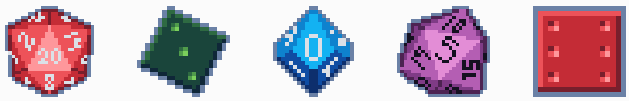
DAS GEHEIMNIS DER STARVEIL (STAR WARS)

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 14. Oktober 2026





INHALT

Das Geheimnis der Starveil (Star Wars) 3
- Zu meinen Abenteuern (Auch allgemein zu P&P) 3
- Kurze Anleitung für den Spielleiter 4
- Einleitung 4
- Katzenfutter 5
- Die Starveil 5
- Die Höhle 6

DAS GEHEIMNIS DER STARVEIL (STAR WARS)

Dieses Abenteuer ist noch in Arbeit

- **Wo spielt das Abenteuer?**: In einer wei, weit entfernten Galaxie
- **Wann spielt das Abenteuer?**: Vor langer, langer Zeit
- **Nach welchen Regeln spielt das Abenteuer?**: How to be a Hero-System (HTBAH)
- **Für wie viele Leute ist es gemacht?**: Ich würde wie für alle meine Abenteuer 4 Spieler plus Spielleiter empfehlen. Geht aber auch mit mehr, wenn ihr euch den Stress machen wollt :D
- **Schwierigkeit für den Spielleiter**: leicht
- **Schwierigkeit für die Spieler**: leicht
- **Spieldauer**: Aus Erfahrung 4-5 Stunden.

Zu meinen Abenteuern (Auch allgemein zu P&P)

Für den Spielleiter:

Ich lege viel Wert auf gute Improvisation. Natürlich gebe ich euch das an die Hand, was ihr braucht, aber die NSCs (Nicht Spielbaren Charakter) gestaltet der Spielleiter. Er gibt ihnen den Charakter den sie im Endeffekt haben. Wer sehr schlecht in improvisierten Dialogen ist und sich nicht mal eben eine kleine Situation improvisieren kann, wenn die Spieler in ein Haus einbrechen, welches in der Story gar nicht existiert, der hat es als Spielleiter etwas schwerer. Ich kann einfach nicht jedes Haus mit einer vorgegebenen Geschichte bestücken. Das macht allerdings auch das Spielleiter sein aus, wie ich finde. Man kann auch als Nicht-Spieler seine Phantasie spielen lassen.

Für Spieler

Ein Pen und Paper zu spielen ist vor allem für den Spielleiter echt anstrengend. Denkt immer daran, dem Spielleiter auf eure Vor und Nachteile aufmerksam zu machen. Manchmal denkt man nicht daran und dann heißt es "Ich bin doch im Armenviertel aufgewachsen, warum habe ich in Situation XY keinen Bonus auf den Diebstahl-Wurf bekommen?" Außerdem, solltet ihr auf den Spielleiter hören, er ist der Boss. Natürlich muss man manchmal Dinge aushandeln und fragen. Mir geht es eigentlich eher darum, dass man nicht als Spieler versuchen sollte, die Geschichte zu **bestimmen**. Ihr dürft Vorschläge machen und Situationen ganz normal ausspielen, aber wenn der Spielleiter eine Textsequenz vorlesen möchte, dann hört ihm gefälligst zu und lasst ihn zu Wort kommen! **:D**

Meine Abenteuer

Meine Abenteuer sind in der Regel eher detailliert in ihren Beschreibungen. Die Charaktere, lasse ich meistens, etwas einfacher, damit der Spielleiter da mehr Freiheit hat und sich nicht 1000 Wörter Charakterbackstory angucken muss, aber ich hoffe den Plot gut und spannend rüber zubringen. Es gibt etwas längere Textpassagen mit vielen Beschreibungen, denn ich lege Wert auf eine ausreichend detaillierte Welt, in der die Spieler sich wohlfühlen. Einige Details sind wichtig, einige nur Stilmittel. Es ist an euch, herauszufinden welche welche sind. Ich habe oft, eine gute Vorstellung von meinen Welten, aber ich weiß nicht so ganz was in ein Abenteuer passt und was nicht (Es soll ja übersichtlich bleiben).

Gebt mir bitte immer Feedback! Ob das über meine Email ist, die ich provisorisch mal hierfür benutze oder irgendwie anders ist mir egal. Bilder4Storys@web.de

Kurze Anleitung für den Spielleiter

Fett geschriebener, grüner, Text soll ein spezieller Hinweis an den Spielleiter sein.

Kursiven, blauern Text, kann der Spielleiter den Spielern vorlesen.

Violetter Text, zeigt Hinweise und Informationen, die erst für einen nächsten Teil, des Abenteuers wichtig sind.

Desweiteren, verweise ich in meinen Abenteuer ab jetzt immer auf eine Waffensammlung, die stetig verbessert wird. Die findet ihr hier drüben.

Dieses Abenteuer ist sehr simpel und gibt (Bis jetzt) nicht sehr viele Entscheidungsmöglichkeiten. Ein kleines Abenteuer im Star Wars Universum.

Einleitung

Wir schreiben das Jahr 4067 Vor der Schlacht von Yavin. Also 4067 Jahre bevor Luke Skywalker den ersten Todesstern, mit einem X-Wing zerstört. Die herrschenden Systeme sind die Galaktische Republik(Oberste Kanzler Vocatara) und natürlich das gegnerische Sith Imperium. 67 Jahre vor der Schlacht von Onderon und zur Zeiten des großen Sith Krieges, befindet Ihr euch in einem Gefangenen-Transporter. Ihr wurdet aufgesammelt weil sich die Piloten, zwei schäbige Sklavenhändler, dachten sie könnten euch auf Belsavis, dem sichersten Gefängnis der Galaxie, verkaufen. Ihr seid schon einige Stunden unterwegs und so langsam, geht euch die Ruhe und das herumsitzen auf den Sack. Ihr überlegt ob ihr nicht schon mal etwas über eure Mitgefangenen in Erfahrung bringen könnt.

[Spielt aus!]

Als ihr euch unterhaltet, bekommt das Schiff Turbolenzen. Es ruckelt und ihr hört die Piloten streiten. Dann gibt es ein Ruck und ihr spürt wie das Raumschiff in einen Sturzflug gerät. Als ihr mit einem Ruck aufkommt, werdet ihr hin und her geworfen.Schließlich ist es still und ihr hört nichts mehr. Langsam wird es immer wärmer.

[Spielt aus!]

- **Im Cockpit: Die Piloten sind tot. Einer ist durch die Windschutzscheibe geflogen und steckt mit dem rechten Arm im Sumpf. Der andere liegt mit offenem Mund im Cockpit und hat einen Ast im Kopf. Eure Waffen liegen auch dort.**

Im Raumschiff
3x Connectorkabel
2 Paare Stiefel(Rüstung?)
Jedi-Atemgerät
Sack mit Schrott: rostiger Draht, Metallplatte

- **Mit Wurf auf "Intergalaktisches Wissen" oder ähnliches Talent: Ihr befindet euch auf einem relativ unbekannten sumpfartigen Planeten Namens Nyriaan im Luire-System. (Trans-Vulta-Sektor im Mittleren Rand. Welten im Mittleren Rand sind Hutta(ekeliger Planet gefährlich für**

Besucher;Nar Shaddaa ein Schmuggler Mond;Ord Mantell ein Vulkan Planet;Quesch ein Planet der voll Giftgasen ist, aus denen auch Drogen hergestellt werden kann). Der Planet besteht aus weichen Hügeln mit gelben Grass, einige Felsregionen und morastigen Sumpfgebieten in den Tälern.

Sie müssen aus dem Raumschiff entkommen

Katzenfutter

*Während ihr euch unterhaltet, hört ihr einen gewaltigen Knall und etwas nähert sich mit unglaublicher Geschwindigkeit von hinten. Über euren Köpfen hinweg rauscht ein abstürzendes Raumschiff. Ihr könnt nicht ausmachen, um was für einen Typ es sich handelt (**Mit gelungenem Wurf auf "Wahrnehmung" o.ä. Talent, kann man die Farben der Galaktischen Republik erkennen**) und das Raumschiff trudelt in die Ferne und landet außerhalb eurer Sichtweite.*

Wenn die Spieler dem Raumschiff nachgehen

Werden sie an das Gelbe Meer kommen. Sie können dieses umrunden oder sich etwas überlegen, wie sie hinüberkommen. Das Gelbe Meer ist zu groß um es mit einem Jetpack zu überqueren. In der Nähe, kann man ein Wrack finden. Flügel,Düsen. Holz für ein Floß würden sie auch finden, und Fasern von einer großen Pilz Pflanze, könnten sie als Seil nehmen. Schaffen sie es über das Meer, kommen sie an das Platoo.

Umrunden sie das Meer:

Müssen sich die Spieler durch den Sumpf um das Meer kämpfen. Auf dem Weg kommen sie durch einen Pilzwald, in dem Chlovis (Große Pilze die leuchtende Knospen haben) wachsen. Sie bekommen Hunger und müssen irgendwann rasten. Als es dunkel wird und sie schlafen, wird ein Spieler wach (1W6 bei einer 6 wacht er auf) . Bei Würfelpech (Wenn keiner eine sechs Würfelt) wird ein Spieler ausgewählt und wird, überraschend (Keine Parade/garantierter Schaden) angegriffen. (Chlovi Katze)

Egal welchen weg Sie nehmen:

Es fällt ihnen auf, das sich auf der Oberfläche ihrer Waffen, eine etwas schleimige Schicht bildet. Unter nehmen die Spieler nichts dagegen, kommt es bei dem Versuch ihre Waffen zu benutzen auf jeden Fall zu einem Wurf mit einem großen W10 Wurf (10-60 Fehlfunktion, beim nächsten Kampf, 70-90 Waffe Kaputt).

Die Starveil

Ihr kommt an ein Platoo aus dunkel braunem Stein. Das Naturgebilde ist mehrere Meter hoch und tausende Meter lang. Oben seht ihr ein paar Rauchschwaden aussteigen. Ihr seid euch sicher: Dort liegt das Raumschiff und eure einzige Chance, von diesem Planeten zu entkommen. Ihr müsst es erklimmen.

- **Schafft ein Spieler die Probe auf Klettern, Fliegen o.ä nicht, fällt er nach einigen Metern auf einen kleinen, vorher nicht bemerkten Vorsprung und bekommt 1W10+10 Schaden. Er muss durch eine Höhle, wo er gegen einen Pherin kämpfen muss.**

Ihr kommt auf der Oberfläche des Platoos an. Auf der rauen großen Fläche des Platoos, liegt das, nur leicht in Mitleidenschaft gezogene Schiff, welches ihr auch am Himmel gesehen habt. Rechts davon, stehen mit dem Rücken zu euch, zwei Einheimische. Sie haben

einen Piloten gefesselt, geknebelt und stechen ihn ab und zu mit Stöcken, während sie in einer knurrenden, gluckernden Sprache sprechen. Links neben ihnen, ist ein kleines Lagerfeuer aufgebaut.

- **Die Einheimischen verstehen die Sprache der Spieler nicht. Der Pilot schon.**
- **Sollten sie die Einheimischen bekämpfen, und gegen sie verlieren werden sie mit dem Piloten zusammen gefesselt. Die Einheimischen führen euch in die Höhle.**

Mit gutem Argument, erzählt ihnen der Pilot:

Ich bin Bethanie Melan und das ist mein Schiff die Starveil. Ich wurde entsannt um den Mittleren Rand nach Mitstreitern gegen die Sith zu durchforsten. Dazu bin ich sogar bis zum Trans-Vulta-Sektor gezogen um auf Hutta nach Söldnern zu Kundschaften (**Höchst untypisch für die Republik/Er lügt**). *Als ich Hutta anfliegen wollte, kam ich diesem Planeten zu nahe. Meine Systeme spielten verrückt. Jetzt bin ich hier.*

Wenn sie ihn erfolgreich Überreden/Bedrohen o.ä:

*Die Republik plant ein unterfangen von dem der Jedi Orden und Teile der Republik nichts wissen. Sie wollen Söldner und Machtsensitive rekrutieren, um einen Hinterhalt auf eine Sithbasis durchzuführen. Der Plan ist eine Schule in der Sith ausgebildet werden zu überfallen und alle Schüler und Lehrer zu töten. Es soll keine Gnade walten gelassen werden. (**Da er es ihnen verraten hat, muss er sie umbringen, außer sie helfen ihm.**)*

- **Was er ihnen nicht sagt, ist dass er gar nicht Melan ist und sein Schiff auch nicht die Starveil.**

Das Folgende Kapitel, kann ausgelassen werden, wenn ihr nicht mehr spielen wollt.

Die Höhle

- *Das Schiff ist durch die Landung beschädigt, könnte aber noch fliegen. Allerdings ist der Hyperraumantrieb kaputt und ihr müsst ihr müsst ihn reparieren. Das Metall das ihr dafür braucht ist allerdings sehr selten und hier nicht auffindbar.*
- *Als ihr über die Oberfläche des Planeten fliegt, seht ihr Teile eines Raumschiffes, neben einem großen Loch. Ihr müsst mit dem Flugzeug zu dem Höhlen Eingang (Loch im Boden) fliegen und diesen betreten, darin könnte sich der benötigte Hyperraumkapsel finden. Das Loch hat 50 Meter Radius und ein Abhang der Spiralförmig am Rand des Loches hinunter führt, kann als Treppe benutzt werden. Als ihr herunter geht, kommen aus der Wand und den Boden, Würmer(HP:5 Beißen:40 Schaden:2W10). Am Boden des Lochs ist ein großer See. Auf dem Weg nach unten trefft, ihr in einem Loch in der Wand, auf weitere 4 Einheimische die eine Hyperraumkapsel als Heiligtum verehren.*
- **Der Pilot versucht die Kapsel für sich zu behalten und euch los zu werden.**

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 14. Oktober 2026 automatisch aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki (howtobeahero.de) zusammengestellt. Die Texte stammen von der Wiki-Community und stehen unter der Lizenz **Creative Commons Namensnennung – Nicht-kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0** (CC BY-NC-SA 4.0). Du darfst das Buch teilen und verändern, solange du die Quelle nennst, es nicht kommerziell nutzt und Bearbeitungen unter derselben Lizenz weitergibst.

Die Autorinnen und Autoren jeder Seite findest du in der Versionsgeschichte im Wiki. Aktuelle Fassungen, Diskussionen und Korrekturen gibt es dort ebenfalls, dieses PDF ist eine Momentaufnahme.

How to be a Hero e. V., `https://howtobeahero.de`

Enthaltene Seiten

1. Das Geheimnis der Starveil (Star Wars) – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Das+Geheimnis+der+Starveil+%28Star+Wars%29&oldid=32270`