

Kuar

Die Lage auf Kuar (3980 VSY)

Kuar ist eine Welt der **Gegensätze**. Während die Oberfläche aus endlosen, windgepeitschten Graslandschaften besteht, spielt sich das wahre Leben (und die Gefahr) in den **unterirdischen Städten** und labyrinthartigen Tunneln ab.

- **Politisches Vakuum:** Die Republik hat Kuar nach dem Großen Sith-Krieg praktisch vergessen. Es gibt keine nennenswerte Präsenz der Justiz. Lokale Handelsfürsten und korrupte „Gouverneure“ in den Untergrundstädten (wie der Stadt **Kuar Prime**) teilen die Macht unter sich auf.
 - **Das Echo des Duells:** Vor nur 16 Jahren (3996 VSY) fand hier das legendäre Duell zwischen **Ulic Qel-Droma** und **Mandalore dem Unbeugsamen** statt. Die Mandalorianer betrachten Kuar daher fast als „heiligen“ Boden ihrer Niederlage, den sie nun, unter Mandalore dem Ultimativen, wieder in den Blick nehmen.
 - **Archäologischer Goldrausch:** Da Kuar eine der Welten war, die schon vor Jahrtausenden besiedelt wurden, wimmelt es unter der Erde von Ruinen, die bis in die Ära der frühen Republik oder sogar davor zurückreichen.
-

2. Mögliche Komplikationen (Hürden für die SC)

Wenn deine Gruppe dort landet, wird sie nicht einfach nur "würfeln und finden". Hier sind die Reibungspunkte:

2. **Religiöser Fanatismus (Die Naddisten-Reste):** Anhänger von Freedon Nadd oder Exar Kun könnten sich in den tieferen Ebenen der Tunnel versteckt haben. Für sie sind die Jedi Eindringlinge, die ihre „heiligen“ Artefakte stehlen wollen.
3. **Die „Gilde der Ausgräber“:** Eine lokale kriminelle Organisation hat das Monopol auf Fundstücke. Wer ohne ihre Erlaubnis (und Schmiergeld) gräbt, findet sich schnell in einem „Arbeitsunfall“ in einem tiefen Schacht wieder.

Die "Flüsternden Klüfte" (Kuar)

Quick Ref: Ein versteckter Zugang zu einem alten Jedi-Wegposten in einer tiefen Schlucht.

Optic: Eine steile Felsspalte, deren Wände mit verwitterten Reliefs bedeckt sind. Unten herrscht ewiges Zwielficht, und der Wind erzeugt in den Höhlenöffnungen ein unheimliches Heulen.

Flavour:

“Ihr steht am Rand einer Schlucht, die wie ein tiefer Schnitt im Fleisch des Planeten wirkt. Der Wind peitscht über die Grasnarbe und stürzt sich dann mit einem klagenden Heulen in die Tiefe. Unten, im ewigen Schatten der **Flüsternden Klüfte (Button 1)**, erkennt ihr die Überreste von künstlichen Strukturen. Der Geruch von feuchtem Stein und uraltem Staub schlägt euch entgegen. Zwischen den Felsen glitzert etwas – vielleicht Metall, vielleicht nur das Auge einer der vielen **Bestien (Button 2)**, die hier nisten. Ein schmaler, brüchiger Pfad führt an der Wand entlang hinab zu einem **massiven Steintor (Button 3)**, das halb von Geröll verschüttet ist.

Hinweise:

1. **Das Holocron reagiert:** Das Artefakt der Gruppe beginnt rhythmisch zu pulsieren, je näher sie der Spalte kommen (Spirituell/Technisch).
2. **Frische Schleifspuren:** Am Rand der Klippe finden sich Einkerbungen im Stein, die von modernen Enterhaken oder Abseilvorrichtungen stammen könnten (Logisch/Wahrnehmung).
3. **Vogel-Verhalten:** Große Aasfresser kreisen auffällig über einem bestimmten Punkt in der Tiefe, als würden sie auf Beute warten (Natur).

Buttons:

- **Button 1 (Die Klüfte):** Wer hier lauscht, hört nicht nur den Wind. Ein erfolgreicher Wurf auf Macht-Gespür verrät, dass die Steine die Schreie eines alten Kampfes „gespeichert“ haben.
- **Button 2 (Das Glitzern):** Es handelt sich um eine alte Sensoreneinheit einer mandalorianischen Drohne. Wenn sie aktiviert wird, sendet sie ein Signal an einen nahegelegenen Spähtrupp.
- **Button 3 (Das Steintor):** Das Tor ist mit Jedi-Runen versiegelt, die nur durch eine koordinierte Nutzung der Macht (Telekinese/Gespür) geöffnet werden können.

Bewohner:

- **Kuar-Säbelkatzen:** Raubtiere, die perfekt an das Klettern in den Felsen angepasst sind.

2. Antagonisten auf Kuar: Die "Tunnel-Ratten" (Piraten-Kartell)

Anstelle der disziplinierten Mandalorianer triffst du hier auf die „**Eiserne Gilde**“, ein Syndikat aus Schmugglern und Schatzjägern, die Kuar als ihr persönliches Lagerhaus betrachten.

Anführer: "Baron" Karvo (Ein Houk-Pirat)

- **Optik:** Ein massiger, blauthäutiger Houk mit einer mechanischen Augenprothese, die ständig rot flackert. Er trägt eine Weste aus gegerbtem Krayt-Leder und einen schweren Repetierblaster.
 - **Haltung:** „Was unter der Erde von Kuar liegt, gehört dem, der es zuerst ausgräbt. Und ich habe sehr große Schaufeln.“
 - **Motivation:** Er will das Artefakt nicht wegen seiner Macht, sondern wegen seines Wertes auf dem Schwarzmarkt von Nar Shaddaa.
-

3. Fünf Funde im Jedi-Wegposten

Hinter der „Prüfenden Waage“ und dem massiven Tor öffnet sich der Wegposten. Er wurde vor Jahrhunderten versiegelt und riecht nach statischer Elektrizität und Ozon.

1. Die „Säule der Aufzeichnung“ (Lore-Daten)

Ein zentraler Computer-Kern, der noch mit Notstrom läuft. Er enthält astrographische Daten über **Hyperraum-Routen**, die seit 500 Jahren als instabil oder „verschollen“ gelten.

- **Wert:** Für den Rat ist es reine Geschichte. Für **Odan-Syr** sind es Schleichwege, um ungesehen in Sith-Territorium vorzudringen.

2. Ein inaktiver T3-Utility-Droid (NSC-Potential)

In einer Ecke verstaubt ein alter Droide der T3-Serie. Sein Speicher ist voll mit Aufzeichnungen über die täglichen Routinen der Jedi, die hier stationiert waren.

- **Interaktion:** Yakon könnte ihn reparieren. Der Droide kennt die geheimen Fächer des Außenpostens, leidet aber unter einem „Persönlichkeits-Glitch“ und hält die Gruppe für die ursprünglichen Bewohner von vor 300 Jahren.

3. Ein versteinertes Lichtschwert-Relikt

In einem Meditationsraum findet die Gruppe einen Griff, der mit organischen Korallen überzogen ist. Der Kristall im Inneren ist „schläfrig“.

- **Spielmechanik:** Der Kristall könnte einem SC (vielleicht dem neuen Seher) eine Vision schenken, erfordert aber eine langwierige Reinigung (Heilung/Gespür). Er ist ein **Bonding-Objekt**.

4. Die „Saat von Ossus“ (Biologisches Wunder)

Lepul Drisa findet eine hermetisch versiegelte Kammer mit Pflanzenextrakten und Samen von der zerstörten Welt **Ossus**. Diese Pflanzen sind machtsensitiv und können zur Herstellung starker Heil-Stärkungsmittel verwendet werden.

- **Dilemma:** Gibt Lepul sie dem Rat zur Erhaltung oder nutzt er sie für seine eigenen klinischen Forschungen?

5. Verschlüsselte Korrespondenz (Der Intrigen-Haken)

Ein physisches Dokument (Flimsiplast), das einen Brief eines damaligen Ratsmitglieds an den Kommandanten des Postens enthält. Darin wird vor einer „inneren Säuberung“ gewarnt – ein früher Hinweis darauf, dass der **Jedi-Konvent (Covenant)** schon viel länger existiert, als man denkt.

- **Bedeutung:** Ein gefährliches Beweisstück, das Odan-Syr unbedingt vernichtet sehen will (oder als Druckmittel braucht).

Progress Clock: Die Gilde rückt nach

Da die Gruppe nun keine Mandalorianer im Nacken hat, ist die Gefahr eher **Gier und Überzahl**.

[Die Eiserne Gilde riegelt den Ausgang ab] (Danger Clock)

- **Größe:** 6 Segmente.
- **Trigger:** Auslösen der Falle (Lärm); langes Verweilen im Posten; Nutzung von Scannern, die das Signal der Piraten stören.
- **Meilensteine:**
 - 50%: Stimmen hallen durch die Lüftungsschächte. Man hört das Aufstellen von automatischen Geschützen am Eingang.
 - 75%: Rauchgranaten werden in die vorderen Räume geworfen. Karvo ruft über Lautsprecher: „Kommt raus, kleine Zauberer, oder wir sprengen den ganzen Hügel über euch weg!“
- **Konsequenz:** Ein klassisches Belagerungsszenario. Die Gruppe muss entweder kämpfen, verhandeln oder einen vergessenen Fluchtweg finden (vielleicht mithilfe des Droiden).

