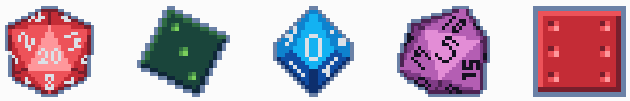
STAR WARS - DIE AUSBREITUNG DER SITH

aus dem How-to-be-a-Hero-Wiki · Stand 8. Oktober 2026





INHALT

Star Wars - Die Ausbreitung der Sith 3
- Star Wars – Die Ausbreitung der Sith 3
- Allgemeine Hinweise 3
- Das Abenteuer 3
- Erhalt der Mission 3
- Personen 5
- Sgt. Raknek 5
- Darth Vader 6
- Orte, Gebäude und Räume 6
- Trainingsplatz 6
- Raumhafen am Trainingsplatz 7
- Waffen 7

STAR WARS - DIE AUSBREITUNG DER SITH

- **Wo spielt das Abenteuer?**: Eine weit, weit entfernte Galaxie
- **Wann spielt das Abenteuer?**: Vergangenheit
- **Nach welchen Regeln spielt das Abenteuer?**: How to be a Hero Grundregeln. Grundsätzlich mit Modulen erweiterbar
- **Für wie viele Leute ist es gemacht?**: 2 bis 6 Leute
- **Schwierigkeit für den Spielleiter**: mittel
- **Schwierigkeit für die Spieler**:
- **Spieldauer**:

Anmerkungen:

Kursive Texte: Alles was in Kursiv geschrieben ist, kann wörtlich vorgetragen werden. Dabei handelt es sich meistens um die Einleitungen zu den einzelnen Abschnitten oder um wörtliche Rede in Gesprächen.

Raumbeschreibungen/Ortsbeschreibungen: Diese Beschreibungen verweisen auf die Einrichtung eines Raums oder die Beschaffenheit eines Ortes. Raumbeschreibungen beschreiben meistens alles was innerhalb eines Gebäudes ist, Ortsbeschreibungen hingegen beschreiben alles was draußen ist.

Szenen und Interaktionen: Die Abschnitte sind in Szenen und Interaktionen unterteilt. Damit es einfacher ist dorthin zu navigieren sind diese **rot** markiert. Szenen geben eine Handlung vor, die sich den Spielern offenbart, wenn sie sich in einem Abschnitt befinden. Interaktionen ermöglichen optionale Handlungsstränge, die den Spielern entgehen können, wenn sie nicht die entsprechenden Aktionen durchführen oder sich für die entsprechende Option entscheiden.

Moral: Alle Stellen an denen die Spieler mit moralischen Fragen konfrontiert werden, sind **grün** gekennzeichnet. Diese markieren Entscheidungen, die sich auf den Ausgang der Geschichte auswirken können.

Star Wars – Die Ausbreitung der Sith

Allgemeine Hinweise

In diesem Abenteuer ist es sinnvoll als Klonkrieger, Sith-Inquisitor oder ähnlichen Star Wars Figuren zu spielen.

Das Abenteuer

Erhalt der Mission

Einflugschrift Es herrscht Krieg! Der Junge Anakin Skywalker ist der dunklen Seite der Macht zugefallen. Obi-Wan-Kenobi und Meister Yoda sind die letzten bekannten Jedi Ritter. Sie haben sich versteckt irgendwo im Universum. Das Imperium sucht mit ihren besten Einheiten nach den zwei Kriegsflüchtlingen. Jedoch

ohne Erfolg. Eine neu ausgebildete Truppe junger, mutiger Soldaten sollen nun dem Krieg ein schnelles Ende setzen und die letzten Überbleibsel der Jedi endgültig vernichten! Sie sind gerade mit Ihrer Abschlussprüfung für Sith-Nachkömmlingen fertig geworden und werden nun ins weite Universum entlassen, um Ihre Mission schnellstmöglich zu beenden...

Szene:

Die Spieler starten auf einem Großen Platz. Alle stehen in Reih und Glied. Sargend Raknek schreit die frischen Absolventen an: *"Ihr seid auserwählt! Ihr sollt unserem IMPERIUM zu ruhmreicher Macht verhelfen! Ihr werdet zusammen mit einer Division Klonkrieger in das weit entfernte Ossus reisen. Dort sind die letzten uns bekannten Jedi Archive. Ihr sollt diesen Standort einnehmen damit wir alles wissen, was die Jedis wussten. Jedoch seid gewarnt!! Dort wurde förmlich die Elite der Jedi ausgebildet. Sie können eure Meinung beeinflussen und euch lenken."*

Interaktionen:

Die Spieler können Sgt. Raknek eine Info zu der Kommenden Mission erfragen. : Sargend Raknek: *"mal unter uns... Die Mission auf die Ihr geschickt werdet. Ihr seid nur gewählt dort hin zu gehen weil Ihr entbehrlich seid! Ihr bekommt eine Division Klonkrieger mit und wenn Ihr euer Leben verliert dann habt Ihr noch Glück. Der Imperator und Lord Vader wollen euch Siegen sehen. Ihr müsst die übrigen Rebellen zerschlagen! Wenn ihr es nicht schafft und überlebt.. Dann wird euch Lord Vader persönlich empfangen."*

Die Spieler können nun mit Sargend Raknek normal reden.

Szene:

Sargend Raknek: *"Nun denn Ihr Narren! Natürlich haben wir schon einen Spähtrupp rausgeschickt. Sie haben Gefangene genommen. Fliegt zu Ihnen und verhört Sie! Ich hoffe für euch, dass Sie noch relevante Informationen für euch haben. Die Jedi werden Ihr Wissen nicht ohne Schutz einfach so stehen lassen."*

(Falls die Spieler nicht von allein gehen, zieht der Sgt. Sein Lichtschwert und droht Ihnen)

Die Spieler machen sich nun auf dem Weg zum Raumhafen des Trainingsgeländes. Hier steht für die frisch ausgebildeten Krieger bereits eine Delta T-3-C Raumfähre bereit. Gut geschützt von 10 Sturmtruppen, die beim Eintritt folgen. Sie werden die Anti-Helden begleiten.

Der Raumhafen ist ein grauer Kalter Ort. Es sind 5 verschiedene Anlegestellen für kleine bis mittelgroße Transportschiffe geeignet. Des weiteren ist noch ein großer Anlegeplatz für einen Sternenzerstörer vorhanden. Dort kann bei bedarf ein Kriegsschiff andocken. Das ist aber in den letzten 20 Jahren nicht mehr der Fall gewesen. Im Raumschiff angekommen, begrüßt ein eindeutig als Pilot gekleideter Klon: „Einen wundervollen Tag meine Damen und Herren. Ich wurde auserwählt als Ihr persönlicher Pilot zu dienen. Mein Name ist Oblib. Ich bin ein biologisch Veränderter Klon und wurde auf das Fliegen von Imperialen Schiffen abgestimmt. Diese alte Rostlaube ist zwar nicht der schnellste Flieger am Himmel aber es wird schon noch seinen Job machen, hoffe ich.. Naja nun denn. Sollen wir losfliegen oder haben Sie noch Fragen an mich?“

Oblib ist optisch nicht von einem anderen Klon zu unterscheiden. Er wurde allerdings biologisch optimiert und hat somit Reaktionsgeschwindigkeit. Gelehrt wurde er mit allen Imperialen Raumschiffen. Nur Sternenzerstörer sind Ihm fremd.

Fliegen: 85 Schießen: 70 Reaktion: 90 Galaktisches Wissen: 65

Falls die Spieler keine Fragen haben, fliegt Oblib los. Oblib: Na dann mal los ins kleine Abenteuer!

(Nun können sich die Spieler frei unterhalten(ggf. fragt Oblib aber nach wenn er etwas interessantes hört)).

Oblib: „ So! Wir sind endlich angekommen! Wir schweben über dem Planeten Ossus. Ich docke nun an die Imperiale Überwachungssonde an.“

Man hört nur lautes Zischen und einen lauten Knall. Oblib: „Wir haben angedockt. Ich öffne die Schleuse auf Ihr Signal! Schleuse öffnet jetzt schon hab ausversehen draufgedrückt! :D“

Die Schleuse öffnet sich mit einem lauten Zischen.

Man hört nurnoch ein Atmen... Es ist das Atmen von dem frisch geborenen Lord Vader. Vader: „ Ihr seid also diese wundersamen Neulinge die uns diese wichtige Mission bestreiten sollen? Ich habe diese Gefangenen bereits verhört. (Man sieht hinter Vader nurnoch Leichen) Sie sagten mir nur eine Sache. Es soll dort unten nichts mehr geben. Ich habe vermutet dass dies nur eine Lüge war und habe mir Ihre Gedanken angesehen. Natürlich lag ich Richtig. Es gibt dort unten Informationen von den letzten Jedi. Angeblich sollen sich noch mehr Jediabschaum in der Galaxis rumplagen. Ich hoffe für euch, dass Ihr dieser Mission gewachsen seid! Wir müssen die Rebellion zerschlagen. Ein Exempel an einen der letzten Jedi wäre ein schöner Schlag ins Gesicht. Nun fahrt jetzt fort mit eurer Mission! Ich nehme euer Raumschiff nun an mich und werde damit zurück zum Imperator kehren und Ihm von eurer schlampifen Arbeit hier berichten! (Falls die Spieler mit Vader in Schwierigkeiten geraten wird er sofort den Würgegriff anwenden und sein Lichtschwert zücken. Die Spieler haben keine Chance gegen Ihn)

Vader verdrängt euch also in die Überwachungssonde und koppelt ab.

Ihr habt nun Zeit um euch zu besprechen:

Oblib: „Oh man... Der war ja schlecht drauf.. Ich werde mal schauen dass ich uns auf die Oberfläche bringe...“

Personen

Sgt. Raknek

LP: 100

Sgt. Raknek ist ein rauer Thisspiasianer. Er hatte erst in den Klonkiregen, den hohen Rat der Jedi gedient. Bis zu dem Tag, als er hörte dass sein Paten-Jüngling in einer erbitterten Schlacht gefallen ist. Seiner Meinung nach, war es der Fehler des Rates dass sein Jüngling starb. Er flehte den Rat an, Ihn nicht mit auf diese Mission zu schicken. Allerdings wurden gute Jedis immer seltener und Sie wollten, dass sein Jüngling schnell stärker wird. Sie sahen angeblich viel Potenzial. Er wird schnell wütend. Wenn es gegen seinen Strich geht zieht er sofort sein Lichtschwert.) Lichtschwert: 90 Macht: 90

Handeln	**Wissen**	**Soziales**
24	**16**	**0**
Geistesblitzpunkte: 2	Geistesblitzpunkte: 2	Geistesblitzpunkte: 0
Umgang mit dem Lichtschwert: 75 + 24 = **99**	Wissen um die Macht der Hellen Seite: 80 + 16 = **96**	
Umgang mit der Macht der Jedi: 75 + 24 = **99**	Wissen um die macht der dunklen Seite: 80 + 16 = **96**	
Umgang mit der Macht der Sith: 75 + 24 = **99**		
Umgang mit dem Blaster: 15 + 24 = **36**		

Inventar
Lichtschwert
Blaster
diverse Lichtschwertkristalle

Darth Vader

LP: 160

Handeln	Wissen	Soziales
27	**13**	**0**
Geistesblitzpunkte: 3	Geistesblitzpunkte: 1	Geistesblitzpunkte: 0
Umgang mit dem Lichtschwert: 72 + 27 = **99**	Wissen um die Macht der Hellen Seite: 50 + 13 = **63**	
Umgang mit der Macht der Jedi: 40 + 27 = **67**	Wissen um die macht der dunklen Seite: 80 + 13 = **93**	
Umgang mit der Macht der Sith: 72 + 27 = **99**		
Umgang mit Raumschiffen: 72 + 27 = **99**		
Entwaffnen 12 + 27 = **39**		

Inventar
Lichtschwert
Intergalaktische Raumkarte
Schlüssel für sein Raumschiff
Hologrammhandy

Orte, Gebäude und Räume

Trainingsplatz

Der Trainingsplatz ist in einem wundervollem grün umhüllt. Es wächst friedlich grünes Gras. Überall finden Droiden noch ihren Einsatz als Übungsziele. Auf der Schusswiese sieht man jedoch den kristallisierenden Unterschied zwischen Frieden und der rohen Gewalt. Es sind Zielscheiben aufgebaut. Droiden, mit scharfen Gewähren, sind in alten Transportschiffen gelagert oder stehen auf dem Übungsplatz Wache. Die Trainingsakademie liegt auf dem Planeten Korriban.

(Auf dem Trainingsgebiet können die Spieler folgendes finden:

- 35k Kredits
- Einen Übungsshooter
- Eine leere Umhängetasche
- Ein Kyber Kristall mit der Aufschrift: Nichts ist reiner als ein Herz aus Kyber)

Raumhafen am Trainingsplatz

Der Raumhafen ist ein grauer Kalter Ort. Es sind 5 verschiedene Anlegestellen für kleine bis mittelgroße Transportschiffe geeignet. Des weiteren ist noch ein großer Anlegeplatz für einen Sternenzerstörer vorhanden. Dort kann bei bedarf ein Kriegsschiff andocken. Das ist aber in den letzten 20 Jahren nicht mehr der Fall gewesen.

(Am Raumhafen können die Spieler fogendes finden:

- Schrottteile
- Improvisierter Blaster (defekt)
- Waffenwerkbank)

Waffen

Waffenübersicht: Waffe Schaden Krit Bonus Lichtschwert 10 bis 50 35 Übungsshooter 5 15

LIZENZ UND QUELLEN

Dieses Buch wurde am 8. 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. Star Wars - Die Ausbreitung der Sith – `https://howtobeahero.de/index.php?title=Star+Wars+-+Die+Ausbreitung+der+Sith&oldid=29998`