

STAR WARS

MACHT UND SCHICKSAL

EINSTEIGERSET



LOCKRUF DES VERLORENEN

BONUSABENTEUER



STAR WARS
ROLLENSPIEL

IMPRESSUM

LOCKRUF DES VERLORENEN AUTOREN UND ENTWICKLER

Jordan Goldfarb mit Daniel Lovat Clark und Chris Gerber

BASIEREND AUF

dem **MACHT UND SCHICKSAL-Rollenspiel**
von Jay Little und Sam Stewart

LEITENDER ROLLENSPIELENTWICKLER

Chris Gerber

REDAKTION UND LEKTORAT

Christine Crabb und David Johnson

GRAFIKDESIGN

Chris Beck

ERGÄNZENDES GRAFIKDESIGN

Brian Schomburg

KÜNSTLERISCHE KOORDINATION

Zoë Robinson

GRAFIKDESIGN-MANAGER

Andy Christensen

UMSCHLAGILLUSTRATION

Magali Villeneuve

INNENILLUSTRATIONEN

Cristi Balanescu, Mark Behm, Sara Betsy, Ekaterina Burmak, Anna Christenson, Laura Csajagi, Tony Foti, Zachary Graves, Jeff Lee Johnson, Aldo Katayanagi, Skott Kilander, David Nash, Mike Nash, Cynthia Sheppard, Matt Zeilinger und das Lucasfilm-Bildarchiv

PRODUKTIONSMANAGER

Megan Duehn und Simone Elliot

AUSFÜHRENDER SPIELDESIGNER

Corey Konieczka

AUSFÜHRENDER PRODUZENT

Michael Hurley

HERAUSGEBER

Christian T. Petersen

TESTSPIELER

Curtis Hill, Tim Huckelbery, Mack Dalla Lana,
Danny Schaefer, Andrew Schumacher, Tyler Soberanis

MITARBEITER DER DEUTSCHEN AUSGABE

ÜBERSETZUNG

Erika Keul und Michael Stipp

LEKTORAT

Verena Höver

KORREKTORAT

Miriam Kasteleiner

GRAFISCHE BEARBEITUNG UND LAYOUT

Nadine Hoffmann

REDAKTION

Miriam Kasteleiner

LUCAS LICENSING

KREATIVLEITER

Michael Siglain

CHEFREDAKTEURIN

Jennifer Heddle

MANAGER DES HOLOCRONS

Leland Chee und Pablo Hidalgo



© & ™ Lucasfilm Ltd.

Fantasy Flight Games and the FFG Logo are registered trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc.

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

Weitere Informationen zur Produktreihe **Star Wars: MACHT UND SCHICKSAL**, kostenlose Downloads sowie Antworten auf Regelfragen findest du online unter:

www.ulisses-spiele.de

www.hds-fantasy.de

starwars.com





LOCKRUF DES VERLORENE

„Wenn ein Gegenstand verloren geht, kann er gefunden werden. Wenn eine Person verloren geht, muss sie sich selbst finden.“

-Spintiri-Spruchwort

WAS BISHER GESCHAH

Lockruf des Verlorenen ist ein Abenteuer für das **Star Wars: MACHT UND SCHICKSAL EINSTEIGERSET**. Es schließt an das dort enthaltene Abenteuer **Tempelrettung** an.

In **Tempelrettung** haben die Spielercharaktere (SCs) ihren Mentor Hethan Romund gerettet und einen alten Jedi-Tempel vor dem verderblichen Einfluss von Malefax, einem Adepten der dunklen Seite, beschützt. Vielleicht haben sie es geschafft, den Torwächter zu beeindrucken. Diese künstliche Intelligenz wurde von den Jedi erschaffen, um die Geheimnisse des Tempels zu schützen. Eventuell müssen die Spieler sich dessen vollen Respekt jedoch noch erarbeiten.

Unabhängig vom genauen Ablauf der Handlung in **Tempelrettung** haben die SCs den Tempel vor den dunklen Mächten gerettet, vieles blieb ihnen jedoch verschlossen. Nun ist es an der Zeit, seine Mysterien zu erforschen und gleichzeitig jeden weiteren Einfluss der dunklen Seite zu verhindern.

Wenn du als Spielleiter durch das Abenteuer führen möchtest, dann lies jetzt weiter, um mehr zu erfahren. Du solltest vor Beginn der ersten Runde das gesamte Abenteuer gelesen haben. Wenn du allerdings planst, als Spieler dabei zu sein, dann höre jetzt bitte auf zu lesen, um dir nicht die Überraschung zu verderben.

NUR FÜR DEN SPIELLEITER!

SPIELER LESEN HIER NICHT WEITER!

Nur der SL sollte den Rest dieses Buches vor der Spielrunde lesen. Es enthält Geheimnisse und Überraschungen für den Verlauf des Abenteuers. Sie vorher zu lesen kann den Spaß verderben!

Nun, da die Spieler den Tempel gerettet haben, können sie sich an seinen Geheimnissen versuchen und hoffentlich dabei einen besseren Einblick in die Macht erlangen. Allerdings ist der Tempel gut vor unbefugtem Zugriff geschützt. Malefax' Eindringen war nur dank besonderer Umstände möglich (für Genaueres siehe Kasten **Hilfe aus dem Inneren**.) Die SCs haben keine derartige Hilfe und müssen sich mit dem Torwächter gut stellen, wenn sie den Tempel erforschen wollen. Falls sie sich in **Tempelrettung** noch nicht das Wohlwollen des Torwächters erarbeitet haben, sind unten ein paar weitere Möglichkeiten aufgelistet. Im Ermessen des SL kann der Torwächter die SCs dazu auffordern, einige der Aufgaben von dieser Liste zu erfüllen, bevor er weitere Informationen mit ihnen teilt, selbst wenn sie ihn bereits durch frühere Taten beeindruckt haben.

- Malefax hat einige der Sensoren innerhalb des Tempelnetzwerkes deaktiviert. Ohne sie kann sich der Torwächter nicht so einfach oder präzise wie bisher projizieren. Daher müssen die SCs die Sensoren wieder aktivieren. Diese sind auf verschiedene abgelegene Orte im Tal verteilt, unter anderem auf der Spitze des Bergs Tellec, tief im südlichen Dschungel und auf den Steilwänden der Schlucht, die zum Tempelgelände führt. Um zu den Sensoren zu gelangen, müssen die SCs eine Reihe Athletik-Proben zwischen **einfach** (◆) und **schwer** (◆◆) ablegen und dann die Sensoren mit einer **mittelschweren** (◆◆) **Computer-** oder **Mechanik-Probe** reparieren.
- Die Ausbreitung von Malefax' Aura der dunklen Seite hat einen Großteil der örtlichen Fauna verschreckt und somit das Ökosystem des Tempelgeländes aus dem Gleichgewicht gebracht. Der Torwächter möchte, dass die SCs die früheren Bewohner wieder zurück locken, damit die Umgebung wieder aufblüht. Dafür muss eine Vielzahl einheimischer Kreaturen aufgespürt werden, von hoch fliegenden Flattermäusen bis hin zu riesigen gepanzerten Faultieren, die dann mit Fürsorge und Futter beruhigt werden müssen. Sowohl das Auffinden als auch das Anlocken der Tiere könnte **Überleben-Proben** erfordern. Diese Proben sollten üblicherweise eine **mittelschwere Schwierigkeit** (◆◆) haben; der SL kann den SCs Verstärkungswürfel (■) gewähren, wenn sie gute Ideen haben oder andere Fähigkeiten – wie Wissen oder Medizin – für die Probe anwenden können.

HILFE AUS DEM INNEREN

Malefax war zwar ein beachtlicher Feind und mächtiger Adept der dunklen Seite, tatsächlich war er aber nicht der Drahtzieher hinter den Ereignissen in **Tempelrettung**. Er diente dem menschlichen gefallenen Jedi Rav Naraan, der in Stasis in den Tiefen des Tempels eingesperrt ist. Rav Naraan konnte seinen Geist außerhalb seines Körpers projizieren und somit Malefax am Torwächter und einer Reihe anderer Sicherheitsmaßnahmen vorbei leiten. Der Torwächter ist sich dessen nicht bewusst und weiß auch nicht, dass Malefax währenddessen einige interne Systeme des Tempels manipulieren konnte. Die letzten Konsequenzen von Malefax' Handlungen ergeben sich erst im dritten Akt dieses Abenteuers, der Details über Rav Naaran und seine Pläne enthält.

- Selbst ohne die kürzlich geschehenen Unruhen haben Alter und Verfall der Substanz und den Systemen des Tempels zugesetzt. Der Torwächter sorgt sich um bröckelnde Wände, verschmorte Schaltkreise und ähnliche Verschleißerscheinungen. Die SCs können sich dieser Probleme mit **mittelschweren Mechanik-Proben** (◆◆) annehmen.

SPINTIR-REISEFÜHRER

DER ANFANG EINER NEUEN SITZUNG

Üblicherweise wird ein Rollenspielabenteuer von einer Gruppe gespielt, die sich mehrfach innerhalb eines Zeitraums von Tagen oder sogar Wochen trifft. Jedes Mal, wenn sich die Gruppe trifft, um ein paar Stunden zu spielen, wird dies als eine „Sitzung“ bezeichnet. Für **TEMPELRETTUNG** benötigte eure Gruppe wahrscheinlich ein oder zwei Sitzungen. **LOCKRUF DES VERLORENEN** wird möglicherweise drei oder mehr Sitzungen brauchen.

Rollenspielsitzungen kann man sich wie die Folgen einer fortlaufenden Fernsehserie vorstellen. Zu Beginn jeder Sitzung kann es, wie in manchen Serien, hilfreich sein, die letzte Sitzung noch einmal zu rekapitulieren. Manchmal beginnt eine neue Sitzung genau in dem Moment, mit dem die letzte Sitzung abgeschlossen wurde (insbesondere, wenn sie an der spannendsten Stelle aufhörte). Andernfalls können aber auch Stunden, Tage oder mehr Zeit vergangen sein. Nachfolgend sind einige Schritte aufgeführt, die du zu Beginn jeder Sitzung durchgehen solltest:

- Jeder SC sollte die Möglichkeit haben, eventuelle Erfahrungspunkte aus der letzten Sitzung zu verteilen.
- Jeder darf seine Erschöpfung heilen. (Auch wenn im Spiel nur wenige Momente vergangen sind, ist es normalerweise am einfachsten, wenn alle die Sitzung ohne Erschöpfung beginnen.)
- Wenn im Spiel eine größere Zeit vergangen ist, dürfen Charaktere ihre Wunden regenerieren und versuchen, Kritische Verletzungen zu heilen.
- Wiederhole die wichtigsten Punkte der Geschichte, damit sich jeder daran erinnert, was passiert ist und was die Ziele der Gruppe sind.
- Wenn im Spiel genug Zeit vergangen ist, kann jeder Spieler zur Unterstützung der Geschichte danach gefragt werden, was ihr oder sein Charakter in der Zwischenzeit getan hat.
- Schließlich wird noch ein neuer Schicksalsspool generiert, indem jeder Spieler einen Machtwürfel (●) wirft.

Spintir ist selbst für den Äußeren Rand ein wilder, größtenteils ungezügelter Planet. Es gibt nur eine einzige nennenswerte Siedlung, die den Namen auch verdient hat. Auf der übrigen Planetenoberfläche liegen dort, wo die Zivilisation Fuß fassen konnte, kleine Farmen und versprengte Dörfchen. Etwa die Hälfte des Planeten ist unerforscht und dichte Waldstreifen verfälschen Scans aus dem Orbit. Manche der Berge enthalten ungewöhnliche Mineralienansammlungen, die Scans durcheinander bringen, aber für den industriellen Abbau sind die Vorkommen zu gering.

Insgesamt ist die Besiedelung Spintirs eher ungewöhnlich, da der Planet kaum etwas zu bieten hat, das nicht andernorts leichter zu bekommen wäre. Tatsächlich ist die Abgeschlossenheit der einzige Grund, aus dem Spintir für die ursprüngliche Kolonie ausgewählt wurde. Der Jedi-Orden nutzte sie ursprünglich als Rückzugsort zur Meditation. Nachdem die Jedi aufgebrochen waren, um ihren Tempel im Tal auf dem Tellec zu erbauen, wurde ihr vorheriger Außenposten als Raumhafen genutzt und wandelte sich durch den steten Zustrom an Pilgern zur Stadt Reles. Die Wurzeln der Stadt sind längst vergessen, aber für die meisten von Spintirs eher

einfach gestrickten Einwohner macht es keinen Unterschied, warum ihre Vorfahren kamen – Hauptsache, sie haben ein Zuhause.

Zusätzlich zu seiner eigentümlichen Geschichte hat Spintir noch eine andere Besonderheit – die Artenvielfalt des Planeten ist ungewöhnlich eingeschränkt: die meisten Tiere sind Säugetiere. Die wenigen Ausnahmen wurden vermutlich von anderen Planeten eingeschleppt und sind keine heimischen Arten, aber es gibt keine schlüssige Theorie, weshalb der Planet hauptsächlich Säugetiere hervorgebracht haben könnte. Die Universität von Reles pflegt ein Archiv mit genetischen Datensätzen, aus denen ihre Wissenschaftler sich Erkenntnisse über dieses seltsame Phänomen erhoffen, aber bisher scheint es sich um eine Laune der Natur zu handeln.

RELES, DIE HAUPTSTADT

Spintirs Hauptstadt, Reles, ist gleichzeitig die einzige Stadt. Keine andere Siedlung zählt mehr als ein paar hundert Seelen. Für die Stadtbewohner ist es eine Frage des Stolzes, den Mangel an Kultur auf dem übrigen Planeten auszugleichen. Das Geld, das über Forstwirtschaft oder den Export heimischer Tiere an Zoos oder Universitäten verdient wird, wird meistens dazu verwendet, einen Lebensstandard zu finanzieren, der besser auf eine Kernwelt passen würde als auf einen kleinen Außenposten im Äußeren Rand.

Wer es sich leisten kann, kleidet sich statt in heimische Pelze in teure importierte Stoffe und unterhält in Reles palastartige Bauten mit erlesenen Skulpturengärten. Der Gouverneurspalast ist der aufwändigste Bau dieser Art und wird derzeit von Caria Haal, einem korrupten imperialen Repräsentanten, bewohnt. Wer nicht die Mittel hat, um sich am interstellaren Handel zu beteiligen, verdingt sich als Arbeiter oder Bediensteter. Zu Zeiten der Republik wurde die Kluft zwischen Arm und Reich durch ein Solidaritätssystem überbrückt, das die reichsten Bürger verpflichtete, talentierte oder verarmte Mitbürger zu unterstützen, um ihnen ein besseres Leben zu ermöglichen. Die Universität von Reles war für großzügige Stipendien bekannt, und viele bekannte galaktische Akademiker haben ihre bescheidenen Wurzeln in Reles' Schatten. Mittelpunkt dieses Systems war der Handel mit Informationen und Dienstleistungen im Bezirk des Bazars, wo Arm und Reich gleichermaßen Umgang pflegten. Seit dem Aufstieg des Imperiums wurde dieses System allerdings aufgelöst und die Schere zwischen den Klassen hat sich stetig geöffnet. Die Elite der Stadt besucht den Bazar mit Leibwächtern oder in geschlossenen Landgleitern. Die weniger Glücklichen fürchten sie mittlerweile und meiden Wohlhabende, statt sich Hilfe zu erhoffen. Aufgrund der steigenden Unzufriedenheit befürchtet das Imperium, der Einfluss der Rebellion könnte unter den entrechteten Bürgern Fuß fassen und hat eine Garnison im Herzen der Stadt errichtet.

FELDER UND STÄDTE

Das Leben außerhalb von Reles ist ein völlig anderes und verändert sich dramatisch. Die wohlhabende Oberschicht der Hauptstadt verspottet häufig den ländlichen Lebensstil der kleineren Siedlungen, die durch ihre Arbeit den Reichtum der Stadt ermöglichen. Die Holzfäller, Jäger und Bauern werden häufig als primitive Rohlinge abgetan,



die weder Technologie verstehen noch die subtileren Freuden des Lebens zu schätzen wissen.

In Wahrheit fehlt ihnen einfach die Infrastruktur, die Reles über den Lauf der Jahrhunderte aufgebaut hat. Die Werkzeuge, die sie sich leisten können, beherrschen sie in einer Perfektion, von der die Kunsthandwerker der Hauptstadt nur träumen können. Aufgrund ihrer begrenzten Mittel wird jede modernere Technologie wie ein Schatz gehortet. Projektilwerfer und Zugtiere werden durch elegantere Lösungen wie Blaster und Landgleiter ersetzt. Trotz des Mangels sind die kleinen Dörfer außerhalb von Reles häufig besser verwaltet und zufriedener als viele Distrikte innerhalb der Hauptstadt, weil es einfach nicht genug Ressourcen gibt, die eine Person oder Gruppe anhäufen könnte. Unter denen, die sonst kaum etwas haben, bestehen ein Gefühl von Gemeinschaft und Zusammengehörigkeit. Nichtsdestotrotz ist das Leben auf den Feldern und in den Städten außerhalb von Reles alles andere als idyllisch. Selbst die abgelegenste Jagdhütte spürt den eisernen Griff des Imperiums, der sich immer fester um Handel und Industrie legt.

DIE GROSSE WILDNIS

Auch nach jahrhundertelanger Kolonialisierung ist die Oberfläche Spintirs größtenteils unerforscht. Selbst die bekannten Gebiete sind voll wilder Wälder und rauer Berge, die der Besiedelung trotzen. Die Forstwirtschaft um Reles hat einige der ursprünglichen Wälder gelichtet, auch wenn die Gesetze das Ausmaß derartiger Operationen bis vor kurzem eingeschränkt haben. Kleine Dörfer, manche von ihnen uralte, bringen mit ihren Feldern und Jagdlagern etwas Zivilisation, aber die Landstriche zwischen ihnen sind mit dichter Vegetation überwuchert und von wilden Tieren bewohnt. Harmlose Vertreter der lokalen Fauna reichen von flinken Flattermäusen und tragen gepanzerten Faultieren bis hin zu gasgefüllten schwebenden Herdentieren, die „Schweller“ genannt werden. In den Berghöhlen lauern aber auch räuberische Eiswölfe und die Wälder bieten Rudeln von Spintiriluchsen ein Zuhause. Reisende zwischen den entlegenen Siedlungen Spintirs beschränken sich normalerweise auf Tapfere, Dumme, und gut Bewaffnete – oder eine beliebige Kombination dieser drei.

VERLORENE TÄLER

Spintirs Gebirgszüge sind übersät mit kleinen Tälern und anderen abgeschiedenen Gebieten, die gerüchteweise altertümliche Geheimnisse bergen sollen. Ruinen früher Siedlungen der Republik wurden innerhalb der erforschten Regionen des Planeten gefunden, und alte Lagerfeuergeschichten erzählen von noch ungewöhnlicheren Entdeckungen in versteckten Höhlen oder auf hohen Plateaus. Seit vielen Jahren kursieren Legenden über alte Anlagen voll unbekannter Technologien, auch wenn es wenig Beweise dafür gibt. Die seltsamen Sensoren-Interferenzen zwischen vielen der Bergketten machen solche Geschichten glaubwürdiger als sie es andernfalls wären, da diese Technologien so vielleicht gar nicht aufzuspüren wären. Natürlich wissen die SCs, dass zumindest eine dieser Erzählungen ein Körnchen Wahrheit enthält, da der mit Hilfe von Hethan Romunds Forschung entdeckte Tempel Teil einer solchen Geschichte ist.

DER TEMPEL DER MORGENRÖTE

Der Tempel, den die SCs erreicht haben, war einst ein wichtiger Ort für den alten Jedi-Orden. Er ist zwar nicht so wichtig wie der Tempel auf Coruscant oder die Kristalhöhlen von Ilium, aber er spielte eine einzigartige Rolle für die Jedi. Er war nie dazu gedacht, von der Mehrzahl der Jedi genutzt zu werden, sondern sollte als spiritueller Rückzugsort für jene Jedi dienen, die Gefahr liefen, von der dunklen Seite verführt zu werden. Der abgeschiedene Planet wurde ausgewählt, damit schwankende Jedi in einer besinnlichen Umgebung ihre Verbindung zur hellen Seite der Macht wiederherstellen konnten.

Der Tempel selbst wurde später errichtet, als es schwieriger wurde, den Frieden in einer zunehmend maroden Republik zu erhalten. Mehr und mehr Jedis suchten die Abgeschiedenheit des Planeten, als ein einzelner Außenposten bewältigen konnte. Für den Bau einer neuen Anlage zur Meditation und sogar zur Rehabilitation derer, die bereits auf die dunkle Seite abglitten, wurde ein weit abgeschiedener Ort gewählt. Auch wenn der Tempel der Morgenröte nie weitläufigen Ruhm fand, erwarb er in den höheren Rängen des Ordens einen Ruf als Refugium der Heilung, der selbst den dunkelsten Geist heilen konnte.

Die Klonkriege verlangten dem Tempel seine schwersten Prüfungen ab, da die Schrecken des Krieges viele Jedi an den Abgrund und oftmals auch weiter führten. In seltenen Fällen kamen wahrhaft gefallene Jedi aus den schrecklichsten Schlachten zurück und wandten sich gegen ihre einstigen Waffenbrüder. Diese gequälten Seelen mussten in Stasisfeldern festgehalten werden, damit ein sorgsam auf sie zugeschnittenes Rehabilitationsprogramm erarbeitet werden konnte, um sie zu ihrem früheren Selbst zurückzuführen. Mehrere gefallene Jedi konnten im Tempel der Morgenröte gerettet werden, bevor der letzte Verwalter von imperialen Truppen niedergestreckt wurde, als er in Reles Vorräte besorgte. Die Abgeschiedenheit des Tempels hatte ihm bis zu jenem Zeitpunkt Sicherheit nach dem Ende der Klonkriege geboten.

Seither nagt der Zahn der Zeit am Tempel und sein ursprünglicher Zweck ist längst vergessen. Aber tief in den Katakomben ruht sein letzter Patient und wartet auf Behandlung. Der gefallene Jedi Rav Naraan ist unter dem Tempel in einer Stasiszelle eingesperrt - und sein verdorbener Geist schreit nach einem hingebungsvollen Diener, der ihn befreit.

DIE TORWÄCHTER

Der Tempel der Morgenröte hatte nie viel Personal und stützte sich stattdessen auf künstliche Intelligenzen, die in sogenannten Holocronen gespeichert sind. Diese Intelligenzen konnten sich selbst in den Tempel oder das Tal projizieren und die Geschehnisse in der Region überwachen. Sie waren als Torwächter bekannt, und das gleichnamige Wesen aus **TEMPELRETTUNG** ist nur eins von ihnen. Ursprünglich dienten drei Torwächter dem Tempel der Morgenröte, aber nach dem Fall des Jedi-Ordens gingen die anderen beiden Holocronen in Folge unglücklicher Umstände verloren. Daher sah sich der einzig verbliebene Torwächter zunehmend als „der Torwächter“, trotz seiner ursprünglichen Benennung als „der Kurator“.

Die meisten Ereignisse in **Lockruf des Verlorenen** drehen sich um den Kurator und seine verlorenen Kumpane, die „Aufseherin“ und den „Gefängniswärter“. Details zu diesen Figuren, einschließlich der äußeren Erscheinung ihrer Hologramme, ihres Wissens und ihrer Fähigkeiten, sind unten aufgelistet.

DER KURATOR

Der Kurator erscheint so, wie er in **Tempelrettung** beschrieben wird – ein älterer, männlicher Cereaner in einer schlichten Robe, der gänzlich aus silbrig blauem Licht besteht. Aus der Nähe gesehen ist sein Gesicht offensichtlich vom Zahn der Zeit gezeichnet, aber der durchdringende, intelligente Blick seiner Augen strahlt seine vorgetäuschte Tüchtigkeit Lügen. Er wurde erschaffen, um die Aufzeichnungen und Archive des Tempels zu verwalten und die alltägliche Versorgung des Tempels zu beaufsichtigen. Er ist zwar immer noch mächtig und wissend, aber trotzdem der unauffälligste der drei Torwächter.

Sein Wissen um den Tempel ist immens, aber ohne die Hilfe der anderen beiden Torwächter hat der Kurator nur begrenzten Zugriff darauf. Wenn ausschließlich sein Holocron im Tempel installiert ist, enthüllt er kaum mehr als das Bedürfnis nach den beiden anderen Holocron-Artefakten. Tatsache ist, dass er nur vernetzt mit anderen Torwächtern Zugriff auf die oben genannten Informationen hat. Sobald das Holocron der Aufseherin installiert ist, um die grundlegenden Sicherheitsmechanismen zu entsperren, kann der Kurator auf einige seiner Archive zugreifen und erinnert sich an weitere Details wie den Namen und die grundlegende Geschichte des Tempels. Er kann sich des ursprünglichen Zwecks nicht genau entsinnen und weiß nur, dass ein Geheimnis zum Schutz vor der dunklen Seite im Inneren schlummert. Mit Hilfe des Gefängniswärters und des darauf folgenden vollen Zugriffs auf alle Systeme erinnert sich der Kurator an die gesamte Geschichte des Tempels und dessen Sinn. Zu den Informationen, die ihm dann zur Verfügung stehen, gehört die Kolonialisierung von Spintir, die auf Seite 5 beschrieben wird. Er kann außerdem auf Anfrage Details aus den Sekundärarchiven nennen und hat möglicherweise auch anderes Wissen, das der SL für angemessen erachtet.

DIE AUFSEHERIN

Die Aufseherin erscheint als weibliche Zabrak aus goldenem Licht; zwischen ihrer Hornkrone lugt ein Dutt hervor. Sie trägt gepanzerte Roben und an ihrem Gürtel ein Lichtschwert, auch wenn aufgrund ihrer substanzlosen Form Rüstung und Bewaffnung lediglich symbolisch für ihre Rolle sind. Sie wurde erschaffen, um die Verteidigung des Tempels der Morgenröte gegen alle Bedrohungen von außerhalb oder möglicherweise auch innerhalb zu beaufsichtigen.

Die Aufseherin kümmert sich mehr um die Sicherheit des Tempels der Morgenröte und seiner Bewohner als um die tieferen Mysterien der Macht. Sie ist bodenständig und praktisch veranlagt, aber dennoch bewandert in der Macht, wenn es um ihre Pflichten geht. Sie kennt die Geheimnisse der Lichtschwertkonstruktion, beherrscht Trainingsroutinen für eine Vielzahl von Kampfformen, und kann angemessenem Personal Zugang zu den äußeren Verteidigungsanlagen des Tempels gewähren. Davon abgesehen kennt sie wenig mehr als die grundlegenden Regeln des Jedi-Kodex und ihren eigenen Zweck. Trotz ihres Mangels an spezialisiertem Wissen hat die Vorsteherin die wohl stärkste Persönlichkeit der Torwächter und reagiert mit der ganzen Leidenschaft eines an seine Ehre gebundenen Kriegers, wenn ihr Anvertrautes bedroht wird.

DER GEFÄNGNISWÄRTER

Trotz seines einschüchternden Namens ist der Gefängniswärter sowohl vom Aussehen als auch seiner Art nach der Zugänglichste der Torwächter. Er erscheint als kleiner, männlicher Miraluka von hohem Alter und besteht aus reinem weißen Licht. In sein sanft lächelndes Gesicht sind die Zeichen eines langen und glücklichen Lebens eingegraben. Die leeren Augenhöhlen seiner fast menschlichen Miraluka-Erscheinung werden von einer schlichten Augenbinde bedeckt, aber er scheint seine Umgebung trotzdem völlig wahrzunehmen. Der Gefängniswärter ist die Hauptintelligenz im Tempel der Morgenröte und der hochrangigste der Torwächter. Er wurde erschaffen, um die Pflege und Behandlung der Jedi zu leiten, die ihre Verbindung zur hellen Seite der Macht verloren haben, und um sie zu innerer Ruhe zu leiten.

Als wichtigster Aufseher des Tempels hat der Gefängniswärter vollen Zugriff auf die Systeme des Tempels – zumindest, wenn er nicht durch Sabotage ausgesperrt wurde – und kann alle Befehle der anderen beiden außer Kraft setzen. Seine Datenbanken enthalten vollständige Kopien sowohl der Haupt- als auch der Nebenarchive, die mit neuen Einträgen aktualisiert werden, solange sein Holocron im Tempel installiert ist. Er wurde mit der Berechtigung programmiert, Bittsteller am Tempel als „würdig“ oder „unwürdig“ zu bestimmen und ihnen entsprechend Zugang zu Bereichen und Systemen zu gewähren oder zu versagen. Trotz seiner Macht und seines Wissens – oder vielleicht gerade deswegen – ist der Gefängniswärter sanft und einfühlsam. Das Hauptaugenmerk seines Wirkens liegt auf der Erlösung und der Rehabilitierung zweifelnder Jedi. Er vertraut niemandem blind, aber er bietet Vergebung und Rat für alle,



BEKANNTES GELÄNDE

Manche Areale in und um den Tempel der Morgenröte wurden bereits im **Macht und Schicksal Einsteiger** Abenteuerbuch auf Seite {28} dargelegt. Wenn der SL diese Orte nutzen und in den Rahmen von **Lockruf des Verlorenen** einbringen will, gibt es untenstehend nähere Informationen einschließlich ihrer relativen Lage zu den Schauplätzen in diesem Abenteuer.

Das Dorf: Eine genauere Beschreibung des Dorfes findet sich auf Seite {13} unter **Das Dorf Frostwall**. Das Dorf befindet sich in den unteren Ausläufen des Tals, südöstlich vom Berg Tellec und dem Tempel der Morgenröte.

Der Wolfsbau: Der Wolfsbau ist in die Felswände der Berge um den Tempel der Morgenröte eingebettet. Die Eiswölfe dort sind Ausgestoßene des Rudels, das sein Heim in den Höhlen von Licht und Schatten hat.

Jägerlager: Als die Jäger sich in **Tempelrettung** dem Tempel der Morgenröte näherten und ihren Verstand an Malefax' Verderbnis verloren, errichteten sie ihr neues Lager am Ufer des Sees. Das Lager ist derzeit unbewohnt, auch wenn es im Sommer vermutlich von Jägern aus dem Dorf genutzt werden wird.

Die Ruinen: Die Ruinen sind mit einem Katakombensystem verbunden, ihre Tunnel winden sich um die Gewölbe des Tempels. Ohne schweres Gerät ist es jedoch unmöglich, sich durch die Durabeton-Wände des Tempels zu graben.

Berg Tellec: Der Tellec ist gigantisch, das gesamte Tempelgelände befindet sich auf einem Plateau, das sich an seinen Hängen erhebt. Der höchste Gipfel des Tellec erhebt sich nördlich des Tempels, auf der dem Dorf Frostwall gegenüberliegenden Seite.

Der See: Ein eiskalter Wasserfall, der sich vom Berg Tellec stürzt, speist den See südlich des Dorfs Frostwall.

Der Wald: Die Lebensgrundlage der rauen Bewohner Frostwalls ist das Wild, das im dichten Wald rund um ihr Dorf lebt, der sich bis in die tiefer gelegenen Ausläufe des Tals erstreckt.

Der Steinschlag: Einst war die Südseite des Tals einem wunderschönen Skulpturengarten gewidmet, aber die Jahre unwirschen Klimas haben ihn zu einem Schatten seiner selbst gemacht. Aufmerksamen Pilgern fällt möglicherweise auf, dass die wenigen noch bestehenden Statuen denen ähnlich sind, die noch auf dem Tempelgelände zu finden sind.

die ihn darum ersuchen, ungeachtet vergangener Sünden. Wenn jemand seine Hilfe erbittet, muss er beweisen, dass er diese in der Zukunft verantwortungsvoll einsetzt, anstatt nur eine „schnelle Lösung“ für seine Vergehen zu finden.

DAS TEMPELGELÄNDE

Das Tempelgelände, das sich entlang der zerklüfteten Hänge des Bergs Tellec erstreckt, ist mit kleinen Wäldchen und seichten Höhlen übersät. Selbst diese Gebiete, manche von ihnen sehr entlegen, wurden zu Zeiten des Jedi-Ordens zum Bereich des Tempels der Morgenröte gezählt. Das Hauptaugenmerk der Verwalter richtete sich jedoch auf die umfriedete Terrasse, die den Tempel unmittelbar umgab. Ein inzwischen baufälliger Skulpturengarten, eine Handvoll toter Bäume und die Überreste früherer Pfade sind alles, was von der einst herrlichen Umgebung übrig ist, die so vielen Jedi half, ihren inneren Frieden zu bewahren oder wiederzufinden.

DIE GROSSE HALLE

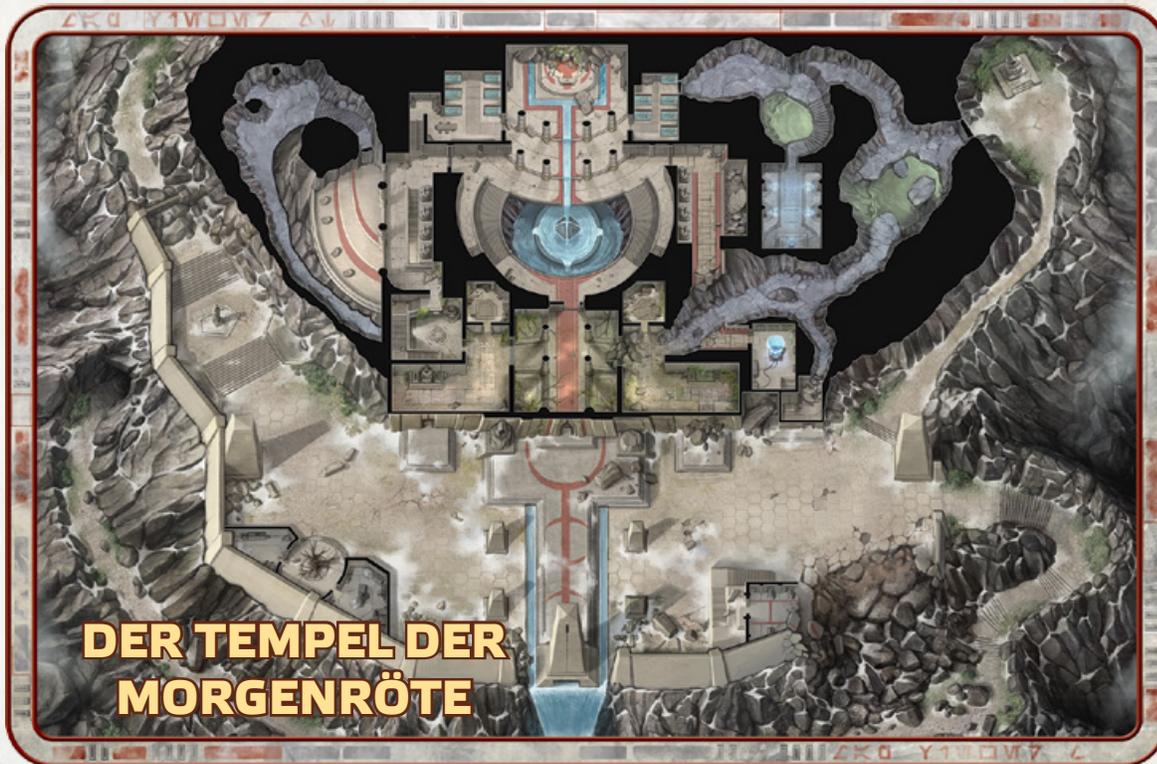
Eine riesige Versammlungshalle bildet das Zentrum des Erdgeschosses. Einst wurde sie für wichtige Zeremonien und Versammlungen anwesender Jedi genutzt, und kürzlich war sie der Ort, an dem die SCs gegen Malefax antraten. Ein kleiner Vorraum trennt die Große Halle vom Haupttor des Tempels und führt auf einen runden Platz, auf dem in einem Becken ein gewaltiger Springbrunnen sprudelt. Sein Wasser ist trotz jahrelanger Vernachlässigung rein und klar, wohl das einzig makellose Überbleibsel der früheren Pracht des Tempels.

Hinter dem Springbrunnen führen Treppen zu einer säulengetragenen Kammer mit einem Podium, das gegenüber dem Eingang liegt. Der Zahn der Zeit und die Ausgrabungen von Malefax' Dienern haben zum Einsturz eines Großteils der Kammer geführt. Die Sicherheitstüren zu den Kellern des Tempels werden - zusätzlich zu den bereits umfassenden Maßnahmen, die Geheimnisse des Tempels zu verstecken, - von allerlei Geröll verdeckt.

ZENTRALE KAMMERN UND UNTERKÜNFTE

Die Große Halle wird von einer Vielzahl kleinerer Kammern und Flure umgeben, in denen sich unter anderem Gedenkstätten für frühere Verwalter und auch Wintergärten befinden. Ein Balkon gewährt einen Blick über das Gelände. In der Vergangenheit verbrachten Jedi ihre Zeit hier mit Entspannung und Meditation, und selbst nach Jahren des Zerfalls ist von dieser Atmosphäre der Ruhe noch etwas zu spüren. Der Blick vom Balkon ist besonders eindrucksvoll, da er nicht nur über die westliche Hälfte des Geländes reicht, sondern auch die Hänge des Tellec und viel des dahinterliegenden Tals. Hier können Charaktere für eine Stunde meditieren und mit einer **einfachen Disziplin-Probe** (◆) ihre gesamte Er schöpfung heilen.

Eine Treppe in einem der westlichen Flure führt in einen kleinen Wohnbereich hinunter, der einst für die Angestellten des Tempels genutzt wurde. Dieser befindet sich zwar unterhalb des Erdgeschosses, aber immer noch über den echten Kellern und verfügt über keinen Zugang zu den Gewölben. Die Quartiere bestehen aus einem Dutzend klösterlicher Kammern, jede mit einem einfachem Bett, einem Arbeitstisch und einem Schrank. Gemeinschaftsbereiche wie eine Küche, eine Nasszelle und Abstellräume bieten ein recht komfortables, wenn auch einfaches Leben.



DER TEMPEL DER MORGENRÖTE

NEBENARCHIVE

Die Nebenarchive hinter der Großen Halle beinhalten eine Reihe alter Schnitzereien und Datenaufzeichnungen, die Jedi-Lehren enthalten. Unglücklicherweise litten die Klimafunktionen in diesem Raum während der jahrelangen Vernachlässigung unter Fehlfunktionen und beschädigten oder zerstörten viele dieser Aufzeichnungen. Ein paar Texte mit Grundlagen der Jedi-Philosophie und des Jedi-Kodex sowie eine Handvoll verschiedener Protokolle sind noch intakt. Aber selbst unter Berücksichtigung der zerstörten Texte erscheinen die Archive erstaunlich klein im Vergleich zu dem, was die SCs vielleicht erwartet haben, da der Tempel der Morgenröte ausschließlich für die höchsten Ränge des Jedi-Ordens sowie Patienten gedacht war.

DIE HOLOCRON-KAMMER

Die Systeme des Tempels der Morgenröte wurden von den drei Torwächtern von einer geheimen Kammer aus verwaltet, in der ihre Holocone in ein kompliziertes Interface eingebunden waren. Die Kammer war in einem natürlichen Tunnel verborgen, der nur durch eine Geheimtür in den Nebenarchiven betreten werden konnte, aber eine eingestürzte Wand in der Nähe des Temeleingangs bietet jetzt ebenfalls Zugang. Die Holocon-Kammer ist durch die Abwesenheit der anderen beiden Torwächter völlig schutzlos, und es ist nur einem glücklichen Zufall – oder dem Willen der Macht – zu verdanken, dass Malefax zu beschäftigt war, um sie zu finden. Die anderen Holocone würden die Kammer mit einer Reihe versteckter Sicher-

heitsmaßnahmen schützen, unter anderem durch all jene auf Seite 10 unter **Die Verteidigungssysteme des Tempels** aufgelisteten, und alle weiteren, die der SL als angemessen empfindet. Diese Vorrichtungen können nicht durchgehend aufrechterhalten werden, aber die Torwächter können sie als Reaktion auf jedes von ihnen bemerkte Eindringen aktivieren. Wenn es den SCs gelingt, die Holocone wieder einzubinden, sollten sie ausreichend vor möglichen Diebstählen geschützt sein.

EXTERNE SICHERHEITZENTRALE

Die Keller des Tempels bleiben den SCs verschlossen, bis sie das Holocon der Aufseherin an seinen angestammten Platz zurückgebracht haben. Sobald die verborgenen Sicherheitstüren am hinteren Ende der Großen Halle offen sind, können die SCs durch die externe Sicherheitszentrale die erste Kellerebene betreten. Die Systeme in der Zentrale sind durch Malefax' Manipulation der primären Zugriffspoints sabotiert worden, aber einige sind noch funktionsfähig. Von der Zentrale aus - oder ferngesteuert durch die Aufseherin- sind die Sicherheitskameras im Erdgeschoss und auf der ersten Kellerebene zugänglich. Eine Reparatur dieses Sicherheitszentrums würde eine Reihe von weiteren Verteidigungssystemen zugänglich machen, unter anderem Gefechtstürme, Sicherheitsfelder und Energiefallen. Den Schaden zu reparieren bedarf mindestens einen ganzen Tag Arbeit und eine **schwierige Computer- oder Mechanik-Probe** (◆◆◆). Jeder übrige Erfolg stellt eine Art von Verteidigungssystem wieder her. Die Systeme und ihre Wirkung finden sich auf Seite 10 unter **Die Verteidigungssysteme des Tempels**.

INTERNES SICHERHEITZENTRUM

Der Zugang zur zweiten Kellerebene des Tempels ist nur möglich, wenn alle drei Holocrone installiert sind. Stabile, zusätzlich verstärkte Türen mit ausgeklügelten Schließmechanismen verwehren jedem den Zutritt, der keine Befugnis durch den Gefängniswärter hat. Nach Malefax' Sabotage sind die Türen allerdings darauf ausgelegt, die Erlaubnis des Gefängniswärters zu umgehen, wodurch sie sich sofort öffnen, wenn die entsprechenden Systeme durch die Installation des letzten Holocrons wieder aktiviert werden.

Hinter diesen Sicherheitstüren liegt ein zweites Sicherheitszentrum, das den Zutritt zu den inneren Heiligtümern des Tempels schützt. Hier finden sich ähnliche Systeme wie im externen Sicherheitszentrum, unter anderem die Kontrollen für Kameras und Verteidigungsmechanismen. Details sind auf Seite 10 unter **Die Verteidigungssysteme des Tempels** aufgelistet.

HAUPTARCHIVE

Direkt hinter dem internen Sicherheitszentrum befinden sich die Hauptarchive des Tempels, geschützt durch verstärkte und gut verschlossene Türen auf beiden Seiten. Normalerweise können diese nur mit der Erlaubnis des Gefängniswärters betreten werden. Computerterminals in den Archiven erlauben Zugriff auf die Aufzeichnungen des Tempels. Diese bieten unter anderem Informationen wie die Versorgung und Logistik des Tempels sowie die Akten aller früheren Patienten sowie der Umstände ihres Aufenthaltes. Es ist unwahrscheinlich, dass die SCs vor der Konfrontation mit Rav Naaran Zugriff auf diese Informationen erhalten, aber die Datenbanken enthalten eine Fülle von Details über den gefallenen Jedi.

DIE GEWÖLBE

Die tiefsten Ebenen des Tempels waren für die Unterbringung und Rehabilitation der Jedi vorgesehen, die den Abstieg zur dunklen Seite begonnen hatten, sowie zur Abschottung derer, die sich ihr ganz hingeeben hatten. In manchen Fällen wurden hier auch Zivilisten behandelt, deren Geist der Macht eines gefallenen Jedi erlegen war, und auch eine Reihe von Rav Naarans Lakaien wurde hier mit ihm behandelt. Ein großer Teil des unterirdischen Flügels wird von ruhigen und abgeschiedenen Aufenthaltsräumen, Therapiezimmern und Schlafquartieren

eingenommen. Dahinter wurden die gefährlichsten Patienten als Gefangene in Stasiskammern festgehalten. Während der ersten beiden Akte dieses Abenteuers befinden sich hier noch Rav Naaran und einige seiner wahnsinnigen Sklaven. Kurz nach ihrer Befreiung zerstören die Insassen in ihrer Wut und dem Wunsch nach Vergeltung die Technologie, die sie so lange eingesperrt hat.

DIE VERTEIDIGUNGSSYSTEME DES TEMPELS

Der Tempel der Morgenröte war in erster Linie als ein Ort der Heilung und Wiederherstellung gedacht, um die Geister der an die Dunkelheit Verlorenen zu retten. Da die Erbauer sich aber der Schwierigkeiten bewusst waren, die sich aufgrund von widerwilligen Patienten ergeben konnten, wurde der Tempel mit einem gesunden Pragmatismus erbaut. Wichtige Durchgänge innerhalb des Tempels sind unter anderem durch versteckte Wachgeschützen, Kraftfeldschirme und temporäre Stasisfallen gesichert. Da diese Maßnahmen eher außer Gefecht setzen sollten, sind sie nicht tödlich und selbst die Wachgeschützen verschießen nur Betäubungsmunition.

Das externe Sicherheitszentrum ist mit Verteidigungsmechanismen auf dem gesamten Tempelgelände, der Hauptebene und auf der ersten Kellerebene verbunden. Sie wurden zwar von Malefax deaktiviert, können aber von den SCs wieder eingeschaltet werden. Das interne Sicherheitszentrum hat Zugriff auf ähnliche Systeme auf der zweiten Kellerebene.

Die Verteidigungssysteme konzentrieren sich auf Engpässe im Tempel und auf dem Gelände. Die genaue Anzahl, Platzierung und Verteilung ist dem Ermessen des SL überlassen. Sie können rein erzählerisch genutzt und beschrieben werden, die genauen Wirkungen werden hierbei dem SL überlassen, solange kein Kampf in der Nähe aktiver Systeme stattfindet. In einem solchen Fall hat jede Art von System eigene Effekte.

- **Wachgeschütze** greifen alle feindlichen Ziele in Reichweite mit folgenden Werten an: (Fähigkeit: schwere Fernkampfwaffen [◆◆◆]); Schaden 8; mittlere Reichweite; diese Waffe verursacht Erschöpfung statt Wunden, wird aber ganz normal durch Absorption beeinflusst, sie kann keine Kritischen Verletzungen verursachen).
- **Kraftfelder** können durch ein Manöver an einem Bedienfeld aktiviert werden und sorgen dafür, dass alle sie durchquerenden Angriffe zwei Komplikationswürfel [■ ■] erleiden. Sie verursachen 6 Erschöpfungsschaden (wie üblich durch Absorption vermindert) bei jedem, der versucht, das Feld körperlich zu durchqueren.
- **Stasisfallen** werden aktiviert, wenn jemand auf den Auslösemechanismus tritt, was infolge einer Täuschung-



Probe oder Verzweigung ☞ auf einer beliebigen Probe geschehen kann. Eine aktivierte Falle fügt dem Ziel 20 Erschöpfungsschaden (reduziert durch Absorption) zu und schließt das Opfer für den restlichen Kampf in einem Stasisfeld ein. Charaktere in einem Stasisfeld können weder Aktionen oder Manöver vornehmen, noch können andere Charaktere sie auf irgendeine Art beeinflussen. Sie bleiben in der Zeit eingefroren, bis das Feld bis zu einer halben Stunde später ausläuft. Ein nicht gefangener Charakter kann **eine mittelschwere Mechanik-Probe** (◆◆) ablegen, um das Feld früher auszuschalten. In einer schwierigen Situation, wie etwa im Kampf, wird diese Probe durch zwei Komplikationswürfel ■■ erschwert.

MORAL, EMOTION UND DIE MACHT

Die SCs sind durch ihren Geist mit der Macht verbunden. Wenn sie tugendhaft oder egoistisch handeln, verstärken sie ihre Einstimmung auf die helle oder dunkle Seite der Macht. Handlungen, die ihre wichtigsten emotionalen Stärken oder Schwächen unterstützen, können diese Verbindung ebenfalls

beeinflussen. In diesem Abenteuer sind bestimmte Aktionen markiert, die **Konfliktpunkte** erzeugen oder entfernen. SCs, die solche Aktionen durchführen, nähern sich entweder der dunklen Seite oder entfernen sich von ihr. Einige der markierten Handlungen können auch direkt mit den individuellen emotionalen Stärken oder Schwächen eines bestimmten SCs verbunden sein (siehe untenstehende Tabelle). Zusätzlich kann der SL einem SCs auch 1 oder mehr Konfliktpunkte zuweisen, wenn sich der Charakter besonders egoistisch oder aggressiv verhält. Die Beispiele innerhalb dieses Abenteuers dienen hierfür als Richtlinie. Vorher sollte der SL die Spieler warnen, dass ihr Handeln das Risiko von Konfliktpunkten mit sich bringt. Außerdem bekommt ein SCs 1 Konfliktpunkt, wenn er sich die dunkle Seite zunutze macht (siehe **Der Einsatz der Macht** im Regelbuch des **MACHT UND SCHICKSAL EINSTEIGERSETS**, Seite 38).

Jeder SCs beginnt mit 0 Konfliktpunkten, dieser Wert kann im Verlauf des Abenteuers steigen oder sinken. Wenn ein SCs mindestens 5 Konfliktpunkte hat, wird sein Erschöpfungslimit um 2 reduziert, bis seine Konfliktpunkte auf 4 oder weniger fallen. Wenn ein SCs aber einen negativen Konfliktwert hat, steigt sein Erschöpfungslimit um 2, bis der Konfliktwert wieder 0 oder höher beträgt.

Charakter	Emotionale Stärke	Emotionale Schwäche
Kaveri Ra	Enthusiasmus: Kaveri Ra starrt ständig auf den Horizont, immer auf der Suche nach der nächsten großen Herausforderung. Ihr mangelt es nie an einer „Wir-schaffen-das!“-Einstellung oder an der Motivation, anzufangen. In Bestform ist Kaveri Ra eine endlose Quelle an Energie und Entschlossenheit.	Leichtsinn: Stets nach vorn zu blicken kann dazu führen, dass Kaveri aus den Augen verliert, wo sie gerade ist, und neue Herausforderungen aufzuspüren kann zur Folge haben, dass sie darüber ihre aktuelle Aufgabe vergisst. Schlimmstenfalls kann sich Kaveri Ra einfach nicht auf eine Sache konzentrieren.
Dao Jodh	Disziplin: Dao Jodh ist niemals überstürzt oder unbedacht in seinem Handeln. Wenn er wichtige Entscheidungen trifft, ist er stets bemüht, jede Möglichkeit sorgsam und objektiv zu bedenken, um nicht nur für sich selbst, sondern für die gesamte Galaxis die richtige Wahl zu treffen. In Bestform ist Dao Jodh voller Weisheit und Rücksicht.	Hartnäckigkeit: Sorgfältige Selbstprüfung führt Dao Jodh meist zur richtigen Antwort. Dadurch glaubt er, immer Recht zu haben. Er versucht, die Beweislage gewissenhaft zu betrachten, aber wenn ein Fehler seinerseits nahe liegt, ist es möglich, dass er den Fehler nicht bei sich, sondern in der Beweisführung sieht. Schlimmstenfalls ist Dao Jodh stur und eigensinnig.
Sarenda	Mitgefühl: Sarenda hat immer Zeit für Hilfsbedürftige, und sie hält selten etwas in ihrem Besitz für so wertvoll, dass sie es nicht jemandem geben würde, der es nötiger hat. Darüber hinaus endet Sarendas Sinn für Mitgefühl nicht bei Empathie und Wohltätigkeit – sie ist ein unermüdlicher Streiter gegen Ungerechtigkeiten und versucht, die Probleme der Galaxis an ihrer Wurzel zu packen. In Bestform ist Sarenda der Inbegriff von Selbstlosigkeit.	Grausamkeit: Sarenda will nicht nur Bedürftigen helfen, sondern jene aufhalten, die ihnen schaden wollen. Manchmal kann sie dies mit überzeugenden Worten oder einer zähen Haltung tun, aber manchmal muss in letzter Konsequenz Gewalt angewendet werden. Zu solchen Gelegenheiten kann es für Sarenda schwer sein, keine Genugtuung zu spüren, wenn sie mit all ihrem Können angreift, selbst wenn ihr Gegner ihr nicht gewachsen ist. Schlimmstenfalls ist Sarenda dann selbst auch nur ein Raubtier, wenn auch eines mit sehr speziellen Auswahlkriterien für ihre Opfer.
Tarast Voon	Neugier: Tarast Voon hat einen unstillbaren Durst nach Wissen. Er will alles lernen, was er kann, von Jedi-Mysterien bis hin zu örtlichem Klatsch und Tratsch und dem Leben und Handeln aller um ihn herum. Er sucht dieses Wissen nicht, um dadurch Macht zu erlangen, sondern aus Freude am Lernen. Wenn er etwas Neues gelernt hat, teilt er dies begeistert mit jedem, der es hören möchte. In Bestform ist Tarast Voon eine Quelle der Erkenntnis für eine breite Reihe von Themen.	Obsession: Manchmal bringt Tarast Voons Verlangen nach Wissen ihm Ärger ein. Wenn er eine Möglichkeit sieht, etwas Neues zu lernen, lässt er sie selten verstreichen – selbst, wenn er sich und seine Freunde dafür möglicherweise in Gefahr bringt. Wenn er auf ein Rätsel stößt, das er nicht lösen kann, kann er es einfach nicht auf sich beruhen lassen, sondern verwendet einen großen Teil seiner Zeit darauf, die Lösung zu finden. Schlimmstenfalls weiß Tarast Voon einfach nicht, wann er loslassen sollte.
Pon Edestus	Tapferkeit: Pon Edestus interessiert sich nicht für seine Chancen, solange die Sache, für die er kämpft, es wert ist. Nichts schüchtert ihn ein oder entmutigt ihn, und seine Selbstsicherheit ist grenzenlos. In Bestform ist Pon Edestus bereit, alles zu tun, was getan werden muss, ganz gleich, wie herausfordernd oder gefährlich es ist.	Wut: In seinem Ungestüm wendet Pon Edestus sich manchmal gegen Dinge, die es nicht erfordern. Sein Enthusiasmus kann im Kampf schnell eine dunklere Färbung annehmen, besonders, wenn seine Freunde oder andere gutmütige Wesen verletzt werden. Auch außerhalb des Kampfes frustriert es ihn, zu warten, stillzusitzen oder sich zu verstecken. Schlimmstenfalls neigt Pon Edestus dazu, Streit zu provozieren oder sich Ärger einzuhandeln, ohne die Folgen zu bedenken.
Belandi Feearr	Gnade: Belandi Feearr ist das Wohlergehen jedes Einzelnen um sie herum wichtig. Ihre Verbindung mit der Macht hat sie zu größerer Verbundenheit mit anderen geführt und sie versucht stets, das Beste für alle herbeizuführen – selbst für jene, die sich selbst als ihre Feinde sehen mögen. In Bestform ist Belandi Feearr eine standhafte Fürsprecherin von Harmonie und Frieden.	Apathie: Obwohl Frieden ein edles Ziel ist, verweigert sich ihm manch einer. Belandi Feearr versucht, in jedem das Beste zu sehen, aber manche Leute haben eben nicht viel Gutes und wollen Belandis Güte gegen sie verwenden. Sogar wenn sie mit dem Schlimmsten konfrontiert ist, hat sie Skrupel, jemanden zu verletzen – selbst, wenn es im Endeffekt mehr Leben schützen als verletzen würde. Schlimmstenfalls ist Belandi nicht willens, das Böse zu konfrontieren, selbst wenn es keine andere Möglichkeit zu geben scheint.

AKT 1: DER KURATOR UND DIE AUFSEHERIN

In Akt 1 enthüllt der Torwächter das erste Geheimnis des Tempels. Er ist nicht der einzige Wächter des Tempels, sondern gehört einem Triumvirat von Intelligenzen an, denen die Betreuung des Tempels obliegt. Um Zutritt zum Inneren des Tempels zu erhalten, ist die Anwesenheit aller drei Torwächter nötig. Allerdings wurden die anderen Holocrone aus dem Tempel entfernt und müssen wiederbeschafft werden, um ihre Funktion wieder herzustellen. Der erste Torwächter (korrekterweise als „der Kurator“ bezeichnet) schickt die SCs los, um das erste der verlorenen Holocrone irgendwo im Tal zu finden. Sie müssen es bei einer Konvergenz der Macht in einer nahe gelegenen Höhle aufspüren und es dann samt seines Torwächters vor den verdorbenen Kreaturen dort retten.

DIE BITTE DES KURATORS

Sobald die SCs den Respekt und das Vertrauen des Torwächters erlangt haben, ruft er sie in die Große Halle des Tempels, um einige wichtige Dinge zu besprechen. Sobald sie versammelt sind, erscheint die Intelligenz vor ihnen und teilt ein wichtiges Geheimnis mit ihnen – und bittet gleichzeitig um Hilfe. Lies oder umschreibe den folgenden Text:

Die holografische Form des Torwächters erscheint mit einem besorgten Gesichtsausdruck vor euch. Sobald er sich versichert hat, dass ihr alle anwesend seid, erhellt sich seine Miene etwas, aber er bleibt ernst. „Meine jungen Freunde, ich habe mich mit eurer Mentorin beraten, und sie hat viel dazu beigetragen, mich von eurer Ehrenhaftigkeit zu überzeugen. Es scheint, als wärt ihr in diesen düsteren Zeiten die größte Hoffnung für den Tempel. Tatsächlich kann ich jedoch über die Geheimnisse des Tempels wenig mehr enthüllen als Romund oder ihr selbst. Ich bin derzeit der einzige Torwächter des Tempels, aber einst war ich einer von dreien, der Kurator, der alles aufzeichnete, was meine Kollegen taten und beaufsichtigten. Die Holocrone, in denen sie sich befinden, gingen jedoch schon lange vor Malefax' Ankunft verloren – und ohne ihre Hilfe bin ich stark eingeschränkt. Ihr müsst die anderen Holocrone finden, um den Tempel wiederherzustellen. Glücklicherweise spüre ich eines von ihnen in der Nähe. Wenn ihr das erste Holocron zurückbringen könnt, kann ich vielleicht das andere aufspüren und den Tempel wieder völlig herstellen.“

An dieser Stelle haben die SCs vielleicht Fragen an die Intelligenz, wenn sie weitere Anleitung oder eine Präzisierung ihrer Aufgabe wünschen. Antworten auf die wahrscheinlichsten Fragen sind untenstehend aufgelistet. Lies sie laut vor oder umschreibe, wenn es nötig ist.

WO SOLLTEN WIR ANFANGEN, NACH DEM ERSTEN HOLOCRON ZU SUCHEN?

„Es wurde von einigen wilden Bestien verschleppt, auch wenn ich nicht denke, dass sie ihrem natürlichen Instinkt nach handelten. Wahrscheinlich wurden sie durch eine Präsenz der dunklen Seite beeinflusst. Es gibt eine Konvergenz der Macht irgendwo in diesem Tal, aber ich habe derzeit keinen Zugriff auf die Aufzeichnungen über den genauen Ort. Wenn ihr die Konvergenz findet, dann findet ihr sicher auch das Versteck, in das die Tiere das Holocron geschleppt haben. Ihr könntet auch die Dorfbewohner hier fragen. Sie wissen nichts über die Macht oder das Holocron, aber sie sind Experten in Bezug auf die hiesige Tierwelt und kennen das Gebiet. Ich weiß nicht, ob sie jemanden vertrauen, der vom Tempel kommt, aber es könnte sich lohnen.“

WARUM MÜSSEN WIR ZUERST DAS NÄHERE HOLOCRON SUCHEN?

„Ohne die Hilfe eines anderen Torwächters kann ich den Ort des letzten Holocrons nicht ausfindig machen. Meine Verbindung mit ihm ist auf solch eine Entfernung zu schwach, und ich weiß nicht, wohin die Plünderer gegangen sein könnten, die es gestohlen haben.“

WIE SIND DIE ANDEREN HOLOCROME VERLOREN GEGANGEN?

„Wir Torwächter haben nur eingeschränkten Einfluss auf den Tempel. Die anderen verfügten über den Großteil unserer Macht, aber sie konnten nicht die ganze Zeit über aktiv sein. Während eines Energiesparzyklus vor einigen Jahren beschädigten wilde Tiere die Hülle eines Holocrons und verschleppten es. Die Verteidigung des Tempels schaltete sich ohne das Holocron ab und so konnten sich Plünderer in den Tempel stehlen und nicht lange vor Malefax' Ankunft mit dem anderen Holocron verschwinden.“

WER SIND DIE TORWÄCHTER IN DEN ANDEREN HOLOCROME?

„Diese Information wird erst verfügbar, wenn sie an ihren angestammten Platz zurückgebracht wurden. Viele meiner Funktionen sind mir ohne sie verschlossen, einschließlich meiner Erinnerung an ihre Identitäten.“

WELCHEN NUTZEN ERFÜLLST DU DERZEIT?

„Um der Wahrheit die Ehre zu geben, bin ich euch in meinem derzeitigen Zustand keine große Hilfe. Wenn ihr die Geheimnisse dieses Tempels erkunden wollt, lege ich euch stark ans Herz, die anderen Holocrone zu finden. Sobald ich mit den anderen Torwächtern in einem Netzwerk verbunden bin, können meine gesamten Fähigkeiten reaktiviert werden.“

SOLLEN WIR DICH DEN TORWÄCHTER ODER DEN KURATOR NENNEN?

„Ich bin ein Torwächter, und einer von dreien in dieser Funktion. Ich bin ebenso der Kurator und das einzige Wesen, das als solcher fungiert. Es wäre daher angemessener, mich mit letzterem Titel anzusprechen.“

Sobald die SCs wissen, was sie tun müssen, können sie mit ihrer Suche nach dem Versteck der Bestien beginnen. Wie vom Kurator angemerkt befindet sich das Versteck bei einer Konvergenz der Macht – einem seltenen Phänomen, bei dem die Energien der Macht um eine bestimmte Person, einen Ort oder einen Gegenstand geballt sind. In diesem Fall ist die Konvergenz eine Reihe von Höhlen, in denen sich die helle und dunkle Seite der Macht in ständigem Fluss befinden. Diese Höhlen werden in **Die Höhlen von Licht und Schatten** auf Seite 15 beschrieben. Momentan haben die SCs nur einige wenige Hinweise: Die Anwesenheit verdorbener Bestien, eine Konvergenz der Macht und den ungefähren Zeitraum, in dem das Holocron verlorenging. Sie können jetzt die Wildnis nach Anzeichen der besagten Bestien durchsuchen, oder in das Dorf im tieferen Tal reisen und die Einheimischen befragen. Beide Herangehensweisen können zu Ergebnissen führen und die SCs sollten die Freiheit haben, nach ihren Vorlieben und Stärken zu handeln. Wenn die SCs den Kurator fragen, was sie tun sollen, vermutet er, dass die Dorfbewohner mehr wissen als er, spricht sich aber nicht klar für eine Vorgehensweise aus.

DAS DORF FROSTWALL

Wenn sich die SCs entscheiden, zum Dorf zu reisen und dort nach Informationen zu suchen, die sie zum Holocron führen könnten, egal ob jetzt oder zu einem beliebigen anderen Zeitpunkt während des ersten Akts, finden sie das Dorf in Aufruhr vor. Die Verderbnis der dunklen Seite, die sich während Malefax' Aufenthalt vom Tempel her ausgebreitet hat, beeinflusst die Dörfler noch immer. Mehrere Gruppen von Jägern sind nicht aus der Wildnis zurückgekehrt, und wer im Dorf blieb, war ständig überreizt und alter, lang vergessener Groll flackerte wieder auf. Nach Malefax' Niederlage arrangieren sich die Dörfler mit den Geschehnissen, aber sie sind in dieser schwierigen Zeit Fremden gegenüber grundsätzlich misstrauisch.

DAS DORF UND SEINE BEWOHNER

Das Dorf Frostwall hat seinen Namen von dem Umstand, dass das Wetter im Tal nur selten warm genug ist, um die Eisschicht auf den steinigen Mauern um das kleine Dörfchen zu schmelzen. Mit weniger als dreihundert Seelen ist es eine sehr kleine Siedlung, und nicht alle davon sind dauerhafte Bewohner. Viele der Dörfler verbringen ebenso viel Zeit in den Wäldern auf der Jagd oder auf Handelsreisen zu anderen Dörfern wie zu Hause, weshalb das Dorf zu keiner Zeit sehr viel mehr als die Hälfte seiner Bewohner zählt.

Die Dörfler sind zähe, raue Leute. Sie leben unter widrigen Bedingungen und müssen ihren begrenzten Technologievorrat mit dem aufstocken, was sie sammeln können. Ihre Kleidung ist aus handgemachtem Leinen oder Tierfellen und weist nur selten moderne Materialien auf, und außerhalb der Dorfmauern tragen sie grobschlächtige, aber effektive Bewaffnung. Trotz ihres einfachen Lebensstils sind sie keine Dummköpfe oder Einfaltspinsel. Sie haben eine abergläubische Angst vor den Höhlen und dem Tempel entwickelt, aber diese gründet sich auf viele Jahre schlechter Erfahrungen mit beiden Orten.



VORSTELLUNG UND NACHFORSCHUNGEN

Wenn die SCs am Dorf ankommen, ist ihr Weg von einer Gruppe missmutiger Dorfbewohner versperrt, die am Eingang der Mauern herumlungern. Sie warten auf die Rückkehr einiger Jäger und sind überrascht und alarmiert, als sich ihnen völlig Fremde aus Richtung des Tempels nähern. Das Dorf Frostwall hat keine echten Tore, aber die Anwesenheit der Dorfbewohner ist mehr als ausreichend, um die Lücke zu blockieren, durch die die SCs ins Dorf gelangen können.

Wenn sich die SCs nähern, begrüßt der mutigste Dörfler sie und überschüttet sie mit einer Reihe von Fragen zu ihrem Begehrt, gefolgt von vagen Vorwürfen, wenn die SCs diese nicht zu seiner Zufriedenheit beantworten können. Die SCs können den Dorfbewohner oder seine Kumpane durch gutes Rollenspiel oder eine **mittelschwere Charme-Probe** (◆◆) überzeugen, dass sie nichts Böses wollen. Wenn sie die Dorfbewohner zum Einlenken bewegen können, dürfen sie das Dorf betreten und ihrerseits einige Fragen stellen, wenn sie möchten. Die Antworten auf eine Reihe wahrscheinlicher Fragen sind unten aufgelistet. Lies die folgenden Antworten laut vor oder umschreibe, wo es nötig ist.

WARUM SEID IHR SO MISSTRAUISCH? WIR HABEN EUCH NICHTS GETAN

„Entschuldigt die raue Begrüßung. Wir sind gerade alle etwas nervös, und wir haben die Rückkehr einiger Freunde erhofft statt die Ankunft völlig Fremder. Und nachdem die Dinge in letzter Zeit so merkwürdig waren, haben wir nicht mehr viel Vertrauen übrig.“

WAS IST IM DORF PASSIERT, DAS SO VIELE PROBLEME VERURSACHT HAT?

„Es ist schwer zu erklären. Die Menschen sind einfach ohne wirklichen Grund wütend geworden. An allen Ecken und Enden herrschte Aufruhr, und Leute, die es wirklich besser wissen sollten, haben Streit gesucht. Was immer es war - es hat anscheinend aufgehört, aber wir versuchen immer noch herauszufinden, was geschehen ist. Normalerweise passiert so etwas im Dorf nicht - wenn du hier draußen in der Wildnis nicht die Ruhe bewahren kannst, dann überlebst du nicht lang. Ihr haltet uns vielleicht für verrückt, aber so ist es.“

WIR SIND EIN PAAR JÄGERN BEGEGNET, DIE UNS TÖTEN WOLLTEN. KAMEN SIE AUS DEM DORF?

„Einige Jäger aus dem Dorf sind kürzlich in die Wildnis aufgebrochen, und fast keiner von ihnen kam zurück. Ich hätte nicht geglaubt, dass sie euch angreifen würden, aber bei den Dingen, die im Dorf passiert sind, hat es sie vielleicht auch erwischt. Ich kann euch nicht vorwerfen, dass ihr euch verteidigt habt, als sie durchgedreht sind, aber es macht mich sicher nicht glücklicher.“

Wenn es den SCs gelingt, die Situation im Dorf zu verbessern, können sie versuchen, Informationen über das verlorene Holocron zu erhalten. Eine direkte Nachfrage führt nur

SAREDA: MITGEFÜHL UND KONFLIKT

Die missliche Lage der Dorfbewohner, die unter dem Einfluss der dunklen Seite zu leiden hatten, könnte Sarendas Mitgefühl ansprechen. Einige Dörfler sind während dieser Schwierigkeiten Krankheiten oder Verletzungen anheimgefallen. Wenn Sarenda den Dorfbewohnern ihre Stimpacks schenkt, reduziert sie ihren Konfliktwert wie auf Seite {11} beschrieben um 1. Sie reduziert ihren Konfliktwert auch dann, wenn sie bereits ein Stimpack benutzt hat, solange sie keine medizinischen Vorräte für ihre eigene Verwendung zurückhält.

zu leeren Blicken, da die Dörfler nichts über Jedi-Artefakte wissen. Wenn die SCs allerdings nach Tieren fragen, die sich ungewöhnlich verhalten, oder nach ungewöhnlichen Orten, haben sie vielleicht mehr Glück. Eine **einfache Straßenwissen-Probe** (◆) enthüllt Folgendes:

„Das klingt, als ob ihr von den alten Höhlen im Norden sprecht. Die sind, ganz ehrlich, kein guter Ort. Da versteckt sich das boshafteste, schlecht gelaunteste Rudel Eiswölfe, das ihr je gesehen habt, und das ist noch nicht das Schlimmste. Da gibt es noch merkwürdigere Dinge als Tiere, wenn man glaubt, was die Leute sagen. Es gibt niemanden hier im Dorf, der nicht eine Geistergeschichte über die Höhlen kennt. Manche, die heute innerhalb unserer Mauern wohnen, haben selbst eine erlebt. Die Leute haben dort Visionen von schrecklichen Dingen, oder sie werden von Illusionen in Hinterhalte der Eiswölfe oder andere Fallen gelockt. Manche sagen, es sei über die letzten Jahre schlimmer geworden. Wenn ihr sie trotzdem noch erforschen wollt, kann ich euch sagen, wie ihr hinkommt.“

Nachdem er seine Geschichte erzählt hat, gibt der Dorfbewohner den SCs eine genaue Wegbeschreibung zu den Höhlen. Der von ihm beschriebene Weg ist sicher und schnell, die SCs können die Höhlen ohne Zwischenfälle erreichen.

Wenn die Probe nicht gelingt, bekommen die SCs vielleicht Teile der obenstehenden Informationen, bevor ihr Gegenüber sich dagegen entscheidet, ihnen mehr zu sagen, oder ein anderer Dörfler könnte sich ins Gespräch einmischen und dem Sprecher das Wort abschneiden. Sie erfahren ein paar Dinge, sollten aber den genauen Ort der Höhlen nicht bekommen. Wenn die Probe Vorteile (☺) generiert, sollten die SCs zusätzliche Informationen bekommen, die ihnen in Hinblick auf die Höhlen Verstärkungswürfel (■) einbringt. Wenn Bedrohung (☹) generiert wird, könnten die Dorfbewohner missmutig und der SCs überdrüssig werden, was bei weiteren Interaktionen mit ihnen einen Komplikationswürfel (■) hinzufügt.

Neben Informationen können die SCs auch noch andere Dinge von den Dorfbewohnern erhalten, wenn sie bereit sind, zu handeln. Die Dörfler haben nicht viele überschüssige Mittel, aber für einen guten Preis geben sie diese gern heraus. Im Ermessen des SL können Gegenstände bis zu 200 Credits von den Dörfnern erworben werden. Generell sollte keine moderne Technologie zu erwerben sein, während einfache Güter wahrscheinlich verfügbar sind.

Nach Betreten der Höhle finden die SCs heraus, dass die Dunkelheit des Eingangs bald der Beleuchtung der Kristalle in den Wänden weicht, auch wenn das Licht schwach ist und beunruhigende Schatten wirft. In diesem Licht können die SCs ihre Suche sicheren Schritts fortsetzen, auch wenn jeder SCs eine **einfache Disziplin-Probe** (◆) gegen seine Furcht ablegen muss. Jeder SCs, der scheitert, steigert seinen Konfliktwert um 1.

ECHOS DER GRAUSAMKEIT

Die Anwesenheit Machtsensitiver erweckt die Konvergenz zur stärksten Aktivität seit vielen Jahren. Der Kampf zwischen Licht und Dunkel, der aufgrund der überwältigenden Kraft der dunklen Macht in der Höhle fast nicht mehr stattfand, wird durch die Ankunft der SCs neu angefacht. Während sie sich durch die Kavernen vorwärts bewegen, versucht die helle Seite, sie mit Visionen und Erscheinungen zu erreichen, um ihnen deutlich zu machen, was sie tun müssen. Allerdings sind diese Visionen verdorben und durch die Energien der dunklen Seite beeinflusst, weshalb sie nur schwer auszumachen sind. Auf ihrem Weg durch die Höhlen sollten alle SCs eine **mittelschwere Disziplin-Probe** (◆◆) ablegen, um die Visionen zu bemerken. Fehlschläge bedeuten, dass sie nicht mit der Präsenz der hellen Seite in Verbindung treten können, während Bedrohung (⚡) bedeutet, dass sie für jedes Ergebnis 1 Erschöpfung bekommen, da die dunkle Seite ihnen fürchterliche Visionen zeigt. Wenn die SCs allerdings erfolgreich sind, fangen sie an, in den Kristallen an den Höhlenwänden die Spiegelung anderer seltsamer Szenen zu erkennen. Charaktere, die Vorteile würfeln, hören das Echo von Stimmen und Geräuschen, während die Kristalle singen. Das gewährt einen Verstärkungswürfel (■) auf alle weiteren Proben, mit denen die Korruption der Höhlen entschlüsselt werden sollen. Wenn alle SCs scheitern, aber mindestens ein SCs einen Vorteil (⚡) gewürfelt hat, kann ein SCs auf der Suche nach der Geräuschquelle in einen der Kristalle schauen und trotz seines Scheiterns die Vision erhalten.

Die Geschichte der Höhlen spielt sich beim Blick in die Kristalle vor den Augen der SCs ab. Die Visionen zeigen eine bestimmte Szene wieder und wieder. Um diese Erscheinung zu beschreiben, lies den folgenden Text laut oder umschreibe:

Wenn ihr in die leuchtenden Kristalle schaut, seht ihr eine Vielzahl verwirrender Bilder, eine jahrhundertelange Geschichte auf wenige Sekunden reduziert. Es fällt euch nicht leicht, sie zu verstehen, auch wenn in diesen kurzen Momenten mehr vermittelt wird, als ihr für möglich gehalten hättet. Zwischen den Visionen von Jedi, Pilgern und Wundern der Alten Republik seht ihr eine verstörende Szene immer wieder, die von besonderer Bedeutung zu sein scheint.

Durch einen einzelnen eingefrorenen Moment zuckt immer wieder das Bild eines Mannes in der Kleidung ortsansässiger Jäger, der die Höhlen betritt. Er strahlt in einem schattigen Nimbus Grausamkeit und Mischachtung für seine Beute aus. Seine Augen nehmen kein einziges Mal die leuchtenden Kristalle in ihrer natürlichen Schönheit wahr. Stattdessen führt ihn sein Weg in eine zentrale Kaverne, in der sich eine ausgewachsene Eiswolfmutter um ihre Welpen kümmert.

Dunkelheit fließt durch die Kristalle, und das Licht in ihnen wird kurzzeitig gedämpft. Die Vision fühlt sich wichtig an, aber ihr könnt nicht sehen, was als nächstes geschieht.

TARAST VOON: NEUGIER UND KONFLIKT

Die Höhlen stellen ein Rätsel dar, das sogar Tarast Voon für einen längeren Zeitraum beschäftigen kann. Um sich voll und ganz in ihre Mysterien zu stürzen, reicht dieses Abenteuer nicht aus, aber selbst die Suche nach dem Holocron kann erweitert werden, um den SCs zu erlauben, mehr über die Geheimnisse der Macht zu lernen. Wenn Tarast Voon eine Zeit in den Höhlen verbringt und versucht, sie zu verstehen und mehr über die Macht zu erfahren, kann er seinen Konfliktwert verringern. Gutes Rollenspiel oder die Bereitschaft, für das Streben nach Wissen auch Risiken in Kauf zu nehmen, können Tarast Voons Konfliktwert um 1 verringern. Wenn es den SCs gelingt, etwas über die Art der Verderbnis zu lernen, indem sie den Visionen vom Verlust des Muttertiers folgen, können sie alle ihren Konfliktwert um 1 vermindern, Tarast Voon vermindert seinen dann stattdessen um 2. Wenn Tarast aber andere SCs oder ihre Mission in den Höhlen in Gefahr bringt, indem er seinen Wissensdurst über andere Prioritäten stellt, erhöht er seinen Konfliktwert stattdessen um 1.

Wenn die SCs versuchen wollen, den Visionen zu folgen, können sie die helle Seite der Macht durch Meditation oder innere Reflexion erreichen. Dies erfordert eine **mittelschwere Disziplin-Probe** (◆◆), aber jeder Charakter kann eine Anzahl an Verstärkungswürfeln (■) gleich der Anzahl der Charaktere, die die vorige Disziplin-Probe bestanden haben, hinzufügen. Ein oder mehrere SCs können sich stattdessen dafür entscheiden, einen anderen SCs mit einer **mittelschweren Wissens- oder Wahrnehmungs-Probe** (◆◆) zu unterstützen, indem sie sich an alte Geschichten erinnern oder die Kristalle begutachten. Jeder Erfolg bei einer Probe zur Unterstützung fügt einen Verstärkungswürfel (■) zur Disziplin-Probe des anderen SCs hinzu. Eine erfolgreiche Disziplin-Probe deutet an, dass die SCs langsam die dunkle Seite durchbrechen und eine vollständigere Vision erhalten. Mindestens (⚡⚡) im Ergebnis entfernt sämtliche Erschöpfung, da die helle Seite über sie brandet. Zur Beschreibung der neuen Vision lies den folgenden Text laut vor oder umschreibe ihn:

Ätherische Figuren verschmelzen in der Luft vor euch und führen die Vision fort, die in den Kristallen abgebrochen wurde. Der Jäger zielt mit seinem Gewehr zuerst auf den Hals der Eiswolfmutter, nimmt dann aber ihre Beine ins Visier. Eine geisterhafte Kugel schnell vom Gewehr in die Eiswölfin, aber die seltsame Vision bleibt still, ohne einen Knall des Gewehrs oder einen Schmerzensschrei des offensichtlich verletzten Tiers. Der Jäger gibt einen weiteren Schuss ab und nähert sich dann mit einem offenen Sack ihrem Wurf. Er stopft Welpen für Welpen hinein und starrt dabei die verwundete Mutter an, als wollte er sie herausfordern, ihn aufzuhalten.

Während ihr zuseht, durchzieht sich die Erscheinung des Jägers mit boshaft aussehenden schwarzen Ranken, und als er sich zum Gehen wendet, brechen sie aus seinem Körper und winden sich in die Höhlenwände. Die Vision und die geisterhaften Gestalten verblassen, aber ihr spürt noch immer die Verderbnis, die das Handeln des Jägers entfesselt hat. Solange das Zeichen seiner Taten in der Höhle verbleibt, sind auch seine Boshaftigkeit und Grausamkeit hier.

Diese Vision dient dazu, das Wesen der dunklen Korruption in der Höhle zu enthüllen. Grausames Handeln ist nicht der Ursprung der Präsenz der dunklen Seite in den Höhlen von Licht und Schatten, aber es hat sie nach dem Verschwinden der Jedi aus dem Tempel gespeist und gestärkt. Durch die Enthüllung der vergangenen Schrecken haben die SCs einen Heilungsprozess angestoßen, der die Ausbreitung der Verderbnis aufhalten könnte.

DAS HOLOCRON FINDEN

Unabhängig davon, ob es den SCs gelungen ist, den Ursprung der derzeitigen Verderbnis zu entschlüsseln, müssen sie noch die sich windenden Tunnel durchqueren, um das Holocron zu finden. Sich in den Tunneln zurechtzufinden ist nicht leicht, aber es ist auch nicht allzu schwierig. Geführt von der Macht schaffen es die SCs, vielleicht zehn oder fünfzehn Minuten nach ihrer Ankunft das Herz der Höhlen zu erreichen. Lies den folgenden Text laut oder umschreibe, wenn sie in der zentralen Kammer ankommen:

Ihr tretet aus dem Tunnellabyrinth in eine gewaltige Kaverno, und die schwache Beleuchtung durch die Kristalle lodert plötzlich zu einer Helligkeit auf, die euch beim Eintreten nahezu blendet. Nachdem sich eure Augen daran gewöhnt haben, seht ihr einen aufwändig geprägten, metallischen Würfel, der inmitten eines Knochenhaufens und halb gegessener Tierkadaver liegt.

Als der Würfel eure Aufmerksamkeit auf sich zieht, wird euch klar, dass dies das Holocron aus dem Tempel sein muss, da er eine durchscheinende Figur projiziert. Es handelt sich um einen weiteren holografischen Torwächter wie den Kurator, aber mit wesentlich strengere Aussehen. Dieser hier erscheint als weibliche Zabrak mit ernstem Blick. Sie besteht aus goldenem Licht, gekleidet in schlichte Roben, unter deren Falten Rüstungsplatten hervorblitzen. Ein Lichtschwert hängt an ihrem Gürtel, aber der strenge Blick, den sie euch zuwirft, ist auf eine gewisse Weise einschüchternder. Ihre Miene wird nach einem Moment etwas weicher, und sie spricht:

„Ich bin die Aufseherin des Tempels der Morgenröte, und ich grüße euch, Sucher des Wissens. Eure Ankunft kommt ungelegen, aber nicht unerwünscht. Ihr habt Licht in diese Höhlen gebracht, also lasst uns hoffen, dass ihr dem Schatten widerstehen könnt, den es wirft.“

Die Figur verschwindet ohne weiteren Kommentar, und es scheint für euch sicher zu sein, das Holocron herauszuholen.

ÜBERFALL AUS DER DUNKELHEIT

Nachdem sie das Holocron gefunden haben, werden die SCs von dem korrumpierten Muttertier und ihrem Rudel angefallen. Die Anzahl der verdorbenen Eiswölfe (siehe Seite 15) in ihrer Begleitung variiert mit der Anzahl der anwesenden SCs. Wenn die SCs nur zu zweit oder dritt sind, hat sie zwei Handlangergruppen von jeweils zwei Eiswölfen bei sich. Bei vier oder fünf SCs enthält eine der Handlangergruppen einen weiteren Eiswolf, während sechs SCs bedeuten, dass sie von zwei Handlangergruppen mit je drei Eiswölfen flankiert wird. Sobald die Eiswölfe auftauchen, sollten die SCs ihre Initiative würfeln und den Kampf sofort beginnen – die Bestien sind blutrünstig.

DEN JÄGER JAGEN

Der Akt der Grausamkeit, der die Höhlen veränderte, ist kein vorzeitliches Böses das zurückkehrte, um die Gegenwart heimzusuchen – er wurde vor ein paar Jahren erst begangen, von einem Bewohner des Dorfs Frostwall. Dem Jäger war ein guter Preis für lebende Eiswolfwelpen von einem Schmuggler geboten worden, der sich auf den Transport exotischer Tiere spezialisiert hatte. Wenn die SCs finden, er solle für sein Handeln zur Rechenschaft gezogen werden, können sie im Dorf nach einem Jäger fragen, der zu der Gestalt passt, die sie beobachtet haben. Wenn sie den Dorfbewohnern Antworten entlocken können, finden sie heraus, dass der Mann noch lebt. Der Mann heißt Thersin Dol und war unter den Jägern, die während der jüngsten Manifestationen der dunklen Seite das Dorf verlassen haben. Er ist seither nicht zurückgekehrt und vermutlich noch irgendwo im Tal unterwegs. Was genau er vorhat, ist letztendlich dem Ermessen des SL überlassen, aber es ist sicherlich nichts Gutes.

Sich der Mutter des Rudels im Kampf zu stellen ist mehr Gnade als alles andere, da sie mehr erlitten hat, als ihr tierischer Geist ertragen kann. Sie zu töten erlöst sie von ihrer Qual, weshalb die SCs im Kampf mit ihr keinen Konflikt riskieren, selbst wenn sie um ihre Tragödie wissen. Wenn die SCs allerdings aus Mitleid für ihre Lage nicht gewillt sind, das Muttertier zu verletzen, können sie versuchen, die Energien der dunklen Macht anzugreifen, die ihre Wut anstacheln.



Dafür müssen sie in Nahkampfreichweite zum Muttertier gehen und eine **mittelschwere Disziplin-Probe** (◆◆) als Kampfkaktion ausführen, repräsentativ für den Versuch, die Überreste des Geistes des Muttertieres zu erreichen. Jeder Erfolg auf eine derartige Probe fügt dem Muttertier eine Erschöpfung zu (Absorption zählt hier nicht). Wenn der Erschöpfungswert der Mutter nach einer solchen Probe gleich oder größer als ihr Erschöpfungslimit ist, verschwindet die Wut aus ihren Augen und sie und ihr Rudel beruhigen sich. Wenn das passiert, lies den folgenden Text laut vor oder umschreibe ihn:

Die wilde Wut, die das Eiswölfurdel treibt, wird plötzlich gestillt, als es euch gelingt, den Geist des Muttertieres zu berühren. Das Rudel beendet nahezu umgehend seine Angriffe und läuft stattdessen ziellos herum. Eine große Ruhe erfüllt die Augen des Muttertieres, als wäre ein großer Schmerz endlich vergangen, und sie legt sich zu ihrer lang erwarteten Ruhe, bevor sie einen Moment später ihren letzten Atemzug tut. Ihr Rudel heult klagend, als sich die erdrückende Aura in der Höhle zu lichten beginnt. Das Licht der Kristalle erstrahlt gleißend hell, und als ihr eure Sicht wiedergewinnt, ist das Rudel verschwunden. Die Präsenz der dunklen Seite ist beseitigt, zumindest für den Moment.

Wenn die SCs das Muttertier und ihr Rudel im Kampf besiegen, lies den folgenden Text laut oder umschreibe:

Als die letzten Angriffe das Muttertier und ihr monströses Rudel niederstrecken, breitet sich die plötzliche Stille nach dem Kampfgetümmel aus, bis sie selbst fast zu einem Geräusch wird – das Geräusch von Ruhe, Heilung und lange erwarteten Frieden. Die Wut in den Augen des Muttertieres ebbt mit ihrer Lebenskraft ab, und es scheint, dass sie euch dankbar ansieht, als sie ihr Leben aushaucht. Das Licht der Kristalle in den Wänden strahlt noch heller, und eure Geister werden leichter, als die erdrückende Aura der Höhle langsam entschwindet. Die Präsenz der dunklen Seite der Macht ist beseitigt, zumindest für den Moment.

Wenn die SCs alle im Kampf von den verdorbenen Eiswölfen besiegt werden, lies stattdessen den folgenden Text laut oder umschreibe ihn:

Dunkelheit übermannt euch, als die Fangzähne der Eiswölfe euer Fleisch zerfetzen. Allerdings scheint das Schicksal anderes mit euch vorzuhaben. Ihr wacht auf dem gefrorenen Boden vor dem Höhleneingang auf, von den Narben der Schlacht abgesehen vollkommen geheilt. Ihr habt das Holocron noch bei euch, aber ihr spürt, dass euer Erfolg kein echter Sieg war. Seltsamerweise ist der Höhleneingang verschwunden, obwohl ihr die Gegend um euch herum als den Eingang erkennt, aber es ist weit und breit nur nackte Felswand zu sehen.

Wenn die SCs besiegt wurden und außerhalb der Höhle aufwachen, sind all ihre Wunden und Kritischen Verletzungen geheilt. Sie haben das Holocron, können aber die Höhlen nicht mehr betreten, bis die Macht den Weg erneut freigibt.

PON EDESTUS: TAPFERKEIT UND KONFLIKT

Selbst ein Schrecken der dunklen Seite wie das Muttertier reicht nicht aus, um Pon Edestus einzuschüchtern. Sein außergewöhnlicher Mut ist die ideale Entgegnung auf ihre furchterregende Erscheinung, und seine Kampffertigkeiten können sogar ausreichen, um ihren Angriff zu stoppen. Wenn Pon Edestus versucht, die Aufmerksamkeit des verdorbenen Muttertieres während des Kampfes auf sich zu ziehen, insbesondere, wenn er versucht, sie von seinen Gefährten fernzuhalten, reduziert er seinen Konflikt um 1. Dies gilt auch, wenn Pon Edestus das Muttertier nicht tatsächlich angreift, solange er sich ihm stellt und seine Freunde beschützt.

VERDORBENES MUTTERTIER [ERZFEIND]



Fähigkeiten: Athletik 2 (◆◆◆◆), Handgemenge 2 (◆◆◆◆), Heimlichkeit 1 (◆◆◆◆), Wachsamkeit 1 (◆◆◆◆)

Rudelführer: Wenn das verdorbene Muttertier ein Ziel mit einem Angriff trifft, bekommt die nächste verdorbene Eiswolf-Handlangergruppe, die das gleiche Ziel angreift, einen Verstärkungswürfel [] hinzu.

Ausrüstung: Zähne und Klauen (Handgemenge, Schaden 7, Nahkampfreichweite, Kritisch 3, Durchbohrend 1 [reduziert die Absorption des Ziels um 1]).

DIE WIEDERHERGESTELLTE AUFSEHERIN

Nach der Konfrontation mit dem Muttertier und der Präsenz der dunklen Seite in den Höhlen von Licht und Schatten besitzen die SCs nun das erste der Holocrone, die sie zum Tempel zurückbringen müssen. Sein Torwächter bleibt still, bis das Artefakt zurück an seinem angestammten Platz ist, aber der Kurator begrüßt die Rückkehr der SCs mit großer Begeisterung und führt sie in die Holocron-Kammer im Tempel, um ihre Arbeit abzuschließen. Nachdem das Holocron in sein Gehäuse eingesetzt wurde, werden verschiedene Systeme des Tempels mit einem hörbaren Surren wieder aktiv. Lies den folgenden Text laut vor oder umschreibe ihn:

Ein leises Klicken, mit dem das Holocron genau passend an seinen Platz gleitet, verrät euch, dass eure Aufgabe erfüllt ist. Einen Moment später bemerkt ihr das Summen der Generatoren, als lange schlummern-de Systeme wieder zum Leben erwachen. Die grimmig aussehende Torwächterin, die ihr zuvor schon gesehen habt, erscheint neben dem Kurator, aber diesmal ersetzt ein breites Lächeln ihren strengen Blick. „Meinen Dank an euch. Es ist gut, wieder im Tempel der Morgenröte zu sein und zu meinem Posten zurückzukehren, den ich gezwungenermaßen unbesetzt lassen musste. Meine Aufgaben müssen wieder erfüllt werden, und dank euch ist dies möglich. Ohne den dritten Torwächter bleibt mein Wissen eingeschränkt, aber ich kann euch beibringen, was ich weiß, wenn ihr möchtet.“

ERFAHRUNGSPUNKTE VERTEILEN

Uergiss nicht, den SCs in regelmäßigen Abständen während des Abenteuers Erfahrungspunkte zu zusprechen. Übliche sind 15XP pro Charakter je Sitzung. Der SL kann zusätzliche 5 Bonus-XP verteilen, wenn die SCs wichtige Meilensteine erreichen oder Handlungsbögen abschließen, so wie etwa das Ende von Akt 1. Außerdem ist der SL angehalten, ein oder zwei Extrapunkte für besonders gutes Rollenspiel oder ausgesprochen kluge Ideen zu verteilen.

Ihr Ausdruck wird wieder etwas strenger, aber das Lächeln bleibt. „Meine Lektionen sind nichts für schwache Körper, Geister oder Seelen. Ich denke nicht, dass dies eure Besorgnis erregen sollte, aber selbst eine Aufseherin wie ich kann euch nicht vor euren eigenen Schwächen schützen. Bereitet euch auf die kommenden Herausforderungen vor. Der letzte Torwächter muss wiederhergestellt werden.“

An diesem Punkt haben sich die SCs eine kurze Erholungsphase verdient, während die beiden Torwächter versuchen, den Verbleib ihres letzten Kameraden auszumachen. Die Aufseherin und der Kurator können nun wie auf Seite 7 beschrieben gewisse Geheimnisse des Tempels mit den SCs teilen. Außerdem wird das externe Sicherheitszentrum zugänglich, mitsamt der zugehörigen Lagerräume voller Einzelteile, Vorräte und einem Haufen Handelsgüter im Wert von 500 Credits pro SCs. Wenn die SCs danach fragen, sind die Torwächter gewillt, mit diesen Gütern die künftigen Aktivitäten der Gruppe im Namen der hellen Seite zu finanzieren.

LICHTSCHWERT-KONSTRUKTION

Während einige SCs vielleicht bereits über ein Lichtschwert verfügen, sind andere vielleicht am Erwerb einer derart symbolischen und mächtigen Waffe interessiert. Erfreulicherweise verfügt die Aufseherin über das gesamte Wissen, mit dem der Griff eines Lichtschwerts konstruiert und der fokussierende Kristall geformt wird. Griffe können einfach mit Materialien hergestellt werden, die in den Lagerräumen des Tempels der Morgenröte zu finden sind, aber die Kristalle sind eine andere Sache. Um den Prozess zu beginnen, müssen die SCs Kristalle aus den Höhlen von Licht und Schatten sammeln. Das ist selbst dann möglich, wenn die SCs nach der Konfrontation mit dem Muttertier aus den Höhlen geworfen wurden, da die Aufseherin die SCs zu einer kleinen Kaverne führen kann, die übrig blieb, nachdem die restlichen Höhlen scheinbar verschwanden.

Für Mitglieder des Jedi-Ordens war es einst ein wichtiger Initiationsritus, den richtigen Lichtschwertkristall zu finden. Der SL ist angehalten, maßgeschneiderte Begegnungen zu entwerfen und Visionen oder andere Manifestationen der Macht einzuschließen, um jeden SCs zum perfekten Kristall zu führen. Allerdings liegt das Hauptaugenmerk von **Verlockung des Verlorenen** auf dem Finden der Holocrone des Tempels der Morgenröte, weshalb es auch passend ist, die Gelegenheit etwas einfacher zu gestalten, beispielsweise mit einer kurzen Erzählung. Dies obliegt dem Ermessen des SL. Unabhängig von der Handhabung sollte jeder SCs, der ein Lichtschwert möchte, die Möglichkeit des Baus bekommen, bevor zu Akt 2 übergegangen wird. Die Regeln für Lichtschwerter finden sich im **Macht und Schicksal Einsteiger** Regelbuch, auf Seite {33}.



AKT 2: FREIHEIT FÜR DEN GEFANGENEN

Im zweiten Akt erfahren die SCs, dass das letzte Holocron überhaupt nicht im Tal ist, sondern in der weit entfernten Stadt Reles, dem einzigen Raumhafen von Spintir. Dieses letzte Holocron enthält den Torwächter, der für die wichtigsten Systeme und Geheimnisse des Tempels verantwortlich ist. Die SCs müssen nach Reles reisen, da das Holocron inzwischen Teil der privaten Sammlung der örtlichen Gouverneurin ist, und mit einer der Dissidentengruppen in der Stadt zusammenarbeiten, um es zurückzuerlangen. Während sie sich in der Hauptstadt aufhalten, besteht das Risiko, die Aufmerksamkeit des Imperiums auf sich zu ziehen. Außerdem müssen die SCs sich anschließend dem Zorn der persönlichen Wachen der Gouverneurin stellen, um mit ihrer Beute zu entkommen.

EIN RUF AUS DER FERNE

Nach den Ereignissen im ersten Akt werden die SCs über das kürzlich aktivierte Kommunikationssystem des Tempels kontaktiert. Lies das Folgende vor oder umschreibe:

Eure Studien im Tempel werden von der Stimme eurer alten Mentorin Hethan Romund unterbrochen, die sich über das Interkom meldet. „Gute Neuigkeiten, meine Freunde. Die Torwächter und ich glauben, das letzte Holocron lokalisiert zu haben. Kommt zu uns in die Große Halle, dann erklären wir Euch alles Weitere.“

Sobald ihr euch vor Romund versammelt habt, materialisieren sich die Torwächter neben ihr und strahlen stolz. Der Kurator ergreift als Erster das Wort: „Unsere Wahrnehmung über dieses Tal hinaus ist stark geschwächt und vieles von dem, was den Planeten einst ausmachte, hat sich mit der Zeit verändert. Allerdings hat uns Eure Meisterin Romund über den aktuellen Stand der Dinge auf Spintir in Kenntnis gesetzt, sodass wir durch ihre Informationen in der Lage dazu sind, das zu verstehen, was wir bereits gespürt haben. Die Diebe, die das andere Holocron gestohlen haben, gehören einem kriminellen Syndikat an, das laut Romund von der Stadt Reles aus operiert. Zehntausende leben in der Stadt und die Präsenz des Torwächters ist inmitten des Chaos ihrer Leben und Emotionen versteckt. Dennoch befindet es sich dort und kann wiederhergestellt werden, wenn es gefunden wird.“

Die Vorsteherin mustert jeden von euch mit festem Blick. „Ihr müsst zur Hauptstadt reisen und das letzte Holocron finden, damit der ursprüngliche Zustand des Tempels wiederhergestellt werden kann. Er darf nicht länger brachliegen.“

Wie im ersten Akt sollten die SCs die Gelegenheit erhalten, den Torwächtern Fragen zu stellen, um zusätzliche Informationen oder nötige Erklärungen zu erhalten. Antworten auf die wahrscheinlichsten Fragen sind im Folgenden aufgelistet. Lies die folgenden Antworten vor oder umschreibe, je nach Bedarf. Üblicherweise beantwortet der Kurator diese zusätzlichen Fragen.

WIE KÖNNT IHR SICHER SEIN, DASS SICH DAS HOLOCRON NOCH IMMER AUF DEM PLANETEN BEFINDET?

„Wir Torwächter sind durch unsere Konstruktion und die Macht miteinander verbunden, sodass wir die Präsenz der anderen wahrnehmen können. Die Verbindung ist nicht präzise genug, um den exakten Aufenthaltsort des letzten der unseren zu finden, jedoch würden wir es wissen, wenn er Spintir verlassen hätte.“

WIE SOLLEN WIR EIN EINZELNES VERLORENES ARTEFAKT IN EINER RIESIGEN STADT FINDEN?

„Habt Vertrauen in die Macht und alles kann gefunden werden. Natürlich kann es nicht schaden, erst einmal Nachforschungen über die Diebe des Holocrons oder über Angehörige der städtischen Elite anzustellen, die wohlhabend genug sind, um solch seltene Stücke zu kaufen.“

WAS WISST IHR ÜBER DIE DIEBE, DIE DAS HOLOCRON ENTWENDET HABEN?

„Wir wissen nur sehr wenig über die Schurken, die unseren Kameraden mitgenommen haben, da der Diebstahl erfolgte, nachdem die Sicherheitssysteme durch den Verlust der Aufseherin lahmgelegt worden waren. Die von uns rekonstruierten und aus den Fragmenten der Aufnahmen wiederhergestellten Informationen weisen darauf hin, dass sie von ihrer Zugehörigkeit zu den „Speditoren des Gewichtigen Gan‘ sprachen, die Romund für eine örtliche Schmugglerbande hält. Bisher konnten wir noch kein visuelles Material wiederherstellen.“

WAS KÖNNT IHR UNS ÜBER DEN DRITTEN TORWÄCHTER SAGEN?

„Er erfüllt die wichtigsten Pflichten von uns allen – und die geheimsten. Die Wiederbeschaffung seines Holocrons ist von äußerster Wichtigkeit, jedoch können wir nicht mehr sagen.“

GIBT ES NOCH IRGENDETWAS, DAS DEN ZUGANG ZU DEN GEHEIMNISSEN DES TEMPELS EINSCHRÄNKT, WENN WIR ALLE DREI HOLOCRONE WIEDERHERGESTELLT HABEN?

„Mir sind keine weiteren Hindernisse bekannt, aber dies fällt nicht in meinen Zuständigkeitsbereich. Der letzte Torwächter würde dies wissen.“

ICH KANN MICH NICHT ERINNERN, HIER GEPARKT ZU HABEN

Reles ist eine weit entfernte Stadt und die Reise dorthin kann nicht wie die Durchquerung des Tals einfach zu Fuß angetreten werden. Entsprechend könnten sich die SCs fragen, wie sie die Reise unternehmen sollen. Die Antwort ist natürlich, dass sie auf dieselbe Art reisen können, wie sie es vorher getan haben. Schließlich stammt keiner von ihnen vom Planeten Spintir und noch weniger aus diesem Tal. Es kann also angenommen werden, dass sie alle über den Raumhafen in Reles angekommen und dann zum Tempel der Morgenröte aufgebrochen sind. **Tempelrettung** beginnt zwar mitten im Geschehen, ohne diesen Sachverhalt zu erwähnen, jedoch heißt das nicht, dass es nicht trotzdem geschehen ist – es war nur wichtiger, der Gruppe das **Macht und Schicksal Einsteigerset**-System vorzustellen. Sollten die SCs unsicher sein, wie sie nach Reles gelangen sollen, kann der SL ohne weiteres diese Frage erörtern lassen und um Vorschläge für ein Fortbewegungsmittel der SCs bitten. Da die SCs dieses bereits zuvor genutzt haben, wird ein ähnliches Fortbewegungsmittel vermutlich auch weiterhin zur Verfügung stehen. Zu den denkbaren Möglichkeiten gehören unter anderem das Erwerben eines günstigen Landgleiters oder bei einem Einheimischen per Anhalter mitzufahren.

DIE STADT RELES

Die SCs können entweder mit einem zuvor organisierten Fortbewegungsmittel zur Hauptstadt gelangen (wie im Kasten **Ich kann mich nicht erinnern, hier geparkt zu haben** beschrieben) oder sie können eine Vereinbarung für die Reise mit den örtlichen Dorfbewohnern treffen, wenn sie bereits im Dorf Frostwall gewesen sind und dort einen guten Eindruck gemacht haben. In beiden Fällen ist die Reise unspektakulär, obwohl der SL gerne einige kurze Vorfälle in der Wildnis einflechten kann, indem er den Spintir-Wegeweiser auf Seite 4 für Anregungen nutzen kann. Spieler, die mehr über den Zielort erfahren möchten, können eine **einfache Wissen-Probe** (◆) durchführen und erfahren bei Erfolg einige Details aus dem Wegweiser-Eintrag. Durch einen Vorteil (♣) können sie auch sensiblere Informationen erhalten, wie etwa Gerüchte über die Existenz einer Rebellenzelle in der Stadt. Eine Bedrohung (⊗) dagegen führt zu kleineren Fehlinformationen, wie etwa veraltete Informationen über die Besetzung städtischer Ämter.

Verkehr nach und von Reles ist nicht unüblich, was der zentralen Lage der Stadt unter den Siedlungen auf Spintir geschuldet ist. Außerdem gibt es nur geringe Sicherheitsmaßnahmen für den Bodenverkehr an den Stadtgrenzen. Ein paar überarbeitete lokale Beamte versuchen, Fracht und Waren an den Kontrollpunkten an größeren Straßen zu überprüfen, jedoch liegt das Hauptaugenmerk der städtischen Sicherheitsadministratoren eher auf internen Angelegenheiten, wodurch die SCs Reles ohne Schwierigkeiten betreten können.

DEM HOLOCRON AUF DER SPUR

Wenn die SCs herumfragen, wo man am besten seltene Stücke zum Handel anbieten kann, werden sie unweigerlich zum Basar-Bezirk der Stadt geschickt. Der Basar befindet sich im Zentrum des belebtesten Stadtviertels und der Verkehrsfluss in Reles macht es den SCs einfach, den Weg dorthin zu finden. Sobald sie auf dem Basar ankommen, lies das Folgende vor oder umschreibe:

Ihr kommt auf einem großen Markt an, der sich über hunderte von Metern erstreckt und mit Ständen und Verkaufswagen angefüllt ist, an denen alles von Obst, Gemüse über Jagdwild bis hin zu teuren Fellen und importierten Luxusgütern angeboten wird. Die Gebäude um den Basar herum scheinen Geschäfte zu sein, die den erfolgreichsten Händler gehören, jedoch wird die überwiegende Mehrheit der Geschäfte offensichtlich an den temporären Verkaufsständen getätigt. Einige Händler gehen mit ihren Waren hausieren, indem sie mit einem Korb oder einem Sack gefüllt mit herzhaften Speisen oder billigem Plunder über den Markt streifen.

EINKAUFSTOUR

Abhängig davon, ob die SCs alle Waren und Wertgegenstände aus dem Tempel geborgen haben, haben sie möglicherweise eine stattliche Sammlung an Handelsgütern und Credits zu ihrer freien Verfügung, sobald sie Reles erreichen. Deshalb wollen sie möglicherweise einige Zeit mit Einkäufen auf dem Basar verbringen und sollten auch dazu ermuntert werden, dorthin zurückzukehren, wann immer sie einen bestimmten Gegenstand benötigen.

Fast alles aus den Tabellen 5-1, 5-2 und 5-3 auf den Seiten 33-35 des Regelbuchs aus dem **Macht und Schicksal Einsteigerset** sind verfügbar oder können irgendwo auf dem Marktplatz für den angegebenen Preis hergestellt werden. Einige der Gegenstände sind jedoch nur beschränkt verfügbar, sodass sie schwieriger zu finden sind oder überhaupt nicht auf dem Basar von Reles angeboten werden.

Sowohl der Schwere Repetierblaster als auch das Disruptorgewehr gelten als nur eingeschränkt verfügbar und sind viel schwieriger zu finden als andere Waffen. Eine erfolgreiche **sehr schwierige Straßenwissen-Probe** (◆◆◆) ist nötig, um einen Händler zu finden, der bereit ist zuzugeben, dass er diese Waren zum Verkauf anbietet. Sollten die SCs mit dem Gewichtigen Gan verbündet sein, füge [] zu dieser Probe hinzu.

Keiner der Händler in Reles verkauft Lichtschwerter. Letztendlich möchten die SCs möglicherweise die Ausrüstung verkaufen oder eintauschen, die sie bereits besitzen. Ein SCs kann einen Gegenstand normalerweise mit einer **mittelschweren Verhandeln-Probe** (◆◆) für ein Viertel seines Preises verkaufen. Scheitern bedeutet, dass der Händler nicht interessiert ist. Allerdings kann der Preis, den ein Händler bereit ist zu zahlen, bei der Verhandlungs-Probe mit ☆☆ auf die Hälfte oder mit ☆☆☆ oder mehr sogar auf Dreiviertel angehoben werden.

KAVERI RA: LEICHTSINN UND KONFLIKT

Während des zweiten Akts müssen die SCs viel Laufarbeit erledigen und sich vorbereiten, um das Holocron aus Gouverneurin Haals Sammlung zurückzubekommen. Möglicherweise könnten es ein paar der SCs vorziehen, direkt ihr Ziel anzusteuern, sobald sich die Hinweise verdichten, dass die Gouverneurin das gesuchte Artefakt haben könnte. Insbesondere Kaveri Ra hat eine Schwäche für solch leichtsinniges und überstürztes Verhalten. Sollte Kaveri Ra ihrer Ungeduld Ausdruck verleihen und die Gruppe dazu drängen, das Holocron ohne das vorherige Beschaffen von Ressourcen, Informationen oder Verbündeten zu holen, steigt ihr Konfliktwert um 1. Informationen darüber, wie sich ein weiteres Vorgehen ohne Vorbereitungen auf die Wiederbeschaffung des Holocrons auswirken kann, sind auf Seite {28} aufgeführt

Die SCs haben Glück, denn zu den angebotenen Waren gehören auch Informationen. Vorsichtige Erkundigungen auf dem Markt über Händler mit ungewöhnlichen Artefakten erfordern eine **mittelschwere Straßenwissen-Probe** (◆◆). Bei Erfolg hören die SCs von den ‚Spediteuren des Gewichtigen Gan‘, einer ortsansässiger Schmugglerbande, die wohlhabende Einwohner mit seltenen Artefakten versorgt. Scheitern bedeutet, dass die SCs niemanden davon überzeugen können, über diese Art des Schwarzmarkthandels zu sprechen. Unabhängig von Erfolg oder Scheitern kommen den SCs Gerüchte über die Größe der Antiquitäten- und Kuriositätensammlung der Gouverneurin mit Stücken aus der ganzen Galaxis zu Ohren. Allerdings ziehen sie durch ihre Erkundigungen die Aufmerksamkeit der Spediteure auf sich, die es gar nicht mögen, wenn Fremde Fragen über ihre Geschäfte stellen.

Enthält das Ergebnis der Probe Vorteile (♣), könnte dies den SCs dabei helfen, ein Treffen mit den Spediteuren zu arrangieren, indem sie einen Händler kontaktieren, der mit ihnen Geschäfte macht. Alternativ könnten sie hierdurch erfahren, dass Gouverneurin Haal bekannt dafür ist, die teuersten und ungewöhnlichsten Artefakte auf dem Planeten zu sammeln. Bedrohung (♣) beim Ergebnis könnte bewirken, dass die SCs ungewollte Aufmerksamkeit erregen, wie etwa Belästigungen durch imperiale Patrouillensoldaten, die ihre Runde auf dem Basar drehen (siehe Seite 26). Die Imperialen versuchen möglicherweise, den SCs Geld abzuknöpfen oder ihnen

die Schuld für irgendwelche Zwischenfälle in der Nähe zu geben. Sollten die SCs darauf aus sein, möglichst wenig Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen, müssen sie sich aus den Schwierigkeiten mit einer **einfachen Charme-** oder

Täuschung-Probe (◆) herausreden. Kommt es zu einem Kampf, stoßen weitere Soldaten hinzu. Sollten den SCs nicht die Flucht gelingen, befinden sie sich in ernststen Schwierigkeiten. Werden sie von den imperialen Soldaten im Kampf besiegt, werden sie inhaftiert und später von Heder Brant aufgesucht, einem korrupten Agenten des Imperialen Sicherheitsbüros. Siehe Seite 28 für Informationen darüber, wie ein Treffen mit Brand ablaufen könnte.

Können die SCs ungewollte Aufmerksamkeit auf dem Basar vermeiden, sollten sie in der Lage sein, selbst Kontakt zu den Spediteuren des Gewichtigen Gan herzustellen, oder werden direkt von ihnen kontaktiert, da der Gewichtige Gan sicherstellen will, dass die SCs sein Unternehmen nicht in Gefahr bringen. Nähere Informationen über ein Treffen mit den Spediteuren sind im Abschnitt **Schmuggler und Diebe** zu finden.

SCHMUGGLER UND DIEBE

Die SCs können auf zwei Arten Kontakt zu den Spediteuren herstellen. Hatten sie Erfolg bei der Suche nach Informationen über die Schmugglerbande auf dem Basar, können sie versuchen, ein Treffen mit dem Gewichtigen Gan zu vereinbaren, um Geschäftliches zu besprechen. Möglicherweise konnte ein solches Treffen bereits durch ein Vorteil-Symbol (♣) bei einer absolvierten Probe arrangiert werden. Falls nicht, können die SCs entweder eine **einfache Straßenwissen-Probe** (◆) absolvieren, um die bereits erhaltenen Informationen weiter zu verfolgen, oder durch ein Schmiergeld von 50 Credits einen Kontaktmann dazu bewegen, das Treffen einzufädeln. Alternativ finden die SCs vielleicht heraus, dass die Spediteure sich mit ihnen treffen wollen, um sich zu versichern, dass sie keine Gefahr darstellen. In diesem Fall stoßen sie in einer abgelegenen Seitengasse auf den Gewichtigen Gan und einige seiner Männer, die dort auf sie warten. Sollten die SCs den Kontakt mit der Schmugglerbande auf eigene Faust herstellen, werden sie zu einer Lagerhalle in einem abgelegenen Teil der Stadt bestellt. Lies das Folgende vor oder umschreibe, sobald die SCs eintreten:

Die Lagerhalle, ein kleines Gebäude, das bis zur Decke mit unbeschrifteten Kisten gefüllt ist, wirkt trotz allem irgendwie gemütlich. Die Beleuchtung ist warm und an einigen Tischen, die zwischen den Kistenstapeln aufgestellt wurden, spielen einige Schmuggler Sabacc oder plaudern bei einem Drink. Offenbar ist die Halle das örtliche Hauptquartier der Bande. Die anheimelnde Atmosphäre verschwindet, sobald ihr den riesigen Twi'lek bemerkt, der an einem der Ecktische sitzt. Fett und Muskeln tragen gleichermaßen zu seiner stattlichen Erscheinung bei, aus seinem Blick jedoch spricht der reine Geschäftssinn.

Als er sieht, dass ihr ihn bemerkt habt, winkt er euch zu sich herüber. „Mein Name ist Gan. Schwerer Gan nennen sie mich. Mir ist zu Ohren gekommen, dass ihr Arbeit für meine Jungs habt.“

Sollten die SCs irgendwo in Reles vom Gewichtigen Gan und seinen Männern erwartet werden, lies stattdessen das Folgende vor oder umschreibe:



Während ihr einen ruhigeren Teil der Stadt durchquert, wird euer Weg von einem quer auf der Straße geparkten Gleiter versperrt. Auf der Straße steht ein massiger Twi'lek, der offenbar zu gleichen Teilen aus Fett und Muskeln besteht, umgeben von einer bunten Mischung stämmiger Gestalten aus verschiedenen Spezies. Der Twi'lek spricht euch an, als ihr den euch gebotenen Anblick für einen Moment bewundern könntet. „Mir ist zu Ohren gekommen, dass ihr eine Menge Fragen über die Geschäfte in dieser Stadt stellt. Ich muss wissen, was ihr wissen müsst. Möglicherweise können wir eine Vereinbarung treffen. Falls nicht... nun, gewisse Fragen bedeuten Probleme - und Probleme mag ich gar nicht.“ Er deutet mit dem Kinn auf die Tür einer nahen Lagerhalle. „Kommt herein, damit wir reden können – oder wollen wir unsere Probleme direkt hier klären?“

In Wirklichkeit ist der Gewichtige Gan überhaupt nicht an einem Kampf interessiert. Er und seine Schläger (für diese kann das Profil für Unterwelt-Gauner auf Seite 24 verwendet werden, die Anzahl sollte der der SCs entsprechen) versuchen, den SCs eine Lektion zu erteilen, sollten sie ihm Probleme machen. Er ergreift jedoch schnell die Flucht in dem Gleiter, sobald seine Gefährten ausgeschaltet werden oder er mehr als die Hälfte seines Wundenlimits an Schaden eingesteckt hat. Sollten Gan und seine Schläger die SCs besiegen, schaffen sie ihre bewusstlosen Körper in eine nahegelegene Gasse und lassen sie dort liegen. In beiden Fällen erregt ein Kampf mit dem Gewichtigen Gan die Aufmerksamkeit von Pinder Ukka, einem lockenköpfigen Menschen, der als Agent der Rebellen in die Schmugglerbande eingeschleust wurde. Wurden sie vom Gewichtigen Gan besiegt, wartet Pinder bereits in der Gasse auf die SCs, sobald sie ihr Bewusstsein wiedererlangen. Lies den folgenden Text vor oder umschreibe:

„Tut mir leid, dass ihr das erleben musstet. Ich habe Erfahrung im Umgang mit Rüpeln und Schlägern, und die Spediteure sind nicht einmal die schlimmsten von ihnen. Falls ihr Interesse daran habt, etwas gegen sie zu unternehmen, kann ich euch mit Leuten zusammenbringen, die euch dabei helfen können. Vielleicht sind sie sogar dazu in der Lage, euch bei mehr als dem zu helfen, wenn ihr euch beweisen könnt. Was sagt ihr dazu?“

Konnten die SCs den Gewichtigen Gan vertreiben, taucht Pinder aus einer nahen Gasse auf, aus der er die Konfrontation beobachtet hat. Lies in diesem Fall das Folgende vor oder umschreibe:

„Nun, ich habe schon lange nicht mehr gesehen, dass jemand dem Gewichtigen Gan Angst eingejagt hat. Es ist gut zu wissen, dass es noch Leute gibt, die sich den Rüpeln und Schlägern in dieser Stadt entgegenstellen. Falls ihr Interesse daran habt, wirklich etwas in dieser Angelegenheit zu bewirken, kann ich euch mit Leuten zusammenbringen, die euch dabei helfen können. Vielleicht sind sie sogar dazu in der Lage, euch bei mehr als dem zu helfen, wenn ihr euch beweisen könnt. Was sagt ihr dazu?“

Pinder geht dabei nicht ins Detail, wer diese Leute sind, aber er verspricht, dass sie viel hilfreicher sein können als eine Bande von Schmugglern und Dieben. Natürlich meint er damit die lokale Zelle der Rebellen und schweigt sich über den Rest aus, um sie vor der möglichen Aufmerksamkeit der Imperialen zu schützen. Sollten die SCs sein Angebot anneh-

SARENDA: GRAUSAMKEIT UND KONFLIKT

Obwohl die Spediteure des Gewichtigen Gan lange nicht so abstoßend sind wie andere kriminelle Vereinigungen, da sie nicht mit Sklaven oder suchterzeugendem Spice handeln, haben viele der Kriminellen der Bande keine Gewissensbisse, wenn sie den Armen und Benachteiligten in Reles etwas wegnehmen oder sie ausnutzen. Bei den Gesprächen in der Lagerhalle der Spediteure hören die SCs vermutlich einige Prahlereien über kürzlich erfolgte Unternehmungen, die einen unschuldigen Bürger an den Rand des Ruins gebracht haben.

Jeder der SCs kann ein Problem mit dieser Art von Benehmen haben, für einen Charakter wie Sarena ist dieses Verhalten jedoch vermutlich besonders unerträglich. Es kann durchaus verlockend sein, ein Lichtschwert zu ziehen und den Schlägern zu zeigen, wie es ist, zu den Schwachen zu gehören, aber das ist keine langfristige Lösung. Tatsächlich könnte dies auf die Unschuldigen in der Stadt zurückfallen, da die SCs nicht in Reles bleiben werden und die Spediteure den Frust über ihre Erniedrigung vielleicht an anderen auslassen wollen. Entsprechend wird der Konfliktwert jedes SCs, der die rüpelhaften Manieren der Kriminellen mit mehr Gewalt korrigieren will, um 1 erhöht. Sarendas Wert wird um einen weiteren Punkt erhöht, wenn sie diesem Drang nachgibt, da ihr Streben nach Gerechtigkeit hierdurch zu etwas viel Dunklerem verzerrt wird.

men wollen, sollen sie ihn am nächsten Abend an der gleichen Stelle wieder treffen. Nähere Informationen zu Pinders Rebellenkollegen sind auf Seite 25 zu finden.

Gelingt es den SCs, sich mit dem Gewichtigen Gan zu Verhandlungen zu treffen, entweder durch ein vereinbartes Treffen oder durch das Annehmen seiner Einladung auf der Straße, haben sie nun Kontakt zu der Gruppe, die das meiste über Geschäfte mit seltenen Artefakten in Reles weiß - und darüber, welche Leute das Holocron überhaupt gestohlen haben. Der Gewichtige Gan behält alle Tätigkeiten seiner Untergebenen genauestens im Auge und weiß vom Verkauf des Holocrons an Gouverneurin Caria Haal. Diese Informationen gibt er nicht umsonst preis, lässt jedoch durchblicken, dass er weiß, wo das Holocron zu finden ist. Um diese Informationen von ihm zu erhalten, müssen die SCs ihm 100 Credits zahlen. Mit einer **einfachen Verhandlungs-Probe** (◆) kann die Summe auf 50 Credits reduziert werden, wenn sie ihm auf der Straße begegnet sind erliden sie aufgrund des bestehenden Misstrauens einen Komplikationswürfel ■ für die Probe.

Sobald Gan die Käuferin des Holocrons enthüllt, versucht er, die Reaktionen der SCs einzuschätzen. Sollten sie verkünden, dass sie das Holocron von der Gouverneurin zurückerhalten müssen oder auf eine andere Weise ihr Ziel verraten, macht er ihnen ein weiteres Angebot: Er kann ihnen beim Stehlen des Holocrons aus dem Gouverneurspalast helfen, wenn sie einen weiteren Schatz aus ihrer Sammlung für ihn stehlen. Zusätzlich bietet er ihnen Bezahlung für jedes weitere Stück an, dass sie an sich nehmen können. Er erklärt, dass er die SCs getarnt als Lieferung von Artefakten in das Museum von Spintir schleusen kann, wodurch sie ohne Probleme an der ersten Sicherheitsbarriere vorbeikämen. Eine **mittelschwere Verhandeln-Probe** (◆◆) könnte ihn dazu bewegen, weitere Hilfe anzubieten, wie etwa die SCs direkt in den Sicherheitstrakt zu schmuggeln, in dem sich das Holocron befindet, oder eine Ablenkung zu inszenieren, damit sie sicher wieder verschwinden können. Für jeden weiteren oder erweiterten Gefallen verlangt der Gewichtige Gan ein weiteres Artefakt aus der Sammlung

der Gouverneurin. Nähere Informationen darüber, wie die Unterstützung des Schweren Gans sich auf die Wiederbeschaffung des Holocrons auswirkt, sind auf Seite 30 aufgeführt.

Können oder wollen die SCs keine Übereinkunft mit dem Gewichtigen Gan und seinen Schmugglern eingehen, verursachen jedoch auch keine anderen Probleme, ruft Gan seinen Untergebenen Pinder Ukka herbei, damit er die SCs hinausbegleitet. Auf dem Weg nach draußen enthüllt Pinder den SCs gegenüber einige Informationen. Lies das Folgende vor oder umschreibe es:

Der Mensch, den der Gewichtige Gan herbeigerufen hat, nickt euch freundlich zu, während er euch aus der Lagerhalle begleitet. „Tut mir leid, dass wir uns nicht einigen konnten, meine Freunde. Viel Glück für das nächste Mal, würde ich sagen.“ Mit gedämpfter Stimme fährt er fort: „Solltet ihr es natürlich vorziehen, eure Vereinbarungen mit jemandem zu treffen, der vertrauenswürdiger als ein Haufen Schmuggler ist, weiß ich vielleicht ein paar Leute, die euch dabei helfen wollen, der Gouverneurin ein wenig Ärger zu bereiten. Direkt vor dieser Lagerhalle ist eine Gasse, die ihr morgen Abend aufsuchen solltet, falls ihr mehr hören wollt.“

Pinder meint natürlich seine Kollegen in der lokalen Rebellenzelle. Nähere Informationen für die Verhandlungen mit den Rebellen sind im folgenden Abschnitt enthalten.

UNTERWELT-GAUNER [RIVALE]



Fertigkeiten: Einschüchterung 2 (🟡🟡), Computertechnik 1 (🟡🟡), Täuschung 2 (🟡🟡🟡), Verhandlungsgeschick 1 (🟡🟡), Wahrnehmung 1 (🟡🟡🟡), leichte Fernkampfaffen 1 (🟡🟡🟡), Infiltration 2 (🟡🟡🟡), Heimlichkeit 2 (🟡🟡🟡), Straßenwissen 2 (🟡🟡🟡)

Ausrüstung: Miniblasterpistole (leichte Fernkampfaffe; Schaden 5; kurze Reichweite; Kritisch 4; Betäubungsmodus), schwere Kleidung (+1 Absorption, bereits oben eingerechnet)

SCHWERER GAN [RIVALE]



Fertigkeiten: Handgemenge 2 (🟡🟡🟡), Einschüchterung 2 (🟡🟡), Täuschung 2 (🟡🟡🟡), Verhandlungsgeschick 1 (🟡🟡), Wahrnehmung 1 (🟡🟡🟡), leichte Fernkampfaffen 2 (🟡🟡), Straßenwissen 2 (🟡🟡🟡)

Ausrüstung: Schwere Blasterpistole (leichte Fernkampfaffe; Schaden 7; mittlere Reichweite; Kritisch 3; Betäubungsmodus), Schlagringe (Handgemenge; Schaden 5; Nahkampfreichweite; Kritisch 4; Desorientieren 3), schwere Kleidung (+1 Absorption, bereits oben eingerechnet)

DIE REBELLENZELLE

Haben die SCs während ihres Treffens mit den Spediteuren Kontakt zu Pinder Ukka aufgenommen, erhalten sie Anweisungen für ein Treffen mit ihrem neuen Kontaktmann in einer

abgelegenen Gasse am folgenden Abend. Wenn sie Pinder wie von ihm aufgetragen dort aufsuchen, wartet er in einem stillen Alkoven auf sie, wo er außer Sicht bleibt. Lies den folgenden Text vor oder umschreibe, wenn sich die SCs Pinder nähern:

Eine menschliche Gestalt löst sich aus den Schatten, als ihr die dunkle Gasse betretet - Pinder, der Schmuggler mit den lockigen Haaren, den ihr schon vorher getroffen habt. Er lächelt, als er euch sieht, und begrüßt euch mit sanfter Stimme. „Es freut mich, dass ihr es einrichten konntet. Wenn es euch ernst damit ist, in dieser Stadt etwas zu verändern, und wenn ihr nach Freunden sucht, die euch dabei helfen können, habt ihr gerade den ersten Schritt gemacht. Wenn ihr weitermachen wollt, müsst ihr jedoch zuerst das Vertrauen meiner Partner gewinnen.“

Er zieht eine schmale Schachtel unter seiner Jacke hervor und hält sie euch hin. „Hier drin sind einige Dinge, die in toten Briefkästen in der Stadt deponiert werden müssen. Platziert sie dort, ohne dass die Imperialen etwas davon mitbekommen und ohne euch daran zu schaffen zu machen. Trefft mich dann an der Lagerhalle, drei Straßen weiter südlich von hier. Ich entschuldige mich für die Geheimniskrämerei, aber meine Freunde sind von der vorsichtigen Sorte. Sie wollen Beweise dafür, dass ihr die seid, die ihr vorgebt zu sein.“

Pinders Päckchen enthält einige kleine, versiegelte Beutel, von denen jeder mit einem kleinen Schild mit dem Straßennamen und einem gedruckten Bild von dem Ort in der Straße versehen ist, an dem der jeweilige Beutel hinterlassen werden soll. Wie viele Beutel es sind und wohin diese gebracht werden sollen, bleibt dem SL überlassen; ein paar gute Beispiele könnten ein bestimmter Obststand auf dem Basar, hinter einer Plakette einer Statue im Park oder der Kofferraum eines liegenden gebliebenen Landleiters sein. Sollten die SCs versuchen, in die Beutel zu schauen, sehen sie einen leuchtend blau angemalten Kieselstein. Allerdings reagiert die Farbe kurz nach dem Öffnen des Beutels mit der Luft und verschwindet, sodass nur ein scheinbar normaler Stein zurückbleibt.

Um die Beutel abzuliefern, müssen die SCs die toten Briefkästen auf den Bildern mit einer **einfachen Wahrnehmung-Probe** (🟡) identifizieren und jeden Beutel dann diskret mit einer **mittelschweren Heimlichkeit-Probe** (🟡🟡) oder einer **einfachen Infiltration-Probe** (🟡) dort platzieren. Ein Fehlschlag bei einer dieser Proben bedeutet, dass die SCs die Aufmerksamkeit einer Gruppe imperialer Patrouillensoldaten (siehe Seite 26) auf sich ziehen, die sie stellen, um sie über ihr verdächtiges Verhalten zu befragen. Die SCs können versuchen, die Soldaten mit einer **einfachen Charme- oder Täuschung-Probe** (🟡) von ihrer Unschuld zu überzeugen, erleiden jedoch einen Komplikationswürfel (🟡) aufgrund des bei den Soldaten geweckten Misstrauens. Alternativ können sie die Soldaten auch mit mindestens 100 Credits bestechen, damit diese wegschauen. Gelingt es den SCs nicht, die Imperialen davon zu überzeugen, sie in Ruhe zu lassen, oder sollte das angebotene Schmiergeld nicht hoch genug gewesen sein, versuchen die Imperialen, sie festzunehmen und reagieren mit Gewalt auf jeden Widerstand. Bei einem Kampf treffen weitere Soldaten ein, und wenn die SCs nicht fliehen können, stecken sie in ersten Schwierigkeiten. Werden sie von den imperialen Patrouillensoldaten im Kampf besiegt, werden sie inhaftiert und später von Heder Brant aufgesucht, einem korrupten Agenten des Imperialen Sicherheitsbüros. Siehe Seite 28 für Informationen darüber, wie ein Treffen mit Brant ablaufen könnte.

Gelingt es den SCs, alle Lieferungen ohne ernsthafte Schwierigkeiten abzuschließen, machen sie sich auf den Weg zu dem Treffpunkt, den ihnen Pinder beschrieben hat. Die Lagerhalle scheint verlassen, aber Pinder trifft ein paar Minuten später ein. Ihm folgen einige Gestalten in schwerer, verummender Kleidung. Haben die SCs alle Beutel abgeliefert, ohne einen von ihnen zu öffnen, lies das Folgende vor oder umschreibe:

Pinder, euer Kontakt von zuvor, begrüßt euch warmherzig, nachdem der letzte seiner Kameraden eingetroffen ist. „Sieht so aus, als ob ihr mit Effizienz und Diskretion an die Arbeit geht - nicht, dass ich je an euch gezweifelt hätte. Falls ihr jetzt mit etwas ernstere Dingen weitermachen wollt, gibt es vielleicht einen Weg, wie wir einander helfen können. Wir haben gehört, dass ihr euch über seltene Artefakte erkundigt habt; in dieser Stadt hat niemand eine größere Sammlung als Caria Haal, die imperiale Gouverneurin von Spintir. Wenn ihr etwas Spezielles wollt, stehen die Chancen gut, dass sie es irgendwo in ihrer Sammlung hat. Wir können dabei helfen, euch Zutritt dazu zu verschaffen, und wenn ihr Gouverneurin Haal ein wenig Ärger machen könnt, dann hilft uns das, woanders ebenfalls Ärger zu machen. Die Aufmerksamkeit des Imperiums aufteilen, versteht ihr? Falls das für euch in Ordnung ist, würden wir uns freuen, euch mit den nötigen Informationen auszustatten, damit ihr euch den Weg in das Museum von Spintir erschwindeln könnt. Dort bewahrt die Gouverneurin das gute Zeug auf. Abgemacht?“

Sollten die SCs einen oder mehrere Beutel geöffnet haben, bevor sie platzierten, lies das Folgende vor oder umschreibe:

Pinder, euer Kontakt von zuvor, begrüßt euch mit einem enttäuschten Stirnrunzeln, nachdem der letzte seiner Kameraden eingetroffen ist. „Ich habe gehört, dass ihr die Beutel geöffnet habt. Ich kann euch nicht vorwerfen, dass ihr wissen wolltet, worin ihr da verstrickt werdet, aber das macht es uns nicht gerade einfach, euch zu vertrauen. Glücklicherweise gibt es noch eine andere Möglichkeit, wie wir einander helfen können und wodurch ihr uns noch immer euren Wert beweisen könnt. Wir haben gehört, dass ihr euch über seltene Artefakte erkundigt habt; in dieser Stadt hat niemand eine größere Sammlung als Caria Haal, die imperiale Gouverneurin von Spintir. Wenn ihr etwas Spezielles wollt, stehen die Chancen gut, dass sie es irgendwo in ihrer Sammlung hat. Wir können dabei helfen, euch Zutritt dazu zu verschaffen, und wenn ihr Gouverneurin Haal ein wenig Ärger machen könnt, dann hilft uns das, woanders ebenfalls Ärger zu machen. Die Aufmerksamkeit des Imperiums aufteilen, versteht ihr? Falls das für euch in Ordnung ist, würden wir uns freuen, euch mit den nötigen Informationen auszustatten, damit ihr euch den Weg in das Museum von Spintir erschwindeln könnt. Dort bewahrt die Gouverneurin das gute Zeug auf. Abgemacht?“

Konnten die SCs die Beutel aufgrund von imperialer Einmischung nicht abliefern, setzten sich aber erfolgreich gegen die Imperialen zur Wehr und sind entkommen, sind die Rebellen aus anderen Gründen von ihnen beeindruckt:

Pinder, euer Kontakt von zuvor, lacht, als er euch sieht. „Anscheinend ist Diskretion nicht eure Stärke, aber jeder, der den Imps so eine blutige Nase verpassen kann, ist unser Freund. Wir haben gehört, dass ihr euch über seltene Artefakte erkundigt habt; in dieser Stadt hat niemand eine größere Sammlung als Caria Haal, die imperiale Gouverneurin von Spintir. Wenn ihr etwas Spezielles wollt, stehen die Chancen gut, dass sie es irgendwo in ihrer Sammlung hat. Wir können dabei helfen, euch Zutritt dazu zu verschaffen, und wenn ihr Gouverneurin Haal ein wenig Ärger machen könnt, dann hilft uns das, woanders ebenfalls Ärger zu machen. Die Aufmerksamkeit des Imperiums aufteilen, versteht ihr? Falls das für euch in Ordnung ist, würden wir uns freuen, euch mit den nötigen Informationen auszustatten, damit ihr euch den Weg in das Museum von Spintir erschwindeln könnt. Dort bewahrt die Gouverneurin das gute Zeug auf. Abgemacht?“

An diesem Punkt angekommen, haben die SCs vermutlich einige Fragen an Pinder und seine Freunde. Die Antworten auf die wahrscheinlichsten Fragen sind im Folgenden aufgelistet. Lies die folgenden Antworten entsprechend vor oder umschreibe.

GEHÖRT IHR ZUR REBELLENALLIANZ?

„Wir kennen eine Menge Leute und was wir so in der Galaxis aufschnappen, ist, dass das Imperium nicht sonderlich beliebt ist. Es gibt alle möglichen Bürger, die eine faire Chance dem vorziehen würden, was das Imperium zu bieten hat. Wir möchten ihnen diese faire Chance geben, dabei helfen, dem kleinen Mann unter die Arme zu greifen. Das ist alles, was ich momentan dazu sagen werde.“



BELANDI FEEARR: GNADE UND KONFLIKT

Die Rebellion ist eines der letzten Lichter der Hoffnung und Freiheit in der Galaxis, das sich gegen die Tyrannei des Imperiums stellt. Den Rebellen bei ihrem Kampf zu helfen ist eine noble Sache und kommt besonders Belandi Feearrs Wunsch nach Zusammenarbeit und gegenseitiger Hilfe in der galaktischen Gesellschaft entgegen. Helfen die SCs den Rebellen bei ihrer Arbeit während des zweiten Akts, reduziert sich der Konfliktwert jedes SCs, der sich den Aufgaben mit Enthusiasmus und dem Wunsch zu helfen stellt, am Ende des Akts um 1. Belandi Feearrs Konfliktwert wird unter diesen Umständen sogar um 2 reduziert.

Sollten die SCs jedoch das Vertrauen der Rebellen missbrauchen, entweder durch das Preisgeben von Informationen gegenüber den Imperialen (einschließlich Heder Brant) oder durch absichtliches Sabotieren der gemeinsamen Operation, sodass die Rebellen die volle Wucht der imperialen Aufmerksamkeit abbekommen, erhöht sich der Konfliktwert jedes in den Verrat involvierten SCs um 3 (oder mehr, nach Ermessen des SL). Sie haben nicht nur das Vertrauen von Pinder missbraucht, sondern auch die Agenten der Rebellen im Stich gelassen und damit dazu beigetragen, dass sich der eiserne Griff des Imperiums fester um die unschuldigen Bürger der Galaxis schließt.

WAS PASSIERT, WENN DIE GOUVERNEURIN NICHT DAS HAT, WAS WIR BRAUCHEN?

„Die Gouverneurin hat vermutlich Aufzeichnungen über alle anderen Sammlungen in der Stadt, da sie zu der habgierigen und neugierigen Sorte gehört. Wenn ihr den gesuchten Gegenstand nicht findet, könnt ihr zumindest herausfinden, wer ihn hat. Und eine solche Mission durchzuführen würde viel dazu beitragen, euch zu beweisen und noch weitere Hilfe von uns zu erhalten.“

ICH DACHTE, IHR WOLLTET, DASS WIR UNS BEWEISEN. WARUM SEID IHR JETZT SOFORT SO HILFSBEREIT?

„Wie gesagt, in dieser Situation können wir voneinander profitieren. An die Sammlung der Gouverneurin zu gelangen wird eine harte Nuss und selbst mit den Referenzen, die wir für euch fälschen, werdet ihr vermutlich Probleme bekommen. Das macht es uns einfacher, dem Imperium woanders in der Stadt ebenfalls Ärger zu machen. Sobald wir unsere Operation starten, sollte das genug Verwirrung stiften, damit ihr ungesehen Verschwinden könnt. Also ein Gewinn für beide Seiten.“

WAS WERDET IHR MACHEN, WÄHREND WIR IN DIE SAMMLUNG DER GOUVERNEURIN EINBRECHEN?

„Wir haben da schon ein paar Ideen, bei denen es um eine imperiale Munitionslieferung geht. Sagen wir einfach, es gibt da ein paar Waffen, die auf dem Planeten ankommen und zu gut für die Verbrecher hier sind. Sie woanders sinnvoll einzusetzen, klingt für mich nach einem guten Zweck.“

Willigen die SCs ein, mit Pinder und seinen Kameraden zu arbeiten, erhalten sie imperiale Ident-Karten, wodurch sie sich als Würdenträger von außerhalb des Planeten ausgeben können. Diese Karten enthalten auch Peilsender, die es den Rebellen erlauben, das Vorankommen der SCs während des Einbruchs zu verfolgen und ihre eigenen Operationen darauf abzustimmen. Die Rebellen werden die Zusatzfunktion nicht selbst zur Sprache bringen, erwähnen es aber, wenn die Frage nach der Koordination aufgeworfen wird. Die Auswirkungen der Zusammenarbeit mit den Rebellen beim Einbruch in die Sammlung der Gouverneurin sind auf Seite 28 beschrieben.

IMPERIALER PATROUILLENSOLDAT [HANDLANGER]



Fertigkeiten (in der Gruppe): schwere Fernkampfwaffen (variabel: (♣♣) für eine Gruppe aus drei Soldaten, (♣♠) für eine Gruppe aus zwei Soldaten, (♠♠) für einen einzelnen Soldaten), Wachsamkeit (variabel: wie schwere Fernkampfwaffen)

Andere gängige Fertigkeiten: Athletik 0 (♠♠), Coolness 0 (♠♠), Nahkampfwaffen 0 (♠♠)

Ausrüstung: Blasterkarabiner (schwere Fernkampfwaffe; Schaden 9; mittlere Reichweite; Kritisch 3; Betäubungsmodus), Betäubungsstab (Nahkampfwaffe; Schaden 5; Nahkampfreichweite; Betäubungsschaden), Kampfausrüstung und Uniform (+2 Absorption, bereits oben eingerechnet)

PINDER UKKA, AGENT DER REBELLEN (RIVALE)



Fertigkeiten: Charme 2 (♣♠♠), Disziplin 1 (♣♠♠), leichte Fernkampfwaffen 2 (♣♣♠), Heimlichkeit 1 (♣♠♠), Straßenwissen 2 (♣♣♠), Wachsamkeit 1 (♣♠♠)

Ausrüstung: Miniblasterpistole (leichte Fernkampfwaffe; Schaden 5; kurze Reichweite; Kritisch 4; Betäubungsmodus), verborgene gepanzerte Kleidung (+1 Absorption, bereits oben eingerechnet)



EIN VERRÄTER IM IMPERIUM

Sollten die SCs während des zweiten Akts mit dem Imperium in Konflikt geraten, ist es möglich, dass sie von den in Reles stationierten imperialen Truppen überwältigt und zur Befragung in ein Gefängnis gebracht werden. Das bedeutet allerdings nicht das Ende ihrer Hoffnungen auf die Wiederbeschaffung des Holocrons. Ein imperialer Offizier namens Heder Brant ist in der Stadt stationiert. Mit der Zeit hat er einen Hass auf seinen hinterwäldlerischen Posten entwickelt und bringt der Elite von Reles sowie ihrem unbedeutenden Streben nach Kultiviertheit nichts als Verachtung entgegen. Brant ist ein Funktionär niederen Ranges im Imperialen Sicherheitsbüro und verfügt eigentlich kaum über die Autorität, die sonst mit dieser gefürchteten Organisation assoziiert wird. Allerdings hat er es aufgrund des Mangels an lokaler Aufsicht geschafft, sich durch Täuschungen und Einschüchterungen eine viel stärkere Position zu verschaffen, als seine Sicherheitsfreigabe nahelegt; und nur wenige in Reles würden es überhaupt wagen, die Autorität des ISB in Frage zu stellen.

Sobald Brant von den SCs erfährt, erkennt er in ihnen nützliche Werkzeuge, um eine Krise heraufzubeschwören, die er zu seinem Vorteil nutzen kann. Ein Diebstahl aus dem Palast der Gouverneurin oder ein Angriff auf diesen ließe sich zu einer ernsthaften Bedrohung der Sicherheit aufbauschen, wodurch er sich eine Beförderung innerhalb des ISB verdienen könnte. Wenn er herausfindet, dass die SCs machtsensitiv sind, kann er mit dieser Information sogar eine noch größere Krise inszenieren, obwohl er ein solches Geheimnis vermutlich als Trumpfkarte für den Notfall zurückhält. Es ist also in seinem Interesse, dass die SCs ihre Ziele erreichen. Ihm ist sogar daran gelegen, dass sie nach der Wiederbeschaffung des Holocrons sicher davonkommen – sie als Bedrohung auf freiem Fuß darzustellen ist für ihn nützlicher als eine Gruppe besiegter Gefangener.

Entsprechend seines Interesses an den SCs arrangiert Brant im Geheimen eine Überstellung der Gefangenen unter seine Aufsicht. Sobald sie nach ihrer Niederlage erwachen, finden sie sich in Brants Büro wieder, wo der Imperiale darauf wartet, ihnen ein Angebot zu unterbreiten. Lies das Folgende vor oder umschreibe:

Als ihr beim Kampf gegen das Imperium das Bewusstsein verloren habt, wusstet ihr nicht, ob ihr jemals wieder aufwachen würdet. Als ihr zu euch kommt stellt ihr fest, dass jeder von euch in einem gemütlichen Sessel in einem gut ausgestatteten Büro sitzt, in dem keine Wachen oder bewaffneten Soldaten zu sehen sind. Allerdings sind eure Arme gefesselt und ein Mann in der Uniform des Imperialen Sicherheitsbüros sitzt euch am Schreibtisch gegenüber. Er nimmt euer Erwachen mit einem dünnen Lächeln zur Kenntnis und stellt sich überraschend höflich vor. „Hallo, meine Freunde. Ihr könnt mich Brant nennen. Ich arbeite für das Imperiale Sicherheitsbüro, aber lassen wir fürs Erste meine offizielle Stellung außer Acht. Meiner Meinung nach befinden wir uns in einer ausgezeichneten Position, uns gegenseitig zu helfen – und uns in den Details meiner Arbeit zu ergehen würde dem nur im Wege stehen. Zufälligerweise müsst ihr aus dem imperialen Gewahrsam entkommen und mit euren Plänen fortfahren, worum es sich auch immer handeln mag. Ich hingegen benötige eine Krise, um bestimmte Leute zu motivieren. Sicherlich können wir unsere Probleme gegenseitig lösen. Außerdem kann ich euch bei euren Bemühungen vielleicht behilflich sein, wenn sie in die Richtung gehen, in die ich denke – der Gouverneurin oder der Stadtelite Unannehmlichkeiten zu bereiten. Völlig ohne Hintergedanken. Ihr müsst für mich nur das tun, was ihr ohnehin tun wolltet, und das gut. Ich hoffe, wir verstehen uns?“ Mit einem leisen Klicken lösen sich die Handschellen von euren Handgelenken. „Sagt mir also, was ihr plant und wie ich euch dabei helfen kann.“

DER SCHNELLE UND LEICHTE WEG: KONFLIKTE VERURSACHEN

Mit Heder Brant zusammenzuarbeiten erfordert eine Gratwanderung. Obwohl eigentlich nichts dagegen spricht, die Ressourcen des Imperiums gegen es selbst zu verwenden, hat Brant Ziele, die weit über das Verursachen von Ärger für eine imperiale Gouverneurin auf einem Hinterwäldlerplaneten im Äußeren Rand hinausgehen. Sollten die SCs ohne zu fragen oder zu zögern Brants Angebot annehmen, erhöht sich ihr Konfliktwert um 1. Unterstützen die SCs Brant zu Lasten Unschuldiger oder früherer Verbündeter, dann erhöht sich der Konfliktwert jedes beteiligten SCs um 3 (oder mehr, nach Ermessen des SL). Die Zusammenarbeit mit Brant kann die Aufgabe der SCs deutlich leichter machen, zieht jedoch möglicherweise ernsthafte Konsequenzen nach sich.

An dieser Stelle haben die SCs möglicherweise einige Fragen an Brant. Antworten auf die wahrscheinlichsten Fragen sind im Folgenden aufgelistet. Lies die Antworten entsprechend vor oder umschreibe:

WARUM SOLLTEN WIR DIR ÜBERHAUPT TRAUEN?

„Um ganz offen zu sein: Ihr habt nicht viele andere Möglichkeiten. Aber selbst wenn ihr diese hättet, solltet ihr bedenken, dass ich viel riskiert habe, um euch herbringen zu lassen – einmal ganz davon abgesehen, was ich aufs Spiel setze, indem ich euch helfe. Wenn ich euch im Gefängnis oder tot sehen wollte, hätte ich das schon längst arrangieren können. Meiner Meinung nach beweist das, dass ich mehr davon habe, wenn ich euch laufen lasse.“

WAS ERHOFFST DU DIR VON ALL DEM?

„Spintir ist ein miserabler, kleiner Hinterwäldlerplanet ohne wertvolle Importe oder politischen Wert auf galaktischer Ebene. Ich entschuldige mich, falls ich euch mit dieser Aussage beleidige, aber sie entspricht der Wahrheit. Ich will hier weg. Unglücklicherweise haben meine Vorgesetzten meinen Versetzungsantrag abgelehnt. Sollte Spintir aber irgendwie zu einem Krisenherd werden, dann könnte die Person, die während dieser Krise für die Sicherheit verantwortlich ist, sich als mehr als geeignet für einen besseren Posten erweisen. Hypothetisch gesprochen, versteht sich.“

WIE LANGE WIRD DIESE ÜBEREINKUNFT BESTAND HABEN?

„Ihr fürchtet, dass ich euch hereinlege, sobald ich bekommen habe, was ich will? Keine Angst, ich war schon immer der Ansicht, dass ein Feind auf freiem Fuß nützlicher ist als einer hinter Gittern. Die Leute fürchten, was sie nicht kontrollieren können, und das macht sie empfänglicher für Ratschläge Außenstehender.“

WAS HINDERT UNS DARAN, DICH BEI DEINEN VORGESETZTEN ZU VERRATEN?

„Keiner von ihnen würde sich mit euch abgeben wollen. Ich kann euch rauslassen, euch Hilfe anbieten. Sie würden euch für die Informationen über mich bedanken und euch dann einen Blasterbolzen in den Rücken jagen. Ich glaube nicht, dass das in eurem Interesse ist.“

KÖNNTEN WIR NICHT EINFACH ABHAUEN?

„Durchaus! Ehrlich gesagt, ist es genau das, was ich euch vorschlage. Ich würde euch raten, mein Angebot für weitere Hilfe anzunehmen, es ist aber nicht zwingend nötig, wenn ihr nicht wollt. Dort ist die Tür – sie führt direkt zu einer diskreten kleinen Gasse, durch die ihr entkommen könnt.“

WIE KANNST DU UNS HELFEN?

„Ich habe Zugriffsberechtigungen und Verbindungen, von denen ihr nur träumen könnt. Ich kann euch Zugang verschaffen, Aufklärungsdaten zur Verfügung stellen oder sogar dafür sorgen, dass Sicherheitskräfte spontan verlegt werden. Selbstverständlich ließe sich das alles unmöglich zu mir zurückverfolgen.“

Entschließen sich die SCs dazu, mit Brant zusammenzuarbeiten oder es wenigstens in Betracht zu ziehen, stellt er die Glaubwürdigkeit seiner Versprechungen ziemlich eindrucksvoll unter Beweis. Er bestätigt, dass sich das Holocron in Gouverneurin Haals Sammlung befindet und stellt eine detaillierte Beschreibung der Patrouillenzeiten und -routen der Wachen zur Verfügung. Dadurch sollten die SCs in der Lage sein, die Wachen problemlos zu umgehen. Was genau Brants Hilfe bewirkt ist auf Seite 28 aufgelistet.

HEDER BRANT, AMBITIONIERTER IMPERIALER [RIVALE]



DAO JODH: DISZIPLIN UND KONFLIKT

Im Angesicht einer solch herausfordernden Aufgabe sollte sich Dao Jodhs geordneter und methodischer Verstand als nützlich erweisen, um einen klaren Plan zu fassen. Gelingt es Dao Jodh, die anderen SCs auf den effizientesten Weg zu ihrem Ziel zu fokussieren und ihnen dabei zu helfen, Ablenkungen zu minimieren, reduziert sich sein Konfliktwert um 1. Natürlich kann sich Dao Jodhs unglaublicher Fokus auch nachteilig auswirken, wenn die Dinge nicht wie geplant laufen. Sollte seine Unbeirrbarkeit dazu führen, auf einen Plan zu beharren, der offensichtlich nicht funktioniert, erhöht sich sein Konfliktwert dagegen um 1.

Fertigkeiten: Charme 1 (🟡🟢🟢), Einschüchterung 2 (🟡🟡🟢), Täuschung 3 (🟡🟡🟡), Straßenwissen 1 (🟡🟢🟢), Wachsamkeit 1 (🟡🟢🟢)

Ausrüstung: Imperiale Uniform, imperialer Codezylinder mit Sicherheitsautorisation. Heder Brant trägt normalerweise keine Waffe.

DIE SAMMLUNG DER GOUVERNEURIN

Sobald die SCs sich die Hilfe der Spediteure des Gewichtigen Gan, der Rebellenallianz oder Heder Brants gesichert haben, sind sie für den Raubzug in die private Sammlung der Gouverneurin bereit. Diese befindet sich in ihrer Villa, die mit dem Museum von Spintir verbunden ist. Die SCs müssen ins Zentrum der Sammlung einbrechen, um das Holocron zurückzubekommen.

DAS MUSEUM VON SPINTIR

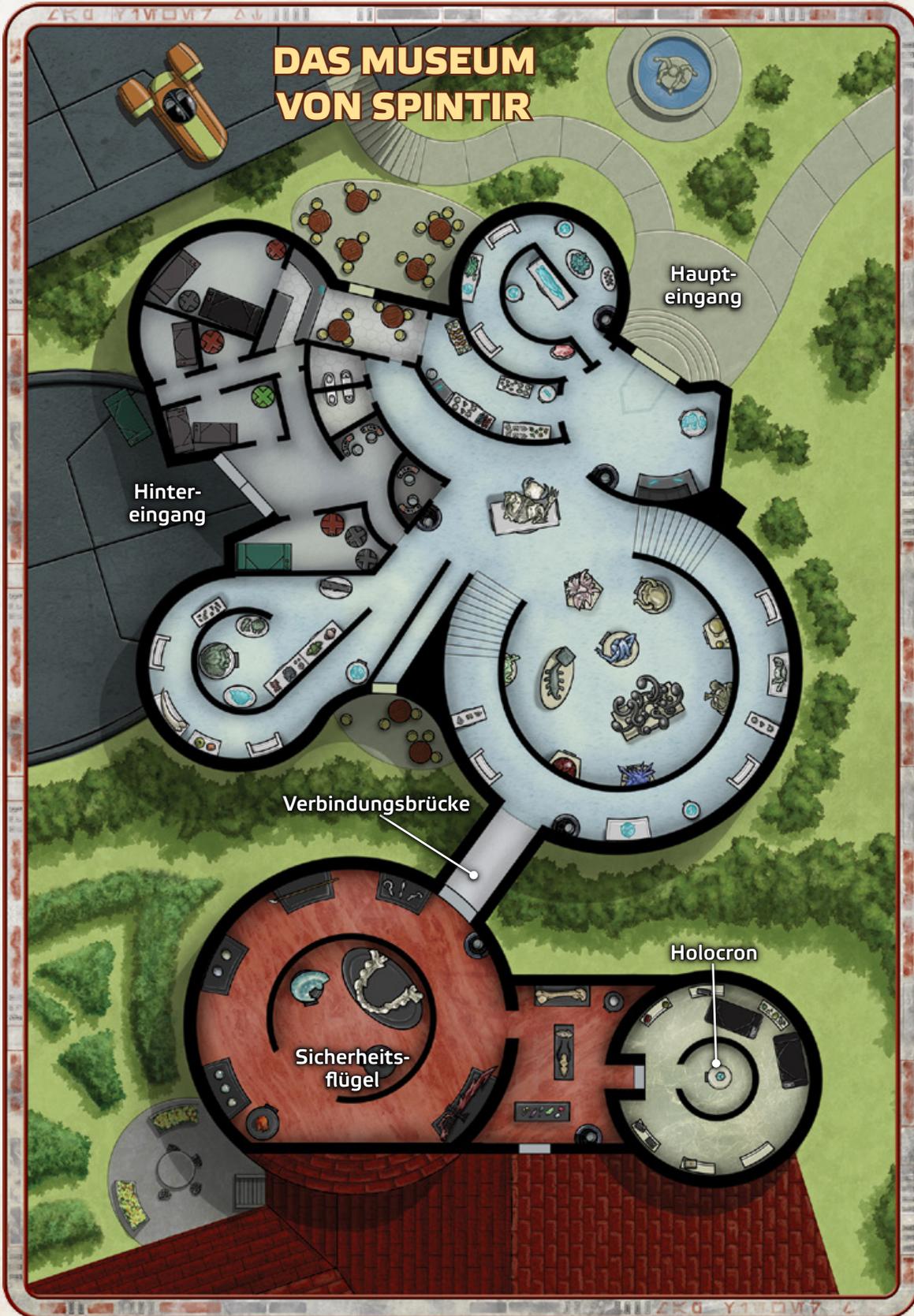
Der Großteil der Sammlung wird am Rand des Campus der Universität von Reles gelagert, in einem Gebäude, das als Museum von Spintir bekannt geworden ist. Die Universität erlaubt Gouverneurin Haal die Verwendung ihres Gebäudes zur Lagerung ihrer Sammlung. Im Gegenzug hat sie der Universität beträchtliche Zuwendungen aus imperialen Fonds zukommen lassen, von denen ein Großteil für die Sicherheit des Museums verwendet wird. Als Stolz der Universität von Reles ist das Museum nicht für die Öffentlichkeit zugänglich, wird jedoch häufig von Würdenträgern und den reichen Müßiggängern der Stadt besucht. Das Prestige der Universität ist infolge der Übereinkunft mit der Gouverneurin enorm gestiegen, was der Gouverneurin ihrerseits eine gesteigerte Finanzierung durch das Imperium einbrachte, um die Sicherheit ihrer Besitztümer zu gewährleisten.

Die ganze Vereinbarung ist typisch für die Korruption in der Verwaltung von Spintir durch die Gouverneurin, bietet den SCs jedoch einen willkommenen Ansatzpunkt für ihre Pläne. Das Museum von Spintir befindet sich außerhalb des von einer Mauer umgebenen Grundstücks, auf dem die Gouverneurin residiert, ist jedoch durch eine Verbindungsbrücke über die Mauern hinweg mit dem Sicherheitsflügel verbunden. Dort bewahrt die Gouverneurin ihre wertvollsten Relikte auf - inklusive des Holocrons.

DER SICHERHEITSFLÜGEL

Die wertvollsten - oder am besten behüteten - Gegenstände in der Sammlung der Gouverneurin werden in einer sicheren Einrichtung innerhalb der Mauern ihres Anwesens aufbewahrt. Allerdings hat Gouverneurin Haal als Teil ihrer Vereinbarung mit der Universität dem Bau einer Brücke über ihre Mauern hinweg zugestimmt, welche die Einrichtung mit dem Rest des Museums verbindet und für bürokratische Zwecke eine Klassifizierung als Flügel des Museums zulässt. Die Brücke wird durch modernste Schließ- und Sicherheitssysteme abgesichert, jedoch nicht aktiv überwacht, da die Gouverneurin es vorzieht, ihre Elitewachen innerhalb des Anwesens und des Sicherheitsflügels zu positionieren. Gelingt es den SCs, durch das Museum zur obersten Etage zu gelangen und die Sicherheitssysteme für die Brücke auszutricksen, verschaffen sie sich so Zutritt zum Sicherheitsflügel, in dem sich das Holocron befindet.

Wie genau die SCs sich Zugang zum Sicherheitsflügel verschaffen, hängt davon ab, mit wem - wenn überhaupt - sie sich verbündet haben. Wenn die SCs nicht in der Lage oder



DAS MUSEUM VON SPINTIR

Haupt-
ingang

Hinter-
ingang

Verbindungsbrücke

Holocron

Sicherheits-
flügel

TARAST VOON: BESESSENHEIT UND KONFLIKT

Die im Museum von Spintir ausgestellten Relikte sind beeindruckend genug, um einen Wissenssucher, der so eifrig ist wie Tarast Voon, neugierig zu machen, jedoch sind die im Sicherheitsflügel der Gouverneursvilla versteckten Schätze möglicherweise genug, um ihn zur Verzweiflung zu treiben. Sollte Tarast Voons Bestreben, Wissen zu erlangen und zu verbreiten, dazu führen, sich selbst oder die Gruppe in Gefahr zu bringen, indem er weitere Artefakte aus der Villa der Gouverneurin entwendet, wird sein Konfliktwert um 1 erhöht. Nimmt er weitere Artefakte aus dem Sicherheitsflügel für persönliche Zwecke mit, ohne andere sie untersuchen oder nutzen zu lassen, wird sein Konfliktwert stattdessen um 2 erhöht.

nicht bereit dazu waren, Hilfe von außen anzunehmen, müssen sie die Schlösser an einem Hintereingang des Museums überwinden und sich durch die Gänge zur Verbindungsbrücke schleichen. Das Überwinden der Schlösser erfordert eine **schwere Infiltration- oder Computer-Probe** (◆◆◆). Ein Fehlschlag löst einen Alarm aus, durch den ein Sicherheitsteam zu den SCs geschickt wird. Dieses Team entspricht einer Handlangergruppe aus vier imperialen Patrouillensoldaten (siehe Seite 26). In der Handlangergruppe ist ein zusätzlicher Soldat, wenn es vier oder mehr SCs sind. Die Wachen haben Schlüsselkarten an ihren Gürteln, welche die Schlösser öffnen können. Das Schleichen durch die Gänge erfordert eine **mittelschwere Heimlichkeit-Probe** (◆◆), zu der zwei Komplikationswürfel ■■ hinzugefügt werden, wenn ein Alarm ausgelöst wurde. Ein Fehlschlag führt dazu, dass die SCs einem weiteren Sicherheitsteam begegnen, welches jenem entspricht, das auf die Einbruchversuche reagiert hat.

Unterstützung durch die Spediteure des Gewichtigen Gan: Haben sich die SCs mit dem Gewichtigen Gan und seinen Spediteuren verbündet, arrangieren die Schmuggler den Transport der SCs in das Anwesen der Gouverneurin in einer Lagerkiste. Werden sie ins Museum geliefert, müssen sie trotzdem noch wie oben beschrieben durch die Korridore zur Verbindungsbrücke schleichen. Konnten sie einen direkten Transport zur Laderampe des Sicherheitsflügels auf dem Gouverneursanwesen arrangieren, haben sie direkten Zugang zu ihrem Zielort.

Unterstützung durch die Rebellenzelle: Arbeiten sie mit Pinder Ukka und seiner Rebellenzelle zusammen, haben die SCs Zugang zu gefälschten Papieren, die es ihnen erlauben, einfach durch den Haupteingang des Museums und zur Ver-

bindungsbrücke zu gehen – vorausgesetzt, sie können bluffen, um die Fälschungen echt erscheinen zu lassen. Das Hineinkommen mit den gefälschten Papieren erfordert eine **einfache Täuschung-Probe** (◆), um die Wachen von den falschen Identitäten der SCs zu überzeugen. Ein Fehlschlag bedeutet, dass sie eine weitere Freigabeüberprüfung abwarten müssen. Sollten sie nicht warten wollen, müssen sie versuchen, wie oben beschrieben durch einen Hintereingang einzubrechen. Wollen die SCs stattdessen die zusätzliche Überprüfung abwarten, werden ihre Papiere als gefälscht entlarvt und ein Sicherheitsteam (wie oben beschrieben) kommt, um sie festzunehmen. Nachdem das Sicherheitsteam besiegt ist, müssen sie ebenfalls wie oben beschrieben die Verbindungsbrücke erreichen.

Unterstützung durch Heder Brant: Sollten die SCs die Patrouilleninformationen von Heder Brant erhalten haben, müssen sie noch immer durch eine Hintertür ins Museum einbrechen und den Patrouillen ausweichen. Allerdings enthüllen seine Informationen die Schwächen in der Sicherheit, wodurch drei Verstärkungswürfel ■■■ zu allen Proben für das Umgehen der Schlösser und der Patrouillen hinzugefügt werden.

Sobald die SCs die Brücke erreicht haben, können sie in den Sicherheitsflügel der Gouverneursvilla eindringen. Die Türen der Brücke müssen mit einer **schweren Computer- oder Infiltration-Probe** (◆◆◆) umgangen werden. Die verstärkten Sicherheitsprozeduren für den Sicherheitsflügel fügen einen Komplikationswürfel ■ zum Pool hinzu; wurde zuvor ein Alarm ausgelöst, werden zwei weitere Komplikationswürfel ■■ hinzugefügt. Schlägt die Probe fehl, wird ein Alarm im Gouverneursanwesen ausgelöst, und die SCs werden von zwei Palastwachen (siehe Seite 32) auf der anderen Seite der Brücke erwartet (oder drei Palastwachen, wenn es vier oder mehr SCs sind). Ansonsten können sie unentdeckt bis zum Holocron vordringen. Sollten die SCs von den Sicherheitskräften der Gouverneurin überwältigt werden, nimmt man sie gefangen. Siehe den Abschnitt **Gefangennahme** auf Seite 32 für nähere Informationen hierzu.

DIE SUCHE NACH DEM HOLOCRON

Um das Holocron inmitten der extravaganten Sammlung der Gouverneurin zu finden benötigen die SCs einen Plan. Das unentdeckte Durchsuchen des kompletten Sicherheitsflügels erfordert eine **mittelschwere Heimlichkeit-Probe** (◆◆), um die regulären Patrouillen der Wachen zu umgehen. Der Museumskatalog kann mittels einer **einfachen Computer-Probe** (◆), gehackt werden, da die Terminals im Sicherheitsflügel hauptsächlich gegen Angriffe von außen geschützt sind. Schließlich ist es möglich, die Präsenz des Torwächters in der Macht mittels einer **mittelschweren Disziplin-Probe** (◆◆) zu erspüren und so als Wegweiser



für die Suche zu nutzen. Ein Erfolg bei einer dieser Proben führt die SCs zum Holocron. Ein Scheitern erfordert einen Versuch mit einer alternativen Methode, und sie treffen möglicherweise auf Wachen, falls bei einer Probe Bedrohung generiert wurde. Sie müssen sich dann zwei Palastwachen stellen (oder drei, bei vier oder mehr SCs). Die Komlinks der Wachen bleiben aktiv, nachdem sie besiegt wurden. Die SCs können so Berichte darüber verfolgen, dass eines der Artefakte sich merkwürdig benimmt. Dabei handelt es sich um das Holocron, da der Torwächter darin auf die letzten Reserven seiner Energie zurückgreift, um die Aufmerksamkeit der SCs zu erregen.

Natürlich ist das Holocron nicht der einzige Schatz in der Villa, der die Aufmerksamkeit der SCs erregen könnte, insbesondere wenn sie dem Gewichtigen Gan eine Bezahlung versprochen haben. Beispiele für zusätzliche Artefakte im Sicherheitsflügel werden im Folgenden beschrieben und es bleibt dem SL überlassen, weitere Artefakte entsprechenden Wertes in den Vitrinen zu beschreiben. Alle diese Gegenstände sind durch dieselben Sicherheitsmaßnahmen wie das Holocron geschützt und lösen einen Alarm aus, wenn man sich an ihnen zu schaffen macht.

- Mehrere antike Datenchips mit historischen Informationen über die Alte Republik, ohne imperiale Anpassungen.
- Ein Götzenbild aus wertvollem Aurodium von einer primitiven Kultur im Äußeren Rand.
- Ein meisterhaft gefertigtes Schwert aus dem seltenen Metall Cortosis, das sogar Lichtschwertern standhalten kann. Wird es im Kampf genutzt, wird das Schwert mit der Nahkampf-Fähigkeit geführt. Es fügt Schaden entsprechend der Stärke des Benutzers + 3 zu und durch Verwendung von drei Vorteilen können kritische Verletzungen zugefügt werden. Dank seiner Zusammensetzung aus Cortosis kann das Schwert nicht zerbrochen oder zerschnitten werden.
- Ein Erzbrocken gespickt mit wertvollen Gemmen einer unbekanntes Welt.
- Die Kriegsmaske, die vom letzten freien Anführer einer außerirdischen Kultur getragen wurde, die das Imperium unterworfen hat.

SAMMLERPROBLEME

Jedes der Artefakte im Sicherheitsflügel wird sicher in einer Vitrine mit fest eingebautem Alarm aufbewahrt, der auf jeden unautorisierten Zugriffsversuch reagiert. Nur die direkte Autorisierung durch die Gouverneurin kann den Alarm deaktivieren, und dies auch nur von ihrem Büro aus, welches sich deutlich jenseits des Sicherheitsflügels der Villa befindet. Das heißt, dass die SCs weder das Holocron noch eines der anderen Artefakte aus dem Sicherheitsflügel bergen können, ohne zumindest einen Alarm auszulösen.

Sobald die SCs sich durch den Versuch, eines der Artefakte zu stehlen, verraten haben, reagieren die Elitewachen der Gouverneurin umgehend. Innerhalb von Minuten nach Erönen des Alarms werden die SCs von Palastwachen gestellt, deren Anzahl um eins geringer ist als ihre eigene Gruppe (-vier SCs sollten beispielsweise mit drei Wachen konfrontiert werden). Sollten die SCs die Palastwachen bereits auf irgendeine Weise früher alarmiert haben, stellen sich ihnen die gleiche Anzahl von Wachen in den Weg. Das Besiegen der Wachen eröffnet den SCs eine Chance zu entkommen, gibt jedoch auch dem Sicherheitsstab der Gouverneurin Zeit, um ein entschiedeneres Vorgehen vorzubereiten.

PON EDESTUS: ZORN UND KONFLIKT

Pon Edestus weiß nicht immer, wann er einen Kampf abbrechen sollte. Sein Heldenmut hindert ihn manchmal daran, zu erkennen, wie sehr die Chancen gegen ihn stehen. Obwohl das normalerweise etwas Gutes ist, heißt es gleichzeitig auch, dass er sich manchmal im Kampfgeschehen verliert und törichte Entscheidungen trifft, welche die Gruppe gefährden. Sollte Pon Edestus weiterkämpfen, wenn sich die Gruppe zum Rückzug entschließt oder die Chancen deutlich für eine andere Herangehensweise sprechen, erhöht sich sein Konfliktwert um 1.

Bei ihrem Weg hinaus aus der Villa werden die SCs am Ausgang von einigen Palastwachen (ihre Anzahl sollte der der SCs entsprechen) und zusätzlich von der Sicherheitschefin, der Soldatenveteranin Kaina Forrel, erwartet. Forrel hat in den letzten Jahren der Klontkriege als Söldnerin gearbeitet und ist, seitdem sie ihren Dienst für das Imperium angetreten hat, nur noch erbarmungsloser geworden. Für sie ist das Eindringen der SCs eine persönliche Beleidigung und Forrel hat keine Skrupel, alles zu tun, was nötig ist, um sie aufzuhalten.

Die Schwierigkeit der Flucht aus der Spezialsammlung der Gouverneurin hängt davon ab, mit wem die SCs sich zuvor verbündet haben, wenn überhaupt. Haben die SCs keine Hilfe von außen, müssen sie Kaina Forrel und alle anderen Wachen besiegen und dann in die Stadt entkommen. Das erfolgreiche Abschütteln imperialer Verfolger erfordert eine **schwere Athletik-** oder **Heimlichkeit-Probe** (◆◆◆). Alternativ können die SCs mit einer **mittelschweren Mechanik-Probe** (◆◆) einen in der Nähe geparkten Gleiter kurzschließen, was ihnen eine schnelle Flucht erlaubt. Allerdings erhöht das Stehlen eines Fahrzeugs den Konfliktwert jedes SCs um 1. Gelingt die Flucht nicht, müssen sich die SCs erheblicher imperialer Aufmerksamkeit erwehren. Die örtliche Garnison entsendet zwei Handlangergruppen bestehend aus jeweils vier imperialen Patrouillensoldaten sowie eine zusätzliche Handlangergruppe aus vier Soldaten für jeden SCs, der die Gruppenstärke auf über 3 erhöht (- bei fünf SCs, müssen sie sich beispielweise mit vier Handlangergruppen auseinandersetzen, die jeweils aus vier Soldaten bestehen). Das Überwinden der Soldaten verursacht unter den imperialen Streitkräften ein ausreichendes Durcheinander, um den SCs die Flucht aus der Stadt zu ermöglichen.

Unterstützung durch die Spediteure des Gewichtigen Gan: Wenn die SCs mit dem Gewichtigen Gan über Hilfe bei der Flucht verhandelt haben, müssen sie trotzdem Kaina Forrel und ihre Gruppe von Wachen besiegen. Allerdings verzögern gehackte Verkehrscomputer die Ankunft weiterer Eingreiftruppen, sodass die SCs einen wartenden Gleiter erreichen können, der von einem Stellvertreter des Gewichtigen Gan geflogen wird. Der Stellvertreter besteht jedoch darauf, die SCs für die Bezahlung zu Gan zu bringen, bevor sie die Stadt verlassen dürfen.

Unterstützung durch die Rebellenzelle: Führen die SCs eine gemeinsame Aktion mit Pinder Ukkas Rebellenzelle durch, können sie sofort entkommen, wenn sie Kaina Forrel besiegt haben. Alle anderen Wachen ziehen sich zurück, um auf die Operation der Rebellen zu reagieren, sobald ihre Anführerin besiegt wurde. Nun können die SCs sich mittels einer **mittelschweren Athletik-** oder **Heimlichkeit-Probe** (◆◆) auf den Weg aus der Stadt machen. Ein Fehlschlag bedeutet, dass sie von einem Team aus zwei Handlangergrup-

pen mit jeweils drei imperialen Patrouillensoldaten gestellt werden, mit einer zusätzlichen Handlangergruppe aus drei imperialen Patrouillensoldaten bei vier oder mehr SCs. Sind diese letzten imperialen Gruppen besiegt, können die SCs sicher aus der Stadt entkommen.

Unterstützung durch Heder Brant: Heder Brant kann jeglichen Versuch der imperialen Garnison, die SCs außerhalb des Palastes zu verfolgen, unterbinden. Er kann ihnen jedoch nicht helfen, solange sie nicht Kaina Forrel und ihre Palastwachen besiegt haben. Sobald dies geschehen ist, stellen sie fest, dass die Nachricht über ihr Eindringen nicht zu den Sicherheitstruppen außerhalb vorgedrungen ist, so dass sie unbehelligt aus der Stadt entkommen können.

Sollten die SCs von den Sicherheitskräften der Gouverneurin überwältigt werden, werden sie inhaftiert. Für nähere Informationen für diesen Fall siehe den Abschnitt **Gefangennahme** auf Seite 32.

GEFANGENNAHME

Es ist möglich, dass die SCs im Kampf mit den Palastwachen überwältigt oder bei der Flucht aus Reles in die Enge getrieben werden. Die imperialen Streitkräfte, die sie ausschalten oder gefangen nehmen,

haben den allgemeinen Befehl, unbekannte Agitatoren für eine Befragung zu inhaftieren, anstatt sie zu exekutieren und so den Verlust von Informationen über mögliche Mitverschwörer zu riskieren. Wenn die besiegten SCs unter imperialen Arrest gestellt werden, sieht Heder Brant eine neue Möglichkeit, um der Gouverneurin Ärger

PALASTWACHE [RIVALE]



Fertigkeiten: Athletik 1 (🟡🟢), Nahkampfwaffen 2 (🟡🟡), leichte Fernkampfwaffen 2 (🟡🟡🟢), Wachsamkeit 2 (🟡🟡).

Ausrüstung: Blasterpistole (leichte Fernkampfwaffe; Schaden 6; mittlere Reichweite; Kritisch 3; Betäubungsmodus), Vibromesser (Nahkampfwaffe; Schaden 3; Nahkampfreichweite; Kritisch 2; Durchbohrend 2 [reduziert die Absorption des Ziels um 2]), Sicherheitsweste (+2 Absorption, bereits oben eingerechnet).

KAINA FORREL, SICHERHEITSCHEFIN [ERZFEIND]



Fertigkeiten: Athletik 2 (🟡🟡🟢), Einschüchterung 2 (🟡🟡🟢), Disziplin 1 (🟡🟢🟢), Nahkampfwaffen 2 (🟡🟡🟢), leichte Fernkampfwaffen 2 (🟡🟡🟢), Wachsamkeit 3 (🟡🟡🟡).

Feuerkontrolle: Wenn Kaina Forrel mit einem Angriff ein Ziel trifft, erhält die nächste Palastwache, die denselben Charakter angreift, einen Verstärkungswürfel für diesen Angriff.

Ausrüstung: Schwere Blasterpistole (leichte Fernkampfwaffe; Schaden 7; mittlere Reichweite; Kritisch 3; Betäubungsmodus), Energiepikete (Nahkampfwaffe; Schaden 6; Nahkampfreichweite; Kritisch 2; Durchbohrend 2 [reduziert die Absorption des Ziels um 2; Betäubungsmodus]), Sicherheitsweste (+2 Absorption, bereits oben eingerechnet).



zu bereiten, insbesondere dann, wenn die SCs über seine Pläne Bescheid wissen. Er arrangiert ihr Entkommen mit dem Holocron, bevor sie den Inhaftierungsblock der Garnison erreichen. Sollten sie im Kampf überwältigt werden, erwachen sie am Rand einer Straße außerhalb der Stadt, wo sie abgeladen wurden. Wenn sie gefangengenommen wurden, während sie noch bei Bewusstsein waren, nimmt sich Brant einen Moment für ein Treffen und erklärt, dass er ihnen einen beachtlichen Gefallen erweise und er erwarte, dass sie ihm diesen in Zukunft zurückzahlen, sollte er ihn einfordern. Trifft sich Brant persönlich mit ihnen, gibt er sich Mühe, nicht zu viel zu verraten und appelliert an das Ehrgefühl der SCs, um das Versprechen für zukünftige Hilfe zu erhalten.

DIE ENTHÜLLUNG DES GEFÄNGNISWÄRTERS

Nachdem die SCs Reles verlassen haben, können sie zum Tempel der Morgenröte zurückkehren, um das letzte der drei Holocrone wieder an seinen rechtmäßigen Platz zu bringen und sich mit dem dritten Torwächter beraten. Sobald das Holocron in seiner Halterung bei den anderen platziert wurde, erscheint sein Torwächter und stellt sich ihnen vor. Lies das Folgende vor oder umschreibe:

Ein Klicken ertönt, als das Holocron an seinem Platz eingefügt wird. Ihm folgen die Aktivierungsgeräusche neuer Systeme tief im Inneren des Tempels, genau wie bei dem vorigen Artefakt. Der Kurator und die Aufseherin manifestieren sich mit zufriedenen Mienen, und zu ihnen gesellt sich kurz darauf ein Hologramm aus reinem weißem Licht – der letzte Torwächter. Die Gestalt ist ein kleiner, menschenähnlicher Miraluka, der in einfache Roben gekleidet ist und eine Augenbinde über seinen verkümmerten Augenhöhlen trägt. Sein rundes Gesicht verzieht sich zu einem Lächeln, als er euch im Holocron-Raum bemerkt, und zu euch spricht – endlich.

„Seid begrüßt, junge Anwärter. Man nennt mich den Gefängniswärter, Hüter des Tempels der Morgenröte. Es ist meine Pflicht und meine Bürde, jene zu beaufsichtigen, die dem Ruf der dunklen Seite der Macht erlegen sind, und ihre verwundeten Seelen zurück ins Licht zu führen. Von meinen Kameraden habe ich erfahren, dass ich euch dafür danken muss, dass ihr mich wieder an meinen rechtmäßigen Platz im Tempel und neue Hoffnung in diesen düsteren Zeiten gebracht habt. Wenn ihr mich nun entschuldigen würdet - ich muss eine Diagnose der inaktiven Systeme durchführen und sicherstellen, dass während meiner Abwesenheit keine Fehlfunktionen aufgetreten sind. Aber wenn ich fertig bin, helfe ich euch gerne auf jede mir mögliche Art und Weise.“

An diesem Punkt ist der zweite Akt beendet und die SCs haben ein kurzes Zeitfenster, in dem sie ausruhen, ihre Wunden versorgen oder sich anderen Dingen widmen können, bevor es mit dem dritten Akt weitergeht. Wie viel Zeit vergeht, bleibt dem Ermessen des SL überlassen, die Zeitspanne sollte jedoch zwischen ein paar Stunden und einem ganzen Tag liegen.

AKT 3: UNVORHERGESEHENE KONSEQUENZEN

Im dritten Akt entdecken die SCs, dass ihr bezwungener Feind Malefax ihnen eine letzte Überraschung hinterlassen hat, indem er sich an den Tempelsystemen zu schaffen gemacht hat, wobei er vom projizierten Geist und Willen eines Gefangenen tief unter dem Tempel der Morgenröte angeleitet wurde. Als die Manipulation durch die Rückkehr des Gefängniswärters aktiviert wird, befreit dies Malefax' geheimen Meister, den gefallenen Jedi Rav Naaran, aus seiner Gefangenschaft in einer Stasiszelle. Die SCs müssen einen Weg finden, Rav Naarans besessene Handlanger aufzuhalten und den gefallenen Jedi aufzuspüren, bevor er in die Wildnis von Spintir entkommen kann.

ALARM: SYSTEME KOMPROMITTIERT!

Sobald der SL eine angemessene Zeitspanne seit den Ereignissen des zweiten Akts hat verstreichen lassen, werden die SCs mitten in ihren Aktivitäten von Lärm aus den unteren Ebenen des Tempels unterbrochen. Lies den folgenden Text vor oder umschreibe:

Ihr werdet von einem plötzlich aufkommenden Lärm erschreckt, der durch die Korridore hallt – der Klang von stampfenden Füßen und schreienden Stimmen. Es hört sich nach einer riesigen Menschenmenge an, aber ihr habt keine Ahnung, wie irgendjemand den Tempel so plötzlich erreicht haben könnte – und dann wird euch klar, dass er aus den versiegelten unteren Ebenen kommt. Nach einigen kurzen Momenten stürzt der Lärm in euren derzeitigen Aufenthaltsort. Eine Horde von verschiedensten Spezies mit wildem Blick, die in zerlumpte Überreste einfacher Uniformen gekleidet sind, steht vor euch und in ihren wahnsinnigen Augen flammt Hass auf. Sie schwingen drohend geplünderte Waffen, während der Rest ihrer Kameraden auf den Tempelausgang zuströmt.

Die SCs werden umgehend von einigen der Wahnsinnigen, die ehemalige Handlanger Rav Naarans sind, angegriffen, da sie Merkmale ihres einstigen Meisters in den SCs erkennen. Jedem anwesenden SCs stellt sich ein verrückter Gefange-

ner entgegen (siehe Seite 37). Der Rest der Gefangenen flüchtet einfach, während die SCs sich mit ihren Angreifern auseinandersetzen. Abhängig davon, wo im Tempel sich die SCs aufhalten, können sie sich möglicherweise reparierte Sicherheitssysteme im Kampf zunutze machen, wie sie auf Seite 33 beschrieben sind.

Werden die SCs von den Gefangenen überwältigt, erblicken sie beim Erwachen das besorgte Gesicht des Gefängniswärters, der sich über sie beugt. Andernfalls manifestiert sich der Gefängniswärter, nachdem sie den letzten Angreifer besiegt haben. Sobald die SCs den Gefängniswärter bemerken, lies den folgenden Text vor oder umschreibe:

Nachdem der letzte der Fremden aus dem Tempel gestürmt ist, erblickt ihr einen der Torwächter in eurer Mitte. Es ist derjenige, der sich euch als Gefängniswärter vorgestellt hat, und sein Gesichtsausdruck ist nicht länger gelassen und freudig. Stattdessen zeigt seine Miene den Ausdruck ernsthafter Besorgnis.

„Ich bedaure, dass ich als der Überbringer schlechter Neuigkeiten auftreten muss, junge Anwärter. Die wahre Bösartigkeit und Gerissenheit des Anhängers der dunklen Seite, den ihr kürzlich im Tempel ausgeschaltet habt, hat sich erst jetzt gezeigt. Er konnte sich an den kritischsten Systemen des Tempels der Morgenröte zu schaffen machen, bevor ihr ihn aufhalten konntet. Jetzt, da meine Rückkehr auch die letzten Energiereserven des Tempels reaktiviert hat, hat seine Sabotage ein schreckliches Ergebnis hervorgebracht. Alle Patienten, die auf eine Behandlung für ihre Korruption warteten, wurden nun befreit, einschließlich eines der finstersten Geister, die jemals im Tempel der Morgenröte beherbergt wurden. Irgendwo in der Flut der Flüchtigen befindet sich Rav Naaran, ein mächtiger Jedi, der der dunklen Seite verfallen ist. Das Chaos war zu groß, um ihn zu identifizieren, jedoch ist es von entscheidender Wichtigkeit, dass er aufgehalten wird, bevor er das Tal verlassen kann – egal wie. Die Anderen aufzuhalten hat ebenfalls Priorität, sollte er sich jedoch unter ihnen verstecken, wird das eine auch zum anderen führen. Ihr müsst euch beeilen – ich spüre, dass sie sich verteilen, um mögliche Verfolger abzuschütteln.“

Selbstverständlich erlaubt diese Notsituation nicht viel Zeit für Gespräche, jedoch sollte der SL die SCs nicht davon abhalten, dem Gefängniswärter Fragen zu stellen, während sie sich vorbereiten. Antworten auf die wahrscheinlichsten Fragen sind im Folgenden aufgelistet. Lies entsprechend vor oder umschreibe:

KANNST DU UNS SAGEN, WOHIN SIE GEHEN?

„Es scheint, als ob sie sich in drei Gruppen aufgeteilt hätten. Wenn sie weiter in diese Richtungen fliehen, führt uns jede von ihnen in eine neue Katastrophe. Eine Gruppe bewegt sich auf einen Gleiter zu, der sie aus dem Tal herausbringen kann. Eine andere nähert sich den Dorfbewohnern, mit Mordlust in ihren Herzen. Die letzte wird von den Höhlen von Licht und Schatten gerufen. Ich fürchte um die Konvergenz, wenn ihre Dunkelheit sie erreicht.“

KAVERI RA: ENTHUSIASMUS UND KONFLIKT

Die Enthüllung des wahren Zwecks des Tempels der Morgenröte wirft einen viel dunkleren Schatten auf die zurückliegenden Ereignisse und bringt die SCs in die bisher gefährlichste Situation. Geben sie sich ihren Ängsten hin, können sie Rav Naaran vielleicht nie besiegen. Glücklicherweise besitzt Kaveri Ra fast immer einen starken Willen zum Weitermachen und ihre „Wir schaffen das schon“-Einstellung könnte genau das sein, was zur Steigerung der Moral und zum Fernhalten des Einflusses der dunklen Seite nötig ist. Sollte Kaveri Ra die Situation in die Hand nehmen oder zweifelnde SCs zum Weitermachen bewegen, reduziert sich ihr Konfliktwert um 1.

KANNST DU UNS MEHR ÜBER RAV NAARAN ERZÄHLEN?

„Vor den Klonkriegen war Rav Naaran ein aufgehender Stern im Orden, ein verdienter Jedi-Ritter und bekannt für seine Disziplin und seinen Heldenmut. Viele dachten, er würde bald in den Hohen Rat der Jedi aufgenommen werden. Sein Aufstieg wurde aufgehalten, als die Kämpfe in der Republik ausbrachen, obwohl er, wie viele andere auch, während der Krise den Rang eines Generals im Militär der Republik bekleidete.

Rav war nie ein vergebungsvoller oder sanfter Friedensstifter und seine Schlachten während der Klonkriege stärkten vor allem seine gestrenge Natur. Er wurde abgehärtet und verbissen, begegnete seinen Gegnern mit zunehmender Härte, bis er schließlich zerbrach und zu dem wurde, was er verachtete. Um den Mann zu ehren, der er einst war, werde ich nicht über seinen Niedergang sprechen. Aus Respekt vor der Kreatur, zu der er tatsächlich wurde, muss ich euch warnen - er hat viele abgeschlachtet, bevor er zum Tempel der Morgenröte gebracht wurde, einschließlich seiner eigenen Brüder im Jedi-Orden.“

ALSO WAR DIESER ORT NUR EIN GROSSES GEFÄNGNIS?

Infolge eurer Frage legt sich ein Schatten über das Gesicht des Gefängniswärters. „Der Tempel der Morgenröte war nie ein Gefängnis. Er war ein Ort der Einsamkeit, des Ruhens und der Genesung. Diejenigen, die meiner Hilfe am dringendsten bedurften, mussten manchmal gebändigt werden, bis ich eine Möglichkeit zur Behandlung und Wiederherstellung ihrer Seelen finden konnte, doch geschah dies zu ihrer eigenen Sicherheit, nicht als Bestrafung für ihre Missetaten. Rav Naaran und seine Handlanger sind die einzigen Patienten, bei denen meine Behandlung jemals fehlgeschlagen ist - die einzigen Wesen, die über eine lange Zeit hier festgehalten wurden. Wären die Republik und der Jedi-Orden in der Lage gewesen, den Tempel der Morgenröte auch weiterhin zu unterstützen, hätten auch sie irgendwann wiederhergestellt werden können.“

RAV NAARANS MACHTFÄHIGKEITEN

Rav Naaran besitzt einen Machtwert von 3 und kann 3 Machtwürfel verwenden, wenn er seine Machtfähigkeiten einsetzt. Da Rav Naaran ein Nutzer der dunklen Seite ist, nutzt er Dunkle-Macht-Punkte ●, um Machtpunkte ◐ zu erzeugen und seine Machtfähigkeiten auszulösen. Er muss einen Schicksalspunkt ausgeben und erleidet Erschöpfung, wenn er Helle-Macht-Punkte ● nutzt. Wie üblich muss Rav eine Aktion einsetzen, um die folgenden Machtkräfte einzusetzen:

Verstärken: Rav Naaran kann einen Machtpunkt ◐ einsetzen, um als Manöver zu einem beliebigen Punkt innerhalb kurzer Distanz zu springen. Mit einem zusätzlichen Machtpunkt ◐ ist es ihm außerdem möglich, zu einem beliebigen Punkt innerhalb einer mittleren Distanz zu springen.

Telekinese: Rav Naaran kann einen Machtpunkt ◐ dafür einsetzen, ein kleines Objekt (bis zur Größe eines Rucksacks) innerhalb kurzer Distanz zu einem anderen Ort innerhalb kurzer Distanz zu bewegen. Er kann die Reichweite dieser Fähigkeit auf eine mittlere Distanz erhöhen, indem er einen zusätzlichen Machtpunkt ◐ ausgibt. Mit einem weiteren Machtpunkt ◐ kann er ein größeres Objekt (bis zur Größe einer Person) bewegen. Mit dieser Fähigkeit können Objekte auf einen Feind geschleudert werden, wenn Rav Naaran genug Machtpunkte ◐ erzeugen kann, um das Objekt zu heben und das Ziel zu erreichen. Der Angriffswurf basiert auf Rav Naarans Disziplin (●●●●●). Bei Erfolg fügt er mit einem kleinen Objekt 5 Schaden + 1 Schaden für jedes nicht negierte ✨ Ergebnis zu. Bei einem großen Objekt verursacht der Wurf 10 Schaden + 1 Schaden für jedes nicht negierte ✨ Ergebnis. Die Absorption des Ziels reduziert den Schaden wie üblich.

Rav Naarans Auslaugen: Rav Naaran kann Machtpunkte ◐ dafür einsetzen, den Verstand von Zielpersonen innerhalb einer kurzen Distanz zu attackieren. Für jeden eingesetzten Machtpunkt ◐ erleidet das Ziel 2 Erschöpfung. Für einen weiteren Machtpunkt ◐ kann er die Anzahl der betroffenen Ziele um 2 erhöhen (jedes Ziel erleidet die volle Erschöpfung, jedoch können Machtpunkte ◐ nicht für zusätzliche Erschöpfung genutzt werden).

WER SIND DIE ANDEREN SCHERGEN, DIE RAV NAARAN UM SICH GESCHART HAT?

„Bevor es dem Jedi-Orden gelang, Rav Naaran festzunehmen, zog er einen dunklen Pfad durch die Galaxis. Viele litten unter seiner Präsenz und einige dieser Unglücklichen wurden verdorben und zerbrachen an den Erfahrungen, die sie mit ihm machten. Man hoffte, dass ich auch sie behandeln und ihre versehrten Seelen würde heilen können. Nun scheint es so, als sei dieses Vorhaben übermäßig optimistisch gewesen.“

WENN DER TEMPEL DER ERLÖSUNG DIENTE, SOLLTEN WIR DANN NICHT VERSUCHEN, RAV NAARAN ZU HELFEN?

Die körperlose Stimme der Aufseherin erklingt, bevor der Gefängniswärter antworten kann. „Das ist ein Risiko, das wir nicht eingehen können. Rav Naaran ist vermutlich jenseits aller Hoffnung auf Heilung - und selbst wenn er es nicht ist, hat sich seine sichere Verwahrung als zu gefährlich herausgestellt. Wir haben einmal versucht, ihm zu helfen, und es hat uns beinahe den Tempel gekostet. Um unschuldige Leben zu schützen, müsst ihr Rav Naarans Leben beenden.“

Während sie spricht, sieht der Gefängniswärter bestürzt drein und schüttelt seinen Kopf, dann hält er inne. „Ich glaube nicht, dass dies der Fall ist, aber ich kann es nicht mit Sicherheit sagen. Ich glaube nicht, dass irgendjemand jenseits von Erlösung ist, jedoch fürchte ich um die Leben aller, die zu Rav Naarans Opfern in seinem derzeitigen Zustand werden. Ich kann den Worten der Aufseherin nicht zustimmen, kann sie jedoch auch nicht mit Sicherheit widerlegen. Schließlich bin ich nur ein Torwächter. Die Entscheidung, was mit Rav Naaran geschehen soll, liegt in euren Händen. Wir müssen darauf vertrauen, dass die Macht euch leitet.“

DUNKLE MÄCHTE AM WERK

In dem durch die Massenflucht ausgelösten Chaos, müssen die SCs hoffen, dass die Ressourcen, die Sie bis jetzt sichern konnten, ausreichen, um ihre Feinde zu besiegen. Alle möglichen Verbündeten und Hilfsmittel, die ihnen zur Verfügung stehen sowie alle Gegner und Hindernisse, werden hier aufgeführt.

DIE DÄMMERUNG DES LICHTS

Obwohl der plötzliche Angriff der korrumpierten Diener der dunklen Seite nichts Gutes verheißt, haben die SCs einige Verbündete, auf die sie während des Kampfes zählen können. Die Torwächter sind unerschrockene Diener der hellen Seite der Macht und ein Gegengewicht zu Rav Naarans Einfluss. Die SCs haben möglicherweise auch während ihrer zurückliegenden Aktivitäten Kontakte geknüpft, die ihnen jetzt auf überraschende Weise helfen können.

DER KURATOR

Die SCs können den Rat des Kurators überall innerhalb des Tempels oder des umgebenden Tals in Anspruch nehmen. Sie müssen nur in einem Bereich um seine Hilfe bitten, den er wahrnehmen kann, sodass er sich als Projektion dort manifestieren und mit ihnen sprechen kann. Der Kurator kann sein Wissen mit den SCs teilen, wozu auch Informationen über Rav Naarans Handlanger im Tal gehören, wie etwa die Anzahl der Flüchtigen, die sich auf jedes der drei Ziele zubewegen.

DIE AUFSEHERIN

Die Aufseherin kann ebenso wie der Kurator herbeigerufen werden, obwohl ihr Fokus sich hauptsächlich auf die Vorgänge innerhalb des Tempels beschränkt. Sie kann das Kommunikationssystem des Tempels nutzen, um einen Hilferuf an alle Verbündeten der SCs zu schicken oder die SCs koordi-

nieren, wenn sie getrennt wurden. Sie fungiert ebenfalls als Kontrollinstanz für die Geschütztürme, Stasisfallen, Kraftfelder und alle anderen Verteidigungssysteme des Tempels, welche die SCs wiederhergestellt haben, und kann diese auf Wunsch aktivieren.

DER GEFÄNGNISWÄRTER

Die Systeme des Gefängniswärters waren die am stärksten kompromittierten der drei Torwächter, weshalb er nicht viel mehr anbieten kann als seinen Rat und die oben angeführten Informationen über Rav Naaran. Allerdings ist der Gefängniswärter ein Experte darin, die Hoffnung zu beflügeln und den Kampfgeist zu erneuern. Die SCs können ihn nach jedem Kampf als Projektion konsultieren, in dem sie Erschöpfung erlitten haben, um Rat und Ermutigung zu erhalten, was jeweils bis zu 3 im Kampf erlittene Erschöpfung heilt.

VERBÜNDETE VON AUSSERHALB

Die SCs haben anderswo auf Spintir vermutlich Freunde gewonnen, die sich im Kampf gegen Rav Naarans Kämpfer als nützlich erweisen könnten. Haben sie sich mit den Einwohnern von Frostwall verbündet, können sie diese vor dem bevorstehenden Angriff warnen und zusätzliche Hilfe bei der Verteidigung erhalten, wie auf Seite 36 beschrieben wird. Kontakte in Reles sind zu weit weg, um es rechtzeitig ins Tal zu schaffen, können jedoch dabei helfen, mögliche Flüchtige aufzuspüren, die mit einem gestohlenen Gleiter aus dem Tal fliehen konnten. Sollte es den SCs nicht gelingen, die Gefangenen während des „Fluchtfahrzeug“-Einsatzes (Seite 37) von der Flucht abzuhalten, können sie die Spediteure des Gewichtigen Gan, die Rebellenzelle oder sogar Heder Brant kontaktieren, um sicherzustellen, dass die Gefangenen keinen weiteren Schaden anrichten. Abhängig davon, wen die SCs um Hilfe bitten, wird der Gleiter als Bezahlung einbehalten oder während eines Kampfes mit den Gefangenen zerstört; ihr Fluchtversuch ist jedoch verhindert worden, bevor weiterer Schaden angerichtet wurde.

DAS WIEDERAUFLEBEN DER DUNKLEN SEITE

Die Bedrohung durch Rav Naaran und seine Schergen kann nicht einfach mit dem Lichtschwert gelöst werden. Die Macht in dem gefallenen Jedi ist stark, außerdem verfügt er über eine stattliche Anzahl an Handlangern.

DER GEFALLENE JEDI

Rav Naaran ist ein Mensch in den mittleren Jahren. Er ist groß und schlank, glattrasiert und jeder Zoll ein Soldat in seiner schwarzen Rüstung. Schon bevor er an Schlachten nach dem Ausbruch der Klonkriege teilnahm, war Naaran ein Meister im Umgang mit dem Lichtschwert und ein erbarmungsloser Gegner von Piraten, Kriminellen und allen anderen, die sich an den Bürgern der Republik bereicherten. Seine Fähigkeiten im Kampf wurden durch zahllose Kämpfe geschliffen und sein Hang zur Starrköpfigkeit wurde durch die Aneignung taktischer Disziplin gezügelt. Der Jedi füllte seine Position in Kriegszeiten wie kaum ein anderer im Orden aus, und seine Gefangenschaft hat seiner Kompetenz nicht geschadet. Vielmehr hat ihn seine Zeit in Stasis über sein tatsächliches Alter hinaus jung und kraftvoll bleiben lassen.

Naaran versteckt sich weiterhin innerhalb des Tempels, indem er sich durch den Einsatz der Macht vor den Torwächtern verbirgt. Er hofft darauf, seine Umgebung durch seine



Schergen auskundschaften zu können, bevor er selbst in Aktion tritt. Seine Stärke in der dunklen Seite erlaubt es ihm, Lebewesen zu beherrschen, die von ihr berührt wurden, von seinen alten Opfern bis hin zu korrumpierten Eiswölfen aus dem Tal. Wie in einem verzerrten Echo seiner Tage als General der Republik lenkt er seine Aktionen aus den Tiefen des Tempels der Morgenröte heraus. Die zerstörte Stasiskammer dient ihm als Kommandozentrum, von dem aus er die Gesamtsituation durch den Geist seiner gebrochenen Sklaven im Blick behalten kann. Die Torwächter nehmen vermutlich an, dass er von der Front aus anführt, in Wahrheit gibt er sich jedoch damit zufrieden, eine Zeit lang abzuwarten, bis er sich eines Vorteils sicher ist oder zum Handeln gezwungen wird. Die Torwächter irren ebenso bei der Vermutung, dass sein Ziel die Flucht ist: Rav Naaran will zwar fliehen, jedoch will er zunächst alle drei Holocrone stehlen. Um dies zu tun, muss er die Verteidiger des Tempels - die SCs - hinaus ins Tal locken, um sich selbst Zeit zum Überwinden der Tempelverdingungen zu verschaffen.

RAV NAARAN, GEFALLENER JEDI [ERZFEIND]

3	3	3	3	4	3
STARKE	GEWANDHEIT	INTELLIGENZ	LIST	WILLENSKRAFT	CHARISMA
ABSORPTIONSLIMIT		WUNDENLIMIT		ERSCHÖPFUNGLIMIT	
5		15		15	

Fertigkeiten: Athletik 2 (●●◆), Einschüchterung 3 (●●●◆), Täuschung 1 (●◆◆), Disziplin 2 (●●●◆◆), Lichtschwert (Handgemenge) 4 (●●●●◆), Wahrnehmung 1 (●◆◆◆), Heimlichkeit 2 (●●●◆), Wachsamkeit 2 (●●●◆◆).

Talente: Parieren 3 (wird er von einem Nahkampfangriff getroffen, erleidet er 3 Erschöpfung, um den Schaden um 5 zu reduzieren), Ablenken 1 (wird er von einem Fernkampfangriff getroffen, erleidet er 3 Erschöpfung, um den Schaden um 3 zu reduzieren).

Ausrüstung: Ravs Lichtschwert (Lichtschwert [Handgemenge]; Schaden 7; Nahkampfreichweite; Kritisch 2; Panzerbre-

chend [der durch diese Waffe zugefügte Schaden wird nicht durch die Absorption des Ziels reduziert]), gepanzerte Robe (+2 Absorption, bereits oben eingerechnet), 2 Stimpacks.

WAHNSINNIGE GEFANGENE

Der Tempel der Morgenröte hat nie mehr als ein paar Patienten gleichzeitig behandelt, jedoch wurde er mit den Kapazitäten ausgestattet, um viele mehr zu beherbergen, sollte dies erforderlich werden. Die Räumlichkeiten schlossen alles von komfortablen Suiten bis zu Stasiszellen ein, in denen alle festgehalten wurden, die sich selbst oder Anderen schaden konnten. Alle Stasiszellen waren mit Rav Naarans Schergen gefüllt, bevor der Tempel aufgegeben wurde. Viele der wahnsinnigen Seelen verblieben dort, eingefroren in zeitloser Gefangenschaft, bis die sabotierten Systeme für ihre Freilassung sorgten. Die schlimmsten Fälle können nicht viel mehr als einfache Befehle befolgen oder gewalttätig werden,

während andere genug von ihrem Verstand bewahrt haben, um ihrem Meister bei der Führung der übrigen zu helfen.

WAHNSINNIGER GEFANGENER [RIVALE]



Fertigkeiten: Einschüchterung 1 (☀), Disziplin 1 (☀), Nahkampfwaffen 1 (☀♦♦), leichte Fernkampfwaffen 1 (☀♦), Wachsamkeit 1 (☀).

Ausrüstung: Geplünderte Waffe (Nahkampfwaffe; Schaden 5; Nahkampfreichweite; Kritisch 4), schwere Kleidung (+1 Absorption, bereits oben eingerechnet), Gegenstände, die im und um den Tempel herum unbeaufsichtigt herumliegen.

DIE SCHLACHT UM DAS TAL

Die drei Gefangenengruppen aus dem Tempel bewegen sich alle auf wichtige Orte innerhalb des Tals zu. Glücklicherweise haben sie nicht das nötige Wissen oder die Fähigkeiten, um Wege und Pfade zu finden, die ihnen ein zügigeres Vorankommen ermöglichen würden. Handeln die SCs schnell, können sie alle drei Gruppen aufhalten.

Die folgenden Auseinandersetzungen können in beliebiger Reihenfolge angegangen werden, wobei die SCs jeweils rechtzeitig eintreffen, um die Gefangenen aufhalten zu können. Sobald die Ausbrecher aufgehalten wurden, können die SCs sich zur nächsten Auseinandersetzung aufmachen, um diese zu lösen. Sollten die SCs besiegt werden, erwachen sie erst, wenn alle anderen Ausbrechergruppen ihre Ziele bereits erreicht haben, wodurch die SCs alle entsprechenden negativen Konsequenzen erleiden. Dennoch haben die SCs noch immer die Möglichkeit, Rav Naaran aufzuhalten, wie im Abschnitt „**Duell mit der Dunkelheit**“ auf Seite 39 beschrieben.

FLUCHTFAHRZEUG

Eine der Ausbrechergruppen bewegt sich auf einen Gleiter zu, der nahe des Fußes des Berges abgestellt wurde, wodurch sie mit hoher Geschwindigkeit flüchten könnten. Dies könnte der Gleiter der SCs sein, den sie für den Besuch in Reles genutzt haben, oder, wenn sie keinen eigenen haben, das Fahrzeug eines Dorfbewohners aus Frostwall - oder sogar einer, der von Malefax zurückgelassen wurde. Egal, wem er gehört - die Gefangenen davon abzuhalten, ihn zu erreichen, hat höchste Priorität.

Die SCs können die Führung der Torwächter und ihre Kenntnis des Tals zu ihrem Vorteil nutzen und den Gleiter zur selben Zeit erreichen wie die Ausbrecher. Sobald dies geschieht, lies das Folgende vor oder umschreibe:

Durch euer rasches Tempo erreicht ihr den Gleiter, bevor die Ausbrecher ihn in ihre Gewalt bringen konnten, jedoch konntet ihr nicht alle überholen. Ihr seht, wie sich eine kleine Gruppe von einem anderen Pfad aus nähert. Also müsst ihr zu etwas drastischeren Maßnahmen greifen, um sie vom Entkommen abzuhalten.

Die Gruppe sollte aus einem wahnsinnigen Gefangenen mehr als die Anzahl der SCs bestehen. Die SCs können den

Fluchtversuch verhindern, indem sie alle Gefangenen ausschalten. Alternativ können die SCs versuchen, in den Gleiter zu steigen und mit ihm wegzufahren, bevor die Flüchtigen dies tun können. Zum Kurzschließen des Gleiters ist eine **mittelschwere Mechanik-Probe** (♦♦) erforderlich, wenn er nicht den SCs gehört. Fahren sie weg, ohne alle Gefangenen auszuschalten, verteilen diese sich im Tal. Haben die SCs eines oder beide anderen Auseinandersetzungen im Tal noch nicht abgeschlossen, treffen sie bei einer vom SL ausgewählten Auseinandersetzung auf zusätzliche Gefangene, die sich den bereits anwesenden anschließen. Andernfalls erhält Rav Naaran während der Entscheidungsschlacht Unterstützung von einem oder zwei zusätzlichen wahnsinnigen Gefangenen.

Die wahnsinnigen Gefangenen können den Gleiter stehlen, wenn einer von ihnen ihn erreicht, eine Aktion einsetzt und eine **mittelschwere Mechanik-Probe** (♦♦) besteht, um ihn kurzzuschließen. Die Flüchtigen erleiden einen Komplikationswürfel ■ bei all diesen Proben, da sie keine Werkzeuge haben. Konnten sie den Gleiter erfolgreich kurzschließen, stürmen die Ausbrecher darauf zu und alle, die den Gleiter erreichen, stürzen herein oder halten sich an dem Fahrzeug fest, während es beschleunigt. Sie lassen die SCs schnell hinter sich, ebenso wie alle zurückgebliebenen Gefangenen (die dem Gleiter erfolglos nachlaufen, um noch an Bord zu gelangen). Hierdurch könnten anderswo auf Spintir Probleme ausgelöst werden, wenn die SCs nicht ihre Verbündeten zur Verhaftung der Flüchtigen hinzuziehen (wie auf Seite 32 beschrieben), was jedoch keine weiteren Folgen hat.

KAMPF UM DIE MACHT

Die Konvergenz der Macht ruft nach einer der Ausbrechergruppen, deren Mitglieder von den Überresten der dunklen Seite angezogen werden. Allerdings sind diese Flüchtigen nicht machtsensitiv und ihre Verbindung zur dunklen Seite ist schwach, verwurzelt nur in ihren gebrochenen Seelen. Aus diesem Grund verfolgt diese Gruppe einen langsamen und unstillen Weg durch das Tal. Sie können nicht auf ihrem Weg abgefangen werden, da die Torwächter nur ihren Zielort bestimmen können. Die SCs können ohne Probleme vor ihnen bei den Höhlen von Licht und Schatten ankommen. Lies das Folgende vor oder umschreibe, sobald die SCs an den Höhlen ankommen:

Ihr erreicht den Ort, den die Torwächter als Ziel einer der Ausbrechergruppen vorhergesagt haben - es ist dieselbe Stelle, an dem ihr in die Eiswolf-Höhlen eingedrungen seid und das Holocron der Aufseherin gefunden habt. Seltsamerweise kann man nur einen dünnen Riss in der Steinwand ausmachen, wo ehemals der Eingang in die Tunnel war.

An diesem Punkt haben die SCs einige Minuten zur Vorbereitung, wenn sie ihre Wunden versorgen, einen Hinterhalt legen oder sich anderweitig für die Ankunft der Gefangenen bereitmachen wollen. Ihre Gegner kommen kurze Zeit später an. Lies das Folgende vor oder umschreibe, sobald sie eintreffen:

Einige Minuten vergehen nach eurer Ankunft, dann wird die Stille um den Höhleneingang durch das Stampfen von Füßen durchbrochen. Eine kleine Gruppe von Flüchtigen bricht aus dem Unterholz hervor, mit behelfsmäßigen Waffen in den Händen und einem Blitzen von Zielstrebigkeit in den Augen. Als sie sich nähern, bemerkt ihr, dass der Höhleneingang in Erwartung ihrer Ankunft plötzlich weit offen steht, so als wäre er nie verschlossen gewesen.

Die sich nähernde Meute besteht aus derselben Anzahl wahnsinniger Gefangener wie die Gruppe der SCs. Haben die SCs zuvor die Höhle nicht von der Präsenz der dunklen Seite gereinigt, greift sie außerdem eine Gruppe korrumpierter Eiswölfe (siehe Seite 15) aus dem nun geöffneten Höhleneingang an. Die korrumpierten Eiswölfe sind ein Individuum weniger als die Gruppe der SCs (mit einem Minimum von zwei korrumpierten Eiswölfen). Die Wahnsinnigen greifen die SCs ebenfalls an und nutzen ihre Manöver, um den Weg zum Höhleneingang so schnell wie möglich zurückzulegen. Die Auseinandersetzung beginnt daher bereits in großer Distanz zur Felsenöffnung.

Sollte es den SCs nicht gelingen, die Flüchtigen aufzuhalten, bevor einer von ihnen den Höhleneingang erreicht, verschließt ein plötzlicher Steinschlag die Höhle hinter diesem Gefangenen. Alle anderen Gegner flüchten ebenso plötzlich in alle Richtungen. Die SCs können mit den unorganisierten Gegnern wie gewünscht verfahren, der Einfluss der dunklen Seite in den Höhlen wurde durch ihren Fehlschlag jedoch verstärkt, wodurch ein Dunkle-Macht-Punkt ● zu allen Machtfähigkeits-Proben hinzugefügt wird, die im Tal oder dem Tempel innerhalb des nächsten Tages (oder länger, wenn es der SL wünscht) durchgeführt werden.

Sollte es den SCs gelingen, alle Gefangenen vom Eindringen in die Höhle abzuhalten, können Rav Naarans Schergen nicht länger die Heiligkeit der Höhlen bedrohen.

ANGRIFF AUF FROSTWALL

Eine größere Gruppe von Ausbrechern bewegt sich geradewegs tiefer in das Tal hinein - was sie direkt durch das Dorf Frostwall führen wird. Die Dorfbewohner haben bereits unter dem Einfluss der dunklen Seite gelitten, den Malefax mit sich brachte, und die auf sie zusteuern den ehemaligen Gefangenen bedeuten nur noch mehr Probleme für sie, wenn die SCs nicht eingreifen. Die SCs können auf dem langen Weg zum Dorf Frostwall zu diesen Ausbrechern aufschließen, sind jedoch nicht dazu in der Lage, sie zu erreichen, bevor die Ge-

BELANDI FEEARR: APATHIE UND KONFLIKT

Rav Naaran entkommen zu lassen mag auf den ersten Blick nach einer guten Idee klingen, insbesondere für eine geborene Unterhändlerin wie Belandi Feearr. Jeglicher Friede und jegliche Sicherheit, die hierdurch erreicht werden können, bedeuten jedoch, dass ein skrupelloser Mörder auf die Galaxis losgelassen wird. Welche Pläne der gefallene Jedi auch immer gefasst hat - sie stellen eindeutig eine Bedrohung für die Einwohner der Galaxis dar - eine Bedrohung, die (unwillentlich) durch die Taten der SCs zustande gekommen ist. Sollten die SCs sich dazu entscheiden, Rav Naaran ziehen zu lassen, steigen ihre Konfliktwerte um 3. Entschließen sich einige SCs dafür, sich ihrem Feind entgegenzustellen, andere aber halten sich heraus und geben ihre Freunde für die Hoffnung auf Gnade auf, erhöht sich der Konfliktwert dieser Feiglinge stattdessen um 5. Sollte Belandi Feearrs Angst vor Konflikten dafür sorgen, dass sie Rav Naaran entkommen lässt, erhöht sich ihr Konfliktwert um einen zusätzlichen Punkt.

fangenen sich den eisbedeckten Mauern bis auf Sichtweite nähern konnten. Die SCs können den Dorfbewohnern durch die Aufseherin jedoch über das Kommunikationssystem des Tempels eine Nachricht zukommen lassen, was den Dörflern erlaubt, rechtzeitig einige Scharfschützen auf den Mauern zu postieren, um die SCs zu unterstützen.

Sobald die SCs sich dem Dorf Frostwall bis auf Sichtweite genähert haben, lies den folgenden Text vor oder umschreibe:

Ihr habt es gerade noch rechtzeitig zum Dorf geschafft. Bei eurer Ankunft seht ihr eine Gruppe von Ausbrechern direkt vor euch, die sich schnell auf das Dorf zubewegt. Da sie nun ein Ziel vor Augen haben, laufen sie anscheinend so schnell sie können darauf zu. Die Dorfbewohner sind zähe Leute, jedoch ist dies eine Bedrohung, die ihnen ernsthaften Schaden zufügen könnte. Also sollte ihr besser entschieden einschreiten.

Die sich dem Dorf nähernde Gefangenenmeute besteht aus zwei Mitgliedern mehr als die Gruppe der SCs. Jeder Gefangene, der nicht von einem SCs attackiert wird, setzt seinen Sturm auf das Dorf fort. Sie starten in sehr großer Entfernung und nähern sich mit Höchstgeschwindigkeit, wobei sie nichts anderes tun, solange sie nicht von den SCs in einen Kampf verwickelt werden. Ohne Unterbrechung benötigen sie drei Runden, um das Dorf zu erreichen, wobei sie sich aus sehr großer zu großer, dann von großer zu mittlerer, und schließlich aus mittlerer Entfernung bis zu den Toren bewegen. Sobald sie die Tore erreichen, dringen die Gefangenen ins Dorf ein und greifen wahllos die Dorfbewohner an. Würden die Dorfbewohner jedoch gewarnt, schließen sich zwei Jäger der Verteidigung des Dorfes von den Mauern aus an. Gemeinsam können sie einen der Gefangenen ausschalten, bevor dieser die Tore des Dorfes erreicht.

Gelingt es den SCs nicht, alle Gefangenen vom Eindringen in das Dorf Frostwall abzuhalten, greift jeder entwischte Gefangene alle Dorfbewohner in der Nähe an und verletzt sie. Je mehr Gefangene in das Dorf eindringen, desto mehr Scha-

den richten sie an und desto wahrscheinlicher ist es, dass sie sogar jemanden töten. Ohne das Eingreifen der SCs benötigen die Jäger noch drei weitere Runden, um alle Angreifer auszuschalten. Auch mit der Unterstützung der SCs sorgt das von den Gefangenen über das Dorf gebrachte Chaos dafür, dass die Einwohner allen Fremden für eine gewisse Zeit eher misstrauen, insbesondere wenn die SCs zuvor keinen guten Eindruck auf sie machen konnten oder sie nicht vor den sich nähernden Gefangenen gewarnt haben.

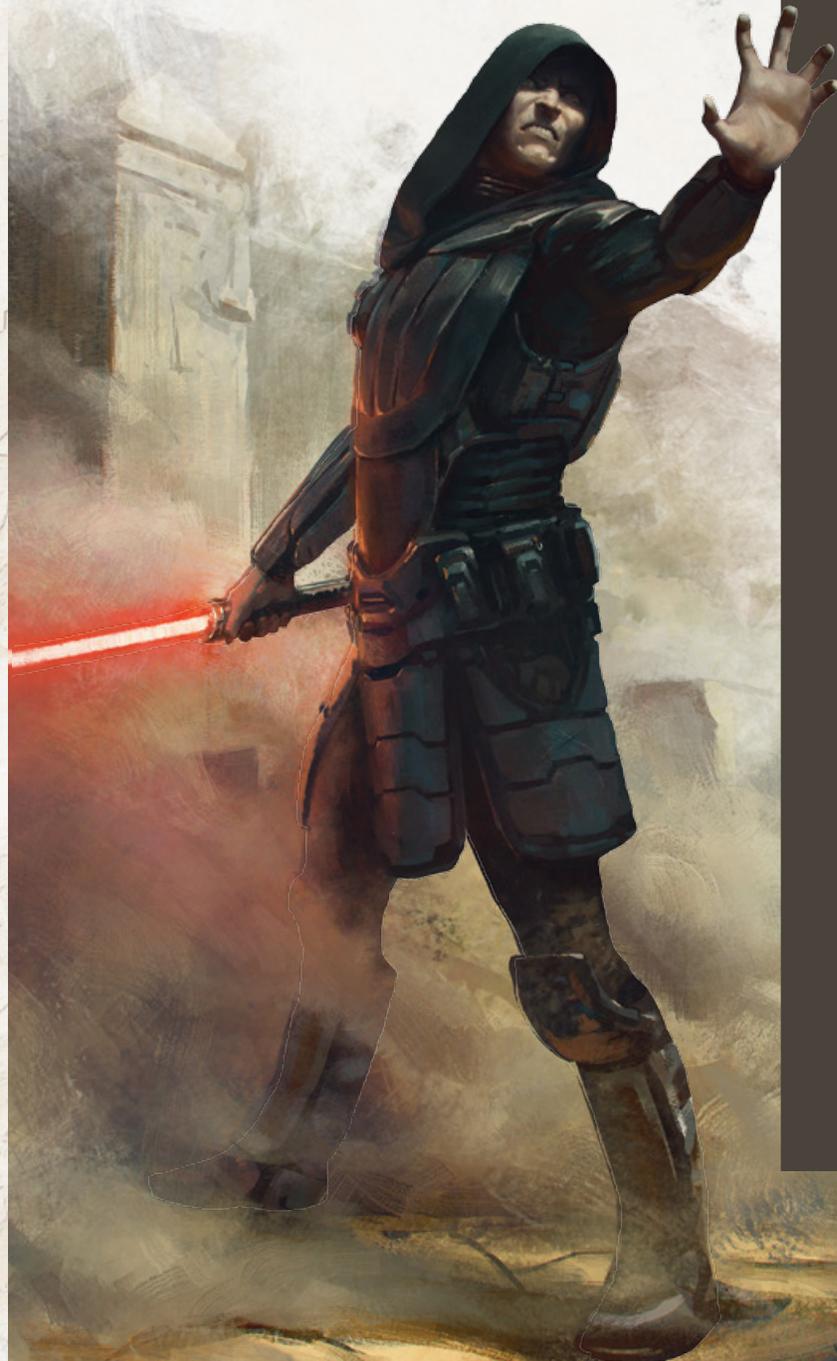
EIN DUELL MIT DER DUNKELHEIT

Sobald sich die SCs mit allen drei Gruppen auseinandergesetzt haben, ohne auf Rav Naaran zu treffen, werden sie von einer Projektion der Aufseherin kontaktiert. Lies den folgenden Text vor oder umschreibe ihn:

EIN EPISCHES FINALE ERSCHAFFEN

Der Kampf gegen Rav Naaran ist der Höhepunkt des Abenteuers und eine großartige Möglichkeit für den SL, alle Register zu ziehen. Während des Abenteuers gab es bereits einige spannende Momente, jedoch sollte der SL danach streben, diesen Kampf zum fesselndsten aller Kämpfe zu machen. Einige Tipps zur Steigerung der Spannung und der Geschwindigkeit während des Schlagabtauschs sind im Folgenden aufgeführt:

- Das erzählerische Würfelsystem ist ein ausgezeichnetes Werkzeug dafür, während der Kämpfe neue Gefahren oder Wendungen des Schicksals zu vermitteln. Der SL sollte vor der Sitzung, in der die Entscheidungsschlacht vermutlich stattfinden wird, eine Liste mit möglichen angepassten Ergebnissen für Bedrohung ☹, Vorteil ☺, Triumph ☺ oder Verzweiflung ☹ erstellen, um zu verdeutlichen, was bei dieser Schlacht auf dem Spiel steht. Vorschläge der Spieler sind ebenso wichtig, um dem Kampf die richtige Atmosphäre zu verleihen. Der SL sollte die Spieler dazu ermuntern, ihre Vorteile ☺ und Triumph ☺ kreativ einzusetzen, und nach Vorschlägen fragen, wie Bedrohung-Symbole ☹ und Verzweiflung-Symbole ☹ umgesetzt werden könnten.
- Eine gute Kampfszene besteht aus mehr als nur den aktiven Kontrahenten. Idealerweise sollte auch die Umgebung miteinbezogen werden, wobei die Atmosphäre und das Gefühl des Kampfes durch erzählerische Beschreibungen und mechanische Effekte hervorgehoben werden. Der SL könnte beschreiben, wie verfehlende Angriffe die beschädigten Hallen des Tempels noch weiter zerstören, Charaktere hinter Trümmern in Deckung gehen lassen oder herumliegende Trümmerteile als Geschosse für Rav Naarans Machtfähigkeiten nutzen. Das Gelände kann auch als Inspiration für Ergebnisse der Würfel dienen: Beispielsweise könnte eine Bedrohung ☹ einen Kontrahenten über Schutt stolpern lassen, oder ein Vorteil ☺ einem anderen erlauben, einen Feind in die Enge zu treiben.
- Rav Naaran ist auf den ersten Blick kein übermäßig zäher Kämpfer, wie sein Profil auf Seite {35} erkennen lässt. Seine Absorptions- und Wundenlimits sind beide hoch, jedoch in etwa gleichwertig zu denen von starken Feinden wie etwa Kaina Forrel oder der korrumpierten Wolfsmutter. Allerdings erlauben ihm seine speziellen Talente Parieren und Ablenken das Erleiden von Erschöpfung, um den erlittenen Schaden stark zu reduzieren. Gerade Parieren erlaubt ihm, den Schaden durch ein Lichtschwert zu reduzieren, das seine Absorption ignoriert. Der wohl überlegte Einsatz dieser Talente erlaubt es dem SL, Rav Naaran deutlich länger im Kampf zu halten und ihn zu einer größeren Bedrohung zu machen.





Während einer kurzen Verschnaufpause nach den Zusammenstößen mit den wahnsinnigen Gefangenen manifestiert sich die Aufseherin plötzlich vor euch. Ihre holographische Gestalt flackert in einer Art und Weise, die auf Verletzungen nach einem Kampf hindeuten. Als sie spricht, bemerkt ihr einen drängenden Unterton. „Es war alles ein Trick - Rav Naaran hat den Tempel nie verlassen. Er hat sich selbst vor unserer Wahrnehmung verborgen und da ihr jetzt alle seine Kundschafter aufgehalten habt, hat er sich dazu entschieden, selbst in Aktion zu treten. Er zieht einen Pfad der Verwüstung durch die oberen Verteidigungen und bewegt sich auf die Holocron-Kammer zu. Ihr müsst Rav Naaran finden und aufhalten, bevor er hier ankommt!“

Die Aufseherin verliert zunehmend an Form, während sie ihre Nachricht überbringt, bevor sie mit ihren letzten Worten ganz verschwindet.

Würden die SCs während einer der zurückliegenden Auseinandersetzungen von den Ausbrechern besiegt, lies das Folgende vor oder umschreibe:

Ihr erwacht durch die ernste Stimme der Aufseherin. „Auf die Beine! Ihr werdet noch gebraucht und eure Erholung muss warten, bis die gesamte Arbeit getan ist. Die Patienten, die ihr verfolgt habt, sind entkommen, aber wir haben ein viel größeres Problem. Anscheinend hat Rav Naaran den Tempel nie verlassen. Er hat sich selbst vor unserer Wahrnehmung verborgen und da er nun die Gesamtsituation überblickt, befindet er sich auf dem Weg zur Holocron-Kammer. Er zieht einen Pfad der Verwüstung durch die oberen Verteidigungen! Ihr müsst Rav Naaran finden und aufhalten, bevor er hier ankommt!“

Die Aufseherin verliert zunehmend an Form, während sie ihre Nachricht überbringt, bevor sie mit ihren letzten Worten ganz verschwindet.

Die Energiereserven des Tempels werden zu diesem Zeitpunkt bereits von den Torwächtern gesammelt, um die Aktivierung der Notfallverteidigungssysteme vorzubereiten; keiner der Torwächter kann jetzt noch auf Hilfsanfragen der SCs reagieren. Glücklicherweise haben sich alle verbleibenden Handlanger Rav Naarans aus dem Tal zurückgezogen, wodurch die SCs ohne Zwischenfälle zur Holocron-Kammer vordringen können.

EIN LETZTES ULTIMATUM

Lies das Folgende vor oder umschreibe, während sich die SCs der Holocron-Kammer nähern:

Ihr eilt durch die Korridore des Tempels der Morgenröte und hofft, dass ihr rechtzeitig eintrefft. Überall um euch herum seht ihr die beschädigten Verteidigungssysteme, von Lichtschwerthieben gesplante Geschütze bis zu Stasisfallen, die durch auf sie geschleuderte Trümmer ausgelöst wurden. Während ihr euch der Holocron-Kammer nähert, spürt ihr, wie sich eine furchtbare Dunkelheit über eure Sinne legt, und euch wird klar, dass Rav Naaran bereits angekommen ist.

Sobald ihr eintrefft, seht ihr den gefallenen Jedi ruhelos vor der geschlossenen Tür der Kammer auf und ab gehen, da diese von einem Energieschirm versperrt wird. Er ist von einigen seiner Schergen umgeben – Überbleibsel seiner Verbündeten der dunklen Seite. Ohne den Blick vom Eingang zu lösen, spricht er zu euch. „Ich hatte mich schon gefragt, wann ihr eintreffen würdet. Ihr habt mir Unannehmlichkeiten bereitet und meiner Armee zugesetzt, aber ihr könnt nicht darauf hoffen, hier zu gewinnen. Wenn ihr diese Wahrheit ebenso akzeptiert wie ich, dann biete ich euch einen Ausweg an: Unternehmt nichts, sodass ich das Tal mit meinen Truppen verlassen kann. Dann werde ich euch nicht nur keinen Schaden zufügen, sondern auch die Holocrone unangetastet lassen, die diese aufdringlichen Lügner enthalten, die euch so viel bedeuten. Mein Sieg ist gewiss, könnte mich jedoch einiges kosten - und das kann ich mir nicht leisten, wo ich doch noch so viel zu erledigen habe.“

Schließlich dreht er sich zu euch um, ein beunruhigendes Grinsen auf dem Gesicht. Er aktiviert sein Lichtschwert und nimmt Kampfhaltung an. „Also?“

Wenn die SCs Rav Naarans Angebot annehmen, hält er sein Wort und bricht umgehend mit seinen verbleibenden Truppen auf. Die langfristigen Konsequenzen sind nicht absehbar und vermutlich äußerst gefährlich, jedoch haben die SCs sich selbst und den Tempel für den Moment gerettet.

Akzeptieren die SCs sein Angebot nicht, wirft sich der gefallene Jedi mit seinen Schergen in den Kampf. Rav Naarans verbleibende Truppen bestehen aus ebenso vielen Gefangenen wie die anwesenden SCs. Rav Naaran wird versuchen, die Gegebenheiten des Tempels und seine Schergen dazu zu nutzen, um die SCs voneinander zu trennen und sie einzeln auszuschalten. Siehe „Ein episches Finale erstellen“ für einige Ideen, um diese Auseinandersetzung zu dem aufregenden Abschluss des Abenteuers zu machen, der es sein sollte.

Rav Naaran kämpft solange, bis er getötet oder bewusstlos geschlagen wird. Seine möglicherweise überlebenden Handlanger flüchten oder ergeben sich, sobald er besiegt wurde. Der Kampf geht solange weiter, bis Rav Naaran oder die SCs besiegt sind.

SIEG DER HELLEN SEITE?

Die Entscheidungsschlacht kann auf drei mögliche Arten enden: Die SCs können sich heraushalten, sie können den Kampf verlieren oder sie können Rav Naaran besiegen und den Tempel sichern.

Lassen die SCs Rav Naaran ohne einen Kampf entkommen, lies den folgenden Text vor oder umschreibe:

Ihr seht argwöhnisch zu, wie der gefallene Jedi seine Truppen langsam vom Raum der Holocrone wegführt, sich jedoch nicht mehr umdreht. Sobald er außer Sicht ist, manifestiert sich der Gefängniswärter vor euch mit einem missbilligenden Stirnrunzeln. „Wir werden alle für den Aufschub bezahlen müssen, den ihr uns hier erkaufte habt. Nicht nur ihr und ich, sondern alle Bewohner von Spintir und viele andere in der gesamten Galaxis. Nichtsdestotrotz haben wir nun einige Momente des Friedens, um uns zu erholen. Ihr habt schließlich den Tempel und die Holocrone für den Moment geschützt. Es wird die Zeit kommen, diese Sache doch noch zu bereinigen.“

Werden die SCs von Rav Naaran in der Entscheidungsschlacht besiegt, lies das Folgende vor oder umschreibe:

Dunkelheit brandet über eure Sinne und ihr seht den gefallenen Jedi über euch aufragen, bevor alles schwarz wird. Ihr erwacht viel später, unsicher, wie viel Zeit vergangen ist. Ihr könnt euch für einen Moment nicht bewegen, doch dann zeigt euch ein leichtes Kribbeln das Verschwinden eines Kraftfeldes an. Die Torwächter müssen einen Teil ihrer Energie genutzt haben, um euch zu beschützen. Als ihr euch von dort aufrappelt, wo ihr zu Boden gestürzt seid, wird euch klar, dass Rav Naaran die Holocrone mit sich genommen hat, wobei der Rest ihrer Energie euch vor seinem Zorn geschützt hat. Obwohl er verschwunden ist, könnt ihr nicht abstreiten, dass dies ein Sieg für ihn war...

Haben die SCs Rav Naaran in der Entscheidungsschlacht besiegt, lies das Folgende vor oder umschreibe:

Ihr steht siegreich vor den Türen der Holocron-Kammer, die letzten wahnsinnigen Gefangenen haben sich durch eure Übermacht zerstreut. Da die Bedrohung durch Rav Naaran und seine Anhänger endlich beseitigt wurde, löst sich der schützende Energieschirm vor der Holocron-Kammer auf und die Torwächter manifestieren sich vor euch mit erschöpftem Lächeln. Ihr habt den Tag gerettet und eine Bastion der hellen Seite gegen eine fürchterliche Finsternis verteidigt. Dies war ein Sieg, doch Rav Naaran war nicht die einzige Quelle der Dunkelheit in der Galaxis. Eure Arbeit ist noch nicht vorbei...

Als letzte Möglichkeit können sich die SCs dazu entscheiden, Rav Naaran zu besiegen, ohne ihn zu töten, und mit dem Gefängniswärter darauf zu hoffen, dass selbst ein Meister der dunklen Seite erlöst werden kann. Ist es den SCs gelungen, Rav Naaran auf nichttödlichem Weg auszuschalten, lies das Folgende vor oder umschreibe:

Ihr steht siegreich vor den Türen der Holocron-Kammer, der gefallene Jedi liegt bewusstlos zu euren Füßen. Ihn ohne eine funktionierende Stasiszelle festzuhalten wird schwierig werden. Könnt ihr ihn jedoch aus dem Griff der dunklen Seite befreien, mag er sich als mächtiger Verbündeter und kenntnisreicher Lehrer erweisen. Ihr könnt nur darauf hoffen, dass euch der Gefängniswärter bei dieser großen Herausforderung helfen kann. Dennoch war es ein Sieg, was auch immer der nächste Tag bringen wird, selbst wenn eure Arbeit noch lange nicht getan ist...

WIE GEHT ES WEITER?

Das Abenteuer der SCs muss nicht mit dem Finale von **Lockruf des Verlorenen** enden. Es gibt viele Möglichkeiten, um die Handlung auch darüber hinaus weiterzuentwickeln, und einige lose Handlungsstränge konnten während der Ereignisse vielleicht noch nicht aufgelöst werden. Im Folgenden sind einige Ideen als Denkanstöße für den SL aufgelistet:

- Haben die SCs häufig mit den Einwohnern des Dorfes Frostwall interagiert, könnten sich für sie im Anschluss an die Auseinandersetzung mit Rav Naaran neue Probleme ergeben. Nach Jahren des Aberglaubens und der Verwirrung bezüglich des Tempels der Morgenröte können die Dorfbewohner endlich alle seltsamen Ereignisse, mit denen sie konfrontiert wurden, richtig einordnen. Sie haben sicherlich viele Fragen – und vermutlich auch viele Beschwerden! Hierdurch könnte sich eine großartige Gelegenheit ergeben, mit der erneuten Aufklärung der Galaxis über die Macht zu beginnen, jedoch müssen die SCs vorsichtig sein, dabei nicht die Aufmerksamkeit des Imperiums auf sich zu ziehen.
- Egal ob sie gereinigt wurden oder noch immer korrumpiert sind – die Höhlen von Licht und Schatten stellen einen starken Nexus der Macht dar. Die SCs könnten von Visionen zu ihrer Erkundung angeregt werden oder sie erfahren durch das Lesen der Tempelarchive mehr über die Geheimnisse der Höhlen. Für den SL bieten die Höhlen eine großartige Möglichkeit, die eher mystischen Aspekte der Macht in den Vordergrund zu stellen; die SCs könnten in ihren Tiefen eine Menge über die Jedi aus alter Zeit oder ihre eigene Zukunft erfahren.
- Hatten die SCs geschäftlich mit den Spediteuren des Gewichtigen Gan zu tun, sollte man bedenken, dass die Schmugglerbande nie einen guten Klienten vergisst. Die SCs könnten von der Bande kontaktiert werden und ein Verkaufsangebot für neuentdeckte Artefakte oder Gegenstände zu erhalten. Selbstverständlich arbeiten die Spediteure nicht umsonst und ihr Preis könnte höher sein als das, was die SCs ihnen geben können – ohne ihnen ein oder zwei Gefallen zu erweisen.
- Sollten sich die SCs mit der Rebellenzelle verbündet haben, dann ergeben sich aus ihren Bemühungen gegen die imperiale Regierung eine Vielzahl möglicher Handlungsstränge. Diese können von Guerillaangriffen gegen imperiale Steuereintreiber in der Wildnis von Spintir bis zur Schwächung der imperialen Garnison durch die Konfiszierung oder Sabotage von Ausrüstung reichen.
- Heder Brant hat die SCs sicherlich nicht vergessen, nachdem sie Reles verlassen haben. Sogar wenn sie nie mit ihm in Kontakt getreten sind, bedeutet seine Position als örtlicher ISB-Beamter, dass er über die gesamten Informationen über ihren Raubzug in der Sammlung der Gouverneurin verfügt – einschließlich darüber, was sie entwendet haben. Sollten sie Brant noch nicht getroffen haben, könnte er ihnen einen Handel vorschlagen, ansonsten wird er möglicherweise einen Gefallen von ihnen einfordern. Alternativ könnte er sich auch dazu entscheiden, dass eine Jagd auf die SCs eine gute Möglichkeit darstellt, verschiedene örtliche Gruppen in Angst und Schrecken zu versetzen.
- Die Archive des Tempels der Morgenröte widmen sich vornehmlich der Behandlung derjenigen, die in seine Pflege übergeben wurden. Allerdings war der Tempel nichtsdestotrotz eine Einrichtung des Jedi-Ordens und ein Aufbewahrungsort für einen kleinen Bruchteil seiner ausgedehnten Sammlung von Wissen. Die SCs könnten durch Nachforschungen Hinweise auf andere verlorene Stätten der Jedi, Konvergenzen der Macht oder andere uralte Wunder entdecken, die sie in andere Regionen Spintirs oder auf andere Planeten führen. Natürlich wurden die meisten solcher Stätten bereits vor langer Zeit vom Imperium gesichert ...
- Sollte Rav Naaran am Ende von **Lockruf des Verlorenen** entkommen sein, sollte der SL dieses lose Ende nicht zu lange unbeachtet lassen. Die SCs könnten versuchen, ihn auf eigene Faust aufzuspüren, sobald sie sich in der Lage für eine Konfrontation mit ihm fühlen, oder sie werden von Nachrichten über seine abscheulichen Taten auf benachbarten Welten erreicht. Wenn sich ihre Macht und Stärke weiterentwickelt haben, hat Rav Naaran natürlich ebenso dazugelernt. Wurde er stattdessen gefangen genommen, müssen die SCs eine Möglichkeit finden, ihn so lange festzuhalten, bis sie einen Weg gefunden haben, den Mann zu erreichen, der er einst war, und ihn zurück zur hellen Seite zu bringen. Die Erlösung von Rav Naaran könnte ein komplettes Abenteuer oder mehr in Anspruch nehmen, wenn die SCs sich über seine Vergangenheit informieren oder bedeutsame Stätten aus seiner Zeit im Jedi-Orden und während seines Falles aufsuchen.