



# Garys Todesröcheln

**Körperlich •• Gesellschaftlich •• Geistig •••**

## Überblick

Maria weilt sie in ihre Pläne ein, die tote Stadt nekromantisch zu kontrollieren. Die SC können sie dabei beobachten, dabei mitmachen oder ihren Plan vereiteln.

## Beschreibung

### Vorbereitung

*Der Stadtplan Garys ist mit Stücken angespitzter menschlicher Rippen auf dem Tisch befestigt. Ein Schädel liegt auf dem Nordwestende der Stadt, das am nächsten an Chicago liegt. Maria streicht über die Karte und flüstert: Die Stadt leidet. Man hört fast, wie sie nach Luft ringt.“ Sie schaut euch offenen Mundes an, ihre Augen leuchten. „Ich sah, noch nie eine Stadt sterben. Schaut, ich zittere fast!“ Sie grinst und greift nach einem Behälter mit etwas, das wie Eisenspäne aussieht.*

### Opfer

*Maria öffnet eine Tür am anderen Ende des Zimmers, und einer ihrer Leibwächter führt eine alte Frau herein. Sie trägt ein gemustertes Baumwollkleid und hat einen Knebel im Mund. Sie schaut euch ängstlich an, ihre Augen flehen Hilfe. „Das“, sagt Maria, „ist Gary, Indiana.“*

### Erfolg

*Der Abschnitt der Karte, der von Eisenstaub eingegrenzt ist, wird schwarz und brennt. Ihr spürt, dass sich um euch herum etwas verändert. Farben werden trübe, die Luft steht und wird modrig, und die Temperatur fällt um zehn Grad. „Ja“, wisper Maria. „Diese Stadt ist tot, und das bedeutet, dass diese Stadt mir gehört.“ Ihre Augen haben wie ihr bemerkt eine rostbraune Farbe angenommen.*

## Ziele für den Erzähler

Diese Szene bringt Marias Plan der „städtischen Nekromantie“ zum Abschluss. Sie will zusehen, wie die Stadt stirbt, und dann ihren „Geist“ als eine Art Geisterdiener erwecken. Die Charaktere könnten vor Ort sein, um es mit anzusehen, ihr zu helfen oder es zu verhindern.

Was Maria versucht, ist esoterisch und völlig grotesk. Sie glaubt, Städte hätten Geister oder Seelen und wendet die Vorstellung, dass Menschen sterben und Geister zurücklassen können, auf Städte an. In der Welt der Dunkelheit sind beide dieser Vorstellungen objektiv wahr, doch ob ihre Schlussfolgerung korrekt ist – dass eine Stadt sterben und als ein Geist wiederkehren kann –, wird sich zeigen.

Gary stirbt seit Jahren, in dem Sinn, dass es Einwohner und Industrie verliert. Die Stadt unternimmt kontinuierliche Anstrengungen, diese Stagnation zu bekämpfen und Umsatz zu machen, aber in der Welt der Dunkelheit scheint die Entropie unausweichlich. Maria hat Morde, Autounfälle, Kämpfe, Zwangsvollstreckungen und andere Tragödien auf ihrer Karte der Stadt markiert und auf genügend Vorfälle dieser Art gewartet, um mithilfe ihrer verdrehten Logik den symbolischen Tod der Stadt zu recht fertigen. Wenn das passiert, führt sie ihr Ritual durch.

Die Charaktere können auf vielerlei Arten daran beteiligt sein. Wenn sie mit Maria gut stehen oder gar mit ihr verbündet sind, könnte sie sie einladen, dabei zuzuschauen. Es gibt keinen Grund, davon auszugehen, dass dieses Ritual eine Auswirkung auf Vampire haben wird, deshalb sieht sie es als einen Gewinn für alle Seiten an. Sie will ein Publikum für ihren Triumph, deshalb bittet sie die SC, sich zu ihr zu gesellen.

Wenn die Charaktere jedoch gegen Maria gearbeitet haben, müssen sie davon von jemand anderem erfahren. Wenn sie bereits eine Methode haben, wie sie sie im Auge behalten können – einen Gulpion, eine Wanze in ihrem Wohnmobil usw. –, dann lassen Sie sie durch ihre eigenen Handlungen davon erfahren. Wenn dem nicht so ist, findet Sullivan Dane die Charaktere und teilt ihnen mit, dass er „große spirituelle Störungen“ aus dem Wohnmobil kommen spürt. Wenn sie nicht daran interessiert sind, sich des Problems anzunehmen, zuckt er die Achseln und sagt, er werde sich selbst darum kümmern. Was dann passiert, ist Ihnen überlassen (aber einige Vorschläge sind unten unter „Konsequenzen“ angeführt).

Das Ritual besteht darin, daß Maria eine „Barriere“ um die Stadt errichtet, indem sie deren Grenzen mit Eisenstaub auf dem Stadtplan nachzieht. Dann spricht sie

ein Gebet für die Sterbenden auf Latein und öffnet einen Schrank, um eine alte, gefesselte und geknebelte Frau zu offenbaren. Sie habe ihr ganzes Leben hier verbracht, erklärt Maria – fast 90 Jahre. Sie hat gesehen, wie die einst prosperierende Stadt nach und nach verfiel und ist genau wie die Stadt im Begriff zu sterben, doch ihr Krebs ist real und nicht bildlich. Maria beabsichtigt, die alte Frau zu opfern, um ihrem Zauber Macht zu verleihen.

Es könnte sein, dass die SC es nicht gutheißen, dass Maria eine alte Frau vor ihren Augen töten will. Wenn sie sie davon abhalten wollen, müssen sie schnell reagieren. Maria ist nicht an einer Diskussion interessiert, und

dem Maria ihnen die alte Frau gezeigt hat, reagieren, wird sie ihr mit bloßen Händen den Hals umdrehen. Die Frau stirbt, Tränen der Verwirrung strömen über ihr Gesicht. Maria lässt den Leichnam fallen und drückt ihre Handfläche auf die Mitte der Karte.

Der Bereich, der vom Eisenstaub eingegrenzt ist, wird schwarz. Lassen Sie die Spieler Wahrnehmung + Magiegespür würfeln. Wenn der Wurf gelingt, fühlen die Charaktere die Veränderung der Atmosphäre, die unter „Beschreibung“ erwähnt wird.

Wenn die Charaktere versuchen, Maria zu stoppen, dann müssen sie der alten Frau innerhalb von zehn Minuten ärztliche Hilfe besorgen. Wenn sie versuchen, Maria ihr Vorhaben auszureden, weist diese darauf hin, dass diese bedauernswerte Frau sowieso weniger als ein paar Monate zu leben habe. Ihre Stadt stirbt genauso sicher wie sie – warum sollte sie nicht zu Marias Verständnis von Tod und Sterben beitragen? Wenn Maria die Charaktere nicht überzeugen kann, übergibt sie ihnen die Frau und verschiebt das Ritual (Maria ist sicher, dass sie einen anderen Kandidaten finden kann, und will nicht ihre Besitztümer oder ihre Sicherheit in einem Handgemenge riskieren). Das klärt aber noch nicht die Frage, ob sie Maria zu einem späteren Zeitpunkt stoppen oder vorher zur Strecke bringen können.

Wenn das Ritual gelingt, stirbt die Stadt symbolisch. Was das heißt, hängt davon ab, wie Sie die Chronik weiterführen wollen, aber hier einige Vorschläge:



## (Ü) **Begegnung 5: Die Brücke**

Im Rahmen dieser Begegnung versuchen die SCs eine Brücke zu überqueren die zum Tempel führt. Die Brücke besteht aus unbearbeiteten Holz und überspannt eine enge Schlucht, in der ein eisiger Fluß dahinrauscht. Sie wird von mehreren Aliens bewacht, die moderne Waffen haben, die offensichtlich nicht von dieser Welt stammen. Vermutlich handelt es sich um Verbündete von Malefax. Um Tempel zu erreichen, müssen die Helden entweder an diesen Wächtern vorbeischleichen, sie überreden, sie passieren zu lassen oder gegen sie kämpfen. Benütze die Karte **Die Brücke** für diese Begegnung.

Lies folgenden Text vor, sobald sich die SCs der Brücke nähern:

[Kasten]

*Der Tempel befindet sich auf einer hohen Klippe, die sich über euch erhebt. Ein glitzernder Wasserfall gischtet vom Tempel herab nach unten in eine tiefe Schlucht. Hinter der Schlucht liegt der Pfad, der zum Tempel hinab führt. Die Schlucht wird von einer Holzbrücke überspannt. Die Konstruktion sieht primitiv aber sehr stabil aus. Auf eurer Seite der Brücke stehe zwei Advozsecsöldner, aus deren Stirnen je ein Horn entspringt, Wache. Auf der gegenüberliegenden Seite könnt ihr noch zwei derartige Wächter erkennen. Ihr werdet einen Weg finden müssen, die Brücke zu überqueren, wenn ihr zum Tempel gelangen wollt.*

[/Kasten]

### (KBÜ) **Die Söldner bequatschen**

Damit die Söldner die Helden über die Brücke lassen, müssen sich diese entweder eine glaubwürdige Lüge ausdenken, sie erfolgreich einschüchtern oder sie bestehen. Wenn sie sie belügen oder einschüchtern wollen, müssen sie entweder eine **konkurrierende Täuschungs-** oder eine **konkurrierende Einschüchterungsprobe gegen die Disziplin (TT)** der Söldner machen. Die Söldner sind nicht gerade loyal und lassen sich auch mit mindestens 100 Credist je Söldner und einer **konkurrierenden Verhandelnprobe gegen die Coolnes (TT)** der Söldner dazu bewegen, einfach wegzuschauen, während die SCs die Brücke überqueren. Wenn die Helden geschickt argumentieren kannst du ihnen einen Verstärkungswürfel  $\uparrow$  gewähren und wenn ihre Geschichte extrem unglaubwürdig klingt, kannst du entscheiden, das sie einen Komplikationswürfel  $\downarrow$  zum Würfelpool hinzufügen müssen. Scheitert die Probe, ziehen die Söldner ihre Waffen und befehlen ihnen zu verschwinden. Falls sie nicht darauf hören, greifen sie an.

### (KBÜ) **Einen anderen Weg nach drüben finden**

Natürlich stellt die Brücke den offensichtlichsten Weg dar, die Schlucht zu überqueren, doch erfindungsreiche Helden können noch andere Wege finden. Klettert man die Schlucht an einer Seite hinunter, springt auf den Felsen über den Fluss und klettert die andere Seite wieder hinauf, so ist dazu eine **schwierige (TT TT TT) Athletikprobe** erforderlich. Wenn die SCs über Seile verfügen, kann einer die Kletterpartie machen und dann für den Rest der Gruppe ein Seil anbringen. Eine weitere Möglichkeit besteht darin, den geheimen Höhleneingang in der Klippe mit einer **mittelschweren (TT TT) Wahrnehmungsprobe** zu finden. Man kann durch die Höhle gehen, unter dem Wasserfall durch und über ein Sims unter der Brücke. Jeder SC, der diesen Weg gehen will, muß entweder eine **mittelschwere (TT TT) Disziplinprobe** machen, um seine Furcht zu überwinden, oder eine **mittelschwere (TT TT) Widerstandskraftprobe**, um der Kälte zu widerstehen. Scheitert er, so erleidet er 2 Erschöpfung. Wenn du willst, kannst du den Wurf schwieriger machen, indem du einen Schicksalsmarker umdrehst. Sollte dann ein Verzweiflungssymbol  $\mu$  fallen, bemerken die Söldner den Charakter und versuchen ihn aufzuhalten.

Um an den Söldnern vorbeizuschleichen, muss man sie zuerst irgendwie von der Brücke weglocken. Gelingt das, ist anschließend noch immer ein **konkurrierender Heimlichkeitswurf gegen die Wachsamkeit (°)** der Söldner erforderlich.

Durchaus können Machtfähigkeiten wie Verstärken oder Telekinese sicherlich auch kreativ in dieser Situation eingesetzt werden.

### (KBÜ) **Kämpfen!**

Die Helden können sich auch schlicht und einfach dazu entschließen, ihren Weg über die Brücke freizukämpfen. Die Wächter nutzen dann rasch ihre Komlinks, um Malefax zu alarmieren. Da die Söldner nicht mit einem Kampf gerechnet von ihnen eine getrennte **Wachsamkeitsprobe**, um ihre Initiative zu ermitteln. Die SCs machen in diesem Fall am besten

eine **Coolnessprobe**, außer der Kampf ist das Resultat eines gescheiterten Versuchs an den Söldnern vorbeizuschleichen, oder sie zu bequatschen (siehe auch **Erweiterte Regeln: Bestimmung der Initiative** auf Seite {21})

Die Distanz von einem Ende der Brücke zum anderen ist Groß. Die Säulen, die sich am Rand der Brücke entlangziehen können Deckung bieten. Man kann in diesem Kampf Triumphsymbole  $\pm$  beziehungsweise Verzweigungssymbole  $\mu$  (je nach Seite) aufwenden, um zu entscheiden, dass ein Charakter, der auf der Brücke ist, von der Brücke fällt, wodurch dieser für den Rest des Kampfs ausfällt. (NSCs werden dadurch bewusstlos und SCs erleiden 5 Wunden, die sich nicht durch Absorption reduzieren lassen.)

## (BÜ) **Der Tempel**

Romund ist begeistert von der Idee, den Tempel eingehender zu studieren, vor allem dann, wenn der Torhüter den Geheimraum enthüllt hat. Die alte Gelehrte kann den Torhüter weder sehen noch hören und daher auch nicht direkt mit dem Holocron interagieren, da sie nicht machtsensitiv ist. Deswegen wird sie sich der Hilfe der Abenteurer versichern, um dem Torhüter eine schier endlose (und manchmal ziemlich langweilige) Liste an Fragen zu stellen. Natürlich kann selbst der Torhüter auch nur einen Teil davon beantworten. Diese Antworten des Torhüters könnten zu zahllosen neuen Abenteuern führen, bei denen man zahlreiche Geheimnisse der Macht ergründen kann. Die Dorfbewohner, die ja jetzt wieder bei klarem Verstand sind, werden nachsehen, was sich beim Tempel tut. Können die SCs ihre Beziehungen zu den Dorfbewohnern kitten und den Tempel zu einem Ort machen, in dem Menschen guten Willens willkommen sind und der freundliche Nachbarn hat?

Das Holocron des Torhüters befindet sich auf einem Podest in einem zepterähnlichen Sockel in einer geheimen Kammer. Das Podest ist mit einer uralten Maschine verbunden, die es dem Torhüter ermöglicht, sich überall im Tal zu manifestieren. Es gibt mehrere leere Podeste in dem Raum. Es kann keinen Zweifel daran geben, dass auf ihnen auch einst Holocrons ruhten. Der Torhüter könnte Hinweise dazu geben können, wo sie sich befinden. Vielleicht ist eines davon irgendwo im Tal und wird von Eiswölfen bewacht und ein anderes befindet sich in der Hauptstadt Reles. Diese verloren gegangenen Holocrons aufzuspüren und in den Tempel zurückzubringen Händen von Händlern ist die Hauptgeschichte im Abenteuer **Lockruf des Verlorenen**.

Malefax ist vermutlich nicht der einzige Adept der Dunklen Seite, der eine Gefahr für die Helden darstellt. Vielleicht hat er noch Verbündete auf einer anderen Welt, oder Ressourcen von denen die SCs nichts wissen. Diese Verbündeten könnten nach Rache dürsten, oder sich selbst auf der Spur der verlorenen Holocrons befinden. Auch beim Imperium wird man nicht gerade erfreut sein, wenn man feststellt, dass da jemand drauf und dran ist, alte Geheimnisse der Jedi wiederzuentdecken. Wenn sich die Helden zu sehr in Sicherheit wiegen, kann die Ankunft derartiger Gegner ein ganz neues Abenteuer einläuten, während sie erneut versuchen müssen, den Klauen der Dunklen Seite zu entgehen.

[Kasten]

## (KÜ) **Die Galaxis durchdringt**

Die Macht ist mehr als nur ein uraltes Märchen oder eine Tradition. Die Macht ist eine sehr reale und starke Präsenz, die die ganze Galaxis durchdringt und deren Existenz wichtig für die Entstehung des Lebens und für alle lebenden Dinge ist. Die wahre Natur der Macht wird von Gelehrten heftig diskutiert und viele machtsensitive Personen haben schon versucht, ihr mittels Meditation auf den Grund zu gehen. Es gibt zahllose Theorien, doch nur wenig davon ist gesichert. Die Jedi haben gelehrt, dass die Macht aus einer Hellen Seite besteht, die auf Harmonie, Wissen und Einheit beruht und einer Dunklen Seite, die auf Selbstsucht und negativen Emotionen beruht. Die uralten Sith haben die Dunklen Seite voll und ganz akzeptiert und aus ihren Gefühlen und Leidenschaften ihre Macht bezogen.

Es gibt einzigartige Orte, an denen die Macht stärker ist als anderswo. Diese sogenannten Konfluxe der Macht sind relativ selten. Sie können recht klein sein, wie beispielsweise ein Baum oder eine Höhle, oder sogar einen ganzen Planeten umfassen. An diesen Orten kann sich die Macht in Form von Illusionen oder Erscheinungen manifestieren, die an Geister erinnern. Sucher der Weisheit können dort einen Bruchteil der Wahrheit über die Macht in Erfahrung bringen.

[/Kasten]

## (BÜ) **Das Star Wars-Universum**

Das *Star-Wars*-Universum umfasst eine gigantische Galaxis, die sehr detailliert ist. Es gibt Dutzende Welten, die die SCs erforschen können und auf vielen von ihnen ist die Macht stark. Obwohl der alte Tempel und das Tal einen sicheren Zufluchtsort darstellen, an dem die Helden die Macht in aller Ruhe studieren können, möchten sie vermutlich dennoch früher oder später aufbrechen, um mehr über die Macht zu lernen. Natürlich können auch die Umstände dazu führen, dass sie zu einem derartigen Aufbruch gezwungen werden.

#### **(KBÜ) Eine Galaxis wartet**

Die Galaxis enthält Millionen und Abermillionen Planeten und nur ein Bruchteil von ihnen wurde umfassend erforscht. Obwohl das Imperium über zahlreiche Welten herrscht und alle Überreste des Jedi-Ordens verfolgt (und dazu zählen vielleicht auch schon die SCs) gibt es noch immer zahlreiche Welten, die sich dem Zugriff des Imperiums entziehen. Es gibt Welten, auf denen man die SCs als Helden willkommen heißen wird und andere auf denen, sie als potenzielle Eroberer gefürchtet werden. Und es gibt auch Planeten, ohne intelligentes Leben, auf denen sich die Abenteurer mit wilden Tieren und der unwirtlichen Natur messen müssen.

#### **(KBÜ) Eine Galaxis voller Geschichte**

Das Erbe der Macht kann überall in der Galaxis gespürt werden. Es durchdringt ferne unbesiedelte Welten wie Dagobah oder Ilum und natürlich auch Coruscant, den ehemaligen Hauptsitz des Jedi-Ordens. Es tut so scheinen, als ob die Helden hingehen können wo sie wollen - sie werden stets einen weiteren Schritt auf dem Pfad ihres Schicksals machen. Sie können uralte Geheimnisse der Jedi, wie auf Spintir entdecken, andere machtsensitive Wesen treffen, oder Artefakte und Werkzeuge der Jedi finden.

#### **(KBÜ) Eine Galaxis voller Geschichte**

Die Galaxis hat eine Zivilisationsgeschichte, die sich Jahrzehntausende in die Vergangenheit erstreckt. Große Imperien haben sich ausgebreitet und sind wieder gefallen und haben verborgene Geheimnisse, vergessene Technologien und geheimes Wissen über die Macht zurückgelassen. Die Galaktische Republik hat mehr als ein Jahrtausend bestanden und während dieser Zeit waren die Jedi die Verteidiger und Friedensbewahrer der Galaxis. Sie waren mächtige Krieger und Gelehrte der Macht. Ihre Lichtsäbel waren ikonische Symbole der Wahrheit und Gerechtigkeit, bis sie während des Aufstiegs des Galaktischen Imperiums zerschlagen wurden.

Da das Wissen und das Erbe der Macht vom Imperium absichtlich so gut wie möglich unterdrückt wird, gehört das Erforschen uralter Ruinen und das Aufdecken alter Geheimnisse, vermutlich zu den wenigen Wegen, die den Helden offenstehen, um mehr über die Macht in Erfahrung zu bringen. Ohne lebende Jedi, die sie führen können, kann es oft sein, dass die SCs Probleme haben werden, zwischen der Weisheit der Jedi und dem Wissen der Sith zu unterscheiden. Es ist durchaus bekannt, dass so manches uralte Holocron der Sith versucht hat, seine Benutzer zu verderben und zur Dunklen Seite zu führen.

#### **(KBÜ) Eine misslungene Probe darf die Handlung nicht zum Stillstand bringen**

Der häufigste Fehler unerfahrener SLs ist das Zurückhalten von Informationen oder die Annahme, dass den Spielern jede wichtige Probe gelingen wird. Wenn die SCs auf der Suche nach den Plänen eines Lichtsäbels auf einem verfallenden Jedi-Raumschiffs sind, aber bei allen Proben scheitern, ihn zu finden, kommt die Handlung zum Stillstand. Die einfachste Lösung: Wenn eine Probe gelingen muss, damit die Handlung weitergeht, lässt man die SCs gar nicht erst würfeln. Eine andere Option ist, mehrere mögliche Handlungsverläufe zu planen. Beispielsweise könntest du bestimmen, dass die Helden, wenn sie bei ihren Proben scheitern, einen Droiden aktivieren, der mit schwingenden Lichtsäbeln auf sie zukommt. Sobald sie ihn besiegt haben, stellen sie fest, dass in seinem Droiden-Gehirn ebenfalls die Pläne für den Lichtsäbel enthalten sind. Die SCs mussten noch immer einen Nachteil hinnehmen, weil sie bei ihren Proben gescheitert sind (der gefährliche Kampf gegen den Droiden), aber die Handlung kann weitergehen, wenn vielleicht auch auf andere Art und Weise, als sie erwartet haben.

# Garys Todesröcheln

**Körperlich •• Gesellschaftlich •• Geistig •••**

## Überblick

Maria weilt sie in ihre Pläne ein, die tote Stadt nekromantisch zu kontrollieren. Die SC können sie dabei beobachten, dabei mitmachen oder ihren Plan vereiteln.

## Beschreibung

### Vorbereitung

Der Stadtplan Garys ist mit Stücken angespitzter menschlicher Rippen auf dem Tisch befestigt. Ein Schädel liegt auf dem Nordwestende der Stadt, das am nächsten an Chicago liegt. Maria streicht über die Karte und **flüstert**: „Die Stadt leidet. Man hört fast, wie sie nach Luft ringt.“ Sie schaut euch offenen Mundes an, ihre Augen leuchten. „Ich sah noch nie eine Stadt sterben. Schaut, ich zittere fast!“ Sie grinst und greift nach einem Behälter **mit etwas, das wie Eisenspäne aussieht**.

### Opfer

Maria öffnet eine Tür am anderen Ende des Zimmers, und einer ihrer Leibwächter führt eine alte Frau herein. Sie trägt ein gemustertes Baumwollkleid und hat einen Knebel im Mund. Sie schaut euch ängstlich an, ihre Augen **flehen Hilfe**. „Das“, sagt Maria, „ist Gary, Indiana.“

### Erfolg

Der Abschnitt der Karte, der von Eisenstaub eingegrenzt ist, wird schwarz und brennt. Ihr spürt, dass sich um euch herum etwas verändert. Farben werden trübe, die Luft steht und wird modrig, und die Temperatur fällt um zehn Grad. „Ja“, wispern Maria. „Diese Stadt ist tot, und das bedeutet, dass diese Stadt mir gehört.“ Ihre Augen haben **wie ihr bemerkt** eine rostbraune Farbe angenommen.

## Ziele **fur** den Erzähler

Diese Szene bringt Marias Plan der „städtischen Nekromantie“ zum Abschluss. Sie will zusehen, wie die Stadt stirbt, und dann ihren „Geist“ als eine Art Geisterdiener erwecken. Die Charaktere könnten vor Ort sein, um es **mit anzusehen**, ihr zu helfen oder es zu verhindern.

Was Maria versucht, ist esoterisch und völlig grotesk. Sie glaubt, Städte hätten Geister oder Seelen und wendet die Vorstellung, dass Menschen sterben und Geister zurücklassen können, auf Städte an. **In der** Welt der Dunkelheit sind **beide dieser** Vorstellungen objektiv wahr, doch ob ihre Schlussfolgerung korrekt ist – dass eine Stadt sterben und als ein Geist wiederkehren kann –, wird sich zeigen.

Gary stirbt seit Jahren, in dem Sinn, dass **es** Einwohner und Industrie verliert. Die Stadt unternimmt kontinuierliche Anstrengungen, diese Stagnation zu bekämpfen und Umsatz zu machen, aber in der Welt der Dunkelheit scheint die Entropie unausweichlich. Maria hat Morde, Autounfälle, Kämpfe, Zwangsvollstreckungen und andere Tragödien auf ihrer Karte der Stadt markiert und auf genügend Vorfälle dieser Art gewartet, um mithilfe ihrer verdrehten Logik den symbolischen Tod der Stadt zu **recht fertigen**. **Wenn das passiert**, führt sie ihr Ritual durch.

Die Charaktere können auf vielerlei Arten daran beteiligt sein. Wenn sie mit Maria gut stehen oder gar mit ihr verbündet sind, könnte sie sie einladen, dabei zuzuschauen. Es gibt keinen Grund, davon auszugehen, dass dieses Ritual eine Auswirkung auf Vampire haben wird, deshalb sieht sie es als einen Gewinn für alle Seiten an. Sie will ein **publikum** für ihren Triumph, deshalb bittet sie die SC, sich zu ihr zu gesellen.

Wenn die Charaktere jedoch gegen Maria gearbeitet haben, müssen sie **davon von jemand anderem erfahren**. **Wenn** sie bereits eine Methode haben, wie sie sie im Auge behalten können – einen **Gulspion**, eine Wanze in ihrem Wohnmobil usw. –, dann lassen Sie sie durch ihre eigenen Handlungen davon erfahren. Wenn dem nicht so ist, findet Sullivan Dane die Charaktere und teilt ihnen mit, dass er „große spirituelle Störungen“ **aus dem Wohnmobil kommen spürt**. Wenn sie nicht daran interessiert sind, sich des Problems anzunehmen, zuckt er die Achseln und sagt, er werde sich selbst darum kümmern. Was dann passiert, ist Ihnen überlassen (aber einige Vorschläge sind unten unter „Konsequenzen“ angeführt).

Das Ritual besteht darin, **daß** Maria eine „Barriere“ um die Stadt errichtet, indem sie deren Grenzen mit Eisenstaub auf dem Stadtplan nachzieht. Dann **spricht sie ein Gebet für die Sterbenden auf Latein und öffnet** einen Schrank, um eine alte, gefesselte und geknebelte Frau zu offenbaren. Sie habe ihr ganzes Leben hier verbracht, erklärt Maria – fast 90 Jahre. Sie hat gesehen, wie die einst prosperierende Stadt nach und nach verfiel und ist genau wie die Stadt im Begriff zu sterben, doch ihr Krebs ist real und nicht bildlich. Maria beabsichtigt, die alte Frau zu opfern, um ihrem Zauber Macht zu verleihen.

Es könnte sein, dass die SC es nicht gutheißen, dass Maria eine alte Frau vor ihren Augen töten will. **Wenn sie sie davon abhalten wollen, müssen sie schnell reagieren**. Maria ist nicht an einer Diskussion interessiert, und

dem Maria ihnen die alte Frau gezeigt hat, reagieren, wird sie ihr mit bloßen Händen den Hals umdrehen. Die Frau stirbt, Tränen der Verwirrung strömen über ihr Gesicht. Maria lässt den Leichnam fallen und drückt ihre Handfläche auf die Mitte der Karte.

Der Bereich, der vom **Eisenstaub** eingegrenzt ist, wird schwarz. Lassen Sie die Spieler Wahrnehmung + Magiegespür würfeln. **Wenn der Wurf gelingt, fühlen die Charaktere die Veränderung der Atmosphäre, die unter „Beschreibung“ erwähnt wird.**

Wenn die Charaktere versuchen, Maria zu stoppen, **dann** müssen sie der alten Frau innerhalb von zehn Minuten ärztliche Hilfe besorgen. Wenn sie versuchen, Maria ihr Vorhaben auszureden, weist diese darauf hin, dass diese bedauernswerte Frau sowieso weniger als ein paar Monate zu leben habe. Ihre Stadt stirbt genauso sicher wie sie – warum sollte **sie nicht** zu Marias Verständnis von Tod und Sterben beitragen? Wenn Maria die Charaktere nicht überzeugen kann, übergibt sie ihnen die Frau und verschiebt das Ritual (Maria ist sicher, dass sie einen anderen Kandidaten finden kann, und will nicht ihre Besitztümer oder ihre Sicherheit in einem Handgemenge riskieren). Das klärt aber noch nicht die Frage, ob sie Maria zu einem späteren Zeitpunkt stoppen oder vorher zur Strecke bringen können.

Wenn das Ritual gelingt, stirbt die Stadt symbolisch. Was das heißt, hängt davon ab, wie Sie die Chronik weiterführen wollen, aber hier einige Vorschläge:



## (Ü) Begegnung 5: Die Brücke

Im Rahmen dieser Begegnung versuchen die SCs eine Brücke zu überqueren, die zum Tempel führt. Die Brücke besteht aus unbearbeitetem Holz und überspannt eine enge Schlucht, in der ein eisiger Fluss dahinfließt. Sie wird von mehreren Aliens bewacht, die moderne Waffen haben, die offensichtlich nicht von dieser Welt stammen. Vermutlich handelt es sich um Verbündete von Malefax. Um den Tempel zu erreichen, müssen die Helden entweder an diesen Wächtern vorbeischießen, sie überreden, sie passieren zu lassen, oder gegen sie kämpfen. Benutze die Karte **Die Brücke** für diese Begegnung.

**Kommentiert [AW1]:** Bonus: Hier könnte nachgefragt werden, ob das bei Star Wars ein angemessener Begriff ist.

Lies folgenden Text vor, sobald sich die SCs der Brücke nähern:

[Kasten]

Der Tempel befindet sich auf einer hohen Klippe, die sich über euch erhebt. Ein glitzernder Wasserfall gischtet vom Tempel herab nach unten in eine tiefe Schlucht. Hinter der Schlucht liegt der Pfad, der zum Tempel hinabführt. Die Schlucht wird von einer Holzbrücke überspannt. Die Konstruktion sieht primitiv, aber sehr stabil aus. Auf eurer Seite der Brücke stehen zwei Advocsec-Söldner Wache, aus deren Stirnen je ein Horn entspringt. Auf der gegenüberliegenden Seite könnt ihr noch zwei weitere derartige Wächter erkennen. Ihr werdet einen Weg finden müssen, die Brücke zu überqueren, wenn ihr zum Tempel gelangen wollt.

**Kommentiert [AW2]:** Bonus: Seltsames Verb – hier sollte eine Änderung vorgeschlagen werden

**Kommentiert [AW3]:** Der Pfad müsste hinaufführen (siehe erster Satz: „auf einer hohen Klippe über euch“)

**Kommentiert [AW4]:** Bonus: Das c ist zuviel

[/Kasten]

## (KBÜ) Die Söldner bequatschen

Damit die Söldner die Helden über die Brücke lassen, müssen sich diese entweder eine glaubwürdige Lüge ausdenken, sie erfolgreich einschüchtern oder sie bestechen. Wenn sie sie belügen oder einschüchtern wollen, müssen sie entweder eine konkurrierende Täuschungs- oder eine konkurrierende Einschüchterungsprobe gegen die Disziplin (TT) der Söldner machen. Die Söldner sind nicht gerade loyal und lassen sich auch mit mindestens 100 Credits je Söldner und einer konkurrierenden Verhandlungsprobe gegen die Coolness (TT) der Söldner dazu bewegen, einfach wegzuschauen, während die SCs die Brücke überqueren. Wenn die Helden geschickt argumentieren, kannst du ihnen einen Verstärkungswürfel gewähren, und wenn ihre Geschichte extrem unglaubwürdig klingt, kannst du entscheiden, dass sie einen Komplikationswürfel zum Würfelpool hinzufügen müssen. Scheitert die Probe, ziehen die Söldner ihre Waffen und befehlen ihnen, zu verschwinden. Falls sie nicht darauf hören, greifen sie an.

**Kommentiert [AW5]:** Bonus: Anmerkung, dass das Verb unschön ist

**Kommentiert [AW6]:** Hier fehlt ein Teilsatz. Kann ohne Kenntnis des Originaltextes sinnvoll auch zu „bestechen“ geändert werden.

**Kommentiert [AW7]:** Das hier (und alle weiteren Steuerzeichen) sollte als mögliche Fehlerquelle ausgewiesen oder nachgefragt werden

## (KBÜ) Einen anderen Weg nach drüben finden

Natürlich stellt die Brücke den offensichtlichsten Weg dar, die Schlucht zu überqueren, doch erfindungsreiche Helden können noch andere Wege finden. Klettert man die Schlucht an einer Seite hinunter, springt auf den Felsen über den Fluss und klettert die andere Seite wieder hinauf, so ist dazu eine schwierige (TT TT TT) Athletikprobe erforderlich. Wenn die SCs über Seile verfügen, kann einer die Kletterpartie machen und dann für den Rest der Gruppe ein Seil anbringen. Eine weitere Möglichkeit besteht darin, den geheimen Höhleneingang in der Klippe mit einer mittelschweren (TT TT) Wahrnehmungsprobe zu finden. Man kann durch die Höhle gehen, unter dem Wasserfall durch und über einen Sims unter der Brücke. Jeder SC, der diesen Weg gehen will, muss entweder eine mittelschwere (TT TT) Disziplinprobe machen, um seine Furcht zu überwinden, oder eine mittelschwere (TT TT) Widerstandskraftprobe, um der Kälte zu widerstehen. Scheitert er, so erleidet er 2 Erschöpfung. Wenn du willst, kannst du den Wurf schwieriger machen, indem du einen Schicksalsmarker umdrehst. Sollte dann ein Verzweigungssymbol  $\mu$  fallen, bemerken die Söldner den Charakter und versuchen ihn aufzuhalten.

**Kommentiert [AW8]:** Bonus: Schöner formulieren?

**Kommentiert [MK9]:** Bonus: Proben werden „abgelegt“ nicht „gemacht“ ;)

Um an den Söldnern vorbeizuschleichen, muss man sie zuerst irgendwie von der Brücke weglocken. Gelingt das, ist anschließend noch immer ein konkurrierender Heimlichkeitswurf gegen die Wachsamkeit (\*) der Söldner erforderlich.

Durchaus können Machtfähigkeiten wie Verstärken oder Telekinese können sicherlich auch kreativ in dieser Situation eingesetzt werden.

## (KBÜ) Kämpfen!

Die Helden können sich auch schlicht und einfach dazu entschließen, sich ihren Weg über die Brücke freizukämpfen. Die Wächter nutzen dann rasch ihre Komlinks, um Malefax zu alarmieren. Da die Söldner nicht mit einem Kampf gerechnet von ihnen eine getrennte Wachsamkeitsprobe, um ihre Initiative zu ermitteln. Die SCs machen in diesem Fall am besten

**Kommentiert [AW10]:** Hier fehlt ein Teil des Satzes

**Kommentiert [MK11]:** (siehe oben / ablegen)



eine **Coolnessprobe**, außer der Kampf ist das Resultat eines gescheiterten Versuchs, an den Söldnern vorbeizuschleichen- oder sie zu **bequatschen** (siehe auch **Erweiterte Regeln: Bestimmung der Initiative** auf Seite **{21}**).

**Kommentiert [MK12]:** (siehe oben)

Die Distanz von einem Ende der Brücke zum anderen ist **Groß**. Die Säulen, die sich am Rand der Brücke entlangziehen, können Deckung bieten. Man kann in diesem Kampf Triumphsymbole  $\pm$  beziehungsweise Verzweiflungssymbole  $\mu$  (je nach Seite) aufwenden, um zu entscheiden, dass ein Charakter, der auf der Brücke ist, von der Brücke fällt, wodurch dieser für den Rest des Kampfs ausfällt. (NSCs werden dadurch bewusstlos und SCs erleiden 5 Wunden, die sich nicht durch Absorption reduzieren lassen.)

**Kommentiert [AW13]:** Bonus: Das Sonderzeichen hier könnte auch angemerkt werden

**Kommentiert [AW14]:** Es sollte erfragt werden, ob „Groß“ ein feststehender Regelmechanismus ist

**Kommentiert [AW15]:** Bonus: Schachtelsatz

### (BÜ) Der Tempel

Romund ist begeistert von der Idee, den Tempel eingehender zu studieren, vor allem dann, wenn der Torhüter den Geheimraum enthüllt hat. Die alte Gelehrte kann den Torhüter weder sehen noch hören und daher auch nicht direkt mit dem Holocron interagieren, da sie nicht machtsensitiv ist. Deswegen wird sie sich der Hilfe der Abenteurer versichern, um dem Torhüter eine schier endlose (und manchmal ziemlich langweilige) Liste an Fragen zu stellen. Natürlich kann selbst der Torhüter auch nur einen Teil davon beantworten. Diese Antworten des Torhüters könnten zu zahllosen neuen Abenteuern führen, bei denen man zahlreiche Geheimnisse der Macht ergründen kann. Die Dorfbewohner, die **ja** jetzt wieder bei klarem Verstand sind, werden nachsehen, was sich beim Tempel tut. Können die SCs ihre Beziehungen zu den Dorfbewohnern kitten und den Tempel zu einem Ort machen, **an** dem Menschen **guten Willens** willkommen sind und der freundliche Nachbarn hat?

**Kommentiert [AW16]:** Bonus: Umständliche Formulierung

**Kommentiert [MK17]:** (Bonus: Füllwort)

**Kommentiert [AW18]:** Hier könnte die Doppeldeutigkeit angemerkt werden – sind die Menschen guten Willens oder werden sie guten Willens empfangen? Generell: Formulierung sollte angemerkt werden.

Das Holocron des Torhüters befindet sich auf einem Podest in einem zepterähnlichen Sockel in einer geheimen Kammer. Das Podest ist mit einer uralten Maschine verbunden, die es dem Torhüter ermöglicht, sich überall im Tal zu manifestieren. Es gibt mehrere leere Podeste in dem Raum. Es kann keinen Zweifel daran geben, dass auf ihnen auch einst Holocrons ruhten. Der Torhüter könnte Hinweise dazu geben **können**, wo sie sich befinden. Vielleicht ist eines davon irgendwo im Tal und wird von Eiswölfen bewacht und ein anderes befindet sich **in** der Hauptstadt Reles. Diese verloren gegangenen Holocrons aufzuspüren und in den Tempel **zurückzubringen** **Händen von Händlern** **ist** die Hauptgeschichte im Abenteuer **Lockruf des Verlorenen**.

**Kommentiert [AW19]:** Hier fehlt ein Teil des Satzes

**Kommentiert [MK20]:** Bonus: „Hände von Händlern“ klingt komisch, da eine Wiederholung in Teilen. Könnte man umformulieren.

**Kommentiert [AW21]:** Hier sollte nachgefragt werden, ob das als Eigenname behandelt wird.

Malefax ist vermutlich nicht der einzige Adept der **Dunklen Seite**, der eine Gefahr für die Helden darstellt. Vielleicht hat er noch Verbündete auf einer anderen Welt- oder Ressourcen, von denen die SCs nichts wissen. Diese Verbündeten könnten nach Rache dürsten- oder sich selbst auf der Spur der verlorenen Holocrons befinden. Auch beim Imperium wird man nicht gerade erfreut sein, wenn man feststellt, **dass da jemand drauf und dran ist**, alte Geheimnisse der Jedi wiederzuentdecken. Wenn sich die Helden zu sehr in Sicherheit wiegen, kann die Ankunft derartiger Gegner ein ganz neues Abenteuer einläuten, während sie erneut versuchen müssen, den Klauen der Dunklen Seite zu entgehen.

**Kommentiert [MK22]:** Bonus: Die Formulierung ist sehr flapsig/informell.

[Kasten]

### (KÜ) Die Galaxis durchdringt

Die Macht ist mehr als nur ein uraltes Märchen oder eine Tradition. Die Macht ist eine sehr reale und starke Präsenz, die die ganze Galaxis durchdringt und deren Existenz wichtig für die Entstehung des Lebens und für alle lebenden Dinge ist. Die wahre Natur der Macht wird von Gelehrten heftig diskutiert und viele machtsensitive Personen haben schon versucht, ihr mittels Meditation auf den Grund zu gehen. Es gibt zahllose Theorien, doch nur wenige davon **ist-sind** gesichert. Die Jedi haben gelehrt, dass die Macht aus einer Hellen Seite besteht, die auf Harmonie, Wissen und Einheit beruht, und einer **aus** Dunklen Seite, die auf Selbstsucht und negativen Emotionen beruht. Die uralten Sith haben die **Dunkle** Seite voll und ganz akzeptiert und aus ihren Gefühlen und Leidenschaften ihre Macht bezogen.

**Kommentiert [AW23]:** Wortwiederholung – Alternative?

Es gibt einzigartige Orte, an denen die Macht stärker ist als anderswo. Diese sogenannten Konfluxe der Macht sind relativ selten. Sie können recht klein sein, wie beispielsweise ein Baum oder eine Höhle, oder sogar einen ganzen Planeten umfassen. An diesen Orten kann sich die Macht in Form von Illusionen oder Erscheinungen manifestieren, die an Geister erinnern. Sucher der Weisheit können dort einen Bruchteil der Wahrheit über die Macht in Erfahrung bringen.

[/Kasten]

### (BÜ) Das **Star Wars-Universum**

**Kommentiert [MK24]:** Hier sollte nachgefragt werden, wie die korrekte Schreibweise ist (streng nach Duden: Star-Wars-Universum, bei uns aber Star Wars-Universum). Außerdem wichtig: ist es überall einheitlich geschrieben?

Das **Star-Wars-Universum** umfasst eine gigantische Galaxis, die sehr detailliert ist. Es gibt **Dutzende** Welten, die die SCs erforschen können und auf vielen von ihnen ist die Macht stark. Obwohl der alte Tempel und das Tal einen sicheren Zufluchtsort darstellen, an dem die Helden die Macht in aller Ruhe studieren können, möchten sie vermutlich dennoch früher oder später aufbrechen, um mehr über die Macht zu lernen. Natürlich können auch die Umstände dazu führen, dass sie zu einem derartigen Aufbruch gezwungen werden.

**Kommentiert [MK25]:** (siehe oben)

#### (KBÜ) Eine Galaxis wartet

Die Galaxis enthält Millionen und **Abermillionen Planeten** und nur ein Bruchteil von ihnen wurde umfassend erforscht. Obwohl das Imperium über zahlreiche Welten herrscht und alle Überreste des Jedi-Ordens verfolgt (und dazu zählen vielleicht auch schon die SCs), gibt es noch immer zahlreiche Welten, die sich dem Zugriff des Imperiums entziehen. Es gibt Welten, auf denen man die SCs als Helden willkommen heißen wird, und andere, auf denen sie als potenzielle Eroberer gefürchtet werden. Und es gibt auch Planeten, ohne intelligentes Leben, auf denen sich die Abenteurer mit wilden Tieren und der unwirtlichen Natur messen müssen.

**Kommentiert [AW26]:** Bonus: von Planeten ist schöner; Abermillionen könnte angemerkt werden

#### (KBÜ) Eine Galaxis voller Geschichte

Das Erbe der Macht kann überall in der Galaxis gespürt werden. Es durchdringt ferne unbesiedelte Welten wie Dagobah oder Ilum und natürlich auch Coruscant, den ehemaligen Hauptsitz des Jedi-Ordens. Es **tut so, als ob** die Helden hingehen können, wo sie wollen - sie werden stets einen weiteren Schritt auf dem Pfad ihres Schicksals machen. Sie können uralte Geheimnisse der Jedi, wie auf Spintir, entdecken, andere machtsensitive Wesen treffen, oder Artefakte und Werkzeuge der Jedi finden.

**Kommentiert [AW27]:** Diese Überschrift ist hier falsch und unten kommt sie noch mal.

#### (KBÜ) Eine Galaxis voller Geschichte

Die Galaxis hat eine Zivilisationsgeschichte, die sich Jahrzehntausende in die Vergangenheit erstreckt. Große Imperien haben sich **ausgebreitet und sind wieder gefallen** und haben **verborgene Geheimnisse, vergessene Technologien** und geheimes Wissen über die Macht zurückgelassen. Die Galaktische Republik hat mehr als ein Jahrtausend bestanden und während dieser Zeit waren die Jedi **Ritter** die Verteidiger und Friedensbewahrer der Galaxis. Sie waren mächtige Krieger und Gelehrte der Macht. Ihre **Lichtsäbel-Lichtschwerter** waren ikonische Symbole der Wahrheit und Gerechtigkeit, bis sie während des Aufstiegs des Galaktischen Imperiums zerschlagen wurden.

**Kommentiert [AW28]:** Bonus: und/und Dopplung

**Kommentiert [MW29]:** Bezug unklar, wurden die Jedi zerschlagen oder die Lichtschwerter?

Da das Wissen **und um** das Erbe der Macht vom Imperium absichtlich so gut wie möglich unterdrückt wird, gehört das Erforschen uralter Ruinen und das Aufdecken alter Geheimnisse, vermutlich zu den wenigen Wegen, die den Helden offenstehen, um mehr über die Macht in Erfahrung zu bringen. Ohne lebende Jedi, die sie führen können, kann es oft sein, dass die SCs Probleme haben werden, zwischen der Weisheit der Jedi und dem Wissen der Sith zu unterscheiden. Es ist durchaus bekannt, dass so manches uralte Holocron der Sith versucht hat, seine Benutzer zu verderben und zur Dunklen Seite zu führen.

#### (KBÜ) Eine misslungene Probe darf die Handlung nicht zum Stillstand bringen

**Kommentiert [MK30]:** Bonus: Man könnte eine kürzere/knackigere Überschrift vorschlagen.

Der häufigste Fehler unerfahrener SLs ist das Zurückhalten von Informationen oder die Annahme, dass den Spielern jede wichtige Probe gelingen wird. Wenn die SCs auf der Suche nach **den Plänen eines Lichtsäbels-Lichtschwertes** auf einem verfallenden Jedi-Raumschiff sind, aber bei allen Proben scheitern, **ihnen sie** zu finden, kommt die Handlung zum Stillstand. Die einfachste Lösung: Wenn eine Probe gelingen muss, damit die Handlung weitergeht, lässt man die SCs gar nicht erst würfeln. Eine andere Option ist, mehrere mögliche Handlungsverläufe zu planen. Beispielsweise könntest du bestimmen, dass die Helden, wenn sie bei ihren Proben scheitern, einen Droiden aktivieren, der mit schwingenden **Lichtsäbeln** auf sie zukommt. Sobald sie ihn besiegt haben, stellen sie fest, dass in seinem Droiden-Gehirn **ebenfalls die Pläne für den Lichtsäbel** enthalten sind. **Die SCs mussten noch immer einen Nachteil hinnehmen, weil sie bei ihren Proben gescheitert sind** (der gefährliche Kampf gegen den Droiden), aber die Handlung kann weitergehen, wenn vielleicht auch auf andere Art und Weise, als sie erwartet haben.

**Kommentiert [MK31]:** Lichtschwerter

**Kommentiert [AW32]:** Unrunder Satz sollte angemerkt oder geändert werden. Nicht die Lichtsäbel schwingen, der Droide schwingt die Lichtsäbel.

**Kommentiert [MK33]:** Bonus: „Ebenfalls“ zu was? Sollte angemerkt werden, da überflüssig.

**Kommentiert [MK34]:** Lichtschwert – siehe oben