

# SCHATTEN IM NEBEL

Ein Szenario für das Rollenspiel „Am Rande des Imperiums“ 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.*  
© der deutschen Ausgabe ist der [Ulisses Spieleverlag](#)

# Einleitung

Es herrschen finstere Zeiten in der Galaxis und das Imperium breitet seine gierigen Finger immer weiter nach neuen Sternensystemen aus. Seit der Todesstern von den Rebellen zerstört wurde, greift das Imperium nur noch härter durch und euer Leben als Diebe und Schmuggler am äußeren Rand der Galaxis wird dadurch nicht leichter. Das Schiff ist alt, die Credits fast leer und einen richtig lukrativen Auftrag hattet ihr schon lange nicht mehr. Aber was ist das? Ein rotes Lämpchen blinkt fordernd im Cockpit und zeigt euch an, dass ein Funkspruch reinkommt. Wer, zum schleimigen Hutten, sollte euch hier draußen schon kontaktieren?

„Schatten im Nebel“ ist ein Abenteuer welches ich für die Rollenspiel-Con K.U.R.T. in Mannheim 2018 geschrieben habe. Es ist gut in einer Sitzung spielbar und bietet den Spielern von Beginn an einen rasanten Einstieg. Es wird davon ausgegangen, dass die Charaktere sich schon kennen und zusammen ein Schiff besitzen. Am besten liest du das Abenteuer einmal komplett durch, bevor du anfängst es zu leiten.

## Hintergrund

Die Ereignisse beginnen auf der Korphir Trasse, eine Hyperraumroute, welche direkt durch den Roil Nebel führt, der im Gordian Reach Sektor liegt. Die Trasse ist die einzige schnelle Passage, welche Arkuda und Korphir verbindet. Seit das Imperium dort die meisten Piraten vertrieben hat und Patrouille fliegt, sind auf der Route auch wieder vermehrt Handelsschiffe unterwegs. Das Yavin-System liegt in der Nähe, wo die Rebellen vor fast einem Jahr den Todesstern des Imperiums vernichtet haben und seither ist das Imperium in dem Nebel von präsent. Doch noch immer suchen Piraten den Schutz des Nebels um sich zu verstecken oder Handelsschiffe, welche ohne den Schutz des Imperiums unterwegs sind aufzubringen.

Der Hutte Durga Besadii Tai, ein Vigo der schwarzen Sonne, hatte sein Schiff, die Astral Horizon in diesen Sektor geschickt, um mit den Piraten gewinnbringende Geschäfte zu tätigen. An Bord befand sich sein engster Berater Kham Cyone, welcher das die Verhandlungen führen sollte. Doch das Schiff des Hutten wurde vom Imperium aufgebracht und floh von der Trasse direkt in den Nebel.

Der Roil Nebel gilt als extrem gefährliches Gebiet für jeden Piloten der sich hineinwagt. Er leuchtet in rötlichen Farbtönen und ist nur schwierig zu durchfliegen. Es gibt einige Rote Riesensterne in dem Nebel, welche das Gas im Nebel zum Leuchten bringen.

Asteroiden, starke Gravitationsquellen und nicht direkt sichtbaren Sterne im Nebel machen die Navigation nicht leichter. Die Astral Horizon verschwand im Nebel und wurde seither nicht mehr gesehen. Kurz nach dem Verschwinden des Schiffes kam eine Notfallboje aus dem Nebel geflogen, welche von der Astral Horizon stammte. Auf dieser ist die Position des Schiffes hinterlegt, allerdings in codierter Form.

Der Hutte Durga wäre sicherlich sehr an den Daten interessiert, denn sein Berater Kham Cyone an Bord des Schiffes besitzt ein Hirnimplantat, welches direkt am Kopf von Kham befestigt ist. Auf diesem Implantat sind sehr viele empfindliche Daten gespeichert, welche den Hutten und auch die Schwarze Sonne in arge Bedrängnis bringen könnte. Allerdings wurde die Boje von einem imperialen Schiff entdeckt, bevor sie in den Hyperraum springen konnte und zu einer imperialen Garnison auf Korphir gebracht wurde. Eine imperiale Spezialistin ist bereits auf dem Weg zu der Garnison, um die Boje zu entschlüsseln.

Da der Hutte ebenfalls nichts mehr von der Astral Horizon gehört hat, schickt er seinen Agenten Derub Visol, ein Twi'Lek aus um mehr herauszufinden. Dieser hackt sich in den imperialen Zentralcomputer auf Feldwes, einem Planeten in der Nähe des Roil Nebels, ein und kann sich einige Informationen beschaffen. Doch er wird entdeckt und flieht mit seinem Schiff von Feldwes, verfolgt von imperialen Schiffen. Eines der Schiffe ist die Red Star unter dem Kommando von Lt. Drace Graven, einem imperialer Agenten, der schon länger hinter den Machenschaften der Schwarzen Sonne her ist. Er will Derub Visol mit allen Mittel zu fassen kriegen.

Derubs Schiff wird schwer getroffen und es droht Derubs Gefangennahme. In seiner Verzweiflung sendet er einen Notruf aus, welcher die Spieler erreicht, die gerade in der Nähe weilen.

## Zusammenfassung der Handlung

In **Szene 1** werden die Charaktere den Notruf von Derub Visol empfangen und nach einem kurzen Sprung durch den Hyperraum in ein Wespennest geraten. Allerdings verspricht ihnen Derub einige Credits, und so werden die SC ihn hoffentlich retten, was einige waghalsige Manöver zur Folge haben wird. Sie müssen sich nicht nur den Tie-Jägern stellen, welche Derubs Schiff beschießen, auch haben sie enormen Zeitdruck, denn ein Sternenerstörer nähert sich und mit ihm etliche weitere Jäger.

Wenn sie Derub in ihr Schiff gebracht haben, sollte den SC dann die Flucht gelingen.

In **Szene 2** wird ihnen Derub dann erklären, um was es eigentlich geht und da der gerade seine Mannschaft verloren hat, macht er den SC ein lukratives Angebot.

Die SC sollen mit ihm die Drohne aus der imperialen Garnison auf Korphir stehlen um an die Position der Astral Horizon zu kommen. Wie die SC das anstellen werden, bleibt ihnen überlassen, aber es ist einiges an List und Tücke erforderlich in die feindliche Basis einzudringen und die Boje zu bergen.

In **Szene 3** dringen die SC dann mit Derub in den Roil Nebel vor und müssen sich manchen Gefahren stellen,

um nicht in den Weiten des Nebels zu verschwinden. Es wird eine Herausforderung für den Piloten sein, das Schiff sicher durch den Nebel zu navigieren. Dann schließlich finden sie das Schiff und können das Hinrimplantat bergen, allerdings taucht in diesem Moment die Red Star unter Lt. Drace Graven auf und es kommt erneut zum Kampf. Die SC sollten es schaffen zu entkommen und Derub wird die SC dafür fürstlich entlohnen.

## Szene 1: Der Notruf

### Dramatis Personae

**Derub Visol** – Blauhäutig und auf der rechten Seite ein Augenimplat (Aufgesetzt). Er ist groß und schlank, aber schon deutlich gealtert.

Er arbeitet für die Schwarze Sonne, welche die Astral Horizon aufspüren will. Der Mann ist ein Twi'Lek und hat es faustdick hinter den Ohren. Er hat Daten aus dem Imperialen Computernetzwerk gestohlen und braucht nun die Hilfe der Spieler.

#### Werte:

ST:2 GE:2 INT:3 LI:3 WI:2 CH:3

Infiltration(LI): 2 / Wissen Unterwelt(IN) 2 /

Täuschung(LI) 2 / Verhandeln(CH) 2 /

Computertechnik(IN) 2 / Straßenwissen(LI) 2 /

Wachsamkeit(WI) 2

Handgemenge(ST) 1 / Leichte Fernkampfwanne(GE) 1

**Leichte Blasterpistole**   : Schaden 5 / Kritisch 4 / Reichweite mittel / Betäubungsmodus

**Thermal detonator**   : Schaden 20 / Kritisch 2 / Reichweite kurz / Begrenzte Munition 1 / Explosion 15 / Panzerbrechend 1 / Tödlich 4

Absorption: 4

Verteidigung 0/0

**Wunden:** 14

**Lt. Drace Graven** - Jung, dynamisch mit glatter Haut und stechenden Augen. Sein schwarzes Haar sitzt immer korrekt, genauso wie seine Uniform.

Imperial Agent der hinter der Schwarzen Sonne her ist und diese schädigen soll wo es nur geht. Er hat Derub Visol im Visier und verfolgt ihn schon länger. Nachdem er sich in das imperiale System gehackt hat, will er ihn nun ergreifen um herauszufinden, was Derub vorhat.

#### Werte:

ST:3 GE:3 INT:3 LI:3 WI:3 CH:3

Charme(CH): 2 / Einschüchtern(WI) 2 / Täuschung(LI) 2 /

Straßenwissen(LI) 2 / Wachsamkeit(WI) 2

Handgemenge(ST) 2 / Leichte Fernkampfwanne(GE) 2

**Leichte Blasterpistole**    : Schaden 5 / Kritisch 4 / Reichweite mittel / Betäubungsmodus

Absorption: 4

Verteidigung 0/0

**Wunden:** 14

### Feldwes

Ein industrieller Planet im Gordian Reach Sektor und das industrielle Zentrum der Region. Fast der ganze Planet ist mit Industrieanlagen bedeckt und aus dem gesamten Sektor kommen Leute um hier zu arbeiten. Die Umweltverschmutzung ist enorm auf diesem Planeten und lasse die Oberfläche oft hinter einer Dunstwolke verschwinden. In der Umlaufbahn gibt es einige Raumstationen, welche meist zum entladen der Großfrachter genutzt werden. Täglich treffen hier Tonnenweise Erze und andere Materialien ein, um auf dem Planeten verarbeitet zu werden. Produziert wird fast alles, vor allem Maschinen und Maschinenteile.



- Greifen die Spieler in den Kampf ein, so werden sie irgendwann von dem imperialen Sternenerstörer angefunkelt, dies sofort zu unterlassen und sich zu ergeben.
- Haben die Spieler eigene Ideen, so sind diese natürlich zu berücksichtigen. Allerdings werden sie zuerst das Feuer der Tie-Jäger auf sich ziehen.
- Kämpfen sie zu lang, so kommen der Sternenerstörer und die Korvette bedrohlich nahe. Werden die Jäger schnell zerstört, so könnten sie ein Ankopplungsmanöver starten. Auch dies sollte schnell gehen. Für jede Verzögerung kommen die anderen Jäger und

der Zerstörer näher. Erste Schüsse sollten dann bei den SC einschlagen.

- Derub kann vorschlagen, in eine Rettungskapsel zu steigen, welche dann die Spieler schnell in den Frachtraum aufnehmen können. Diese Lösung wurde in den Spieltests meist gewählt. Es kam zu dramatischen Manövern, die Kapsel bei vollem Flug und unter Beschuss einzusammeln.
- Schlussendlich sollten die SC in den Hyperraum entkommen, wenn auch knapp und sicherlich auch beschädigt.

## Szene 2 Die Drohne

### Dramatis Personae

**Derub Visol:** Siehe Seite 3

**Lt. Drace Graven:** Siehe Seite 3

#### Commander Vidar Dystraay

Graues Haar, schlank und sehr schmales, hageres Gesicht.

Älterer Imperialer Offizier auf Korphir, der dort eine kleine Garnison leitet und die Sonde verborgen hält.

Werte sind kaum nötig, da die Spieler nicht direkt mit ihm kämpfen sollten. Wenn doch, dann einfach die Werte von Drace Graven nehmen.

#### Nyree Vale

Recht klein, schlank und blondes kurzes Haar. Wache Augen und spitze Nase.

Die imperiale Spezialistin, welche angefordert wurde, um die Sonde zu entschlüsseln.

Werte wie Drace Graven, allerdings hat sie noch Computertechnik 3

#### Lood Balg (Toydarianer)

Klein und schrumpelig und ständig nervös. Er ist der Besitzer des Fire Palace, der einzigen Cantina in Vulcan City. Er kennt unterirdische Wege in Vulcan City, denn dort treibt er Schmugglergeschäfte am Imperium vorbei. Unter der Stadt gibt es ein Höhlensystem, das er gut kennt. Er könnte die Spieler zu einer Stelle unter der Garnison führen, wo das Abwasser abfließt. Das wird allerdings teuer.

### Derub Visol ist gerettet

Wenn es Derub auf das Schiff der Spieler geschafft hat und diese den imperialen Verfolgern entkommen konnten, kommt es zu einem Gespräch mit ihm.

- **Die Belohnung:** Derub hat natürlich keine 10.000 Credits bei sich, er wollte sie erst verdienen. Sein Auftraggeber ist ein Vigo der schwarzen Sonne, der mehr als gut für das Hirnimplantat zahlen wird. Allerdings braucht Derub dafür eine Crew und hat nun ihre Spieler auserkoren. Er wird ihnen mehr als die 10.000 Credits in Aussicht stellen, wenn sie es schaffen, die Mission zu erfüllen.
- **Der Auftraggeber:** Den hält Derub vor den Spielern geheim. Es handelt sich dabei um den Hutten Durga Besadii Tai, der ein Vigo der schwarzen Sonne ist. Dies wird allerdings nicht öffentlich herausposaunt. Kham Cyone auf der Astral Horizon war sein Berater und hat etliche Informationen über Durga und der schwarzen Sonne gespeichert.
- **Astral Horizon:** Das Schiff gehört dem Hutten Durga und war geschäftlich mit dem Berater des Hutten Kham Cyone unterwegs, um mit einigen Piraten gewinnbringende Geschäfte zu machen. Allerdings wurde es vom Imperium aufgebracht und es floh in den Nebel. Es ist seither nicht wieder aufgetaucht.
- **Die Not-Boje:** Es gibt eine Möglichkeit das Schiff zu finden. Aus dem Nebel tauchte eine Boje auf mit verschlüsselten Daten. Derub geht davon aus, dass diese die Position des Schiffes enthalten. Allerdings wurde sie vom Imperium abgefangen, bevor sie zu den richtigen Leuten

fliegen konnte. Derub hat die Verschlüsselung vom Auftraggeber erhalten.

- **Das Hirnimplantat von Kham Cyone:** Ein Computersystem, das direkt am Schädel des Besitzers angebracht ist. Es unterstützt die Denkleistung und wird auch als Speicher genutzt. Durgas Berater Kham Cyone hatte so eines besessen und liegt nun irgendwo im Nebel auf der Astral Horizon.
- **Woher weiß er das?** Derub hat sich auf Feldwes in das Imperiale Netzwerk gehackt und dabei einiges rausgefunden. Die Boje wurde von einer imperialen Patrouille entdeckt und nach Korphir gebracht, das am Rande der Korphir-Trasse liegt. Dort gibt es eine kleine imperiale Garnison. Allerdings ist scheinbar schon eine Spezialistin unterwegs (Nyree Vale), welche den Code knacken oder die Boje zu den Kernwelten bringen soll. Allerdings wurde er entdeckt und musste die Flucht antreten.
- **Wann ist das mit der Astral Horizon geschehen:** Etwa vor 4 Tagen.
- **Der Roil und die Trasse:** Der Roil Nebel ist kaum zu durchqueren. Innerhalb des Nebels gibt es starke Interferenzen. Die Sensoren funktionieren nur sehr bedingt und zahlreiche Asteroiden schwirren dort herum. Es ist eine Geburtsstätte für neue Sterne. Die Korphir-Trasse ist ein schmaler Durchgang im Nebel, durch den man manövrieren kann. Früher Piratenverseucht, sorgt nun das Imperium hier für etwas Ordnung. Die Trasse verbindet Korphir und Arkuda.
- **Korphir:** Korphir ist eine raue, wüstenreiche Welt, die stark von aktiven Vulkanen geprägt ist. Es gibt eine kleine Stadt (Vulcan City) und eine kleine Imperiale Garnison, mit einem Transporter und einer Tie-Jäger Staffel. Auch ein Zug imperiale Soldaten und Sturmtruppen sind dort stationiert (32 Soldaten).

Die Spieler sollten sich dieses Geschäft nicht entgehen lassen auch wenn sie sicherlich zu Beginn sauer sind, dass es für die Rettung von Derub keine Credits gibt. Ihn zu töten würde aber gar nichts in die maue Kassen der SC bringen. Sie werden sich also mit Derub Visol nach Korphir aufmachen um die Boje, oder zumindest die Daten zu stehlen.

Natürlich werden sie Derub nicht vertrauen, aber wer vertraut sich schon in diesen Kreisen.

## Die feindliche Basis

### Korphir

Ein wüstenreicher Planet mit Vulkanaktivitäten. Er wird von vielen Piloten entlang der Korphir Trasse angefliegen, um aufzutanken, Proviant aufzufüllen und kleinere Geschäfte zu machen.

Einziger Raumhafen ist auf Vulcan City. Am Rande der Stadt befindet sich eine imperiale Garnison. Der Anflug führt durch staubige Sandwolken und der Planet ist durch die Vulkanasche am Himmel immer in ein diffuses Licht getaucht und sehr warm. Der nahe liegende Stern erhitzt den trockenen Planeten ordentlich.

### Vulcan City

Ein Drecksnest am Ende der Galaxis. Ein großer Landebereich am Rande der Stadt wird von zahlreichen Lagerhallen umgeben und hier sind auch des Öfteren Sturmtruppen zu sehen. Imperiale kontrollieren immer wieder die Ladung von Schiffen.

Die Landegebühr beträgt 50 Credits am Tag.

### Cantina Fire Palace

Der Besitzer Lood führt diesen Laden und gehört damit zu den reichsten Bürgern der Stadt. Die Cantina liegt etwas unter der Erde und ist immer in rauchig, schummriges Licht getaucht. Eine Holo-Band spielt einige Songs, da richtige Musiker für eine so abgelegene Cantina kaum zu bekommen sind.

Hier treiben sich zwielichtige Gestalten aus allen Ecken der Galaxis rum. Der Ton ist rau und schnell kommt es zu einer Prügelei.

Der Besitzer Lood sorgt für Ruhe und Ordnung. Zwei Nikto arbeiten für ihn als Rausschmeißer, die nicht lange fackeln. (Werte siehe GRW ARdI Seite 395).

Außerdem ist der Toydarianer ein geschickter Händler, der mit einigen Piraten und Schmugglern Handel betreibt. Und das vor den Augen des Imperiums.

### Handelsbezirk

Es gibt so eine Art Basar und einige Läden in der Mitte der Stadt. Viel ist dort nicht zu bekommen und die Qualität reicht von Schrott bis ordentlich. Es ist gutmöglich, dass die SC hier Ersatzteile für ihr Schiff bekommen können, wenn sie aus dem Kampf mit Beschädigungen hervorgegangen sind. Allerdings kostet auch dies wieder eine Menge Credits.

## Die imperiale Garnison

**Besatzung:** Commander Vidar Dystraay, 10 Sturmtruppler, 22 Imperiale Soldaten, 6 Piloten, 10 Mann Personal

**Schiffe:** 1 Raumfähre der Lambda Klasse (ARdI Seite 256), 5 Tie-Fighter (ARdI Seite 257), 4 Aratech 74-Z Düsenschlitten (ARdI Seite 250)

Eine Karte der Station befindet sich im Anhang. Hier eine Beschreibung der einzelnen Räume.

### 1 Hangar

Hier stehen 4 Düsenschlitten und ein großes Tor verschließt den Weg in die Garnison. Seitlich ist innen und außen eine Schalttafel angebracht, mit der man eine Funkverbindung aufbauen kann, oder auch das Tor öffnen, wenn man den entsprechenden Code besitzt.

*2 Sturmtruppen als Wachen außen am Tor; 2 Soldaten im Inneren.*

### 2 Werkstatt

In diesem Bereich werden Reparaturen durchgeführt. Es gibt nördlich ein kleines Ersatzteil- und Werkzeuglager. Ein stets geschlossenes Tor führt nach draußen, mit einer Konsole innen und außen.

*1 Sturmtruppe außen als Wache und Innen 3 Leute Personal*

### 3 Unterkünfte

Hier schläft je nach Schicht die Besatzung der Garnison. Commander Vidar hat ein extra Quartier. In den Wohnzellen gibt es Doppelbetten, eine Waschgelegenheit und je einen Spind für Habseligkeiten.

### 4 Waffenkammer

In diversen Schränken und Halterungen sind hier Blaster, Gewehre und ähnliche Waffen zu finden (ARdI Seite 160 und 161)

### 5 Aufenthalts- und Speiseraum

Einige große Tische stehen hier mit kargen Stühlen. Zusätzlich gibt es eine Küche, mit zwei Mann Personal als Köche, welche die Besatzung versorgen.

In der Küche ist ein Koch anwesend

### 6 Vorratskammer

Ein Kammer, an der Küche angrenzend, welche mit Vorräten gut gefüllt ist.

Besonderheit: Der Boden ist mit Gitterplatten bedeckt. Unterhalb befindet sich der Zugang durch die Tunnel, von denen das Imperium nichts weiß.

### 7 Kontrollstation und Kraftwerk

Hier laufen alle Fäden zusammen. Hier stehen zahlreiche Terminals und an der Oberseite ein kleines Energiekraftwerk, welches die Station versorgt. Auch ist die Funk und Radaranlage außerhalb, hier mit den Terminals verbunden.

*3 Leute vom technischen Personal haben hier Dienst, sowie auch einige der Armeesoldaten. Mindestens 1 Sturmtruppe ist hier ständig anwesend.*

### 8 Besprechungsraum

Ein großer Tisch, mit einem Holokartenprojektor steht mitten im Raum. An einigen Plätzen sind Terminals angebracht. Am Kopfende sitzt oft Commander Vidar Dystraay und geht seinem Tagesgeschäft nach.

### 9 Lagerraum am Hangar

Hier werden Waren gelagert, die per Schiff eintreffen. **Auch die Boje wurde hier eingelagert und wartet darauf untersucht zu werden.**

### 10 Medizinische Abteilung

Hier behandelt ein Arzt die Wunden der imperialen Besatzung. Es gibt Betten, einen Bacta Tank und weitere gute Ausrüstung um Wunden zu behandeln.

### 11 Hangar und Landeplattform

Auf der Plattform steht eine Lambda-Fähre startbereit. Ein Tor verschließt den Zugang zum inneren Bereich und ist nur über eine Konsole innen oder außen zu öffnen.

*2 Sturmtruppen halten draußen Wache und eine weitere im Inneren.*

## Der Imperiale Agent

Lt. Drace Graven hat eine menschliche Agentin auf Korphir stationiert. Die Frau namens Tarja Dend arbeitet als Bedienung im Fire Palace und hört hier viele Dinge von Raumpiloten aus dem ganzen Gebiet. Ihr wird die Ankunft der SC nicht verborgen bleiben, auch wenn sie nicht die Cantina betreten sollten. Sie funkt Drace Graven an und berichtet ihm von der Ankunft von Derub Visol und den SC. Graven schmiedet daraufhin einen neuen Plan, denn er weiß inzwischen, wonach Derub Visol im imperialen System gesucht hat.

Er lässt die SC und Derub gewähren, ohne den Kommandeur der Garnison zu informieren. Es ist gut möglich, dass auch die Spezialistin des Imperiums nicht an die Daten der Boje kommt und so will er Derub eine Falle stellen.

Er lässt die Agentin einen Sender an das Schiff der SC anbringen, um ihnen durch den Roil Nebel folgen zu können. Sollte es den SC nicht gelingen, die Garnison zu infiltrieren, so kann er immer noch Derub gefangen nehmen lassen.

## Lösungsmöglichkeiten

Die Spieler müssen also nach Korpir, die Boje finden und sich die Daten besorgen. Die Boje ist recht groß und nur schwer zu transportieren. Ein kleines Terminal befindet sich an der Seite des runden Objekts.

Hier kommen nun einige Vorschläge, wie die SC agieren könnten, aber natürlich sollten die eigenen Pläne der SC unterstützt werden.

- **Kampf:** Offen gegen die Garnison vorzugehen, könnte tödlich enden. Wenn man so aggressiv vorgeht, sollten die Spieler wenigstens ein Ablenkungsmanöver starten, um nicht zu vielen Soldaten gegenüber zu stehen. Der Commander wurde nicht in die Pläne von Drace eingeweiht.
- **Heimlich:** Dies wäre eine gute Option, um in die Basis einzudringen. Wachen können betäubt werden, Türen gehackt. Es ist zwar nicht leicht heimlich hier einzudringen, aber es kann funktionieren.
- **Verkleidet:** Es gäbe auch die Möglichkeit, Sturmtruppen irgendwo in der Stadt abzufangen und mit deren Rüstung in die Basis einzudringen. Durch die Helme würde sie niemand erkennen. Auf diese Weise könnten sie auch einen Teil des Funkverkehrs abhören, allerdings kennen sie keinerlei Codewörter, wenn sie danach gefragt werden und auch ihre Stimmen könnten sie verraten. Es kann auch gut sein, dass die meisten SC keine Menschen sind. Nicht jeder passt in den Anzug einer Sturmtruppe.  
Im Spieltest wurde natürlich ein Wookiee der Gruppe kurzerhand als Gefangener präsentiert, um auch ihn in die Basis zu schleusen.
- **Die Tunnel:** Unter der Stadt gibt es ein uraltes Tunnelsystem, das heute von vielen Schmugglern benutzt wird, um vor den Augen des Imperiums Geschäfte zu machen. Der Toydarianer Lood Balg aus der Cantina Fire Palace kennt sich dort unten sehr gut aus, macht er doch die meisten illegalen Geschäfte in der Stadt. Lood weiß, dass es einen Tunnel gibt, der direkt in die Garnison führt und schon lange vergessen wurde. Er würde den SC die Tunnel zeigen, allerdings nur gegen harte Credits.

## Truppen und Fahrzeuge der Garnison

### Sturmtruppen (Handlanger)

#### Werte:

ST:3 GE:3 INT:2 LI:2 WI:3 CH:1

Fertigkeiten nur in Gruppen: Athletik 1, Disziplin 1, Nahkampfwaffen 1, Schwere Fernkampfwaffen 1

**Blastergewehr** ◆◆◆ (In Gruppen mehr, je nach Gruppe): Schaden 9 / Kritisch 3 / Reichweite groß / Betäubungsmodus

Absorption: 5

Verteidigung 0/0

Wunden: 5

### Imperialer Armeesoldat (Handlanger)

#### Werte:

ST:2 GE:2 INT:2 LI:2 WI:2 CH:2

Fertigkeiten nur in Gruppen: Disziplin 1, Leichte Fernkampfwaffen 1

**Blastergewehr** ◆◆◆ (In Gruppen mehr, je nach Gruppe): Schaden 9 / Kritisch 3 / Reichweite groß / Betäubungsmodus

Absorption: 3

Verteidigung 0/0

Wunden: 5

## 5 Tie Fighter



Wundenlimit 6 Systembelastung 8  
 Wundenlimit 6 Systembelastung 8  
 Wundenlimit 6 Systembelastung 8  
 Wundenlimit 6 Systembelastung 8  
 Wundenlimit 6 Systembelastung 8  
**Gemeinsames Wundenlimit je nachdem wie viele Jäger:**

**Pilotenprobe:** (Nur in Gruppe; siehe unten)  
**Bewaffnung:**  
**Mittelschwere Laserkanone** (Zu Beginn und nur in Gruppe, dann kürzt sich das jeweils um einen Rang): Feuerbereich Bug ; Schaden 6 ; Krit 3 ; Reichweite kürzeste , Gekoppelt 1

## Tie-Jäger Pilot

**Werte:**  
 ST:2 GE:3 INT:2 LI:2 WI:2 CH:2  
 Fertigkeiten nur in Gruppen: Artillerie 1; Pilot (Weltraum) 1

**Leichte Blasterpistole** (In Gruppen mehr, je nach Gruppe): Schaden 5 / Kritisch 3 / Reichweite mittel / Betäubungsmodus

Absorption: 2  
 Verteidigung 0/0  
**Wunden: 5**                      **Wunden: 5**  
                                          **Wunden: 5**                      **Wunden: 5**  
**Wunden: 5**                      **Wunden: 5**

## 4 Aratech Düsenschlitten



Wundenlimit 4 Systembelastung: 4

Wundenlimit 4 Systembelastung: 4  
 Wundenlimit 4 Systembelastung: 4  
 Wundenlimit 4 Systembelastung: 4

**Pilotenprobe** Bei Armeesoldaten und bei Sturmtruppen (In Gruppen höher)

**Bewaffnung:**  
**Vorwärtsgerichteter leichter Repetierblaster**  
 (Personenebene): Feuerwinkel: Bug; Schaden 11; Krit 3; Reichweite: Extrem groß, Durchbohrend 1; Vollautomatik

## Die Flucht

Sollten die Spieler entkommen, wird es Zeit in die Korphir Trasse zu fliegen. Allerdings wissen Derub und die Spieler nicht, dass man einen Sender an ihr Schiff angebracht hat.

Sollten die Spieler das Schiff untersuchen, so können sie mit einer sehr schweren Probe den Sender am Schiff erkennen und ihn entfernen. Er wurde in einer kleinen Ausbuchtung in der Nähe der Triebwerke platziert. Die Agentin Tarja Dend hatte sich als Wartungstechnikerin verkleidet und so den Sender angebracht. Dies wird allerdings die imperiale Agentin auf Korphir beobachten können und Drace Graven informieren.

Dann wird Drace Graven gleich eingreifen und mit seiner Korvette eintreffen und so kommt es hier gleich zum Kampf und zur einer dramatischen Flucht der SC.

Im Spieltest kam es vor, dass die SC extrem misstrauisch waren und gar nicht auf dem Raumhafen landeten. Sie befürchteten ihre Schiffskennung wäre dem Imperium nun nach dem Zwischenfall bei Feldwes nun bekannt und sie würden nie so einfach auf dem Raumhafen landen dürfen. So landeten sie in einiger Entfernung auf dem Planeten und machten sich zu Fuß auf den Weg nach Vulcan City. In diesem Fall haben sie natürlich vermieden, dass der Sender an ihr Schiff kam und auch die imperiale Agentin wusste erst spät von ihrem Eintreffen, da sie auch die Cantina nicht besuchten. So konnten sie, durch ihr geschicktes Vorgehen, dem imperialen Agenten und der Red Star im Roil Nebel entgehen.

# Szene 3 Der Roil Nebel

## Dramatis Personae

### Kham Cyone (Tot)

Ein Bith mit blasser Haut und großem Schädel. Er trägt noch immer seine sehr teure Kleidung, allerdings ist alles was er bei sich trägt gefroren. Er liegt tot im Cockpit der Astral Horizon.

Lt. Drace Graven: Siehe Seite 3

## Der Roil Nebel

Die Korphir Trasse führt direkt durch den Roil Nebel und ist die einzig schnelle Passage, die Arkuda und Korphir verbindet. Es gibt einige Handelsschiffe, welche den Nebel wieder benutzen, seitdem das Imperium hier für Ordnung sorgt und das Gebiet unter seiner Kontrolle hat.

Der Roil Nebel leuchtet in rötlichen Farbtönen und ist nur schwierig zu durchfliegen. Es gibt einige Rote Riesensterne in dem Nebel, welche das Gas im Nebel zum Leuchten bringen. Asteroiden, starke Gravitationsquellen und nicht direkt sichtbaren Sterne im Nebel machen es nicht leichter.

Fliegt ein Pilot hier hinein, muss er quasi auf Sicht fliegen. Ein Hypersprung ist nicht ratsam und könnte schnell tödlich enden. Es braucht einen guten Piloten, der auf all die Interferenzen und Hindernisse im Nebel rechtzeitig reagieren kann.

### Navigieren im Nebel

- Alle **Piloten-Proben** (Weltraum) sind hier mindestens schwierig **◆◆◆**. Es kann natürlich sein, dass es auch mal Sehr schwierig wird, je nach Situation. Schnelle Ausweichmanöver um Asteroiden oder einem Stern auszuweichen, Kampfmanöver usw. sollten entweder aufgewertet oder als sehr schwierig gewürfelt werden.
- Eine **Astronavigationsprobe** kann helfen, den Weg schneller zu den hoffentlich vorhandenen Koordinaten zu finden. Auch diese Probe ist schwierig **◆◆◆**.
- Der **Co-Pilot** kann natürlich unterstützen und sollte dies auch tun. Alles in allem sollte der Flug den Piloten zum Schwitzen bringen.
- Die **Sensoren** sind nur sehr eingeschränkt brauchbar. Ein Spieler mit Computerwissen, könnte diese bedienen und dadurch etwas mehr aus den Sensoren rausholen.

### Ereignisse im Roil Nebel

- **Asteroiden:** Einige Asteroiden tauchen plötzlich vor dem Schiff auf. Der Pilot (Oder derjenige, welcher die Sensoren bedient), muss eine **Wahrnehmungs-Probe** auf **◆◆◆** schaffen. Gelingt diese, so kann der Pilot mit einer hier normalen schwierigen Piloten-Probe ausweichen. Gelingt diese nicht, so wird die Probe Sehr schwierig und eventuell zusätzlich noch aufgewertet. Ein Zusammenstoß mit einem Asteroiden macht 6 Schaden, wenn sie ihn streifen, und wenn er voll trifft, kann er bis zu 12 Schaden machen.
- **Entladungen:** Es kommt merkwürdigerweise zu starken, elektrischen Entladungen im Nebel. Die Spieler können Blitze zucken sehen. Gelingt eine **sehr schwierige Pilotenprobe** nicht, so treffen einige Blitze das Schiff (Je nach Würfelwurf). Diese Blitze gehen auf die Systembelastung des Schiffes und machen pro Einschlag 3 Systembelastung aus.
- **Gravitationsquelle:** Das Schiff wird plötzlich immer weiter zur Seite gezogen. Irgendwo dort im Nebel ist eine starke Gravitationsquelle. Der Pilot muss eine sehr schwierige Probe schaffen, um dagegen zu halten.

## Die Astral Horizon

Die Spieler fliegen nun eine ganze Weile im Zick-Zack Kurs im Nebel herum. Ohne Koordinaten würden sie sich gnadenlos verfliegen, als plötzlich, an einer etwas lichter Stelle, sich eine rote Riesen Sonne aus all dem Staub und Gas herauschält.

Die Sensoren zeigen ein Objekt an, welches dort im Raum treibt. Es ist die Astral Horizon. Der Schiffstyp ist ein Nova Courier und sieht schwer beschädigt aus. Laserschüsse haben den Rumpf verfärbt und kein Licht oder Funksignal deutet an, dass das Schiff noch in Funktion ist.

Die Spieler müssen nun an Bord des Schiffes gehen, um dort das Hirnimplantat zu finden und zu bergen.

- **Raumanzüge:** Auf dem Schiff der Spieler gibt es 3 Raumanzüge, die für solche Außeneinsätze geeignet sind.
- **Die Luke:** Jemand wird die Luke auf der Astral Horizon öffnen müssen. Dazu wäre Werkzeug und jemand der das benutzen kann sinnvoll.

- **Keine Luft:** Die Astral Horizon ist sehr schwer beschädigt. Sie hat einen Hüllenbruch erlitten und es ist keine atembare Luft mehr im Inneren.
- **Künstliche Schwerkraft:** Auch die künstliche Schwerkraft ist außer Kraft. Jedes spezielle Manöver kostet die Spieler eine Probe auf Athletik mit einer Schwierigkeit von .
- **Beschreibung Schiff:** Eine genaue Beschreibung des kleinen Schiffes braucht es hier nicht. So ziemlich alles wurde durcheinandergeworfen und es scheint gebrannt zu haben.
- **Schätze:** Kham war in einer diplomatischen Mission unterwegs, also enthält das Schiff keine großen Schätze. Allerdings kann man bei einigen toten Besatzungsmitgliedern noch einige Credits finden (Im Gesamtwert von 1000 Credits).
- **Die Besatzungsmitglieder:** Außer Kham waren noch zwei Menschen und ein Sullustaner an Bord. Der Sullustaner liegt im Cockpit auf dem Pilotensessel. Ein Mensch ist auf der anderen Seite am Lasergeschütz. Der andere Mensch liegt in einem Gang.
- **Kham Cyone:** Der Bith liegt ebenfalls im Cockpit des Schiffes und hat starke Verbrennungen. An seinem Kopf ist immer noch das Hirnimplantat angebracht, welches sich aber einfach abnehmen lässt. Das Implantat hat zwar auch einige Beschädigungen und ist durch die Kälte des Raumes in Mitleidenschaft gezogen, allerdings kann Derub versichern, dass man die meisten Daten noch retten kann.

## Drace Graven und die Red Star

Sollten die Spieler den Sender am Schiff nicht entdeckt haben, so wird in dem Moment, wenn einige Spieler gerade auf der Astral Horizon sind, die imperiale Korvette Red Star auftauchen und sofort Funkverbindung aufnehmen.

Lt. Drace Graven befiehlt den Spielern, sofort die Astral Horizon zu verlassen und sich bedingungslos zu ergeben. Er wird kaum für Verhandlungen bereit sein (außer die Spieler wollen Derub vielleicht in den Rücken fallen).

Die Spieler müssen nun also das Implantat bergen, ihre Freunde wieder an Bord holen und sich solange gegen die Red Star wehren. Keine leichte Aufgabe. Die Red Star kommt schnell näher. Die Spieler dürfen kaum Zeit haben nachzudenken, denn das imperiale Schiff greift schnell an und wird versuchen das Schiff der Spieler Gefechtsunfähig zu schießen.

Für den Kampf den Fahrzeugbogen der Red Star benutzen. Hier noch die Würfelproben der Piloten und Geschützbediener der Red Star.

Piloten-Probe der Red Star:   
 Schützen Zwillinglaserbatterie oben:   
 Schützen Zwillinglasertürme oben: 

## Lösungsmöglichkeiten

- **Kampf:** Die Spieler nehmen es mit der Red Star auf. Das imperiale Schiff hat hier Schwierigkeiten mit seiner Größe gut zu navigieren. Ein kleines Schiff ist da wendiger. Die Red Star bekommt bei allen Proben, bei denen es auf Piloten-Proben ankommt einen Bedrohungswürfel in den Pool. Entscheiden sich die Spieler für den Kampf, so geht es auf Leben und Tod.
- **Flucht:** Vielleicht die bessere Option. Die anderen Spieler müssen so schnell es geht von der Astral Horizon runter und dann kann die Verfolgungsjagd losgehen. Der Pilot der Spieler muss einige konkurrierende Proben gegen das Imperiale Schiff würfeln. Dazu muss er noch auf die Asteroiden, Entladungen und Gravitationsquellen achten (Siehe oben). Die Flucht sollte nicht zu lange dauern, aber Actionreich sein.
- **Hyperraumsprung:** Sind die Spieler arg in Bedrängnis und wollen einen Hyperraumsprung wagen, so ist das ein Schuss ins Blaue. Die Astronavigations-Probe ist extrem Schwierig  und geht sie schief, so sollte das Schiff sehr viel Schaden bekommen. Die Spieler schrammen nur knapp an einer Sonne vorbei und das Schiff erhält 3 kritische Treffer, wobei jedes Mal um 20 hochgezählt wird. Sollten sie diesen Sprung überleben, so haben sie verdammt Glück gehabt.

## Das Ende

Schlussendlich sollten die Spieler die Situation lösen und entkommen. Derub wird mit ihnen nach Nar Shaddaa fliegen und sie dort in ein Hotel einquartieren, während er sich mit Durga trifft. Die Spieler werden nicht zum Hutten vorgelassen, er möchte, wenn es geht verdeckt bleiben. Schlussendlich springt eine Belohnung von 25.000 Credits für sie heraus und mit Derub ein Kontaktmann der schwarzen Sonne, der zukünftig gerne mit ihnen Geschäfte macht. Das Imperium haben sie sich allerdings zum Feind gemacht und dies sollte man in den Verpflichtungen beachten.

Außerdem bekommen sie noch 15 Erfahrungspunkte für das Erlebte.

# Die Imperiale Garnison



Diese Karte und auch noch eine ohne Nummerierung findest du noch einmal größer bei den zusätzlichen Inhalten der Zip-Datei.