

# Kopfgeldjagd auf Marân

von Benjamin Herbig

## Klappentext

Während der Klonkriege werden die Spielercharaktere auf den entlegenen Planeten Marân geschickt, um eine separatistische Wissenschaftlerin zu finden. Doch ein Hutt hat ein Kopfgeld auf sie ausgesetzt und so bekommen die Spielercharaktere ungewollte Konkurrenz von Verbrechern und Weltraumpiraten. Was könnte die Frau getan haben, dass ein Hutt sie sucht und warum sind auch ihre eigenen Leute, die Separatisten, hinter ihr her?

Spielsystem: [D6 Space](#)  
Spielwelt: Star Wars  
Spielregion: Äußerer Rand zur Zeit der Klonkriege  
Bildvorlage: „The Leave“ von Tomasz Jedruszek

**Anmerkung:** Sämtliche Pläne und Handouts dieses Abenteuers wurden vom Autor selbst erstellt.

# Kopfgeldjagd auf Marân

## Inhalt

Vorwort

1. Abenteuerübersicht
2. Der Auftrag
3. Der Planet Marân
4. Die Suche nach Ariina
  - 4.1. Ausgangslage
  - 4.2. Informationen von einfachen Bewohnern Marâns
  - 4.3. Informationen von ausgewählten Nichtspieler-Charakteren
5. Die Rettung Ariinas
  - 5.1. Der Einbruch in die Residenz des Präfekten
  - 5.2. Verbündete und Feinde
  - 5.3. Optionale Fraktion: Die Separatisten
  - 5.4. Ende des Abenteuers und Belohnung
6. Werte der Nichtspieler-Charaktere

Anhang

## Vorwort

Das vorliegende Abenteuer spielt in der Welt von Star Wars und verwendet die Regeln von [D6 Space](#) und [D6 Space Ships](#). Beide sind Weiterentwicklungen des alten [Star Wars: The Roleplaying Game](#) von West End Games und unter der Open D6 Lizenz frei im Internet verfügbar. Obwohl beide Regelbücher nicht direkt auf Star Wars Bezug nehmen, ist das Spielen in der Galaxis von Star Wars trotzdem kein Problem. Da die Regelwerke auf Englisch sind, wurden sämtliche Regelbegriffe der besseren Übersicht wegen in Englisch belassen.

Das Thema des Abenteuers ist das Bild „The Leave“ von Tomasz Jedruszek. Es war sowohl die Inspiration für die frei erfundene Stadt Marân City, die der Hauptschauplatz des Abenteuers ist, als auch für die Handlung und die Figuren des Abenteuers. Da das Abenteuer sehr offen gestaltet ist, hängt es von den Entscheidungen der Spieler ab, ob es genau zu der dort dargestellten Szene kommt. Man könnte sogar sagen, dass es das Ziel der Spieler ist, diese zu verhindern. Das Bild zeigt also das, was droht, wenn die Spieler mit ihren Charakteren nicht ins Geschehen eingreifen oder bei ihrer Mission scheitern.

## Kapitel 1 – Abenteuerübersicht

### Hintergrund des Abenteuers

Es herrscht Krieg in der Galaxis! Die Klontuppen der Republik führen einen erbitterten Kampf gegen die Droidenarmee der Separatisten. Täglich sagen sich neue Systeme vom Senat der Galaktischen Republik los und schließen sich der Konföderation unabhängiger Systeme an.

Ein der Republik die Treue haltendes Volk sind die Arkanianer. Berühmt und berüchtigt für ihre gentechnologischen und kybernetischen Errungenschaften, sind sie ein wertvoller Verbündeter. Doch einzelne arkanianische Wissenschaftler haben sich entgegen dem Willen ihrer Regierung den Separatisten angeschlossen. Bereits diese wenigen könnten biologische Waffen entwickeln, mit denen die Republik in die Knie gezwungen wird...

Eine solche arkanianische Wissenschaftlerin ist **Ariina Mykara**, die den Separatisten Hilfe bei der biotechnologischen Verbesserung ihrer Soldaten anbot. Doch die hauptsächlich auf Droiden setzenden Separatisten hatten andere Pläne. Sie wollten, dass Ariina einen Virus entwickelt, der die Klonsoldaten der Republik umbringen sollte. Die Entwicklung einer biologischen Waffe ging Ariina zu weit. Sie weigerte sich und floh aus Angst vor Vergeltung durch die Separatisten in den Äußeren Rand der Galaxis.

### Jüngste Ereignisse

Ariina flüchtete auf den Planeten Marân, am Rande des Hutt-Raums. Der Präfekt Marâns, der Arkanianer **Tor Karrish**, war ein Freund von Ariinas Eltern gewesen und nahm sie bei sich auf. Der Hutt **Gutto**, der wahre Herrscher Marâns, wurde jedoch auf die schöne Ariina aufmerksam und forderte sie für sich als Tänzerin. Tor Karrish hatte nicht die Macht dies abzulehnen und so inszenierte er Ariinas Flucht von Marân, während er sie in Wahrheit bei sich versteckte.

Gutto, wütend über die Flucht seiner zukünftigen Tänzerin, setzte ein Kopfgeld auf Ariinas Ergreifung aus. Dies erfuhren sowohl die Separatisten, als auch die Republik. Während die Separatisten befürchten, Ariina könnte wertvolle Geheimnisse verraten, hofft die Republik, genau diese Geheimnisse von ihr zu erfahren. So entsenden beide Mächte Einsatzkräfte nach Marân, um dort die Suche nach Ariina zu beginnen.

### Zusammenfassung des Abenteuers

Die Spielercharaktere (SCs) werden von der Republik beauftragt, auf Marân nach Ariina Mykara zu suchen. Dabei machen ihnen der Schläger **Gorb Voss** und der Weltraumpirat **Oobolo Ask** Konkurrenz. Den SCs steht es frei, ob sie sich mit diesen verbünden, sie hintergehen oder offen gegen sie kämpfen wollen.

Davon hängt es dann ab, ob sie am Ende in den Palast des Präfekten einbrechen und Ariina entführen oder ob sie sich mit Tor Karrish verbünden und gegen Weltraumpiraten und Söldner des Hutts kämpfen. Ein Eingreifen der Separatisten in die Suche nach Ariina ist optional und der Entscheidung des Spielleiters und dem Geschmack der Gruppe überlassen.

### **Empfohlene Charaktere und Länge des Abenteuers**

Das Abenteuer ist auf unerfahrene und neu generierte Charaktere ausgelegt. Durch seinen offenen Einstieg eignet es sich auch zur erstmaligen Zusammenführung einer Gruppe.

Gespielt werden können nahezu alle Charaktertypen. Charaktere, die wie Jedis fest für die Republik kämpfen, eignen sich besonders gut. Aber auch Schmuggler, Kopfgeldjäger und Diplomaten können gespielt werden.

Insgesamt nimmt das Abenteuer ungefähr sechs Stunden Spielzeit in Anspruch. Wenn die Spieler viel und gerne untereinander und mit den Nichtspieler-Charakteren (NSCs) interagieren, kann es aber auch gut einen Tag füllen.

### **Star Wars im Internet**

Weiterführende Hintergrundinformationen zu Star Wars sind auf der deutschen [Jedipedia](#) und der englisch [Wookieepedia](#) zu finden.

## **Kapitel 2 – Der Auftrag**

### **Das Ziel der Republik**

Die Geheimdienste der Republik haben einen Steckbrief aus dem Äußeren Rand, vom Planeten Marân, zugespielt bekommen. **Gutto der Hutt** sucht **Ariina Mykara**, eine ehemalige Separatistin vom Planeten Arkania. Die Republik schickt die SCs los, um Ariina zu finden und – freiwillig oder unfreiwillig – zur Republik zu bringen. Der Senat und der Jedi-Orden erhoffen sich von Ariina wertvolle Informationen über die Kriegsforschung der Separatisten, insbesondere im Bereich biologischer Waffen. Da die Separatisten von diesem Plan der Republik nichts mitbekommen sollen, soll das Ganze nach Möglichkeit im Geheimen geschehen.

### **Was weiß die Republik über Ariina?**

Soweit die Republik informiert ist, wurde Ariina im Jahr 24.999 nach Gründung der Republik auf Arkania geboren (die Klon-Kriege sind von 25.031 bis 25.034). Sie wuchs jedoch nicht auf der Heimatwelt ihres Volkes auf, sondern alleine mit ihren Eltern, beides angesehene Wissenschaftler, auf dem Planeten Fondor, der bekannt für seine Raumschiffwerft ist. Als sich dieser der Konföderation unabhängiger Systeme anschloss, bot auch die Biotechnologin Ariina den Separatisten ihre Dienste an.

Soweit die Geheimdienste der Republik informiert sind, war Ariina lange Zeit ein wichtiges Mitglied der militärischen Forschung der Separatisten. Dann scheint jedoch irgend

etwas vorgefallen zu sein: Ariina trennte sich von den Separatisten, tauchte unter und verschwand eine Zeitlang komplett vom Radar.

Jetzt tauchte jedoch ein Steckbrief auf, der den abgelegenen Planeten Marân als ihren letzten Aufenthaltsort angibt. Wahrscheinlich war sie dort untergetaucht und vielleicht kann man dort ihre Spur aufnehmen, um sie zu finden.

### **Was weiß die Republik nicht über Ariina?**

Die Republik kennt so gut wie keine Details zu Ariinas Leben. Ob ihre Eltern noch leben und noch auf Fondor sind, ist durch Fondors Lossagung von der Republik ebenso wenig in Erfahrung zu bringen, wie Details zu Ariinas Lebenslauf. Ebenfalls ist der Republik nicht bekannt, woran genau Ariina bei den Separatisten forschte oder was sie dem Hutt gemäß Steckbrief gestohlen haben könnte, dass er eine so hohe Belohnung auf ihren Kopf ausgesetzt hat.

### **Der Einstieg in das Abenteuer**

Wenn die SCs bereits fest für die Republik kämpfen, beispielsweise als Jedis, werden sie vom Jedi-Rat kontaktiert. Sie sollen nach Christophsis reisen, einer strategisch wichtige Welt, deren Rückeroberung durch die Republik einer der ersten großen Schlachten der Klonkriege war. Im Orbit von Christophsis wartet ein Sternenzerstörer der Venator-Klasse auf sie, auf dem sie ihre nächste Mission

erhalten werden.

Sind die SCs nicht bereits in die Truppen der Republik integriert oder nur einige von ihnen, so werden sie von der Republik kontaktiert und gezielt für die Mission angeworben. Wenn die Charaktere beispielsweise ein eigenes Schiff haben, könnte der Sternenerstörer dieses zufällig ausfindig machen und anfunken, da sich ein unabhängiges Schiff hervorragend eignet, damit die ganze Mission möglichst geheim und ohne Kenntnisaufnahme der Separatisten abläuft.

Des Weiteren könnten Charaktere auch wegen ihres guten Rufes als fähige Spezialisten angeworben werden. Zuletzt könnte es auch sein, dass einzelne Charaktere von Freunden im Jedi-Orden oder im Senat für diesen Auftrag empfohlen wurden. Dabei könnte die Republik bei der Zusammenstellung des Teams das Ziel haben, dieses auch für weitere, zukünftige Missionen einzusetzen. Das Abenteuer könnte also den Grundstein für eine längere Kampagne im Dienst der Republik bilden.

### Der Auftrag

#### Zum Vorlesen oder Nacherzählen

*Von vier Klonsoldaten flankiert, führt euch ein junger Offizier der Republik durch die hell erleuchteten, metallischen Gänge des riesigen Sternenerstörers. Wild piepend flitzen kleine Droiden an euch vorbei und überall seht ihr Klonsoldaten, die für Übungen auf ihre Posten eilen. Schließlich erreicht ihr das Ende eines langen Korridors und zischend öffnet sich vor euch eine Tür.*

*Ihr betretet einen großen Raum, in dessen Mitte über einem Tisch das Hologramm eines Planeten schwebt. Neben dem Tisch steht ein alter menschlicher Kapitän in republikanischer*

*Uniform. Mit strenger Miene mustert er euch, doch dann zeichnet sich ein zufriedenes Lächeln unter seinem dichten Bart ab. „Willkommen, bitte nehmt Platz.“*

Im Folgenden wird **Kapitän Zo-kall**, ein generischer NSC, den SCs erläutern, was die Republik über Ariina weiß und was das Ziel der Republik ist (s.o.). Während die SCs natürlich zur Geheimhaltung verpflichtet sind, hat Zo-kall keinen Grund, irgendetwas vor ihnen geheim zu halten. Im Rahmen seiner Erörterungen zeigt Zo-kall den SCs natürlich auch den **Steckbrief** (siehe Anhang), der dann ebenfalls als Hologramm über dem Tisch erscheint.

Der Kapitän sollte dargestellt werden als ein besonnener Taktiker und Pragmatiker, dem für den Erfolg der Mission jedes Mittel recht ist. Daher wird er den SCs die Autorität geben, je nach den Umständen Ariina Begnadigung und Schutz zuzusichern oder sie zur Not auch zu entführen.

Das konkrete Ziel des Auftrags ist es ...

- **Ariina Mykara finden und (freiwillig oder unfreiwillig) zur Republik bringen.**

Ihre Suche nach Ariina sollen die SCs auf dem Planeten Marân beginnen, der dem Steckbrief zufolge Ariinas letzter Aufenthaltsort war und anfangs vom Hologramm angezeigt wurde. Dabei sollen die Charaktere nicht offen als Repräsentanten der Republik auftreten, damit die Separatisten nicht erfahren, dass die Republik auf Ariina aufmerksam geworden ist.

Wenn die SCs kein eigenes Schiff haben, wird die Republik ihnen für diese Mission ein kleines, unauffälliges Frachtschiff zur Verfügung stellen (z.B. eine YT-700, siehe Kapitel 6). Befindet sich unter den Spielern kein Pilot, kann die Republik auch für diese Aufgabe eine verlässliche Person stellen.

Als **Belohnung** bietet die Republik der ganzen Gruppe insgesamt **12.000 Credits** an, also 2.000 Credits mehr, als Gutto der Hutt bereit ist zu zahlen.

### Zusätzlich Informationen durch Fertigungs- Proben

Bei den folgenden Proben bestimmt der gewürfelte Wert, wie viel genau ein Spielercharakter über das jeweilige Thema weiß. Jede höhere Stufe schließt auch das Wissen aller unteren Stufen mit ein.

#### Aliens

##### Very Easy:

Arkanianer gelten als ebenso geniale wie skrupellose Forscher; gegenüber anderen Spezies treten sie extrem arrogant auf.

##### Easy:

Die menschlich aussehenden Arkanianer sind leicht an ihren weißen Haaren und ihren reinweißen, lichtempfindlichen Augen zu erkennen. Außerdem haben sie an jeder Hand nur vier Finger. Sie sind berüchtigt für ihre skrupellose Forschung in den Bereichen Bio- und Gentechnologie sowie Kybernetik.

##### Moderate:

Arkania hält der Republik in den Klonkriegen bisher die Treue. Dies könnte damit zusammenhängen, dass der Jedi-Orden die arkanianische Regierung bei der Arkanianischen Revolution im Jahr 25.003 unterstützte. Bei diesem blutigen Bürgerkrieg stellten sich einige Arkanianer gegen kybernetische Experimente an einer

unterentwickelten Spezies. Sie kämpften für ihre ethischen Ideale gegen die Regierung, wurden jedoch besiegt. Arkania blieb eine Welt der uneingeschränkten Forschung.

##### Difficult:

Die meisten Arkanianer haben auch selbst einen durch Genmanipulation oder kybernetische Implantate verbesserten Körper. Dadurch fühlen sie sich anderen Rassen oft überlegen.

##### Very Difficult:

Die in der Arkanianischen Revolution unterlegenen Aufständischen flüchteten teilweise ins Exil auf andere Planeten, wo sie dank ihres Wissens gerne aufgenommen wurden.

#### Astrography

##### Very Easy:

Der Charakter hat noch nie etwas von Marân gehört.

##### Easy:

Marân ist ein kleiner Planet im Äußeren Rand in der Nähe des Hutt-Raums, auf dem es nur eine einzige große Stadt gibt (Marân City).

##### Moderate:

Marân ist eine unabhängige Minenwelt, auf der seltene Erze abgebaut werden. In seiner Rotation ist der Planet an seine Sonne gebunden. Das bedeutet, dass er ihr immer die gleiche Seite zuwendet und es auf einer Hälfte Marâns immer Nacht und auf der anderen immer Tag ist. Die einzige Stadt des Planeten, Marân City, liegt auf der Nachtseite.

**Difficult:**

Der Hutt Gutto, der den Steckbrief ausgestellt hat, kontrolliert den Erzabbau auf Marân und beherrscht de facto den Planeten. Der Präfekt von Marân, ein gewisser Tor Karrish, hat nur wenig wirkliche Macht.

Marân hat vier helle Monde, die auf der Nacht-Seite des Planeten dämmeriges Licht spenden. Ein Überleben ist außerhalb der künstlich beheizten Minenstadt aber dennoch nicht möglich.

**Very Difficult:**

Tor Karrish, der Präfekt von Marân, ist ein Arkanianer.

kann, lässt sich nicht sagen. Ausgeschlossen ist beides nicht, denn Hutts sind sowohl für ihre Rachsucht, als auch für ihre Vorliebe für humanoide Sklavinnen bekannt.

**Difficult:**

Gutto der Hutt kontrolliert den Erzabbau auf Marân und verdient ein Vermögen damit. In den Klonkriegen sind die Separatisten durch die Produktion ihrer Droidenarmee zu seinen Hauptabnehmern geworden.

**Very Difficult:**

Guttos Leibgarde besteht aus kybernetisch verbesserten Kämpfern, die willenlos jeden seiner Befehle befolgen.

Streetwise

**Very Easy:**

Steckbriefe sind in der Galaxis sehr üblich. Selbst offizielle Stellen greifen zuweilen auf dieses Mittel zurück.

**Easy:**

5.000 bzw. 10.000 Credits sind eine enorm hohe Belohnung für eine Diebin. Ariina muss dem Hutt etwas extrem Wertvolles gestohlen haben.

**Moderate:**

Ariina soll lebend und ohne schwere Verletzungen gefangen werden; zusätzlich gibt es die doppelte Belohnung, wenn sie komplett unverletzt gefasst wird. Die Sache ist eindeutig: der Diebstahl ist nur ein vorgeschobener Grund, der Hutt will etwas anderes von ihr. Doch ob er sie als Sklavin will oder ob sie nur gesund sein soll, damit er sie selbst wegen eines schweren Vergehens foltern

## Kapitel 3 – Der Planet Marân

Marân liegt auf der [Karte der Galaxis](#) in Quadrant T-14, an der Hyperraumroute, die Christophsis mit Gamorr, dem Heimatplaneten der Gamorreaner, verbindet. Der Hyperraumsprung dauert damit bei einem Hyperraummultiplikator von x1 etwas mehr als sieben Tage. Die Navigation-Schwierigkeit ist Easy.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

*Euer Schiff springt aus dem Hyperraum und durch das Fenster eures Cockpits seht ihr Marân. Es ist ein karger Planet, bestehend aus nacktem Fels und zu Eis erstarrten Meeren. Seiner Sonne zeigt der Planet immer dieselbe Seite, auf der es daher ununterbrochen Tag ist. Doch die einzige Stadt des Planeten, Marân City, liegt nicht auf dieser Seite. Sie liegt auf der Schattenseite und nur die vier Monde Marâns spenden ihr Licht in der ewigen Nacht.*

*Beim Landeanflug auf den Raumhafen könnt ihr dann einen ersten Blick auf Marân City werfen. Giftige Dämpfe liegen über der Stadt, ausgestoßen von den riesigen Fabriken und Bergbaumaschinen, denen sie ihre Existenz verdankt. Nur die riesigen, metallischen Hochhäuser des Zentrums ragen über die verpestete Luft hinaus und erlauben ihren Bewohnern, das fahle Licht der Monde zu genießen.*

Marân City ist eine Minenstadt, deren knapp sieben Millionen Einwohner entweder als Minenarbeiter tätig sind oder Dienstleistungen

für diese anbieten. Andere Wirtschaftszweige gibt es praktisch nicht.

Die Stadt gliedert sich in fünf große Bezirke (siehe „Karte von Marân City“ im Anhang). Der wichtigste davon ist das **Bergbauviertel**. Dort bauen abertausende Minenarbeiter tagein tagaus wertvolle Erze in kilometertiefen Stollen ab. Ebenfalls in diesem Viertel befinden sich riesige Fabriken, in denen die Rohstoffe gesäubert und für den Transport vorbereitet werden. Danach transportiert man sie in den **Raumhafen**, der direkt an das Bergbauviertel angrenzt. Dort warten riesige Frachter, die gewaltige Mengen der abgebauten Erze in die ganze Galaxis liefern. Aber im Raumhafen gibt es auch kleinere Landebuchten, in denen die Schiffe von Privatpersonen, meistens Schmuggler, unterkommen. Fast zu jeder Landebucht gehören auch eine Reihe von Zimmern, die bei einem längeren Aufenthalt gemietet werden können. Direkt südlich des Raumhafens liegt das **Vergnügungsviertel**. Hier reiht sich eine Cantina an die andere und reiche Bewohner des Zentrums finden hier ebenso Unterhaltung und Zerstreung, wie die ärmsten der Minenarbeiter. Letztere können sich in weiten Teilen des Vergnügungsviertels auch relativ ungestört bewegen, während man sie im angrenzenden **Zentrum** nie tolerieren würde. Hier leben die besser gestellten Bewohner Marâns bis hin zu den Superreichen, die die Stadt beherrschen. Die Bewohner des Zentrums lassen sich wiederum nie im **Wohnviertel der Minenarbeiter** blicken. Dort herrschen Elend und Chaos. Die Ordnungshüter der Obrigkeit rücken selten hierhin vor, solange der

Bergbaubetrieb nicht durch schwerwiegende Probleme beeinträchtigt wird. So haben sich Bürgerwehren gebildet, die sich und die ihren mit Gewalt und Selbstjustiz vor Banden und Verbrechern schützen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

*Auf den Straßen Marâns fällt es schwer zu atmen. Die Luft brennt in Nase und Mund und lässt die Augen tränen. In der Ferne sieht man die gewaltigen Hochhäuser des Zentrums, während man selbst von kalten, metallischen Fassaden umgeben ist. Über eure Köpfe hinweg fliegen zahllose große und kleine Repulsorlift-Fahrzeuge, während sich auf der Straße die Menschen bis zum Ersticken drängen und kein Durchkommen ist für halb kaputte, wild piepende Droiden.*

*Es ist eine elendige Stadt, doch sie wirkt auch bedrohlich und lebensfeindlich. Denn stets ist sie nur in ein fahles, dämmeriges Licht getaucht und würden die zahllosen Heizstrahler versagen, die hier künstlich Hitze erzeugen, so wäre jeder Einwohner innerhalb weniger Stunden tot.*

### Ausgewählte Orte

#### Lathrangs Cantina (Vergnügungsviertel)

Lathrangs Cantina ist eine Cantina wie tausend andere im Vergnügungsviertel. Dunkle Nischen bieten zwielichtigen Gestalten Platz, die nicht gesehen und gehört werden wollen. Weder Minenarbeiter noch wohl situierte Marâner sind hier die Gäste, sondern Schmuggler und Weltraumpiraten, Schläger und Verbrecher. Eine Gruppe Außerirdischer spielt auf merkwürdigen Instrumenten eine eingängige Melodie, während der Großteil der Gäste laut brüllend ein holographisch übertragenes Grav-

Ball Spiel verfolgt. Der Einzige, der hier Neuankömmlinge beachtet, ist der menschliche Wirt, der nur zu gerne seinen billigen Fusel zu überhöhten Preisen verkauft.

#### Die Residenz des Präfekten (Zentrum)

Die Residenz des Präfekten ist eines der ältesten Gebäude des Zentrums und gerade deswegen passt es dort nicht so recht hin. Umgeben von Hochhäusern wirkt es klein und gedungen. Seine metallische, an zwei Seiten schräg ansteigende Fassade ist durch die Jahrzehnte in der giftigen Luft stark angegriffen und verätzt. Aber das alles sollte über eines nicht hinwegtäuschen: die Residenz ist schwer bewacht und niemand auf Marân würde es wagen, den Präfekten zu unterschätzen.

#### Der Palast von Gutto dem Hutt (Zentrum)

Der Palast von Gutto dem Hutt besteht aus den vier höchsten Hochhäusern des Zentrums. Durch riesige Brücken auf zahllosen Ebenen miteinander verbunden, bilden die Stahlkolosse ein wahres Labyrinth. Dieses wird noch ergänzt durch etliche kleinere Gebäude im Schatten der Hochhäuser und so macht der Palast des Hutts alleine einen Großteil des Zentrums von Marân City aus. Es ist unbestreitbar: Gutto der Hutt beherrscht Marân und niemand ist reicher oder mächtiger als er.

Bewacht wird der Palast von der Leibgarde des Hutts. Kybernetisch verstärkte Krieger unterschiedlichster Rassen, die keinen eigenen Willen mehr besitzen. Gehüllt in lange, orange-schwarze Roben und die Gesichter unter Masken und Kapuzen verborgen, wirken sie ebenso bedrohlich wie unmenschlich. Bewaffnet sind sie mit langen Vibro-Schwertlanzen und auf der Straße erzählt man

sich, dass die Schüsse eines Blasters ihnen nichts anhaben, sie in Sekundenbruchteilen größte Distanzen überwinden und mit ihren Waffen in einem Herzschlag töten können.

## Kapitel 4 – Die Suche nach Ariina

### 4.1 Ausgangslage

Ariina ist auf Marân untergetaucht, da sie von Gutto dem Hutt gesucht wird. Diesem hat sie allerdings überhaupt nichts getan: er will sie einzig und allein wegen ihres Aussehens als Tänzerin in seinen Palast entführen lassen. Guttos Söldnern und Schlägern ist sie jedoch seit Wochen entkommen, weil sie in dem Präfekten **Tor Karrish** einen einflussreichen Freund hat. Dieser kannte Ariina bereits als Kind, hat sich während ihres Aufenthalts auf Marân aber auch unsterblich in sie verliebt. Eine Liebe, die von Ariina erwidert wird und sie bisher davon abhielt, Marân auf der Flucht vor Gutto zu verlassen. Tor Karrish geht bei seiner Hilfe soweit, dass er Ariina nicht nur versteckt, sondern sogar Häscher des Hutts durch seine treuesten Leibwächter ermorden lässt. Dies ist ein äußerst gefährliches Spiel, denn auf Konspirieren gegen Hutts steht auf Marân die Todesstrafe.

Gutto der Hutt selbst tritt im Abenteuer nicht direkt in Erscheinung. Seine kybernetisch verbesserte Leibgarde und er sind die unbesiegbare Gefahr im Hintergrund, die droht, wenn die SCs erfolglos sind.

Guttos Gesicht im Abenteuer und sein erster Mann bei der Suche nach Ariina ist der Houk **Gorb Voss**, der Marân City seit Wochen erfolglos nach ihr durchkämmt und dabei zusehends wütender und aggressiver wird. Kaum jemand in Marân City ist daher noch gut auf ihn zu sprechen, aber aus Furcht vor Gutto würde trotzdem niemand es wagen, etwas

gegen ihn zu unternehmen. Seinen Frust über die bisher ergebnislose Suche spült Gorb mittlerweile regelmäßig in **Lathrangs Cantina** mit viel Bier und Schnaps hinunter.

Gorb Voss ist jedoch nicht der einzige, der für Gutto nach Ariina sucht. Der Gran und Weltraumpirat **Oobolo Ask** hat von der Sache ebenfalls Wind bekommen und hofft, bei Gutto Pluspunkte sammeln zu können, wenn er Ariina zu ihm bringt. Er ist jedoch ebenso gerissen wie feige und beobachtet Gorb lieber, um ihm in letzter Minute zuvorzukommen, bevor er sich selbst in direkte Gefahr begibt. Seiner aus Weequays bestehenden Mannschaft ist das nur recht, denn Gorb und seine Leute in der Cantina zu beobachten ist für sie mehr Urlaub als Arbeit. Zusätzlich haben die Piraten noch ein Auge auf den Raumhafen gerichtet, wo sie schon immer eine Plage für die Zollbeamten des Präfekten waren. Doch nun schauen sie bei ankommenden und abreisenden Schiffen nicht nur, ob diese eine lohnende Beute wären, sondern auch, ob sie vielleicht Ariina vom Planeten schmuggeln wollen.

Nur indirekt in die Suche nach Ariina verwickelt ist die menschliche Schmugglerin **Tara Konaris**. Diese schmuggelte schon immer einige wenige Luxusartikel aus dem galaktischen Kern nach Marân und wurde damit zur Hauptlieferantin der Luxus liebenden Ariina. Tor Karrish wollte seiner Liebsten nach deren Untertauchen ein angenehmes Leben nicht verwehren und so wurde dann er Taras neuer Hauptkunde. Die Schmugglerin kann sich ihren Teil dabei denken, hat jedoch wenig übrig für Hutts wie Gutto. Sie

würde Ariina daher niemals an diesen verraten, obwohl sie die Arkanianerin eigentlich gar nicht richtig kennt.

Auf der Suche nach Ariina werden **Gorb Voss** und/oder **Tara Konaris** wahrscheinlich die wichtigsten Informanten sein. Denn beide vermuten, aus unterschiedlichen Gründen, dass Ariina sich in der Residenz des Präfekten Tor Karrish versteckt. Informationen von einfachen Bewohnern Marâns und von den Zollbeamten des Raumhafens können diesen Verdacht auch bei den SCs wecken bzw. untermauern.

Mit Sicherheit wissen kann das jedoch niemand außer **Tor Karrish** selbst und dessen engste Vertraute. Doch diese verlassen wie ihr Herr die Residenz so gut wie nie und Tor Karrish wird Kontaktversuche der SCs mit hoher Wahrscheinlichkeit ignorieren. So wird den SCs in den meisten Fällen nichts anderes übrig bleiben, als ihren Verdacht auf die Probe zu stellen und in die Residenz von Tor Karrish einzudringen. Damit beginnt dann das Finale des Abenteurers (Kapitel 5 – Die Rettung Ariinas) und es liegt an den SCs, wer dann auf Marân ihre Feinde und wer ihre Verbündeten sind.

### 4.2 Informationen von einfachen Bewohnern Marâns

Die folgenden Informationen über unterschiedliche NSCs können die SCs von nahezu jedem Bewohner Marâns bekommen, egal ob er ein Cantinabesitzer oder Minenarbeiter ist. Die nachfolgenden Listen mit Informationen nach Probenergebnis sollen einen Eindruck davon geben, wie schwer zu bekommen bzw. wie weit verbreitet die verschiedenen Informationen sind. Es hängt vom Spielstil der eigenen Gruppe ab, ob die SCs für diese Informationen evtl. wirklich nur mit einem einzigen NSC auf der Straße sprechen

und nur eine einzige Probe dafür würfeln oder ob sie mit vielen verschiedenen sprechen und dabei evtl. gar keine Proben würfeln. Im Folgenden wird eine Minenarbeiterin, die Informationen geben könnte, beispielhaft beschrieben.

#### Zum Vorlesen oder Nacherzählen

*Vor euch steht eine ältere menschliche Frau, deren Haut vom ständigen Kontakt mit giftigen Mineralien gerötet und aufgeworfen ist. Ihre schwere Schutzkleidung ist staubig und ein schwefeliger Geruch umgibt sie. Während sie mit euch spricht, werden ihre Worte immer wieder von einem ungesund klingendem Husten unterbrochen.*

#### **Informationen über Ariina Mykara**

##### Con und/oder Persuasion

Very Easy:

Auf Ariina wurde ein Kopfgeld von **Gutto dem Hutt** ausgesetzt, weil sie ihm irgendetwas gestohlen hat.

Easy:

Der Houk **Gorb Voss**, einer von Guttos Männern, sucht mit seinen Handlangern schon seit Wochen nach Ariina. Nach den holografischen Bildern zu urteilen, die sie dabei herumgezeigt haben, ist sie eine wirklich wunderschöne Frau.

Moderate:

Ariina hat **Gutto dem Hutt** nicht wirklich etwas gestohlen. Sie ist **vor neun Wochen** untergetaucht, als Gutto sie als Tänzerin wollte. Bis dahin hat sie in einer gemieteten Unterkunft im Raumhafen gewohnt. Bezahlt wurde

ihr diese und ihr luxuriöser Lebensstil wahrscheinlich vom Stadtpräfekten **Tor Karrish**, weil dieser auch ein Arkanianer ist. Neben Gorb Voss haben es sicher auch noch andere Kopfgeldjäger auf Ariina abgesehen, so z.B. die Weltraumpiraten um den Gran **Oobolo Ask**, die seit fast zwei Wochen den Weltraumhafen terrorisieren. Ihr Raumschiff liegt in **Landebucht 54**.

Difficult:

**Tor Karrish** und Ariina hatten trotz eines Altersunterschieds von fast zwanzig Jahren eine innige Liebesbeziehung. Vielleicht versteckt er sie also vor **Gutto dem Hutt**, doch das wäre ebenso mutig wie töricht, denn auf Konspirieren gegen Hutts steht auf Marân die Todesstrafe. Die Luxusartikel, mit denen sich Ariina vor ihrem Untertauchen umgab, wurden von einer Schmugglerin namens **Tara Konaris** nach Marân geliefert, die damit ein kleines Vermögen verdient hat. Ihr Raumschiff liegt zur Zeit in **Landebucht 33**.

Very Difficult:

**Tara Konaris** liefert noch immer zahllose Luxusartikel nach Marân, doch seit Ariinas Untertauchen ist ihr Hauptabnehmer **Tor Karrish**, der sich zuvor nie für so etwas interessiert hat.

Ariina ist also fast jedem in Marân City nicht nur namentlich bekannt, sondern die meisten haben auch schon ein Bild von ihr gesehen. Darüber hinaus sprechen die Bewohner Marâns recht offen und neutral über Ariina. Manche haben vielleicht auch Mitleid mit ihr, weil sie von den Männern des Hutts verfolgt wird, aber für die meisten ist die Suche nach Ariina nur netter Klatsch und Tratsch, der den Alltag auf

Marân etwas abwechslungsreicher macht.

### Informationen über Gorb Voss

Auch über Gorb Voss wissen die Bewohner Marâns einiges zu sagen. Doch anders als bei Ariina, spürt man bei Gesprächen über Gorb Voss viel unterschwelligen Hass auf den Houk. Doch diesen offen zu äußern wagen nur wenige, denn hinter Gorb Voss steht **Gutto der Hutt**, der auf Marân von fast jedem gefürchtet wird.

#### Con und/oder Persuasion

Very Easy:

Gorb Voss ist ein Houk und einer der schlimmsten Schläger von **Gutto dem Hutt**. Er kann extrem aggressiv und unberechenbar sein.

Easy:

Gorb sucht schon seit Wochen nach Ariina Mykara. Für diese Suche steht ein gutes Dutzend Schläger (Menschen und Gamorreaner) unter seinem Kommando. Wenn man Gorb Voss sucht, findet man ihn ziemlich sicher in **Lathrangs Cantina**, wo er ständig herumhängt.

Moderate:

Gorb wird durch die bisher erfolglose Suche nach Ariina zusehends frustrierter und wütender. In **Lathrangs Cantina** schaut er zur Ablenkung Schockboxübertragungen. Früher war er selbst ein gefürchteter Schockboxer.

Difficult:

Gorb verbindet eine schwelende Feindschaft mit dem Gran und Weltraumpiraten **Oobolo Ask**. Denn

Ooblos Mannschaft besteht aus Weequay und Weequays sind schon seit Generationen mit den Houks befeindet, seitdem diese auf der Weequay-Heimatwelt unerlaubt siedelten (mit **Aliens (Moderate)** kann ein SC das auch selbst wissen). Viele von Gorb's Leuten wurden bei ihrer Suche nach Ariina unter ungeklärten Umständen ermordet.

Very Difficult:

Gorb Voss vermutet, dass der Präfekt **Tor Karrish** Ariina versteckt und auch für die Anschläge auf seine Handlanger verantwortlich ist. Doch ohne konkrete Beweise wagt er es nicht, gegen ihn vorzugehen. Denn Tor Karrish ist zwar nicht so mächtig wie Gutto der Hutt, aber mächtig genug, um Gorb Voss nach einer falschen Anklage zu vernichten.

### Informationen über Tor Karrish

Dem Präfekt Tor Karrish stehen die Bewohner Marân's relativ neutral gegenüber, da seine tatsächliche Macht fast ausschließlich auf den Raumhafen beschränkt ist. Die Ordnungshüter in den anderen Bezirken sind nur Gutto dem Hutt rechenschaftspflichtig.

#### Con und/oder Persuasion

Very Easy:

Tor Karrish ist der Präfekt von Marân und damit das politische Oberhaupt des Planeten. Nur Gutto der Hutt ist mächtiger.

Easy:

Tor Karrish kam vor ca. 25 Jahren nach Marân. Er half Gutto dem Hutt dabei,

sich eine kybernetisch verstärkte Leibgarde aufzubauen und wurde dafür von Gutto mit dem Posten des Präfekten belohnt.

Die wahre Macht auf Marân hat Gutto der Hutt, dem auch alle Ordnungshüter rechenschaftspflichtig sind. Wirklich starken Einfluss hat Tor Karrish nur im Raumhafen von Marân, denn ihm unterstehen alle Zollbeamten direkt.

Moderate:

Tor Karrish ist ein Arkanianer, der wegen eines Bürgerkrieges von seiner Heimatwelt geflohen ist. Worum es dabei genau ging, ist nicht bekannt (die SCs können es mit **Aliens (Moderate)** wissen (siehe Kapitel 2))

Tor Karrish hat in den letzten Wochen ein für ihn ungewöhnliches Interesse an Luxusgütern entwickelt. Ein genaues Datum für den Sinneswandel des zuvor spartanischen Tor Karrish kann niemand nennen. Die Hauptlieferantin der Luxusartikel ist die Schmugglerin **Tara Konaris**. Ihr Raumschiff liegt zur Zeit in **Landebucht 33**.

Difficult:

In letzter Zeit ist das Verhältnis zwischen Tor Karrish und Gutto angespannt, da Tor Karrish verdächtigt wird, Ariina vor Gutto zu verstecken. Beweise gibt es dafür jedoch keine, sonst wäre Tor Karrish schon längst tot. Nicht zu leugnen ist, dass Tor Karrish mit Ariina eine Liebesbeziehung hatte, bevor sie untertauchte.

Very Difficult:

Unter vorgehaltener Hand wird gemunkelt, dass Tor Karrish die Morde an einigen Handlangern von Gorb Voss, die auf der Suche nach Ariina waren, in

Auftrag gegeben haben soll. Beweise gibt es dafür jedoch keine. Tor Karrish hält es zwar geheim, doch er ist ein ausgezeichneter Wissenschaftler im Bereich der Kybernetik. Von seiner Heimatwelt musste er fliehen, weil er dort in einem großen Bürgerkrieg für eine ethische Beschränkung der Wissenschaft und gegen die Regierung kämpfte, seine Partei am Ende aber verlor.

### **4.3 Informationen von ausgewählten Nichtspieler-Charakteren**

#### **Informationen von den Zollbeamten Marâns**

Die Zollbeamten des Raumhafens unterstehen direkt dem Präfekten Tor Karrish. Aber dass ihr Arbeitgeber Ariina versteckt, ist keinem von ihnen bekannt.

#### Zum Vorlesen oder Nacherzählen

*Der Mann vor euch trägt das, was wohl einmal eine Uniform gewesen ist. Doch der bunte Stoff ist ausgebleichen, die Abzeichen sind abgewetzt und hier und da sind Flecken deutlich zu erkennen. Aber die abgehalfterte Kleidung passt gut zu den schmierigen Haaren und dem gierigen Blick des Zollbeamten, der nicht wirklich vertrauenerweckend wirkt.*

#### Con und/oder Persuasion

- Easy:  
Ariina Mykara hat vor ihrem Untertauchen in Zimmer 16-20 der Landebucht 37 gewohnt. Die Zimmer sind mittlerweile neu vermietet, die verbliebenen Besitztümer Ariinas wurden vom Präfekten beschlagnahmt.

- Moderate:  
Der Präfekt hat Gorb Voss nicht erlaubt, die beschlagnahmten Sachen oder die geräumten Zimmer zu untersuchen.

Mit einer Probe auf Computer Interface/Repair kann ein SC ein Computerterminal des Raumhafens hacken:

- Moderate:  
Die gespeicherten Daten zeigen einen regen Datenverkehr zwischen den von Ariina gemieteten Zimmern und der Residenz des Präfekten. Dieser endet abrupt mit dem Verschwinden Ariinas.
- Difficult:  
Dem SC gelingt es, an den Inhalt des Datenverkehrs heranzukommen. Ariina war in engem Kontakt mit dem Präfekten Tor Karrish. In den Nachrichten kommt eine innige Liebesbeziehung zum Ausdruck. Tor verspricht Ariina immer wieder, sie vor jedem Feind zu beschützen.

#### **Informationen von Tara Konaris**

#### Zum Vorlesen oder Nacherzählen

*In Landebucht 55 findet ihr ein Raumschiff, das augenscheinlich aus Teilen von einem guten Dutzend unterschiedlicher Schiffe zusammengebaut wurde und bei seinem ersten Hyperraumsprung bestimmt in tausend Teile zerbricht.*

*Vor der Todesfalle sitzt eine in einem Liegestuhl gemütlich dösende junge Frau. Sie hat rasselkurze Haare und trägt einen einteiligen Pilotenanzug, in dessen zahllosen Taschen und Schlaufen die verschiedensten Werkzeuge verstaut sind.*

Tara Konaris hat an Ariina ein kleines Vermögen

mit dem Verkauf von Luxusartikeln verdient. Zu ihrer Freude entwickelte nach dem Verschwinden von Ariina der Präfekt ein plötzliches Interesse an Luxuswaren. Tara zählte eins und eins zusammen und ist sich sicher, dass der Präfekt für Ariina einkauft und diese bei sich in der Residenz versteckt.

Zeigen die Helden im Gespräch mit Tara die ehrliche Bereitschaft, Ariina zu helfen und sie vor Gutto dem Hutt zu beschützen, wird sie ihnen ihre Vermutung offen mitteilen. Dabei ist Tara jedoch alles andere als weichherzig und fürsorglich. Sie kann einfach nur Hutts nicht ausstehen und hasst vor allem Gutto.

Wenn die SCs also offen als republikanische Gesandte auftreten, werden sie in Tara eine Verbündete finden. Geben sie sich jedoch als Kopfgeldjäger und Verbündete von Gorb Voss und Gutto aus, so wird ihnen Tara eine Lügengeschichte erzählen. Wissen die SCs zu diesem Punkt beispielsweise bereits, dass Tara zuvor Ariina und jetzt Tor Karrish beliefert, so kommt das einfach daher, dass der Präfekt durch sein Zusammensein mit Ariina Gefallen am Luxus gefunden hat.

### Informationen von Gorb Voss

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

*Gorb Voss sitzt alleine in einer dunklen Nische von Lathrangs Cantina. Der zweieinhalb Meter große Houk ist ein muskelbepacktes Monstrum. Zahlreiche Narben bedecken seine dunkelblaue Haut und sein massiver Schädel sieht so aus, als könnte man ihn nicht einmal mit einer Vibro-Axt zertrümmern.*

*Auf dem Tisch vor ihm flimmert ein Hologramm, das einen Schockboxen-Kampf zeigt. Grimmig und misstrauisch betrachtet Gorb*

*das Spektakel, während er aus einem riesigen Bierhumpen trinkt.*

[Eine Beschreibung von Lathrangs Cantina findet sich in Kapitel 3.]

Gorb Voss hält sich nahezu immer in Lathrangs Cantina auf, wo er seinen Frust über die bisher erfolglose Suche nach Ariina mit viel Bier hinunterspült. Wie von Tara Konaris, können die SCs auch von Gorb Voss erfahren, dass sich Ariina wahrscheinlich in der Residenz von Tor Karrish aufhält. Nur Tor Karrish hat Motiv und Mittel, um sie zu verstecken, denn er hatte eine Liebesbeziehung mit ihr. Deswegen wird er sie aber auch nahe bei sich behalten wollen. Außerdem macht Gorb den damit aus seiner Sicht verräterischen Präfekten für den Tod von fünf seiner Leute verantwortlich.

Gleichzeitig fehlen ihm aber Beweise gegen Tor Karrish und er wagt es nicht, ohne solche gegen ihn vorzugehen. Wenn die SCs ihm kompetent erscheinen und Interesse an der Belohnung zeigen, die auf Ariinas Kopf ausgesetzt ist, wird er sie also nur zu gerne in seine Verdächtigungen einweihen und auf Tor Karrish ansetzen (siehe Kapitel 5). Mit Gesandten der Republik, die Ariina nicht Gutto dem Hutt übergeben wollen, wird Gorb Voss jedoch nicht verhandeln, sondern ihnen feindlich gegenüberstehen.

### Informationen von Oobolo Ask

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

*Umringt von einer Gruppe bedrohlich aussehender Weequay steht ein einzelner, kräftig gebauter Gran, durch dessen Gesicht sich tiefe Narben ziehen. Seine drei beweglichen Augen blicken wachsam in drei verschiedene Richtungen, während er nervös*

*mit den zwei schweren Blasterpistolen an seinem Gürtel spielt.*

Oobolo und seine Piraten beschränken sich darauf, Gorb Voss und dessen Leute bei ihrer Suche nach Ariina zu beobachten, um ihnen die Arkanianerin dann vor der Nase wegzuschnappen. Daher kann Oobolo Ask den SCs die gleichen Informationen geben, die auch Gorb Voss kennt. Allerdings hat er ein Interesse daran, diese Informationen für sich zu behalten.

Außerdem schauen sich Oobolo und seine Bande ankommende und abreisende Schiffe ganz genau an, um weitere Konkurrenz bei der Suche nach Ariina auszumachen und auch ihnen im Zweifelsfall die Beute abzujagen. Die SCs können den Weltraumpiraten daher schon kurz nach ihrer Ankunft auf Marân begegnen.

Auf Gorb Voss ist Oobolo schlecht zu sprechen, da Gorb ein Houk ist und Oobolos Mannschaft aus Weequays besteht (beide Spezies hassen einander).

### **Informationen von Tor Karrish**

Genau wie seine engsten Berater, verlässt auch Tor Karrish seine Residenz so gut wie nie. Auf Anfragen der SCs wird er ablehnend reagieren und ihnen über Mittelsmänner mitteilen lassen, dass er kein Treffen oder Gespräch wünscht.

Wenn die SCs sich offen als Gesandte der Republik zu erkennen geben, wird Tor Karrish zwar stutzig, aber Ariina und er sind keine Freunde der Republik und werden auch mit deren Gesandten kein Gespräch suchen.

Im Normalfall werden die SCs daher um einen Einbruch in der Residenz nicht herumkommen. Nur wenn sie dies kategorisch ablehnen und vehement auf ein Gespräch bestehen, wird Tor

Karrish irgendwann auf sie eingehen. So oder so beginnt mit dem Aufeinandertreffen mit Tor Karrish und Ariina das Finale des Abenteuers (siehe Kapitel 5).

## Kapitel 5 – Die Rettung Ariinas

### 5.1 Der Einbruch in die Residenz des Präfekten

Wenn die SCs Ariina schließlich in der Residenz von Tor Karrish vermuten, bleibt ihnen wahrscheinlich nichts anderes übrig, als dort einzubrechen und sich Gewissheit zu verschaffen.

Schaffen es die SCs ins Innere, können sie mit einer Probe auf Computer Interface/Repair auf das interne Netzwerk der Anlage zugreifen und den „Einfachen Plan“ (Easy) oder sogar den „Erweiterten Plan“ (Moderate) erhalten (siehe Anhang). Informationen zu den Sicherheitsstufen können u.U. auch von Mitarbeitern der Residenz erpresst werden.

Schafft der SC im Inneren der Anlage sogar eine Computer Interface/Repair Probe auf Difficult, kann er dem System einen Befehl zur Abriegelung (verschließt sämtliche Türen) oder zur Evakuierung (öffnet sämtliche Türen) geben, jeweils begleitet von einem entsprechenden Alarm. Einzelne Türen gezielt zu schließen oder zu öffnen ist jedoch nur mit Security möglich. Statt dessen kann ein ins System gehackter Spielercharakter allerdings alle Kameras ausschalten (Moderate) oder eine Dauerschleife auf ihn einrichten (Difficult).

Die Security-Schwierigkeit aller Türen ist Moderate, ihre Toughness ist 3D. Kameras können mit einer Probe auf Sneak (Moderate) umgangen werden, sofern man von ihnen weiß oder sie mit einer Search-Probe (Easy)

rechtzeitig entdeckt.

Verschlossen sind nur die Ein- und Ausgänge des Gebäudes sowie die Türen zu den Gemächern von Tor Karrish und Ariina (Bereich 9). Weitere Sicherheitsvorkehrungen richten sich nach der Sicherheitsstufe der verschiedenen Bereiche (siehe Anhang). Der Außenbereich hat Sicherheitsstufe 1.

Insgesamt ist es für den Verlauf des Abenteuers nicht schlimm, wenn die SCs bei ihrem Einbruchsversuch entdeckt und gefangen genommen werden. Denn dann wird Tor Karrish sie sich vorführen lassen und sie zur Rede stellen. Sogar Ariina wird dann mithören und sich evtl. sogar den SCs zeigen.

Zu dieser Situation kann es auch kommen, wenn die SCs auf keinen Fall einen Einbruch wagen wollen und stattdessen den Präfekten sehr beharrlich kontaktieren. Dann wird er sie irgendwann in seine Residenz einladen, um sie dort, entwapfnet und umgeben von seinen Wachen, zu verhören.

In beiden Fällen haben die SCs dann den Nachteil, dass sie in der Rolle des Schwächeren sind und aus dieser heraus verhandeln müssen. Nur wenn ihr Einbruch erfolgreich ist und sie Tor Karrish und/oder Ariina alleine stellen können, haben sie eine Position der Stärke, aus der heraus sie Ariina für ihre Sache gewinnen oder entführen können.

## **5.2 Verbündete und Feinde**

Nachdem sich die SCs einen Überblick über die Lage verschafft haben, ist es an ihnen, wen der NSCs sie zu ihren Verbündeten und wen sie zu ihren Feinden machen wollen. Dieser Teil des Abenteuers fordert vom Spielleiter ein hohes Maß an Improvisation, um gemeinsam mit den Spielern und aufbauend auf deren Entscheidungen ein spannendes Finale zu kreieren. Dabei hilft es, sich immer wieder die Möglichkeiten und Motivationen der wichtigsten NSCs vor Augen zu führen.

So können diese genau wie die SCs mit anderen Bewohnern Marâns in Kontakt treten und Informationen sammeln. Die SCs müssen beispielsweise nicht unbedingt persönlich mit Gorb Voss gesprochen haben, damit dieser von den „neuen Kopfgeldjägern in der Stadt“ hört und Oobolos Piraten werden auch ganz von selbst ihren Weg zu dem neu angekommenen Schiff finden. Aber auch hier sollte das Wissen der NSCs nicht aus dem Nichts kommen: wenn die SCs extra außerhalb der Stadt landen, legen sie sich mit den Zollbeamten an, weichen dafür aber u.U. den Piraten aus. Und wenn sie bei ihren Ermittlungen extrem auf Verschwiegenheit bedacht sind, wird auch Gorb eher nichts von ihrer Suche nach Ariina mitbekommen.

Je nachdem, wie die Spieler die verschiedenen Parteien gegeneinander ausspielen, kann es passieren, dass sie einen klassischen Endkampf komplett vermeiden. Sollte diese Möglichkeit überhaupt nicht zum Spielstil der Gruppe passen, bieten sich am ehesten Oobolos Piraten und die Separatisten (s.u.) an, um einen Endkampf zu provozieren und unvermeidbar zu machen.

Wenn die Gruppe jedoch keinen Wert auf einen klassischen Endkampf legt, spricht absolut

nichts dagegen, diesen zu umgehen. Das Finale sollte aber auch dann nicht leicht sein, sondern die Schwierigkeit statt im Kampf im Überreden und Betrügen der verschiedenen NSCs liegen (schwere Proben auf Persuasion und Con sind dann also angebracht).

### **Tor Karrish und Ariina als Verbündete**

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

*Vor euch steht Tor Karrish, der Präfekt Marâns. Sein weißes, schulterlanges Haar und seine reinweißen Augen lassen keinen Zweifel darüber, dass er ein Arkanianer ist. Trotz seines Alters von mindestens 50 Jahren ist sein trainierter Körper kräftig und seine Haltung aufrecht. Er trägt eine weite, für seinen Stand recht schlichte Robe und in seinem Gürtel eine verzierte Blasterpistole. Sein Gesicht ist ruhig und nachdenklich, während er euch mit forschendem Blick betrachtet.*

*Ein Fehler ist ausgeschlossen: die Frau vor euch ist die gleiche wie auf dem Steckbrief. Vor euch steht Ariina! Ihr langes, weißes Haar ist seidenweich, ihre großen, reinweißen Augen haben eine exotische Anziehungskraft und ihr schlanker Körper wirkt verführerisch. Es überrascht nicht, dass der Hutt diese Frau als Tänzerin wollte. Aber man merkt auch, dass Ariina viel mehr ist als nur gutaussehend. Ihre Kleidung ist nicht das Kleid einer Tänzerin, sondern der Anzug einer Forscherin. Sie blickt euch nicht lustvoll entgegen, sondern nachdenklich abwägend. Und vor allem strahlt sie ein Selbstbewusstsein aus, wie es nur wenigen zu eigen ist.*

Stehen die SCs Tor Karrish und/oder Ariina gegenüber, müssen sie entweder erst einmal selbst ihre Beweggründe offen legen (wenn sie in einer Position der Schwäche sind, s.o.) oder

Ariina und Tor Karrish müssen sich ihnen anvertrauen (wenn die SCs in einer Position der Stärke sind). Wenn Tor Karrish und Ariina wissen, dass sie Gesandten der Republik gegenüber stehen oder wenn sie von den SCs bedroht werden, haben sie nur noch wenig Grund, Informationen zurückzuhalten. Wurden die SCs jedoch von Wachen des Präfekten gefangen genommen und geben sie sich auch dann noch als Kopfgeldjäger aus, wird Tor Karrish sie in eine Gefängniszelle werfen lassen und sie – wenn sie sich nicht doch noch als Gesandte der Republik zu erkennen geben – töten lassen.

Ist Ariina bereit, Informationen mit den SCs zu teilen, kann sie ihnen sowohl von ihrer Flucht vor den Separatisten, als auch von ihrem Untertauchen auf Marân berichten (siehe Kapitel 1). Ariina hat jedoch Vorbehalte gegenüber der in ihren Augen korrupten und Macht missbrauchenden Republik. Daher ist sie zunächst nicht bereit, freiwillig die SCs zu begleiten.

Tor Karrish oder die SCs können sie jedoch leicht davon überzeugen, dass sie auf Marân nicht ewig vor Gutto sicher sein wird. Allein die Republik ist mächtig genug, um sie dauerhaft vor dem Hutt zu beschützen. Ariina wird dem zustimmen und dann doch freiwillig mit den SCs mitgehen und ihre Informationen über den Virus mit der Republik teilen. Allerdings nur unter der Voraussetzung, dass man ihr dafür Straffreiheit und Schutz zusichert. Die SCs sollten in der Einsatzbesprechung die Befugnis erhalten haben, ihr dies zuzusichern. Tor Karrish wird Ariina aber nicht begleiten, denn dann wüsste Gutto sofort, was passiert ist. Er wird auf Marân warten, bis sich die Wogen geglättet haben, dann von seinem Posten zurücktreten und Ariina folgen.

Bei dieser Option werden Gorb Voss und Oobolo Ask die Feinde der SCs sein. Ersterer kommt nur ins Spiel, wenn er zuvor auf die SC aufmerksam wurde. Oobolos Piraten sollten aber fast in jedem Fall die SCs und deren Schiff beobachten. Hier bieten sich den SCs verschiedene Möglichkeiten. So könnten sie sich einfach durch die Piraten hindurch kämpfen, einen Kampf zwischen Oobolos Weequay und Gorb Voss anzetteln oder Ariina verkleidet auf das Schiff von **Tara Konaris** schmuggeln, während sie selbst ihr eigenes Schiff besteigen und die Piraten so von der Schmugglerin ablenken. Mit seinen eigenen Truppen will Tor Karrish die SCs nicht unterstützen, denn damit würde er die Rache Guttos an seinen Gefolgsleuten provozieren.

### **Tor Karrish und Ariina als Feinde**

Wenn die SCs Ariina gegen ihren Willen entführen, müssen sie sie zunächst überwältigen und sie dann aus der Residenz des Präfekten hinausschaffen. Ihre Gegner sind dann zunächst die Wachen des Präfekten und im Raumhafen dessen Zollbeamte. Außerdem werden auch Oobolos Piraten und Gorb Voss den SCs u.U. zu schaffen machen.

### **Gorb Voss als Verbündeter oder Feind**

Gorb Voss kann die Hilfe der SCs gut gebrauchen, denn sie bieten ihm eine Möglichkeit, Beweise gegen Tor Karrish zu erhalten, ohne sich selbst in Gefahr zu bringen. Als Gegenleistung verspricht er den SCs das Kopfgeld auf Ariina, das er berechtigt ist auszuzahlen, wenn sie ihm gebracht wird. Bringen sie ihm nur Beweise gegen Tor Karrish, aber nicht Ariina selbst, zahlt er ihnen immerhin noch 100 bis 500 Credits pro Kopf. Darüber hinaus kann er ihnen die „Einfache

Karte“ von der Residenz des Präfekten für den Einbruch zur Verfügung stellen (siehe Anhang).

Im Regelfall werden die SCs Gorb Voss wohl nur zum Schein als Verbündeten wählen und ihn von Anfang an hintergehen wollen. Sollte dies der Fall sein, sind im Gespräch mit ihm Proben auf Con angebracht. Aber natürlich können sich die Spieler auch entscheiden, die Republik zu verraten und Ariina wirklich an Gorb Voss auszuliefern. Dann sind jedoch Proben auf Con gegen Ariina und Tor Karrish fällig, wenn Ariina trotzdem zum freiwilligen Mitkommen gebracht werden soll.

Während des Einbruchs in die Residenz wird Gorb Voss mit seinen Leuten am Raumschiff der SCs auf diese warten. Denn selbst wenn sie ihn von einem Bündnis überzeugen konnten, wird er nur in den seltensten Fällen (Con auf Very Difficult) so von ihrer Rechtschaffenheit überzeugt sein, dass er ihnen blind vertraut.

### **Oobolo Ask als Verbündeter oder Feind**

Oobolo Ask wird eher selten ein Verbündeter der SCs werden, denn er will das Kopfgeld auf Ariina selbst einstreichen und wird es ihnen nicht überlassen. Höchsten auf halbe-halbe würde er sich mit den SCs einlassen (Persuasion auf Moderate), wenn er derjenige sein kann, der Ariina Gutto dem Hutt übergibt und so dessen Wohlwollen erhält. Auch Oobolo kann den SCs die „Einfache Karte“ der Residenz des Präfekten geben oder sie ihnen (wenn sie kein Bündnis mit ihm wollen) für 1.000 Credits verkaufen.

Wird Oobolo kein Verbündeter, aber anders auf die SCs aufmerksam (meistens beim Landen ihres Raumschiffs, evtl. durch ihre Ermittlungen) wird er seine Piraten auf sie ansetzen und sie, vor allem aber ihr Raumschiff,

beobachten lassen. Auch als Verbündeter wird Oobolo sich kaum davon abhalten lassen (Con oder Persuasion auf Very Difficult), die SCs und ihr Raumschiff zu beobachten.

Oobolo hat am Ende zwei Möglichkeiten. Einerseits kann er die SCs im Raumhafen gemeinsam mit seinen Piraten angreifen, um ihnen Ariina direkt dort abzujauchen. Kommt es andererseits jedoch bereits dort zu einem Kampf der SCs mit Gorb Voss und seinen Leuten, wird er sich aus diesem nach Möglichkeit heraushalten. Wenn sich die SCs als Sieger abzeichnen, wird er sein eigenes Raumschiff starten, um die SCs mit ihrem Raumschiff im Orbit von Marân anzugreifen und zur Herausgabe von Ariina zu zwingen.

### **5.3 Optionale Fraktion: Die Separatisten**

Ein Auftauchen der Separatisten ist im normalen Verlauf des Abenteuers nicht vorgesehen. Allerdings können sie zusätzlich eingeführt werden, um den Spielern eine größere Herausforderung oder einen sicheren Endkampf zu geben.

Dabei stehen im wesentlichen drei Möglichkeiten zur Wahl. 1. Die Separatisten treffen kurz vor oder knapp nach den SCs auf Marân ein. Dann sind sie während der ganzen Ermittlungen und bei der Suche nach Verbündeten eine direkte Konkurrenz der SCs. 2. Die Separatisten treffen bei Abschluss der Ermittlungen ein. Dann sind sie ein Zufallsfaktor, der kurzfristig von den SCs in deren Bündnisplanung eingebaut oder für diese geschickt umgangen werden muss. 3. Die Separatisten treffen erst ganz am Ende des Abenteuers ein und verhängen mit einem größeren Schiff eine Blockade über Marân. Dann wären sie dafür da, den SCs noch eine letzte Herausforderung vor Abschluss des

Abenteuers zu bieten, wie beispielsweise einen Weltraumkampf oder ein kompliziertes Täuschungsmanöver.

Ob man eine dieser drei Optionen wählt und wenn ja, für welche man sich entscheidet, hängt vom Spielstil und Geschmack der Gruppe ab. Inoffizielle Werte separatistischer Einheiten für das alte Star Wars D6 System finden sich unter folgenden Links:

- [B1 Battle Droid](#)
- [B2 Super Battle Droid](#)
- [Vulture-class Droid Starfighter](#)
- [Lucrehulk Freighter](#)

Die Werte können größtenteils übernommen werden und müssen nur in wenigen Details den Regeln von D6 Space angepasst werden.

### **5.3 Ende des Abenteuers und Belohnung**

Wenn die SCs es schaffen, Ariina freiwillig oder unfreiwillig von Marân wegzubringen, können sie sie auf dem gleichen Sternenerstörer, auf dem ihre Mission begann, der Republik übergeben. Dort erhalten sie von Kapitän Zo-kall die versprochenen 12.000 Credits und er sichert Ariina dann auch offiziell Straffreiheit und Schutz zu, wenn sie die Informationen zu dem Virus mit der Republik teilt. Zusätzlich haben sich die SCs den Dank des Kapitäns und das Vertrauen der Republik verdient. Jeder von ihnen erhält **8 Character Points** (CPs).

Anschließend könnte Zo-kall weitere Aufträge für die SCs haben, beispielsweise eine Sabotage der Produktion des Virus mithilfe der Informationen von Ariina.

## Kapitel 6 – Werte der Nichtspieler-Charaktere

### Ariina Mykara und Tor Karrish

Ariina und Tor Karrish sind ehrlich ineinander verliebt und vertrauen einander. Beide haben eine gemeinsame Vergangenheit: Tor Karrish war ein Freund und Kollege von Ariinas verstorbenen Eltern, mit denen er gemeinsam gegen die skrupellose Forschung der arkanianischen Regierung im Bürgerkrieg aufbegehrte. Nach dem Sieg der Regierung und der Flucht ins Exil trennten sich jedoch die Wege von Tor Karrish und Ariinas Eltern. So wusste Ariina von Tor Karrish zunächst nur, dass er auf Marân lebt. Bei ihrer Flucht auf den entlegenen Planeten wurde sie von dem väterlichen Freund herzlich aufgenommen und verliebte sich dann in ihn. Skrupellose Forschung, wie die der Separatisten und die ihrer eigenen Spezies, lehnen Ariina und Tor Karrish rigoros ab.

Ariina Mykara	
<b>Spezies:</b> Arkanianerin	<b>Geschlecht:</b> W
<b>Aussehen:</b> gutaussehend, ca. 30, reinweiße Augen und Haare	
<b>Charakter:</b> gebildet, selbstbewusst	
<b>AGILITY 2D</b>	<b>PERCEPTION 3D</b> • Persuasion 5D
<b>KNOWLEDGE 5D</b> • Aliens 6D • Scholar (Biotechnologie) 7D • Willpower 7D	<b>STRENGTH 2D</b>
<b>MECHANICAL 1D</b>	<b>TECHNICAL 4D</b> • Medicine 6D

<b>Body Points:</b> 26	<b>CPs:</b> 5
<b>Move:</b> 10	<b>Strength Damage:</b> 1D
<b>Damage Resistance Total:</b> 0D+2 (Kleidung)	
<b>Waffe:</b> keine	
<b>Besonderheit:</b> Als Arkanianerin hat Ariina Ultravision (R2).	

Tor Karrish	
<b>Spezies:</b> Arkanianer	<b>Geschlecht:</b> M
<b>Aussehen:</b> trainiert, kräftig, ca. 50, reinweiße Augen und Haare	
<b>Charakter:</b> arrogant, Befehlen gewohnt, spartanisch	
<b>AGILITY 3D</b> • Dodge 5D • Firearms 5D	<b>PERCEPTION 2D</b> • Command 4D
<b>KNOWLEDGE 5D</b> • Scholar (Kybernetik) 7D • Streetwise 6D	<b>STRENGTH 2D</b>
<b>MECHANICAL 1D</b>	<b>TECHNICAL 4D</b> • Medicine 6D
<b>Body Points:</b> 26	<b>CPs:</b> 2
<b>Move:</b> 10	<b>Strength Damage:</b> 1D
<b>Damage Resistance Total:</b> 0D+2 (Kleidung)	
<b>Waffe:</b> Blaster Pistol • Damage: 5D • Ammo: 12 • Range: 20/50/150	
<b>Besonderheit:</b> Als Arkanianer hat Tor Karrish Ultravision (R2).	

Werte für die **Wachleute von Tor Karrish** sind identisch mit denen der menschlichen Handlanger von Gorb Voss (s.u.).

## Gorb Voss

Gorb Voss ist ein ehemaliger Schockboxer und noch immer gibt er nicht viel auf Blaster, sondern zieht mit bloßen Fäusten in den Kampf.

<b>Waffe:</b> (Vibro-)Axe (large, unwieldy weapon) <ul style="list-style-type: none"> <li>• Damage +3D+1</li> </ul>
<b>Besonderheiten:</b> Gamorreaner können Basic zwar verstehen, aber nicht selbst sprechen (Language Problems (R2))

Gorb Voss	
<b>Spezies:</b> Houk	<b>Geschlecht:</b> M
<b>Aussehen:</b> 2,5 Meter groß, dunkelblaue Haut, kräftig, bedrohlich, ca. 35	
<b>Charakter:</b> wütend, frustriert, einfach gestrickt	
<b>AGILITY 4D</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Brawling 6D</li> <li>• Dodge 5D</li> </ul>	<b>PERCEPTION 3D</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Command 4D</li> </ul>
<b>KNOWLEDGE 1D</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Intimidation 3D</li> <li>• Streetwise 3D</li> </ul>	<b>STRENGTH 5D</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lift 6D</li> <li>• Stamina 7D</li> </ul>
<b>MECHANICAL 2D</b>	<b>TECHNICAL 1D</b>
<b>Body Points:</b> 35	<b>CPs:</b> 3
<b>Move:</b> 10	<b>Strength Damage:</b> 3D
<b>Damage Resistance Total:</b> 1D+2 (Kleidung+Hardiness)	
<b>Waffe:</b> Brass Knuckles <ul style="list-style-type: none"> <li>• Damage +1D+1</li> </ul>	
<b>Besonderheit:</b> Als Houk hat Gorb Hardiness (R2) und Size (R2).	

Menschliche Handlanger	
<b>Spezies:</b> Mensch	<b>Anzahl:</b> 2
<b>AGILITY 3D</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Brawling 4D</li> <li>• Dodge 4D</li> <li>• Firearms 4D</li> </ul>	<b>PERCEPTION 2D</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Search 3D</li> </ul>
<b>KNOWLEDGE 2D</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Streetwise 4D</li> </ul>	<b>STRENGTH 2D</b>
<b>MECHANICAL 2D</b>	<b>TECHNICAL 1D</b>
<b>Body Points:</b> 24	<b>CPs:</b> 0
<b>Move:</b> 10	<b>Strength Damage:</b> 1D
<b>Damage Resistance Total:</b> 1D (Kleidung)	
<b>Waffe:</b> Blaster Pistol <ul style="list-style-type: none"> <li>• Damage: 5D</li> <li>• Ammo: 12</li> <li>• Range: 20/50/150</li> </ul>	

Gamorreanische Handlanger	
<b>Spezies:</b> Gamorreaner	<b>Anzahl:</b> 2
<b>AGILITY 3D</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Brawling 4D</li> <li>• Dodge 4D</li> <li>• Melee Combat 4D</li> </ul>	<b>PERCEPTION 2D</b>
<b>KNOWLEDGE 1D</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Survival 3D</li> </ul>	<b>STRENGTH 4D</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lift 5D</li> <li>• Stamina 6D</li> </ul>
<b>MECHANICAL 1D</b>	<b>TECHNICAL 1D</b>
<b>Body Points:</b> 28	<b>CPs:</b> 0
<b>Move:</b> 10	<b>Strength Damage:</b> 2D
<b>Damage Resistance Total:</b> 0D+2 (Primitive Rüstung)	

## Oobolo Ask

Oobolo Ask ist ein Weltraumpirat wie er im Buche steht und damit recht erfolgreich. Seine Weequay-Gefolgsleute respektieren ihn und haben ihn mit ihrem Hass auf Houks wie Gorb Voss angesteckt.

Oobolo Ask	
<b>Spezies:</b> Gran	<b>Geschlecht:</b> M
<b>Aussehen:</b> ziegenhafter Mund, drei Augen, vernarbtes Gesicht, ca. 35	
<b>Charakter:</b> gierig, verschlagen, feige, gnadenlos	
<b>AGILITY 3D</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Dodge 4D</li> <li>Firearms 5D</li> </ul>	<b>PERCEPTION 3D</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Command 4D</li> </ul>
<b>KNOWLEDGE 1D</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Streetwise 3D</li> </ul>	<b>STRENGTH 2D</b> <ul style="list-style-type: none"> <li></li> </ul>
<b>MECHANICAL 4D</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Gunnery 6D</li> <li>Navigation 5D</li> <li>Piloting 6D</li> </ul>	<b>TECHNICAL 3D</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Flight Systems Repair 4D</li> </ul>
<b>Body Points:</b> 26	<b>CPs:</b> 2
<b>Move:</b> 10	<b>Strength Damage:</b> 1D
<b>Damage Resistance Total:</b> 1D (Kleidung)	
<b>Waffe:</b> 2x Blaster Pistol <ul style="list-style-type: none"> <li>Damage: 5D</li> <li>Ammo: 12</li> <li>Range: 20/50/150</li> </ul>	
<b>Besonderheit:</b> Als Gran hat Oobolo Infravision (R2).	

<b>Body Points:</b> 24	<b>CPs:</b> 0
<b>Move:</b> 10	<b>Strength Damage:</b> 1D
<b>Damage Resistance Total:</b> 1D (Kleidung)	
<b>Waffe:</b> Blaster Rifle <ul style="list-style-type: none"> <li>Damage: 7D</li> <li>Ammo: 30</li> <li>Range: 25/150/300</li> </ul>	

Ghtroc 720 Freighter (Raumschiff der Piraten)	
<b>Typ:</b> Stock Freighter	<b>Länge:</b> 35 Meter
<b>Crew:</b> 4	<b>Passagiere:</b> 8
<b>In-System Drive</b> <i>Move:</i> 5 (space), 250 (atmosphere, 750 kph) <i>Maneuverability:</i> +1D	
<b>Interstellar Drive Rating:</b> 1.2; backup: 0.1	
<b>Weapons:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>1 blaster cannon (forward arc, <i>gunnery</i> bonus +1D, range 3/12/25, damage 4D)</li> <li>2 laser cannons (four arcs each, range 3/12/25, damage 6D each)</li> </ul>	
<b>Hull Toughness:</b> 3D	
<b>Atmosphere Capability:</b> Yes	
<b>Armor:</b> +1D	
<b>Shields:</b> 0	
<b>Scale:</b> 18	

Piraten	
<b>Spezies:</b> Weequay	<b>Anzahl:</b> 4
<b>AGILITY 2D</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Dodge 3D</li> <li>Firearms 3D</li> </ul>	<b>PERCEPTION 2D</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Sneak 3D</li> </ul>
<b>KNOWLEDGE 1D</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Streetwise 2D</li> </ul>	<b>STRENGTH 2D</b>
<b>MECHANICAL 3D</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Gunnery 4D</li> <li>Piloting 4D</li> </ul>	<b>TECHNICAL 2D</b>

**Tara Konaris**

Tara Konaris ist eine junge Schmugglerin, die ihr halb kaputtes Schiff über alles liebt. Hutts und deren Gefolgsleute kann sie hingegen nicht ausstehen.

<b>Armor:</b> +1D+1
<b>Shields:</b> +1D
<b>Scale:</b> 17

<b>Tara Konaris</b>	
<b>Spezies:</b> Mensch	<b>Geschlecht:</b> W
<b>Aussehen:</b> raspelkurze Haare, ca. 20	
<b>Charakter:</b> selbstbewusst, frech, schnell eingeschnappt	
<b>AGILITY 2D</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Dodge 4D</li> <li>Firearms 4D</li> </ul>	<b>PERCEPTION 2D</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Bargain 4D</li> </ul>
<b>KNOWLEDGE 2D</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Streetwise 3D</li> </ul>	<b>STRENGTH 2D</b>
<b>MECHANICAL 4D</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Gunnery 6D</li> <li>Navigation 6D</li> <li>Piloting 6D</li> </ul>	<b>TECHNICAL 4D</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Flight Systems Repair 6D</li> </ul>
<b>Body Points:</b> 26	<b>CPs:</b> 3
<b>Move:</b> 10	<b>Strength Damage:</b> 1D
<b>Damage Resistance Total:</b> 1D (Kleidung)	
<b>Waffe:</b> Blaster Pistol <ul style="list-style-type: none"> <li>Damage: 5D</li> <li>Ammo: 12</li> <li>Range: 20/50/150</li> </ul>	

<b>YT-700 Light Freighter (Raumschiff von Tara)</b>	
<b>Typ:</b> Light Freighter	<b>Länge:</b> 21,7 Meter
<b>Crew:</b> 1	<b>Passagiere:</b> 4
<b>In-System Drive</b> <i>Move:</i> 7 (space); 350 (atmosphere, 1,000 kph) <i>Maneuverability:</i> 0	
<b>Interstellar Drive Rating:</b> 0.5; backup: 0.1	
<b>Weapons:</b> 1 laser cannon (four arcs, <i>gunnery</i> bonus +1D, range 3/12/25, damage 4D)	
<b>Hull Toughness:</b> 2D+1	
<b>Atmosphere Capability:</b> Yes	

## Anhang

### Steckbrief

**GESUCHT**  
**LEBENDIG**

**Ariina Mykara**

**Spezies:** Arkanianerin

**Geschlecht:** weiblich

**Heimatwelt:** Arkania

**Letzter bekannter Aufenthaltsort:** Marân

**Kopfgeld:** 5.000 Credits

**Bedingung:** lebend

**Einschränkung:** keine schweren Verletzungen

**Bonus:** +5.000 Credits für eine Gefangennahme ohne Verletzungen

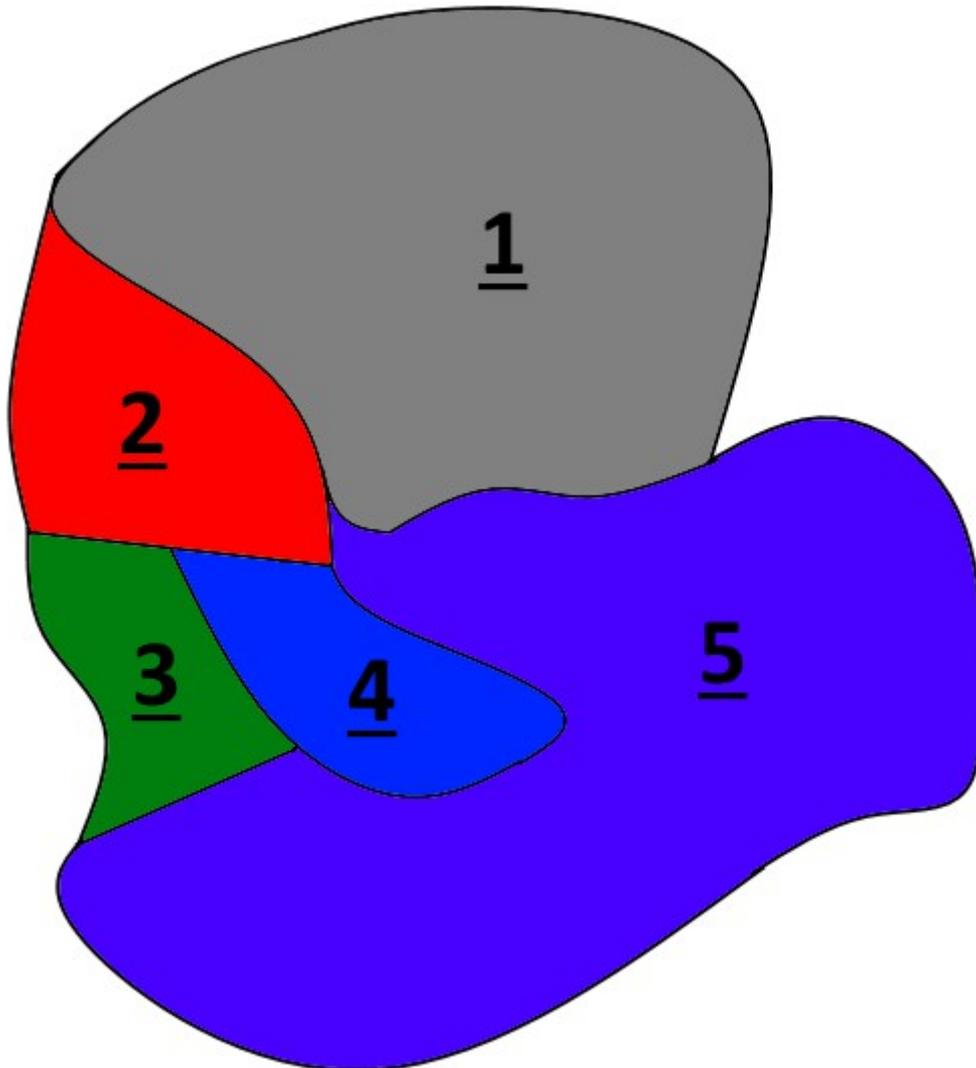
**Verbrechen:** Diebstahl

**Kopfgeldaussteller:** Gutto der Hutt

**Kopfgeldauszahler:** Gorb Voss, Marân

[Porträt einer schönen, ca. 30 Jahre alten Frau, mit langen, weißen Haaren. Auch ihre Augen sind reinweiß, ohne Pupille oder Iris.]

**Karte von Marân City**



- 1 Bergbauviertel
- 2 Raumhafen
- 3 Vergnügungsviertel
- 4 Zentrum
- 5 Wohnviertel der Minenarbeiter

## **Pläne der Residenz**

### **Legende**

A = Aufzug; T = Treppe; E = Eingang;  
Blaues Kästchen = Türen im Inneren des Gebäudes

#### Bereiche

- 1: Eingangsbereich mit Glasfassade
- 2: Zollverwaltung
- 3: Stadtverwaltung
- 4: Bergbauaufsicht
- 5: Handelsaufsicht
- 6: Kantine & Aufenthaltsräume
- 7: Gästeräume & Kamerakontrollraum
- 8: Wohnräume enger Berater
- 9: Gemächer von Tor Karrish und Ariina
- 10: Dach mit Shuttle-Landeplatz
- 11: Kraftwerk zur Stromproduktion

[Die Stockwerke werden nach oben hin kleiner, da die Fassade an zwei Seiten schräg ansteigt.]

#### Sicherheitsstufe 0 (Grün)

- Keine Kameras
- Keine Wachen

#### Sicherheitsstufe 1 (Gelb)

- Kameraüberwachung
- Keine Wachen

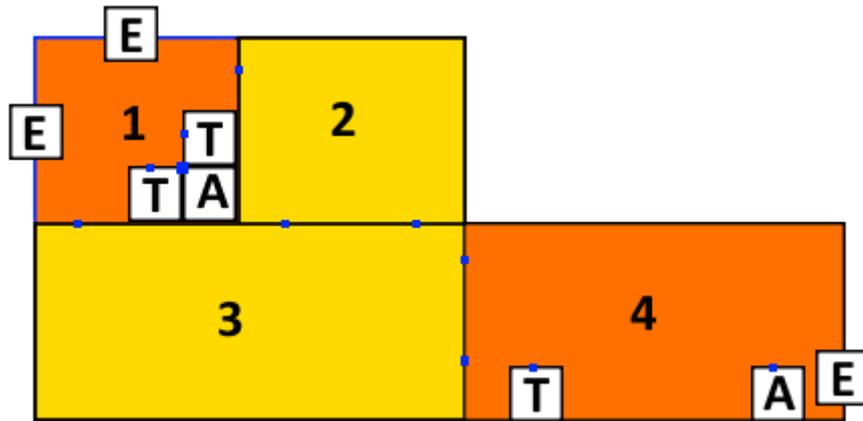
#### Sicherheitsstufe 2 (Orange)

- Kameraüberwachung
- Zwei Wachen pro Bereich

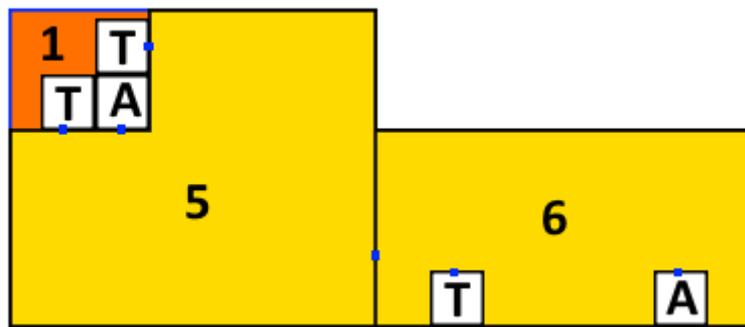
#### Sicherheitsstufe 3 (Rot)

- Kameraüberwachung
- Sechs Wachen pro Bereich

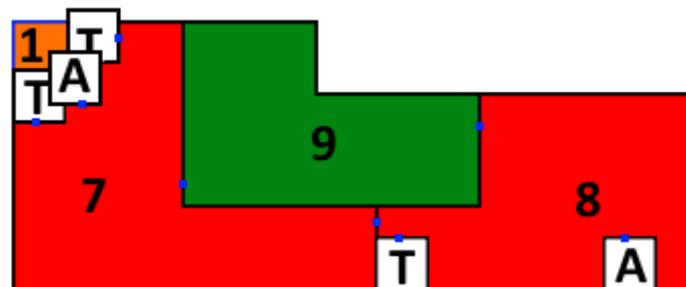
Erweiterter Plan der Residenz



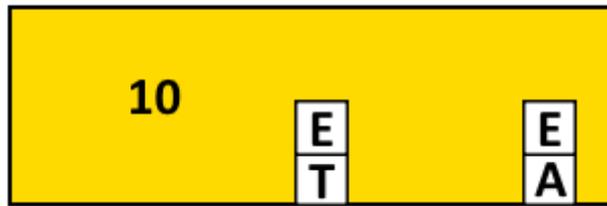
Erdgeschoss



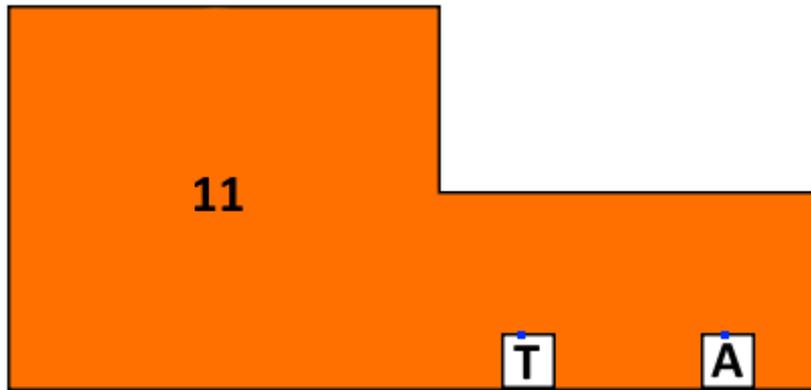
1. Stock



2. Stock

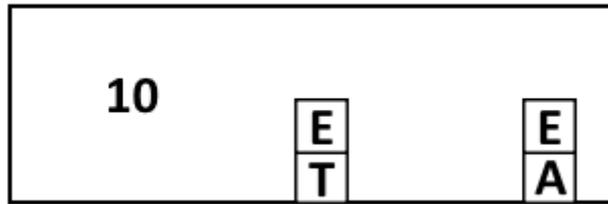


Dach

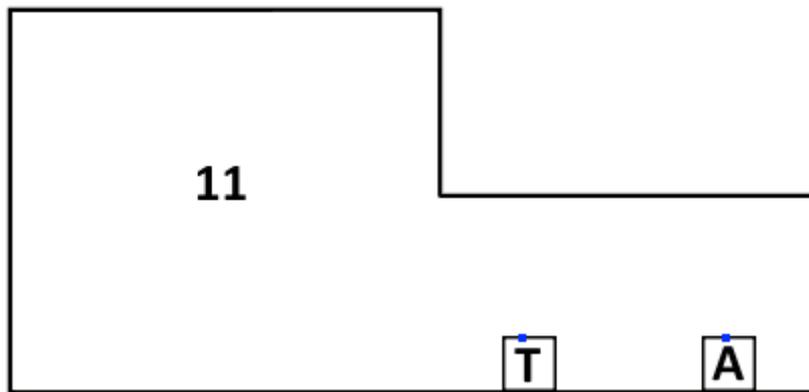


Untergeschoss





Dach



Untergeschoss