner Kraft nichts entgegenzusetzen. Doch das ganze hatte ein Nachspiel. Man ergriff dich einen Tag später, als du von hier verschwinden wolltest, stellte dich vor ein Schnellgericht und verurteilte dich dazu in den Minen von Kessel zu arbeiten.
Zwei Jahre verbrachtest du in der Hölle von Kessel, aber einer der Aufseher bemerkte, dass du sehr geschickt warst im Umgang mit Maschinen und diese sogar vor Ort reparieren konntest wenn eine ausfiel. Man brachte dich wieder weg und fortan musstest du an vielen Orten für das Imperium in technischen Einrichtungen arbeiten. Man behandelte dich schlecht und zeigte dir jeden Tag, dass man deine Rasse für minderwertig hielt. So kamst du nach Cerea, einer geheimen Forschungsstation irgendwo im Outer Rim. Scheinbar wurden hier einige Vorbereitungen getroffen für ein großes Projekt des Imperiums. Um was es genau ging, konntest du nicht herausfinden, da die Geheimhaltungsstufe extrem hoch war. Doch wusstest du, dass es sich um etwas Besonderes handeln musste.
Du warst nach Cerea für die Reparatur einiger Energiegeneratoren gebracht worden und als die Arbeit abgeschlossen war, solltest du wieder weggebracht werden. In einer Zelle in der Station wartetest du auf den Abflug eines Transporters der Lambda-Klasse.
Dann gab es vor der Station etwas Tumult. Man hatte scheinbar zwei auf sich schießende Kriminelle aufgegriffen, die der Station zufälligerweise sehr nah gekommen waren. Sie wurden verhaftet und du konntest nur einen kurzen Blick auf sie werfen. Einer der beiden war ein männlicher Trandoshaner ***(Einer der Mitspieler)*** und eine andere eine weibliche Twi'Lek ***(Einer der Mitspieler)***. Man brachte die beiden in das gleiche Schiff, wo auch eine Zelle auf dich wartete.
Rüde wurdest du aus deiner Zelle geholt und in das Schiff gebracht um dort wieder in einer kleinen Zelle zu landen. Das Schiff ruckte kurz an, hob dann ab und gab vollen Schub um den Orbit dieses Planeten zu verlassen. Als der Transporter in die Hyperraum sprang, hattest du deine Augen geschlossen und warst bereits eingeschlafen. Irgendwann, dachtest du noch im Dämmern, irgendwann werde ich hier rauskommen … und dann endlich wieder frei sein …

Karte Offworld Mining



Rebellen Basis (Asteroid)