

## Impressum

Der Trodox - Ars Arcana - Mini  
RSPzeitschrift, Nr. 78, 35. Jg./2023  
Herausgeber/V.i.S.d.P.: TX-Team

Redaktion: Kai Ellermann, Nils Rehm  
Layout: Nils Rehm

Autoren: Moritz Gräber

Zeichner/Fotos: Moritz Gräber, Pixabay,  
John James

Redaktionsanschrift:  
Der Trodox, c/o Nils Rehm, Dielinger  
Weg 8, 32361 Preußisch Oldendorf

Internet: [www.trodox.de](http://www.trodox.de)

eMail: [Trodox@gmx.de](mailto:Trodox@gmx.de)

Copyrights: Kopien sind nur für die Verwendung im Heimrollenspiel und zum Spielen auf Cons gestattet. Für weitergehende Nutzung ist vorher eine Genehmigung der Redaktion einzuholen. Alle Urheberrechte liegen bei den Autoren der

Artikel, Zeichnern, Fotografen, Firmen bzw. dem Trodox. Die Nennung und Nutzung von Warenzeichen und sonstigen Produktbezeichnungen stellt keine Verletzung des jeweiligen Urheberrechts dar. Das Copyright liegt beim jeweiligen Hersteller/ Inhaber der Rechte.

Es war einmal vor langer Zeit in einer weit, weit entfernten Galaxis ...

Es herrscht Krieg in der Galaxis. Die Galaktische Republik und das Sith-Imperium leisten sich erbitterte Kämpfe um die Vorrherrschaft, ohne dass ein Ende in Sicht wäre. Inmitten einer von Krieg geteilten Galaxis finden neue Kopfgeldjäger jedoch immer mehr Arbeit; genau wie eure mutige Truppe, geeint nur aus einem einzigen Grund: Credits!

## FÜR DEN SPIELLEITER

*Bounty Hunters* dreht sich um eine Gruppe von Kopfgeldjägern und eignet sich vor allem für Anfänger, denn einige Abschnitte weisen Railroading auf. Die Aufgabe des Spielleiters (SL) besteht darin, die Spielercharaktere (SC) auf ihrer Reise herauszufordern und durch Aktionen mit diversen NPC und andere Aktivitäten in der Geschichte zu halten.

**AKT 1:** Der Prolog handelt vom Angriff der Piraten. Die SC sollen hier mit dem Kampfsystem vertraut gemacht werden. Die Piraten sind nicht besonders stark und greifen in zwei Wellen an. Als SL können Sie die Piraten lenken und ihre Strategie auswählen. Das Ziel ist es, den SC einen spannenden und actionsreichen Start in die Geschichte zu bescheren.

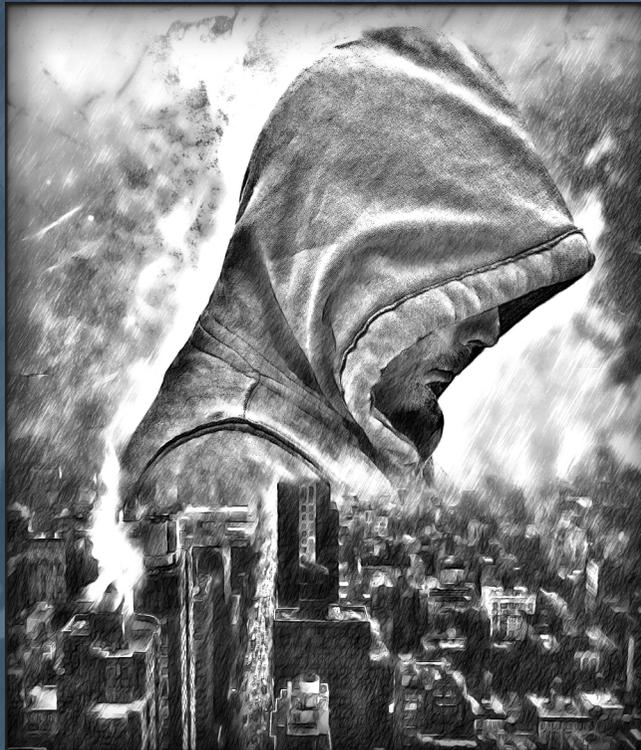
**AKT 2:** In der Hauptstory nehmen die SC den Auftrag von H. an und gehen an Bord des republikanischen Schiffes. An Bord sollten die SC genügend Informationen sammeln, um sich über die anderen Kopfgeldjäger und die Lage des Schiffes im Klaren zu sein. Im Detail sollten sie Folgendes erkennen:

- dass Ledar das Schiff sabotiert und später die Crew töten wird
- dass andere Kopfgeldjäger auch herumschnüffeln
- und dass die Fracht in Wirklichkeit ein Gefängnis für einen Sith-Lord ist.

Die SC können sich überall - außer auf der Brücke - im Schiff positionieren. Nach einiger Zeit trifft ein Hyperraumsturm

# BOUNTY HUNTERS

## Ein STARWARS-ABENTEUER



das Schiff und ein Navigator wird in der Nähe des Maschinenraums tot aufgefunden, wodurch sich die Lage verschärft. Kleine Hinweise deuten auf Ledar und Chab'ar (siehe *Nichtspielercharaktere*) hin. Am Ende sollen die SC Ledar auf der Brücke mit der toten Crew auffinden und ihn bekämpfen.

**AKT 3:** Im Endkampf stürzt das Schiff auf Neras 3 ab, da die Detonatoren nicht entschäuft werden können. Dort flieht der Sith in Richtung des Sith-Tempels. Die SCs müssen ihm nach, da er sonst mit der Superwaffe die Galaxis ins Chaos stürzen würde. Die SC können ihn frontal im Kampf besiegen oder mit einer Ablenkung den Tempel überladen.

**TIPPS FÜR SPIELLEITER:** Ihr gesamtes Wissen über Star Wars können Sie nutzen. Konfrontationen mit den SC sind zu empfehlen, um die Geschichte spannender zu machen. Wenn SC sich weigern, einem wichtigen Verlauf der Geschichte zu folgen, müssen sie diese mit Belohnungen oder Warnungen (plastische Schilderungen der Folgen) dazu bringen. Credits kommen immer gut an.

Es ist außerdem wichtig, dass die SC nicht vorzeitig etwas über den Sith herausfinden, um den Spannungsaufbau nicht zu zerstören.

## AKT 1 - PROLOG

(EINSTIEG IN DAS KAMPFSYSTEM)

SCHAUPLATZ: PLANET KRIEV, DORF ASHAI

Die Bewohner des Dorfes haben die SC angeheuert, um ihr Dorf vor Piraten zu beschützen, von denen sie ständig terrorisiert werden und die ihre Ernte stehlen.

Die SC können sich nach ihrer Ankunft im Dorf frei bewegen (siehe Karte von *Ashai*). Nur das Meer ist nicht zu empfehlen, weil große Meeresungeheuer die Blutmeere bewohnen.

Die Piraten treffen nach einer gewissen Zeit an den Docks und auf den Feldern ein. Damit beginnt der Kampf. Die Anzahl

der Piraten und deren Taktik kann der SL frei improvisieren, ebenso die Werte der Piraten.

Die SC können mit ihrer Ausrüstung verfahren, wie sie möchten, um Erfahrungen mit dem Kampfsystem zu machen. Die SC sollten auch im schlimmsten Fall schwer verwundet und nicht getötet werden. Der erste Akt ist nur der Prolog des Abenteuers. Zu Anfang der Hauptstory werden alle SC geheilt und können ab diesem Zeitpunkt auch sterben. Wenn die Mission erfolgreich beendet ist, werden die SC bezahlt und kehren auf ihr Schiff (die *Cataclysm*) zurück.

## AKT 2 - HAUPTSTORY

Kurz nach dem Auftrag in Ashaii auf Kriev funkt H. die SC an. H. ist schon länger ihr Vermittler für neue Aufträge und meint, er habe etwas ganz Großes an der Hand:

*„Hey, ich hoffe der letzte Auftrag hat euch nicht zu sehr zugesetzt. Ich hab da was für euch, das euch reich machen kann. Meine Quellen sagten mir, da gäbe es einen streng geheimen Auftrag der Galaktischen Republik: Top Secret, fast alle Informationen unter Verschluss und nur für spezielle Kopfgeldjäger vorgesehen. Doch wenn ihr denkt, ihr wärt was Großem gewachsen, kann ich euch da irgendwie einschleusen. Was denkt ihr, wollt ihr die Credits?“*

Wenn die SC annehmen landet die *Cataclysm* schon bald im Hangar des republikanischen Frachters, wo sich auch schon andere Schiffe (vermutlich auch von Kopfgeldjägern) befinden. Danach werden sie mit anderen Besatzungen zum Frachtraum gerufen. Dort erklärt der Captain des Schiffes den eigentlichen Auftrag:

*„Jetzt hört mir ganz genau zu. Ich sage das nur einmal! Euer primäres und einziges Ziel ist die Bewachung dieser Fracht und unter keinen Umständen wird diese angerührt! Ich verabscheue euch dreckigen Gesetzlosen zwar, aber da die Republik mittlerweile mit Spionen und Mangel an Eliten zu kämpfen hat, muss die Unterstützung von euch Aasgeiern reichen. Wir fliegen durch das Gebiet der Sith und Gott weiß, was uns auf diesem Weg passieren kann. Also erwarte ich von euch allen größte Diskretion. Ende der Ansage!“*

Die SC können sich nun auf dem Schiff verteilen, Informationen sammeln und sich auf bevorstehende Bedrohungen vorbereiten.

Nach einiger Zeit erschüttert ein Hyperraumsturm das Schiff. Die Elektronik erleidet Schäden und kurzzeitig wird die Schwerkraft ausgeschaltet. Nach einigen Momenten kehrt alles zur Normalität zurück. Jedoch wird ein Navigator in der Nähe des Maschinenraums tot (Messerstich) aufgefunden. Mit einer erfolgreichen Wahrnehmungsprobe kann festgestellt werden, dass die Leiche dorthin gezerrt worden ist. Zudem fehlen ihre Autorisierungscodes. Danach traut der Captain den Kopfgeldjägern nicht mehr und trennt seine Crew konsequent von ihnen.

### MÖGLICHKEITEN DER SC

- Sie können sich im Hangar umsehen, wo sie mit einer erfolgreichen Wahrnehmungsprobe eine große Gestalt auf ein Schiff zugehen sehen. Falls sie die Gestalt konfrontieren: Es ist der Wookiee Chab'ar, der eine Spice-Spur zu einem Schiff verfolgt hat. Er denkt, es sei der Pike.

- Sie können sich im Maschinenraum umsehen, wo sie nach einer gelungenen Wahrnehmungsprobe ein Klicken bemerken und nach einer sehr erfolgreichen Wahrnehmungsprobe sogar die Detonatoren am Hauptcomputer entdecken.
- Sie können den Captain aufsuchen, der nur mit einer erfolgreichen Charmaprobe einzelne Informationen durchsickern lässt (Das Strahlenschild für die Fracht ist durch den Hyperraumsturm deaktiviert. Der Kurs lässt sich nicht mehr ändern.).
- Sie können zum Frachtraum gehen und per gelungener Intelligenzprobe selbst bemerken, dass das Strahlenschild deaktiviert ist.
- Sie können die Leiche inspizieren und durch eine bestandene Wahrnehmungsprobe feststellen, dass Spice an der Leiche aufzufinden ist. Mit einer angeschlossenen Intelli-



genzprobe kann dann Folgendes über Spice herausgefunden werden: Die in der Galaxis meistverbreitete Droge wird von den Pikes verkauft und sie kontrollieren den Handel. Eine Überdosis führt zum Tod.

- Sie können die anderen Kopfgeldjäger befragen. Alle streiten aber ab, etwas getan zu haben. Nur Chab'ar, Ledar und Prisk sind nicht auffindbar.
- Sie können durch die Gänge wandern und Prisk finden, während er sich in den Schiffcomputer hackt. Prisk versucht vor den SC zu fliehen, kann aber mit erfolgreicher Gewandtheitsprobe zu Boden geworfen und unter Kontrolle gebracht werden. Wenn die SC mit einer sehr erfolgreichen Willenskraft- oder Charismaprobe seine völlige Verschlussenheit brechen, gibt er zu, Nachforschungen zur Fracht angestellt zu haben. Er denkt, es hat mehr mit ihr auf sich, als es scheint und sagt, er habe merkwürdige Frequenzen aus ihrer Richtung aufgenommen.

Kurz darauf ertönt ein lautes Notsignal von der Brücke. Die SC können diesem nachgehen und treffen auf Ledar, der gerade dabei ist, den Captain und die Crew zu töten. Er greift auch die SC an, ist aber für einen SC alleine zu stark. Arbeiten mindestens zwei SC zusammen, sollten sie Ledar besiegen können. Dieser fleht daraufhin um sein Leben und offenbart, dass es seine Aufgabe war, das Schiff zu sabotieren und es auf Neras 3 abstürzen zu lassen. Er schwört, ein Sith-Lord namens Darth Oblissius hätte ihn angeworben.

## AKT 3 - ENDE

Die Sprengladungen im Maschinenraum können, falls gefunden, nicht entschärft werden und führen zur Bruchlandung über dem Planeten Neras 3. Das Schiff stürzt in eine Schlucht. Vor dem Aufprall fliehen die anderen Kopfgeldjäger mit ihren Schiffen. Beim Aufprall wird das Schiff völlig zerstört und der vorher verwundete Ledar stirbt. Nur ein Besatzungsmitglied überlebt und gibt Preis, dass die Fracht eigentlich ein Gefängnis für einen mächtigen Sith-Lord (Darth Oblissius) gewesen ist. Ohne diesen werden die SC nicht belohnt und auch nicht von dem menschenfeindlichen Planeten evakuiert. Mit einer Wahrnehmungsprobe kann die Richtung, in die der Sith geflohen ist, erkannt werden und nach einiger Zeit stoßen die SC auf einen riesigen Sith-Tempel.

Dort treffen sie auf den Sith-Lord. Es stellt sich raus, dass er die Gefangennahme geplant hat, um durch die Bruchlandung in den republikanischen Sektor zu gelangen und den Sith-Tempel zu reaktivieren. Er dient als Massenvernichtungswaffe und soll den Krieg zu Gunsten der Sith wenden.

**FINALER SHOWDOWN:** Die SC bekämpfen den Sith, bemerken dabei aber schnell, dass einzelne Angriffe dem Sith nicht zusetzen, da er zu mächtig ist. Mit einer erfolgreichen Intelligenzprobe können die SC daher auf die Idee kommen, den Tempel zu überladen und dem Sith so seinen Machtbasis zu entziehen. Alternativ werden sie ihn unter großen Opfern besiegen müssen. Konkret sähe das so aus:

**MÖGLICHKEIT 1:** Der Sith kämpft mit der Gruppe, während ein SC sich mit dem System des Sith-Tempels verbindet und eine Überladung gestartet hat. Darth Oblissius bemerkt dies,



schleudert SC mithilfe der Macht fort und versucht den Tempel zu stabilisieren. Die Überladung ist jedoch zu weit fortgeschritten und die Explosion steht unmittelbar zuvor. Die SC entkommen, aber der Sith scheint gestorben zu sein.

**MÖGLICHKEIT 2:** Die SC bekämpfen Darth Oblissius noch energischer und geeint. Der Sith tötet einige der SC (Spielleiter kontrolliert Kampf), kann jedoch am Ende besiegt werden. Die SC sollten danach den Tempel zerstören, weil er als mächtige Waffe von den Sith eingesetzt werden kann.

Nach dem Sieg erreicht ein republikanisches Schiff den Planeten und evakuiert die SC. Ihre Belohnung enthält auch den Sold der anderen Kopfgeldjäger und sie werden als Helden der Republik gefeiert.

## DIE CHARAKTERE

SC, die auch als NSC benutzt werden können, falls die Spieler diese nicht als Avatare auswählen:

### TARKUS:

Tarkus ist ein Trandoschaner. Das heißt, er lebt für die Jagd, weil sie Teil seiner Kultur ist und genießt sie in vollen Zügen. Trandoschaner sind große reptilienartige Humanoide und besitzen sehr ausgeprägte animalische Instinkte. Deswegen können sie rau und wie kaltblütige Killer wirken. Einen großen Konflikt haben die Trandoschaner mit den Wookies, die sie auf ihrem Nachbarplaneten bevorzugt jagen.

### VIS REN:

Vis Ren ist Mandalorianer und somit sind Waffen und die Kunst des Kampfes seine Religion. Mandos sind kalkulierend und schotten sich meist von anderen ab. Sie vertrauen nur wenigen Lebewesen außerhalb ihres Clans und sind bekannt für ihre starken Beskarrüstungen. Außerdem stehen sie im Ruf, sogar Jedi im Zweikampf besiegen zu können. Generell sind Jedi und Sith ihnen gleichgültig, sie interessiert nur der Beweis ihrer Stärke.

### NAA'LETH:

Naa'leth ist eine Nachtschwester des Planeten Dathomir. Nachtschwestern sind ein fanatischer Hexenkult von weiblichen Machtnutzern und, abgesehen von Sith, Außenseitern sehr aggressiv gegenüber eingestellt. Sie verteidigen ihre

dunklen Künste bis zum bitteren Tod und vertrauen Andersgläubigen nur selten.

#### ISSA-TETH:

Issa-Teth ist eine Togruta und somit der Macht stark verbunden. Ihre Physiologie ermöglicht es ihr, Lebewesen in weiter Entfernung aufzuspüren. Togruta müssen als Übergang ins Erwachsenenalter den Top-Predator ihres Planeten erlegen, um ihren Platz als stärkste Macht des Planeten zu beweisen. Sie sind ansonsten weltoffen und emphatisch.

#### IG-66:

IG-66 ist ein Kopfgeldjägerdroide der IG-Einheit und somit auf das Töten und die Beschaffung von Daten ausgerichtet. Das primäre Ziel einer IG-Einheit ist der vorgegebene Auftrag, dessen Durchführung sie zielgerichtet durchzusetzen versuchen.

## NICHTSPIELERCHARAKTERE

#### LEDAR:

Ledar ist ein Pike, die für ihr Drogenimperium bekannt sind. Er ist ein kaltherziger Killer und der beste des Syndikats. Deshalb nimmt er nur die am besten bezahlten Jobs an. Sein Ruf ist legendär und nicht einmal Jedi und Sith wagen unnötige Konfrontationen mit ihm.

#### PRISK:

Prisk ist ein Duros und somit Teil einer Spezies, die weit in der Galaxis verbreitet ist. Er ist einer der etwas bekannteren Kopfgeldjäger, der eine gute Beziehung zu Syndikaten und der Galaktischen Republik führt.

#### CHAB'AR:

Chab'ar ist ein Wookiee. Wookies sind große, felltragende Humanoide, die für ihre Konstitution, Kraft und hohe Lebensdauer bekannt sind. Wenn man mit einem von ihnen kämpft, muss man sich auf das Schlimmste einstellen, denn ihre Brutalität kennt keine Grenzen. Wookies sind seit Jahrhunderten im Krieg mit den Trandoschanern und können in deren Gegenwart auch schnell mal die Kontrolle verlieren.

#### DARTH OBLISSIUS:

Darth Oblissius ist einer der mächtigsten Sith-Lords und genießt hohes Ansehen in der Hierarchie der Sith. Er ist ein

Drain, also ein drachenartiges Wesen, das eine starke Verbindung zur Macht besitzt. Drain können mit Leichtigkeit Feuer und Blitze kontrollieren und Sith-Lords seines Kalibers sogar die Gedanken anderer Wesen. Oblissius führt die Flotten um den Outer Rim an und ist besessen von alten Sith-Artefakten.

Der Captain und die Crew sind neutral und von den SC eher abgeschottet (teils bewusst, teils räumlich bedingt bei der Schiffsbedienung). Das Einzige, was für sie zählt, ist der Wille, die Republik zu verteidigen.

## WICHTIGE ORTE

#### DIE CATAclySM:

Das Schiff der SC ist nur für Transportmissionen und dank der Tarnvorrichtung für geheime Flüge geeignet. Für ein Raumgefecht ist es zu schwach bewaffnet und zu schlecht geschützt.

#### REPUBLIKANISCHER KREUZER:

Ein normales Schlachtschiff der Republik, das mit einer Tarnvorrichtung ausgestattet ist, damit feindliche Sensoren es nicht bemerken. Schauplatz der Hauptstory.

#### PLANET KRIEV:

Ein Meeresplanet bestückt mit kleinen Inseln, auf denen die nicht weit entwickelte Bevölkerung lebt (Agrarkultur). Die Meere sind rot und voller Ungeheuer (deswegen auch der Name Blutmeere). Schauplatz des Prologs.

#### PLANET NERAS 3:

Ein lebensfeindlicher Bergplanet mit vereinzelt Schluchten und vielen insektenartigen Lebewesen, die höchst aggressiv sind. Auf diesem Planeten gibt es keine Bevölkerung und er ist größtenteils unerforscht. Er beherbergt den Sith-Tempel, der im 3. Akt den Schauplatz des finalen Kampfes stellt.

Moritz Gräber



# ASHAN

