

König der Vögel

Star Wars (Fantasy Flight Games)
Force and Destiny

Autor: Iskierka

Setting:

Standard Star Wars Setting (Legends Canon) zu einem beliebigen Zeitpunkt der Herrschaft des Imperiums (zwischen 18 BBY und 5 ABY).

Spielort:

Eriadu und frei erfundener Zielplanet.

Kurzinhalt:

Ein Bekannter der Charaktere, der als Wissenschaftler für die Universität von Eriadu tätig ist, kontaktiert die Gruppe: es gab eine Ausschreibung zur Entwicklung einer Alternative zu Bacta, an der er teilnimmt. Er hat eine möglicherweise interessante Spur in den Legenden über den König der Vögel (Fenghuang) gefunden, er glaubt, dass sie mehr als nur ein Märchen sind und bittet die Gruppe, der Spur zu folgen.

Inhalt

Einleitende Hinweise.....	1
Abkürzungen / Zeichen:	1
Machtkräfte	1
Vorbereitung	1
Szene 1: Treffen mit einem alten Bekannten	2
Szene 2: Reise nach Saskilia	3
Optionaler Encounter: TIE-Patrouille.....	3
Szene 3: In den Wäldern von Saskilia	4
3.1 Wanderungen in den Wäldern	4
3.2 Erforschung des Fenghuang	4
3.3 Fangen eines Fenghuang	4
3.4 Soleils Test.....	4
3.5 Schwierigkeiten in den Wäldern.....	5
3.5.1 Raubtierbau	5
3.5.2 Der Fluss	5
3.5.3 Ungebetene Störung	5
3.7 Erklimmen der Berge	5
3.7.1 Der direkte Weg	5
3.7.2 Der Bergpfad.	5
3.7.3. Das letzte Wegstück	5
Szene 4: Die heiße Quelle	6
Szene 5: Rückkehr nach Eriadu	7
NPC.....	8
Ferran Cambras	8
Fenghuang	8
Individuen:	8

Einleitende Hinweise

Das Abenteuer ist primär für Force and Destiny. Bedingt ist es auch mit nur einem machtsensitiven Charakter spielbar, dies wird jedoch nicht empfohlen.

Die ■ und ■ sind nur Vorschläge meinerseits.

Abkürzungen / Zeichen:

FD: Force and Destiny CoreRulebook

SaSp: Savage Spirits (verwendet einige NPCs)

EtU: Enter the Unknown (nicht unbedingt benötigt; lediglich für ein Item verwendet, dass ausreichend erklärt ist)

MW: Machtwürfel

♣: Vorteil

☼: Hindernis

Machtkräfte

Die Machtkräfte Seek und Forsee können in diesem Abenteuer überaus nützlich sein, der SL sollte jedoch im Kopf behalten, dass die Macht nie wirklich eindeutig ist. Als Faustregel zeigen diese Fähigkeiten die Richtung, aber sie verraten nicht das Ergebnis.

Vorbereitung

Zusätzliche XP nach Charaktererstellung: 150 XP (bei 4 Spielern)

Alle Spieler erhalten 1.000 Credits zusätzlich, die sie für Ausrüstung ausgeben können.

Wenn mit weniger Spielern gespielt wird: +50 XP jeweils.

Eine Oneshotgruppe hat für dieses Abenteuer ein Raumschiff vom Typ: Simiyar Light Freighter (FD: 264)

Die Ion Cannon, ist eine Light Laser Canon (FD: 234).

Bei Implementierung in eine Kampagne kann natürlich das eigene Schiff verwendet werden.

Szene 1: Treffen mit einem alten Bekannten

Die PCs haben einige Tage zuvor eine Holo-Nachricht von einem alten Bekannten namens Ferran Cambras erhalten, in der er sie um ein Treffen in einer Kantina namens „Grüne Sonne“ gebeten hat.

Die „Grüne Sonne“ ist eine vorwiegend von Studenten und Wissenschaftlern der nahe gelegenen Universität besuchte Kantina. Ferran erwartet die Gruppe und wirkt merklich aufgeregt.

Er berichtet offen davon, dass es eine Ausschreibung gegeben hat, um eine Alternative zu Bacta zu finden, etliche Wissenschaftler in der ganzen Galaxie beteiligen sich daran. Auf Nachfrage gibt er zu, dass sie dotiert ist.

Dann fängt er an von seinem Forschungsansatz zu berichten: er ist zwar ein Mediziner, aber weiß auch, dass die Macht real ist, selbst wenn sie offiziell nur ein Märchen ist. Daraus schlussfolgert er, dass viele Legenden auch einen wahren Kern haben müssen.

Entsprechend hat er recherchiert und ist auf etwas Vielversprechendes gestoßen: Legenden vom „König der Vögel“, einem majestätischen Vogel, der angeblich über heilende Kräfte verfügt. In manchen ist es sein Gesang in manchen seine Tränen, dann wieder eine magische Gabe. Er soll größer als die meisten Vögel sein, und vielfarbiges Gefieder aufweisen. Wobei es starke Differenzen in den Erzählungen gibt – jedenfalls soll er auffällig sein. Zudem enthalten Berichte zumindest vage Ortsangaben, die er dem Yania Nebel zuordnen kann.

Er übergibt den PCs einige Datenkarten, mit Kopien der Aufzeichnungen. Wenn die PCs sie genauer untersuchen, können sie dies mit ♦♦♦ Computer oder ♦♦♦♦ Skulduggery versuchen. Sie finden heraus, dass die Karten manipuliert sind. (Sollten die PCs scheitern / die Karten nicht prüfen, merkt Ferran an, dass er glaubt, dass etwas nicht stimmt). Mit ♦♦♦♦♦ Computer (Slicer Gear nötig), können sie die Änderungen nachverfolgen und, je nach Anzahl der Erfolge, Teile des Originals wiederherstellen und damit den Zielplaneten, Saskilia, in Erfahrung bringen.

Eine Abfrage im Nav-Computer ergibt, dass er eine Sperrzone ist. ♦♦ Knowledge Education/Underworld enthüllt: Mit Sperrzonen werden oft Gebiete mit Verbindung zu den Jedi oder Orte an denen die Macht stark ist belegt.

Wenn die PCs zustimmen Ferran zu helfen, ist er sehr erfreut und sichert zu, die für die Expedition notwendigen Materialien zur Verfügung zu stellen. Nach einem kurzen Anruf meint er, alles sei bei Ankunft am Schiff bereit.

Ausrüstung von Ferran:

- 2x Wildernis Survival Kits mit Zelt (+1 weiteres bei mehr als 4 Spielern)
- General Purpose Scanner
- Electro Binoculars (für jeden eines)
- Climbing Gear 2x
- 1x NetGun (SaSp 42)
- Specimen Container: Tierkäfige, die Tiere in Stase halten können; insgesamt 4 Stück: je zwei die etwa die Größe einer R2 Einheit haben (Enc. 1) und die geeignet sind Silhouette 1-Kreaturen zu transportieren (letzteres braucht 2 Personen zum Tragen, Enc. 3)(EtU 48,53,54)

Was mit der Datenkarte passiert ist

Die Imperialen haben alle Informationen über die Macht und die Jedi verschwinden lassen, oder ins Reich der Märchen verschoben.

So auch die Informationen über Saskilia, da es dort eine machtsensitive Spezies gibt und es sich um einen Light Side Force-Nexus handelt.

Möglicherweise ist das Überschreiben mit der Möglichkeit des Findens des ursprünglichen Inhalts auch eine clevere Falle des Imperiums.

Inhalt der Datenkarten

Eine der Karten enthielten ursprünglich auch einen Logbucheintrag eines gestrandeten Schmugglers, der sich verletzt in eine heiße Quelle in den Bergen rettete. Dort hätten sich seine Wunden angeblich geschlossen. Er erwähnt wunderschöne Vögeln in der Nähe, von denen er überzeugt war, dass sie ihn verstanden.

Eine weitere Legende über einen Krieger ist offensichtlich falsch, aber von der Datei ist nur ein schemenhaftes Bild und ein Symbol zu retten: das Symbol des Jedi Ordens und das Bild könnte ein Vogel mit extrem langen Schwanzfedern sein.

Szene 2: Reise nach Saskilia

Um den Planeten anzusteuern ist ♦♦ *Astrogation* erforderlich. Erfolg heißt, dass die Gruppe vor dem Asteroidenfeld um den Planeten ankommt. Bei einem Fehlschlag landen sie in Mitten des Asteroidenfeldes und das Schiff erleidet eine leichte Kollision (FD: 248), System Strain i.H.v. den nicht gestrichenen Fehlschlägen, als mehrere Asteroiden gegen Schiff und Schilde prallen. Bei einem Despair erleiden sie stattdessen ein schwere Kollision.

Um den Planeten zu erreichen müssen sie durch das Asteroidenfeld. Dies ist alles andere als einfach, da es sehr dicht ist erfordert es *Piloting* mit ■■ nach FD: 246.

Die übrigen PCs können helfen, indem sie die Waffen bemannen und Asteroiden zerschießen (♦♦ *Gunnery*, bei Erfolg jeweils ■■) oder die Plot Course oder Co-Pilot Aktion ausführen (FD: 241).

☼ führen zu System Strain, Fehlschlag zu einer leichten Kollision und ein Despair zu einer Schweren und es muss ein neuer Versuch unternommen werden. 🗡 geben ■ für den Landeanflug.

Saskilia

Es ist ein sehr kleiner Planet, den ein dichtes Asteroiden Feld umgibt. Der Planet selbst ist von dichter Vegetation bedeckt.

Markant sind die schwebenden Felsen, die sich immer wieder über die Baumkronen erheben. Sie schweben aufgrund von starken Wirbeln in der Macht.

Der Planet verfügt über eine normale Atmosphäre und überraschender Weise über hinreichend Schwerkraft (für seine Größe ungewöhnlich).

Das Klima ist recht warm und feucht.

Optionalen Encounter: TIE-Patrouille

Wenn der SL möchte, kann er bei ☼☼☼, Despair oder um die Imperiale Kontrolle zu verdeutlichen, eine TIE-Jäger Patrouille einbauen, die die PCs im Asteroidenfeld überrascht.

Für diese werden die TIE-Jäger (FD: 261/262) und die TIE-Piloten (Minions; FD: 408) verwendet.

Die Anzahl der TIEs entspricht der Anzahl der PCs mal 2 aufgeteilt in zwei Gruppen.

Nachdem das Asteroidenfeld durchquert wurde kommt endlich Saskilia in Sicht. Aufgrund der dichten Vegetation ist es schwierig einen geeigneten Landeplatz für das Schiff zu finden (♦♦♦ ■■■ *Piloting*). Der Co-Pilot kann wieder helfen.

Szene 3: In den Wäldern von Saskilia

Ziel: je nachdem ob die PCs auf die Quelle oder auf die Fenghuang fixiert sind kann das Ziel unterschiedlich sein. Entweder ein Pärchen einfangen oder die Legenden prüfen und alle Optionen durchgehen (führt zu den heilenden Quellen). Die Fenghuang halten sich zum Teil im Wald auf, ihre Nistplätze sind bei den heilenden heißen Quellen in den Bergen.

Wenn kein Darksider dabei ist, hören die PCs immer wieder sehr harmonischen Gesang.

Ein Light Side Paragon erhält ◦ auf jeden Force-Power Check, der nicht in der Absicht erfolgt jemanden zu schaden.

Das Geschehen in den Wäldern kann eine beliebige Mischung oder Auswahl aus folgenden Szenen sein. Die Reihenfolge ist weitestgehend unerheblich, lediglich das Erklimmen des Berges sollte den Abschluss bilden.

3.1 Wanderungen in den Wäldern

Sich in den unbekanntem Wäldern zurechtzufinden und Gefahren auszuweichen erfordert ♦♦ *Survival*, den jeweils der führende PC ausführt.

Um sich mit Nahrung/Unterschlupf zu versorgen können die PCs ebenfalls ♦♦ *Survival* nutzen.

Für Anregungen zu ☼ oder Despair siehe 3.5.

3.2 Erforschung des Fenghuang

Je nachdem, ob die Gruppe schon einen Fenghuang gesehen hat, oder einfach nur seinem Gesang gefolgt ist, können die PCs verschiedene Hinweise auf seine Anwesenheit finden.

Verschiedene Federn, oft in der Nähe von Aepaneva Bäumen, angefressene Früchte dieses Baumes (kein anderer Vogel im Wald frisst sie). Die Hinweise lassen sich mit ♦♦♦ *Survival* finden - ohne Sichtung sollten ■ vergeben werden.

3.3 Fangen eines Fenghuang

Die Gruppe kann auch eine Falle – idealer Weise an einem Aepaneva Baum – anbringen (der vorherige Survival Check zeigt diese Möglichkeit auf).

Wenn die PCs in zu großer Nähe sind, bemerken die Fenghuang die feindliche Stimmung und kommen nicht. Der gefangene Fenghuang wird versuchen mit der Gruppe zu reden. Sollte er nicht in Stase versetzt werden, wird er zudem vor Rückkehr nach Eriadu sterben, es sei denn die Gruppe findet heraus, was sie benötigen (siehe S.8).

3.4 Soleils Test

Soleil will herausfinden, wie die PCs vorgehen und lockt sie mit ihrem Gesang zu einer von ihr geschaffenen Illusion, die einen verletzten Fenghuang am Boden zeigt. Sie hält sich währenddessen selber verborgen.

Mit einem ●♦♦ *Disziplin* kann ein PC, der nahe an der Illusion steht, erkennen, dass etwas nicht stimmt.

Wenn Soleil kein schadhafte Verhalten oder gegen die Fenghuang gerichteten Gefühle bemerkt, zeigt sie sich und entschuldigt sich für den Trick. Ansonsten warnt sie ihre Kolonie.

Flora und Fauna

Auf den Planeten leben überproportional viele fliegende Lebewesen. Von fliegenden Rochen (Spintri Glowbat SaSp: 79) über schillernde kleinere Singvögel und Geierartige, die Gefieder wie ein Papagei haben (Mantellian Flutterplume SaSp: 76)

Die Vegetation ist üppig und wie der Planet selbst von einer hohen Farbvielfalt geprägt. Auf dem Planeten herrscht kein wirklicher Sommer oder Winter, alles scheint durchweg zu blühen und Früchte zu tragen.

Der Aepeneva Baum ist auffällig mit seiner von goldenen Adern durchzogenen, fast schwarzen, glatten Rinde und leuchtend roten Früchten und weißen Blüten.

Die erste Sichtung

Die Fenghuang sind der Gruppe gegenüber zunächst zurückhaltend, wenn jedoch ein Light Side Paragon dabei ist werden sie sich schnell zeigen.

Bei Anwesenheit eines Darksiders oder aggressiven PC werden sie sich jedoch nicht freiwillig zeigen.

Je nach Verhalten der Gruppe zeigt sich Soleil nach einem oder mehreren kleinen Begegnungen/Tagen.

Sie wird nur auf einem Aepeneva-Baum landen und von dort die Gruppe beobachten. Wenn die PCs keine Fangversuche unternehmen, wird sie der Gruppe eine Weile offen folgen.

Die Sprache der Fenghuang

Fenghuang können nicht normal sprechen. Stattdessen verwenden sie macht-basierte Telepathie. Dies können jedoch nur Machtsensitive verstehen, und auch nur, wenn sie sich auf die Macht einlassen: (kurz meditieren) oder von sich aus gut in darin sind (Sense vorhanden). Ansonsten hören sie nur undefinierbares Gemurmel

3.5 Schwierigkeiten in den Wäldern

Folgende Encounter können zur Gestaltung der Reise durch die Wälder verwendet werden oder um ☼ oder Despair umzusetzen.

3.5.1 Raubtierbau

Ein (oder alle PC) treten auf unsicheren Boden, der unter ihnen nachgibt und sie in ein tiefes Loch fallen lässt (Short Fall: FD: 221). In der Dunkelheit hören sie ein Knurren, auf dem Boden sind die Überreste von vergangener Beute verteilt.

Solange sie nicht nachsehen gehen, können sie mit ♦♦ *Coordination* oder *Athletics* wieder herausklettern.

Wenn sie nachsehen, treffen sie auf ein Raubtier, von dem sie im Dunkeln nur die leuchtend gelben Augen sehen können (Mature Tusk Cat; FD: 417).

3.5.2 Der Fluss

Die Gruppe steht vor einem schnell fließenden Fluss, der sie von ihrem Ziel trennt.

Um ihn zu überqueren könnten die Charaktere schwimmen (♦♦♦ ■ *Athletics*).

Ein Stück Fluss abwärts eine Furt, sodass man hindurch waten kann. Flussaufwärts ein Baumstamm, über den der Fluss überquert werden kann (♦♦ *Coordination*).

3.5.3 Ungebetene Störung

Das Verhalten der PCs hat eine Schar der großen, bunten, geierartigen Vögel aufgeschreckt. Offenbar sind sie zu nahe an ihre Nester gekommen und nun wollen sie sich und ihre Brut verteidigen (♦♦ *Vigilance* oder *Perception*, je nachdem ob passiv oder aktiv).

Eine Anzahl von ihnen geht zur Verteidigung über: verwende Mantellian Flutterplume (SaSp: 76): es greifen Minion Gruppen nach Anzahl der Spieler, die jeweils ebenso viele Minions umfassen. Also bei vier Spielern vier Gruppen zu je vier Minions.

Hinweis: Manche Jedi-Fertigkeiten können sie besänftigen (*Animal Emphatie*, *Influence* oder vergleichbare).

3.7 Erklimmen der Berge

Um die Nester der Fenghuang zu erreichen müssen die PCs hinauf auf die teilweise recht schroffen Klippen. Bei der Wanderung aufwärts können sie entweder einem schmalen natürlichen Pfad folgen oder den direkten Weg hinauf klettern.

Wenn die PCs hier von Soleil geführt werden, erhält jeder ■ auf die Checks, um die Quelle zu erreichen.

3.7.1 Der direkte Weg

Dieser Weg nimmt etwa 2 Stunden Kletterei und 4 Strain in Anspruch, diese geht in schwindelerregende Höhe. Ohne Kletterausrüstung handelt es sich um ♦♦♦♦ *Athletics*. Kletterausrüstung macht es zu ♦♦♦.

Bei einem Despair kann der Kletternde abstürzen.

Wenn ein Charakter nervös ist, kann hier ein Fear Check passend sein (FD: 328).

3.7.2 Der Bergpfad

Dieser Pfad ist teilweise überwuchert und stellenweise recht schmal. Solange die Gruppe sich vorsichtig bewegt ist das passieren kein Problem. Auf halber Strecke gelangen sie jedoch an einen Wasserfall, über den nur ein schmales Band Gestein führt und vom Wasser rutschig ist.

Es zu überqueren ist ♦♦ ■■ *Coordination*. Despair lässt die Brücke zusammenbrechen.

Wird diese „Brücke“ rennend überquert oder von mehreren gleichzeitig genügen bereits ☼☼☼.

Der restliche Weg bereitet keine Probleme.

3.7.3 Das letzte Wegstück

Die Quelle liegt nicht etwa auf dem Plateau selbst, sondern auf einem angrenzenden schwebenden Felsen. Dieser ist mit dickem Wurzel- und Rankengeflecht an den Berg gebunden.

Ein Fear Check ist angebracht, wenn diese Stelle mit Klettern überwunden werden soll (♦♦♦ *Coordination* - ein Fehlschlag beim Fear Check wertet die Schwierigkeit auf, ☼ geben zusätzliche ■)

Für alternative Herangehensweisen ist die zu überwindende Distanz Short.

Sollte ein machtsensitiver PC an dieser Stelle fallen, kann er mit ♦♦♦ *Disciplin* mit MW versuchen im Fallen auf den Machtwirbel zuzugreifen, der den Fels in der Luft hält, und sich von diesem wieder nach oben tragen zu lassen. ○ können hierbei als zusätzliche Erfolge oder ☹ genutzt werden.

Szene 4: Die heiße Quelle

Diese Quelle entspringt unter den Wurzeln eines großen Baumes und führt in ein flaches Becken mit kristallklarem, dampfenden Wasser. Auf dem Grund des Beckens sind rötliche Kristalladern zu sehen, die im Sonnenlicht schimmern. In einigem Abstand um den Teich herum stehen weitere Aeapaneva-Bäume.

Wenn sich die Gruppe nähert fliegen die Fenghuang vom Teich auf und landen auf den Bäumen.

◆◆ *Perception* enthüllt, dass sie in den Bäumen in der Nähe dieser Quelle brüten.

Solange die PCs nicht versuchen zu den Nestern zu gelangen sind sie friedlich am Beobachten. Ein Fenghuang, der sich als Revi vorstellt, bleibt auf einem Felsen sitzen.

Hintergrund der Quelle

Die Kristalladern die das Gestein durchziehen sind Kyber-Kristall Adern (Barab Ignor). Durch das heiße Wasser werden von den mit der Macht der Fenghuang aufgeladenen Kristallpartikel ausgewaschen.

Wenn die Gruppe zu diesem Zeitpunkt noch kein aggressives Verhalten gezeigt haben, fragt Revi, was die Gruppe herführt.

Wenn sie ehrlich ihr Ansinnen berichten, bittet er darum, davon abzulassen, da sie nicht wollen, dass andere ihrer Nistplätze wegnehmen oder zerstören. Revi möchte auch nicht, dass die Gruppe von ihnen berichtet.

Er hindert sie aber nicht daran, sich die Quelle und den Teich näher anzusehen. Sollten sie verletzt sein, wird er sich um ihre Verletzungen kümmern.

Er wird auch davon berichten, dass es einst Jedi gab, die zu ihnen kamen, doch sie hielten ihr Wort, es kamen nie andere Fremdweltler her.

Nachdem sie eine Weile entspannt mit Revi geredet haben, kommen die übrigen Fenghuang wieder herunter. Als einer der Vögel im Wasser badet, dampft es um ihn herum, als würde es fast kochen.

◆◆ *Vigilance* lässt sie bemerken, dass die Kristalladern jedes Mal, wenn ein Fenghuang das Wasser betritt schimmern und kräftiger leuchten, wenn er sich länger im Wasser aufhält. Mit etwas Kombinieren können die PCs ◆◆◆◆ *Knowledge Lore/Education* versuchen, um sie als Kyber Kristalle zu erkennen.

Sollten sie beginnen zu fordern oder in anderer Weise unhöflich werden, bittet er sie höflich aber bestimmt zu gehen.

Wenn die Gruppe im Laufe des Gespräches verspricht sie nicht zu verraten und Revi nicht belogen hat, kommt ein weiterer Fenghuang dazu, der einen rötlichen Kristall in den Klauen hält (Barab Ignor) Sie sagt, dass es ein Geschenk sei, auf dass sie ihr Versprechen nicht vergessen.

Wenn die Gruppe einen Darksider umfasst oder aggressiv war, so wird Revi ihnen dies vorhalten und sie nach dem Grund fragen.

Er bleibt auch hier sehr höflich. Mit guter Argumentation oder einer direkten Lüge kann Revi nach dem Ermessen des SL davon überzeugt werden, dass es sich um Missverständnisse handelt und sie keine bösen Absichten hegen (*Deception* ◆◆◆◆ ■■ oder *Negotiation* ◆◆◆◆).

Wenn der Check scheitert oder die PCs sich beginnen aggressiv zu verhalten, gesellen sich zu Revi zwei weitere Fenghuang, die ihn flankieren und ebenfalls fordern, dass sie gehen sollen – auch sie heben die Stimme nicht.

Gehen die PCs zum Angriff über, verteidigen alle acht ausgewachsenen Fenghuang die Quelle.

Soleil und Revi sind Rivalen, die übrigen Minions.

Szene 5: Rückkehr nach Eriadu

Ferran ist ganz aufgeregt, wenn die PCs sich melden und wird sich wieder mit ihnen in der „Grünen Sonne“ treffen.

Je nachdem, wie sie das Abenteuer beenden, wird er weiterforschen.

Wenn sie ihm die Wahrheit zu erzählen:

Er wird begeistert sein und welches Probenmaterial sie ihm auch immer mitgebracht haben, mit den Forschungen daran beginnen. Er wird sie mit jeweils 5.000 Credits für ihre Mühen entlohnen und verspricht, dass sie einen Anteil an den Forschungsprämien erhalten.

Wenn sie ihm alle Informationen geben, aber keine Vorkehrungen zum Schutz der Fenghuang und ihrem Zuhause treffen, kann dies Konflikt geben.

Wenn sie ihm die Wahrheit ganz oder teilweise verschweigen:

Sie können versuchen Ferran einen Teil oder die ganze Wahrheit zu verschweigen (●● *Deception*). Wenn er es glaubt, wird er sehr geknickt sein, aber nicht weiter nachforschen. Er belohnt die PCs mit jeweils 500 Credits, als Aufwandsentschädigung und murmelt, dass er sich wohl geirrt habe.

Wenn er ihnen nicht glaubt, wird er nachhaken und versuchen herauszufinden, warum sie ihm nicht die (ganze) Wahrheit sagen.

Das Anlügen kann Konflikt geben, je nach Intention.

NPC

Ferran Cambras

Er ist ein alter Bekannter, südländischen Aussehens eines oder mehrerer PCs.

Er ist ein guter Mediziner, der sich jedoch vorwiegend der Forschung verschrieben hat. Gelegentlich schweift er begeistert in medizinische Themen ab, ob seine Gegenüber ihm folgen können oder nicht. In diesem Falle entschuldigt sich dann Wortreich mit der Gefahr erneut in Abschweifungen zu geraten. Manchmal wirkt er etwas weltfremd.

Ferran ist sich bewusst, dass einige/alle PCs machtsensitiv sind, aber würde sie nicht verraten.

Ferran Cambras (Rival)					
Br	Ag	Int	Cun	WP	Pr
2	2	4	1	2	2
Soak		Wunden	Strain		Defense
2		11	-		0/0
Skills:					
Knowledge (all) 3, Computers 2 Cool 1, Discipline 2, Medicine 4, Perception 1					

Fenghuang

Der Fenghuang ist in unserer Welt der chinesische Phönix, er wird ebenfalls mit dem Feuer assoziiert, jedoch pflanzt er sich wie ein Vogel fort und wird nicht im Feuer wiedergeboren.

Er erinnert äußerlich stark an eine Mischung aus Fasan und Pfau und kann hervorragend fliegen. Seine Federn sind grün (Kopf), weiß (Hals), rot (Rücken) und Schwarz (Brust). Seine Füße und sein Schnabel sind leuchtend gelb.

Sie können ein Alter von bis zu 1.000 Jahren erreichen. Auch wenn sie die Intelligenz von Menschen haben, können Fenghuang nicht sprechen, aber sie verstehen Basic.

Ihr Verhalten ist stets höflich und verwenden eine sehr gewählte Sprache im Rahmen ihrer Telepathie. Sie nutzen die Macht noch auf verschiedene weitere Arten: so ist ihr Gesang von der Macht durchdrungen, weshalb sich Leute in ihrer Gegenwart entspannter fühlen. Ihre Berührung heilt auf die gleiche Weise, wie die Jedi es können und sie können die Winde so formen, dass andere zurückgeworfen werden. Letzteres tun sie jedoch nur, wenn sie sich bedroht fühlen. Manche von ihnen können auch andere Machtkräfte entwickeln.

Die Fenghuang sind extrem empfindlich und hochgradig auf diesen Planeten spezialisiert. Sie fressen ausschließlich die Früchte des Aepenava Baumes und trinken nur den Morgentau und das Wasser der Quellen in den Bergen.

Individuen:

Revi:

Revi ist der älteste der Fenghuang seiner Kolonie. Diese umfasst acht ausgewachsene und zwei Jungvögel. Er hat viel Erfahrung und hatte Kontakt zu den Jedi, die diesen Planeten einst aufgesucht haben.

Soleil

Sie ist noch vergleichsweise jung, aber bereits ausgewachsen und gehört zu Revis Kolonie. Sie ist mit der Futtersuche für die Jungen betraut. Gegenüber den PCs ist sie sehr neugierig, aber hält sich typisch für ihre Art höflich zurück, um die Gruppe nicht zu stören. Wenn die Gruppe einen Fenghuang fängt ist sie es, die in die Falle geht.

Fenghuang (Rival)					
Br	Ag	Int	Cun	WP	Pr
1	3	2	2	3	3
Soak		Wunden		M/R Defense	
3		13		0/1	
<u>Skills:</u>					
Brawl 2, Charm 2, Discipline 1, Perception 2, Vigilance 2					
<u>Talente:</u>					
Adversary 1					
Sense Emotions: ■ auf Charm, wenn das Ziel nicht immun gegen die Macht ist					
<u>Abilities</u>					
Flyer: kann fliegen, FD: 208					
Heilender Gesang: ♦♦ Charm heilt bei bis zu 3 Zielen in Medium R., die ihn hören können Strain i.H. der übrig gebliebenen Erfolge.					
Quick Movement: 2 MW bei Kampfchecks mitwerfen und bei ○ kann ein zusätzliches Move Manöver ausgeführt werden (ignoriert 2 Manöver Limit)					
Windstoß: 2 MW mit einem Move Combat Check werfen. ○ erlaubt es ein Ziel aus dem Nahkampf nach Short Range zu bewegen mit ○○ von Nahkampf auf Medium Range. Trifft das Ziel dabei auf ein Objekt nimmt es Schaden i.H.v. 10xSilhouette. Für jeden zusätzlichen ○ kann ein weiteres Ziel das mit dem ursprünglichen im Nahkampf steht gewählt werden.					
Heilende Berührung: Ziel berühren und einen Heal Power Check würfeln (2 MW). ○ Wunden i.H.v. 2+zusätzliche ○x2.					
Silhouette: 0					
<u>Equipment:</u>					
Claws: Brawl; Dmg 2; Critical 5; Pierce 1, Range: Engage					

Fenghuang (Minion)					
Br	Ag	Int	Cun	WP	Pr
1	3	2	2	3	3
Soak		Wunden		M/R Defense	
3		5		0/1	
<u>Skills:</u>					
Brawl, Charm, Discipline, Perception, Vigilance					
<u>Talente:</u>					
Adversary 1					
Sense Emotions: ■ auf Charm, wenn das Ziel nicht immun gegen die Macht ist					
<u>Abilities</u>					
Flyer: kann fliegen, FD: 208					
Heilender Gesang: ♦♦ Charm heil bei bis zu 3 Zielen in Medium R., die ihn hören können Strain i.H. der übrig gebliebenen Erfolge.					
Windstoß: Wenn noch min 2 Minions besteht: 2 MW mit einem Move Combat Check werfen: ○ erlaubt es ein Ziel aus dem Nahkampf nach Short Range zu bewegen mit ○○ von Nahkampf auf Medium Range. Trifft das Ziel dabei auf ein Objekt nimmt es Schaden i.H.v. 10xSilhouette. Für jeden zusätzlichen ○ kann ein weiteres Ziel das mit dem ursprünglichen im Nahkampf steht gewählt werden.					
Silhouette: 0					
<u>Equipment:</u>					
Claws: Brawl; Dmg 2; Critical 5; Pierce 1, Range: Engage					