

# Kurzgeschichten zu SWTOR

Von DokugaCoop

## Inhaltsverzeichnis

<b>Kapitel 1: Kyurem</b>	3
<b>Kapitel 2: Pachirisu</b>	4
<b>Kapitel 3: Mewtwo</b>	5
<b>Kapitel 4: Mew</b>	7
<b>Kapitel 5: Hassam</b>	9
<b>Kapitel 6: Fun-Operation: Turm des Wissens</b>	10
<b>Kapitel 7: Arxul</b>	17
<b>Kapitel 8: Khashiya</b>	18
<b>Kapitel 9: Hellgas</b>	19
<b>Kapitel 10: Joll</b>	21
<b>Kapitel 11: Karakum</b>	23
<b>Kapitel 12: Opfer</b>	25
<b>Kapitel 13: Jusatsu</b>	27
<b>Kapitel 14: Fun-Operation: Die Giftfabrik</b>	28
<b>Kapitel 15: Jaylda</b>	41
<b>Kapitel 16: Czerkoloss</b>	43
<b>Kapitel 17: Jeffchef</b>	45
<b>Kapitel 18: Der Les-Clan</b>	47
<b>Kapitel 19: Aryle</b>	49
<b>Kapitel 20: XY-Zeta</b>	51
<b>Kapitel 21: Saju'sut</b>	52
<b>Kapitel 22: Felia</b>	53
<b>Kapitel 23: Semotho</b>	55
<b>Kapitel 24: Darth Iubar</b>	57
<b>Kapitel 25: Fun-Operation: Economy</b>	59
<b>Kapitel 26: Dreadcore</b>	75
<b>Kapitel 27: Shinoneko</b>	77
<b>Kapitel 28: Anomalus</b>	79
<b>Kapitel 29: Shiisa</b>	81
<b>Kapitel 30: XY-Zeta: Das Original</b>	83
<b>Kapitel 31: Der ungenannte Bruder</b>	85
<b>Kapitel 32: Fun-Flashpoint: Ewiger Herrscher</b>	87
<b>Kapitel 33: Thirty-two</b>	93
<b>Kapitel 34: Spuren der Vergeltung</b>	95

**Kapitel 35: Strizell** ..... 98  
**Kapitel 36: Das Echo** ..... 100

## Kapitel 1: Kyurem

Es lebten anscheinend nur wenige Individuen, die über diesen imperialen Agent bescheid wussten, der in der geschätzten Zeit von 0 NVC lebte und jedoch viel bewegte. Er ließ immer eine Spur bestimmter, sowie wichtiger Erinnerungen und Ereignisse zurück, die seine Auftraggeber und seine damaligen Gefährten gelegentlich notierten.

Kyurem war ein berüchtigter Auftragsmörder, der immer seine eigenen Entscheidungen traf, die jedoch nicht das waren, wofür ihn seine Auftraggeber positiv ansahen, eher ganz im Gegenteil. Seine egoistische und grausame Art die Missionen anzunehmen, abzuschließen und seine Auftraggeber zu behandeln, bescherte ihn einen üblen Ruf. Stehts bemühte er sich für das Geld und für sich zu kämpfen, alles andere war ihm egal. Durch seine Vorgehensweisen wurde er als "der Herzlose" bekannt, doch tief in seinen Inneren war sein Kern weicher, als die meisten vermuteten. Seine Frau, Pachirisu, wusste dies wohl am besten. Zusammengelegten Berichten zufolge, war er eine zuverlässige, aber sehr eigensinnige und verhasste Person gewesen. Er versuchte oftmals allein, und in seiner eigenen "Perfektion", seine Arbeit zu verrichten. Kyurem liebte es zudem in Gefahr zu schweben. Seine Gegner wurden von ihm oft erniedrigt und vor allem erfolgreich und schlampig unter die Erde geschickt. Seine unordentliche, aber direkte Arbeit, wurde verachtet und gleichzeitig begehrt. Oftmals wechselte er den Auftraggeber des Geldes wegen. Sicher war, dass diejenigen, die Kyurem's Dienste in Anspruch nahmen, immer mit einem breiten Grinsen von der Bildfläche verschwanden.

Zu seinen Vorgehensweisen hielt er sich stets an seine eigenen Regeln:

1. Der Reiche ist König!
2. Zweifel niemals an meinen Taten!
3. Wer mich einstellt, wird sich mit meinen Entscheidungen zufrieden stellen müssen!
4. Es gibt keine Extrawünsche, nur Extrakosten!
5. Erwarte keine Toleranz von mir, Abschaum!

"Leben nehmen ist käuflich und das Geschäft boomt."

- Kyurem der Herzlose

## Kapitel 2: Pachirisu

Pachirisu war, von ihrem Charakter her, sehr gutmütig und dadurch überaus begehrenswert, wobei sie den berüchtigten Scharfschützen Kyurem heiratete, der eher den übleren Ruf der beiden säte.

Geboren in Armut, lebte sie zuvor ein Leben in den eisigen Weiten von Hoth. Sie besaß einen großen Bruder, einen Vater und eine werdende Mutter. Das kleine, gutmütige Mädchen war weder dem Imperium, noch der Republik zugesprochen. Doch ihr Schicksal änderte sich rasch, als die Republik einen vernichtenden Angriff gegen die Imperialen anführte. Während dieser Aktion kam ihre Familie ums Leben. Das Familienhaus in Trümmern, in der eisigen Kälte gefangen, lag das Mädchen, halb erfroren, unter den Bruchstücken ihrer Vergangenheit und in den Armen ihres toten Vaters. Er beschützte sie, während das Haus die ganze Familie begraben wollte. So kroch sie unter der Leiche ihres Vaters hervor und lief den imperialen Truppen in die Hände, die sie zugleich versklavten. Damals war sie vier Jahre alt. Doch letztendlich sollte es ihr zukünftig verwehrt bleiben, ein Leben in Sklaverei zu führen, als ein Sith-Lord sie aus dieser in die Freiheit führte..., so schien es zumindest.

Der Sith, dessen Name leider verschwiegen wurde, erkannte schnell das Potential, was von seiner Tochter ausging. Der neue Ziehvater lehrte ihre Wut in Grenzen zu halten und ihren Zorn nicht auf andere zu schüren. Ständig lebte er mit seiner Tochter in Gefahr, da die anderen Sith seine Einstellung nicht mit ihm teilten. Anderer Seit wurde seine Stärke gefürchtet und respektiert. Ihre damalige Familie vergaß die schöne und kluge Pachirisu nie, doch sie lernte mit ihrem Hass gegenüber der Republik umzugehen und jedes Lebewesen zu schätzen. Vielmehr half sie den Hilfsbedürftigen in ihrer neuen Heimat auf Dromund Kaas. Doch das Imperium wurde auf sie und dem Sith aufmerksam wie nie zuvor. Nach einigen Jahren wurde das Imperium gegenüber dem Lord und seiner Ziehtochter skeptisch. Ohne Zeit zu schinden, nahmen die Sith das Ziehkind des Sith-Lords, nach einer langwierigen Auseinandersetzung, und richteten diesen vor Pachirisu's Augen hin. Erneuert wurde sie versklavt. Sie war grundsätzlich nur noch in ewiger Sklaverei und Einsamkeit verdammt.

Als keine Rettung zu existieren schien, atmete das Mädchen auf, als sie eine neue Chance bekam, sich auf dem Planeten Korriban zu beweisen. Sie war keine übliche Sklavin, durch sie strömte die Macht. Jedoch war es nicht die Macht, Dinge zu zerstören, sondern Leben zu schützen. Sie besaß vor allem etwas, was viele nicht besaßen: ein von Grund auf gutes Herz.

## Kapitel 3: Mewtwo

Aufgewachsen auf Alderaan, erkannte ein gewisser Twi'lek schnell die Gier der Menschen nach Macht und Geld. Er hatte zugesehen, wie viele Individuen seiner Sorte zu Sklavenarbeiten verdonnert und eingesperrt wurden. Der Hass brodelte in ihm und verstärkte sich Jahr für Jahr....Die Rede ist von Mewtwo, der Verräter, der auch als "der Unsterbliche" bezeichnet wird.

Er arbeitete für das Haus Panteer als talentierter Genforscher. Sie wussten bereits, dass in ihm eine unheimliche Macht inne wohnte, so verbreiteten sich üble Gerüchte um den damals jungen Twi'lek. Sie begegneten ihm nur noch mit äußerster Vorsicht, denn die Macht war ungewöhnlich stark in ihm. Er spürte die Ängste der Menschen und wendete seine Macht bereits während seiner Forschungsarbeiten an, um diese nach und nach zu perfektionieren und die Furcht der Menschen, ihm gegenüber, verstärken zu können. Schon damals unterwarfen ihm sich seiner Macht zukünftige, treue Diener. Dies reichte ihm jedoch nicht.

Es dauerte nicht lang, bis der Kronprinz, Gaul Panteer, ermordet wurde, somit verursachte es Zwist und Unruhe auf ganz Alderaan, bis es zum Bürgerkrieg kam. Mewtwo floh erfolgreich mit einer Hand voll Schergen nach Coruscant, bis er auf einen Jedi traf, der sein Potential entdeckte. Die Ausbildung zum Jedi schritt allmählich voran, jedoch in der Befürchtung, dass Mewtwo sich der dunklen Seite hingezogen fühlte. Während dieser Zeit, hörte der Genforscher nicht auf, mit unterschiedlichen Pflanzen, Tieren und auch den humanoiden Spezies zu experimentieren, was sein Meister nicht tolerierte.

Mewtwo respektierte seinen Meister, trotz der Tatsache, dass er seine Experimente nicht verstand. Dies brauchte er auch letzten Endes nicht, da er eines Tages spurlos verschwand. Einige behaupteten, es wäre das Imperium oder eine Meute Tusken-Räuber gewesen, andere besaßen die Meinung, dass Mewtwo selbst seinen Meister verschwinden ließ. Die einzigen Wesen, die Mewtwo zudem mit Respekt und zugleich höflich behandelte, außer seinen damaligen Meister, war seine eigene Art. Mit Menschen, Zabrak und dergleichen, konnte er sich kaum anfreunden, geschweige denn, wollte dieser ihnen nicht helfen. Die Ausbildung zum Jedi scheiterte nach einiger Zeit, da seine Meister seine Ausbildung aus Angst abbrachen oder diese plötzlich verschwunden waren. Ebenfalls empfand Mewtwo das Wort „Jedi“ als eine Beleidigung, da es für ihn die Unfähigkeit und Erblindung der Republik stand.

Wie bereits erwähnt wurde, besaß Mewtwo viele ehemalige Meister. Der Reiz, den mächtigen Jedi für sich zu beanspruchen und sein Meister zu sein, war stark und lockte die Jedi auf eine falsche Fährte. Sie wollten Mewtwo besitzen, ihn kontrollieren, für ihre Zwecke missbrauchen. Wieder ein Beweis für republikanischen Leichtsinn, ein Opfer was sich selbst der Dschungelkatze auslieferte. Dies reichte aus, um Mewtwo zu einem gefährlichen und hasserfüllten Verbündeten der Republik zu machen. Die ehemaligen Meister teilten ihr Wissen mit dem Mewtwo's, er, der ein Vampir der Wissbegierigkeit war. Durch diesen Jedi drohte eine gewaltige Katastrophe, die die Republik von innen heraus zerstören konnte. Er suchte sich seine

eigenen Verbündeten, darunter auch Kyurem der Herzlose, der seine Entwicklung mit Interesse verfolgte und für ihn einige Zeit lang arbeitete. Eine der wenigen Personen, die Mewtwo, trotz dessen Gier nach Credits, mit Anerkennung begegnete (für einen Menschen eine große Leistung).

Der Jedi-Orden jagte daraufhin die Bedrohung, die in der schweren Zeit des Krieges in ihrer Welt aufwuchs, jedoch ohne Erfolg. Auch die Sith waren ein Opfer des Verräters, der diese ausnutzte, um noch mächtiger zu werden, da sie genauso leichtsinnig waren, wie die Jedi selbst. Die Stimmung um Mewtwo blieb angespannt und im Nacken eine Bedrohung für die Republik und das Imperium.

Mewtwo an sich war interessiert an Technologien, chemischen Zusammensetzungen, mathematischen Formeln, biologischer Vielfalt und allen anderen Dingen, die überhaupt etwas mit seiner psychischen Entwicklung zu tun hatten. Sein Charakter basierte darauf, dass er eher ruhig, ernst und ebenfalls äußerst selbstsicher war. Seine arrogante und höhnische Art, wirkte sich auf jeden gegenüber aus, der sich nicht auf seinem Wissensstand befand, oder, vor allem, seine Fähigkeiten in Frage stellte. Vor allem die menschliche Rasse sah er als inkompetent und wertlos an.

Es existierten zudem Sekten des ehemaligen Jedi, die ausschließlich von Twi'leks geleitet wurden und dessen Gefolge man „Scienbeta“ nannte. Ihr stetig wachsendes Wissen konnte eine extreme Gefahr gegenüber der gesamten Galaxie darstellen. Sie galten in der Republik, sowie auch im Imperium daher für gefährlich und wurden gejagt, ähnlich wie die Revaniter des Revan-Ordens.

„Wissen ist Macht! Die Macht zu wissen, bedeutet den Sieg!“

- Mewtwo

## Kapitel 4: Mew

Sie ist die Schwester des Verräters, der sich das Wissen der ganzen Galaxis aneignen will. Die Rede ist von Mew. Sie war die erste Tochter der Familie Gijinka. Von ihren Bekanntmachungen in der Galaxis, wurde sie jedoch oft nur als „die Reine“ bezeichnet.

Bereits als kleines Kind besaß ihr Bruder ein Verhältnis zu der Macht, somit fügte er ihr mit einem Stein eine gefährliche Narbe am rechten Auge zu. Dass Mew im Nachhinein noch sehen konnte, verdankte sie einem Wunder. Das Merkwürdige dabei war, dass ihr Bruder diese Tat mit voller Absicht ausführte, jedoch bereute er diese, als er seine Schwester weinen sah. Seit diesem Tage an, war er stets für seine große Schwester da, bis sie beide voneinander getrennt und auf dem Sklavenmarkt verhökert wurden. Es war Schicksal, als sich beide nach wenigen Monaten auf Alderaan, im Hause Panteer, wiederfanden. Mew sollte als Dienerin für Panteer arbeiten, während Mewtwo ausgebildet wurde. Sie sahen sein besonderes Talent, sich Dinge zu merken, zu dem kein gewöhnliches Individuum in Stande wäre. Noch wussten sie nicht, welche Gefahr Mewtwo in Zukunft darstellen würde.

Mew konnte sich, von ihren Fesseln, letztendlich befreien, als ihr Bruder ihren Besitzer korrumpierte. Sie war frei, er nicht. Im Gegensatz zu ihr, besaß er größere Pläne, die ihn auf Alderaan hielten. Mew verschwand von Alderaan und lernte selbst, auf Coruscant, die Macht zu nutzen, bis sie von einem Soldaten beobachtet wurde. Hassam war bereits ein fortgeschrittener Kämpfer des Chaostrupps, als er Mew zum ersten Mal traf und sich beide ineinander verliebten. Als Mewtwo einige Zeit später seiner Schwester folgte, war es jedoch kaum zu verhindern, dass sich zwei ebenwürdige Feinde gegenüber traten. Mewtwo wollte seine Schwester nicht hergeben. Seine Angst allein zu sein, brachte ihn noch schneller auf die dunkle Seite der Macht. Trotz der Bitte seiner Schwester, versuchte er immer wieder Hassam Steine in den Weg zu legen, um ihn seine Missionen zu erschweren. Um Hassam zu beschützen, beschloss schließlich Mew mit ihm zu reisen und die Lehren der Jedi zu beenden, genau das, was ihr Bruder befürchtet hatte. Doch so sollte es sein, denn Mewtwo akzeptierte schließlich die Entscheidung seiner Schwester. Doch anstatt dass sie ihn verlassen wollte, verließ er sie. Die Enttäuschung ihm gegenüber, trieb diesen Wunsch voran.

Die Reine wurde eine Kommando-Soldatin, die sich stets für die Hilflosen einsetzte, genauso wie ihr geliebter Hassam. Beide kämpften oft Seite an Seite zusammen. Die Sorge, stets getrennt voneinander zu sein, wollte Mew nicht an sich rankommen lassen. Sie waren oftmals auf unterschiedlichen Missionen unterwegs, doch Mew musste weitermachen, ob mit oder ohne Hassam, denn sie wusste: Sorge, Angst, Trauer und Hass führen auf die dunkle Seite. Der Weg der Jedi war mit ihr. Trotz ihrer heilenden Hände, scheute sie sich nicht, des Öfteren ihre Waffen und manchmal sogar ihre Macht einzusetzen. Für die republikanische Armee war Mew stets vom großen und besonderen Wert. Unerschrocken, unerschütterlich, loyal und vor allem hilfsbereit. Ihre hervorstechendsten Merkmale waren jedoch ihre Wissbegierigkeit, die sich jedoch nicht allzu stark zeigte, wie die ihres Bruders, und ihre unübertroffene

Unbeholfenheit, die sie bereits als Dienerin des Hauses Panteer an den Tag legte. Sie verursachte hohe Kosten und erschuf ungewollt häufig großes Chaos, was zuvor niemand für möglich gehalten hätte.

## Kapitel 5: Hassam

Es gab bereits viele fähige Soldaten in der Republik, unter ihnen gab es Helden, sowie Legenden. Ein wahrer Held unter ihnen ist auch Hassam der Mantellianer.

Als Sohn eines Soldaten auf Ord Mantell geboren, war es ihm nie bestimmt seinen Vater zu sehen. Dieser starb nach wenigen Monaten nach Hassam's Geburt. Seine Mutter verstarb ebenfalls in seinem jungen Alter von drei Jahren. Eine Truppe Piraten nahm Hassam als kleines Kind unter ihre Fittiche und zogen ihn zu einem verschlagenen Burschen heran, jedoch ohne ihn wissen zu lassen, dass sie seine Mutter ungewollt getötet haben. Nachdem Hassam die Wahrheit entdeckte, verließ er seine heuchlerische Familie im jugendlichen Alter, die ihn jedoch, trotz des Schicksals, über alles liebte.

Seine Bestimmung war klar: Er will Soldat werden und die Hilflosen vor solchen Schicksalsschlägen beschützen, genauso wie sein Vater einst einer war, was sich allerdings erst später herausstellen sollte. In der Zeit, in der er von den Piraten aufgezogen wurde, hatte er eine Abscheu gegenüber der Separatistenbewegung und der allgemeinen Lage auf Ord Mantell entwickelt. Um dort zu überleben, musste er stets kämpfen, vernachlässigte aber nie die Schwachen dabei. Hassam half stets wo er konnte. Sein Enthusiasmus, seine Arbeit erfolgreich zu verrichten, und seine stürmische Art, machten ihn zu einem perfekten Frontkämpfer der Republik. Hassam gelang es zudem sich dem Chaostrupp anzuschließen, die Elite der Republik.

Die Lage auf seinem Heimatplaneten beruhigte sich und der Aufstand der Separatisten lag langsam nach wenigen Jahren, in denen Hassam seinen Dienst verrichtete, seine Waffen nieder. Durch Hassam's Einsatz erblickte der Aufstand eine rosigere Zukunft, als dass sie es sich jemals erträumt hätten. Doch das Imperium trieb den Krieg zwischen dem Aufstand und der Republik wieder voran. Hassam's Ziel war daher eindeutig: Die Zerschlagung des Imperiums, auf dass der Frieden auf Ord Mantell und der restlichen, zerrütteten Galaxis einkehre.

Während seiner Reisen traf er auf eine schöne Twi'lek-Jedi, namens Mew, und verliebte sich in sie, jedoch ohne zu ahnen, dass es die Schwester des gesuchten Verräters Mewtwo ist. Immer in Besorgnis um seine Schwester und im Hass gegenüber den Menschen gebadet, versuchte Mewtwo Hassam von ihr fernzuhalten und gar auszuschalten. Die Scienbeta wurde daraufhin zu Hassam's größter Bedrohung und der überaus machtgierige Mewtwo zu seinem Erzfeind. Nachdem Mew sich jedoch auf die Seite des Soldaten stellte, gab der Wissensvampir nach. Die Zeit konnte genutzt werden, um die Gefahr für die Galaxis für immer auszuschalten, doch Hassam weigerte sich den gefährlichen Verräter zu liquidieren, in Liebe zu Mew.

## Kapitel 6: Fun-Operation: Turm des Wissens

Quest: Wissenshunger [Operation]

Republik

Du bist einer Twi'lek, namens Mew, auf der Republikanischen Flotte begegnet. Sie benötigt Hilfe, um ihren Bruder zu beschwichtigen.

Jahrelang hatte sie ihren jüngeren Bruder vor der Republik verteidigt, da diese annahm, dass Mewtwo mit dem Verschwinden verschiedener, mächtiger Meister zu tun hatte, da diese ihn unterstützten und ausbildeten. Mew unterstützte stets ihren Bruder, bis sie vor einiger Zeit feststellen musste, dass er am Tod ihres Verlobten beteiligt war, wobei er ihr versprochen hatte, diesen nicht weiterhin von seinen Missionen abzuhalten. Da sie weiß, dass Mewtwo Wissen sammelt, um sich selbst mächtig genug zu machen, um alle Spezies zu unterwerfen und den Twi'leks die Macht, über Leben und Tod, in der Galaxis zu übergeben, meint sie den Anhaltspunkt seiner neuen Machtquelle ebenfalls zu kennen.

Der Turm des Wissens auf Alderaan. Ohne große Hilfe wirst du das Problem allerdings nicht beseitigen können, da dieser Ort von seinem Gefolge, der Scienbeta, belagert wird.

Besiege die Twi'lek-Vereinigung Scienbeta. Stelle dich dem Wissensvampir und Verräter Mewtwo im Turm des Wissens.

Imperium

Moff Altiss hat eine wichtige Übertragung einer Twi'lek, mit dem Namen Mew, erhalten. Sie scheint Informationen einer gewaltigen Gefahr zu besitzen, die vereitelt werden muss.

Ihr Bruder versucht seit Jahren sein Wissen zu erweitern und dieses schließlich anzuwenden, um die Republik und um das Imperium zu stürzen, damit das Volk der Twi'leks die Kontrolle über die gesamte Galaxis erlangt. Schon vor einiger Zeit verschwanden talentierte Sith-Machtanwender spurlos von der Bildfläche, nachdem sie auf einen mysteriösen und mächtigen Schüler eingegangen sind, der ihnen die feste Überzeugung gab, noch mehr Macht durch diesen zu erlangen. Nur wenige wurden geistig zurückgeblieben aufgefunden, ohne Erinnerungen oder Hinweise ihrer Existenz und des sogenannten „ewigen Schülers“. Nun weiß das Imperium, dass der Verräter Mewtwo hinter allem steckt, der einst der Republik angehörte und dieser schließlich den Rücken zukehrte. Fliege zum Turm des Wissens auf Alderaan und stelle dich der Bedrohung mit einem gut vorbereiteten Team.

Besiege die Twi'lek-Vereinigung Scienbeta. Stelle dich dem Wissensvampir und Verräter Mewtwo im Turm des Wissens.

## Turm des Wissens

Ist eine Operation für 8 Spieler, die sich auf Alderaan befindet, wohin man mit einer Fähre von der republikanischen oder imperialen Flotte aus fährt. Dabei sein sollten vor allem: 3 Heiler, 2 Tanks und 3 DDs. Der Enrage-Timer der Bosse ist, im Gegensatz zu anderen OPs, relativ lang. Das Wichtige ist vor allem: Durchhaltevermögen. Die Gruppen der Scienbeta haben vor allem eines für euch parat: Viel Schaden. Nicht zu verachten sind vor allem die Bosse. Was wohl der ausschlaggebendste Punkt ist, in dieser OP, sind die Rätsel und langen Kämpfe, um das Wissen und die Geduld der Spieler zu testen und zu fordern.

Bereits der Weg zum Turm wird strengstens bewacht. Die Scienbeta-Twi'leks bestehen vorwiegend aus:

**Sklave/in:** Gibt es vorwiegend als Mensch, Zabrak, Mirialaner, Miraluka und Rattataki. Sie wurden während des Vorgehens gegen die Scienbeta gefangen genommen und versklavt. Sie verursachen kaum bis kleine Schäden und sind somit die einfachsten Einheiten in der OP.

**Scienbeta-Soldat/in:** Sind starke Gegner, die ab und zu geringe Flächenschäden raushauen. Einzeln ungefährlich, jedoch kommen sie oft in Massen an und können den Spielern so mit ihren Streukanonen übel zusetzen.

**Scienbeta-Marodeur:** Elitegegner. Springt auf zufällige Spieler zu, unterbricht und stunt sie für eine Sekunde. Diese Einheit verursacht ein hohes Maß an Schaden, durch viele, schnelle Schläge. Sollte zuerst gelegt werden.

**Scienbeta-Wissenschaftler/in:** Elitegegner. Nehmen einen Kameraden aus dem Kampf, daher sollten sie mit dem Marodeur zuerst gelegt oder aus dem Kampf genommen werden.

**Scienbeta-Scharfschütze/in:** Elitegegner. Stehen am weitesten vom Spieler entfernt und verursachen hohe Schäden mit flächendeckenden Granaten und Einzelschüssen, dafür schießen sie jedoch langsam. Am Wichtigsten wäre es, diese bei ihren Fähigkeiten zu unterbrechen.

**Scienbeta-Mystiker/in:** Champion. Die Heiler der Twi'lek-Vereinigung heilen nicht große Schäden weg, aber sie heilen schnell. Sie sollten zu aller erst aus dem Kampf genommen werden.

**Scienbeta-Kriegsherr:** Champion. Diese Einheit besitzt einen Blaster und ein Impuls-Gerät, was Spieler von ihm wegstößt. Macht kaum Schaden, beschwört jedoch ab und zu Soldaten, die sofort beseitigt werden müssen.

**Auserwählte/er des Verräters:** Champion. Sie besitzen ein Doppellichtschwert, können sich ab und zu unsichtbar machen und schlagen hinterrücks zu. Ihr Schaden ist mäßig, sollte jedoch nicht unterschätzt werden, da sie eine hohe kritische Chance besitzen und vor allem, da ihr erster Hieb, am Beginn des Kampfes, der tödlichste ist. Sie sind Anfangs immer getarnt, daher sollte man Vorsicht walten lassen, um nicht

niedergestochen zu werden. Sicher wäre es immer, den Tank, während der ganzen Operation lang, vorzuschicken, um instant-Tode zu vermeiden. Die Heiler sollten ohne zögern loslegen, um den Betroffenen, des tödlichen Hiebs, am Leben zu erhalten.

Miniboss:

Isabela

Eine Twi'lek-Heilerin, die der Operation einiges abverlangt. Nach wenigen Mob-Gruppen sieht man sie bereits auf einem großen, freien Platz vor sich rummeditieren. Sie scheint allein zu sein, doch der Schein trügt. Vor ihr stehen zwei Auserwählte des Verräters, die den Tank, mit ihrem hohen Schadensoutput, sofort töten können. Sie werden sichtbar, sofern man Isabela zum Kampf fordert. Wichtig ist hierbei, dass der Tank, für diesen Augenblick, seine Verteidigung immens verstärkt. Hierbei dreht es sich hauptsächlich um diese drei Gegner. Isabela heilt beide Auserwählten gleichzeitig schnell hoch, ebenfalls kann sie bei ihren Heilungswirkungen nicht unterbrochen werden, was die ganze Sache in die Länge ziehen kann. Den Schaden, den die Gruppe den beiden Auserwählten zufügen soll, sollte so hoch wie möglich sein, da auch erst Isabela Schaden zugefügt werden kann, wenn beide Einheiten eliminiert werden, da Isabela vorher von einem Schild umgeben wird. Fokus, auf einen einzigen Auserwählten, wäre von Vorteil. Zwischendurch können zudem mehrere Soldaten auftauchen (ca. 4-6 Stück alle geschätzte 25 Sekunden). Am Gefährlichsten sind jedoch die Raumjäger der Scienbeta, die ab und zu über das Feld fliegen und Bomben auf die Spieler loslassen. Die Bereiche werden mit roten Kreisen markiert, der betroffene Radius ist jedoch ein wenig größer, darauf sollte man besonders achten. Der Schaden, den die Bomben beim Aufprall verursachen, ist u.a. mit der gefährlichste in der ganzen Operation! So gesehen ist Isabela eine verbesserte Version eines Mystikers und eine Prüfung, um die Eignung der Gruppe, für die OP, zu beweisen. Nachdem Isabela jedoch besiegt wurde, ist die Bombardierung noch nicht vorbei. Erst wenn man eine Höhle erreicht hat, die als Unterschlupf der Scienbeta dient und weiter zum Turm des Wissens führt, hört der Bombenhagel auf.

1. Boss:

MK10-Wächterdroide

Es geht vorwärts, das Gras ebnet den Weg der Richtung des Turmes und je näher die Recken dem Turm kommen, umso verschneiter und felsiger wird das Gebiet. Angekommen am Tor, zum Turm des Wissens, wird dieses von einem prachtvollen und gut ausgerüsteten Droiden bewacht. Dieser schießt Raketen in einer waagerechten und senkrechten Reihe auf die Spieler. Wichtig dabei ist: Nicht neben, vor oder hinter dem Tank stehen! Zudem sollte man auf die kleinen, blauen Felder achten, da der Droide ab und zu elektrische Sprengladungen verschießt. Bei jeweils 15% seines fehlenden Lebens, zieht er einen zufälligen Spieler zu sich ran und aktiviert einen Impulskanonen-Angriff, der dem Spieler und seinen Kameraden, die um ihn stehen, beträchtlichen Schaden zufügt. Heiler müssen sich sofort auf den betroffenen Spieler konzentrieren. Sollten sich mehrere Leute vor dem Droiden befinden, sollte eine sofortige Flächenheilung aller Heiler erfolgen.

## 2. Boss:

### Kirara und Jar'kai

Im Turm des Wissens angelangt, gibt es nur noch einen Wendelpfad nach oben. Sobald man ungefähr die Mitte erreicht hat, wird der Bereich mit einer Barriere versperrt und man begegnet Kirara, sowie Jar'kai, einer Jedi-Heilerin und einem Jedi-Tank. Beide müssen gleichzeitig Schaden bekommen. Warum? Kirara heilt Jar'kai überaus effektiv, während dieser sie beschützt. Der Kampf ist daher der langwierigste von allen. Der Enrage-Timer ist bei ihnen jedoch besonders lang. Wenn beide angegriffen werden, muss Kirara sich selbst ebenfalls heilen, das ist der Knackpunkt. Heiler sollten ebenfalls Schaden machen, wenn möglich. Jar'kai macht ab und zu einen Flächenspott. Alle Spieler um ihn herum, werden gezwungen sein, ihn anzugreifen, in der Zeit kann Kirara sich und ihn unbesorgt heilen. Fernkämpfer haben daher leichteres Spiel, wenn sie während dieser Phase auf Kirara gehen und dazu die maximale Reichweite einhalten. Jar'kai kickt Spieler ab und zu und versucht sie somit in die Barriere zu drängen. Falls sie auf diese Treffen, prallen sie von ihr ab, bekommen reichlich Energieschaden und bleiben für 2 Sekunden liegen. Das sollte vermieden werden. Ab 10% kickt Jar-kai sehr oft, Nahkämpfer sollten ihm dann lieber aus dem Weg gehen. Falls Kirara auf 5% ihres Lebens angekommen ist und bis dahin Jar'kai noch nicht liegt, geht Jar'kai in Enrage. Als wäre es noch nicht genug, opfert sich Kirara, um sein GESAMTES Leben wiederherzustellen, daher wäre es klüger vorher Jar'kai zu töten, auch wenn er viel mehr Leben als seine Kameradin besitzt.

## 3.Boss:

### A1-, B2- und C3-Geschützturm

Ein überaus komplexer Boss. Die Spieler fahren mit der Fläche hoch, auf der sie Kirara und Jar'kai besiegt haben. Um weiter den Turm hoch zukommen, müssen sie die kniffligen Geschütze ausschalten, die sich auf schwindelerregender Höhe befinden, dazu erscheint, in der Flächenmitte, ein rundes Pult und 3 Schaltungen. Ein Weg führt zu den an der Decke hängenden Geschützen im großen Bereich, der jedoch springend überquert werden MUSS, da man ansonsten runter fällt und stirbt. Die Decke ist zudem keineswegs normal, sondern drehbar. Ein Heiler sollte sich in die Mitte stellen und die 3 Energieleitungen, die gelbe, die blaue und die rote jeweils, je nach Gelegenheit, aktivieren. 2 Geschütze können getankt werden, eines wird auf die DDs und Heiler schießen, so oder so, da eines der Geschütze auf einen zufälligen Spieler gehen wird. Sobald dieses Geschütz in die Phase eintritt, kann es nicht abgespottet werden und der Tank muss zum nächsten Geschütz laufen, was von der Phase unberührt bleibt. Hilfreich wäre z.B. die Fähigkeit „Rettung“, um den Tank weite Wege zu ersparen. Alle Geschütze besitzen ein farbiges Schild, was immer wieder abgeschaltet werden muss. Der Heiler stellt dazu die Balken am Pult in der Mitte ein, was bis zu 3 Balken anzeigt. Umso mehr Balken ausgewählt werden, umso mehr dreht sich die Decke. Warum das Ganze? Die Farben der Schilde, die die Geschütze umgibt, sowie die Farbe der Energie, die die Generatoren abgeben, verändern sich ständig. Wird die Energie des Generators auf das Geschütz abgeschossen, hat die Operation 10 Sekunden Zeit, um dem Geschütz Schaden zuzufügen. Sie besitzen nicht viel Leben und können daher schneller zerstört werden, als alle anderen Gegner, dafür muss das

Timing stimmen, da sie ansonsten schnell enrage gehen können. Nachdem das Geschütz soweit beschädigt wurde, sollten die nahe stehenden Helden zurückgehen, sobald die Fähigkeit „Aufladen“ erscheint, da der neu abgegebene Energiestrahle, nach dem Aufladen, sie ansonsten sofort tötet. Obwohl die Tanks mit dem Tanken der Geschütze beschäftigt sind, sollte sich immer nur ein Geschütz im Fokus aller befinden, was unverzüglich zerstört werden sollte. Ansonsten gibt es noch dazu zu sagen, dass hier und da ein Scienbeta-Wissenschaftler und 2 Ingenieure auftauchen, die versuchen werden das Geschütz zu reparieren. Diese sollten sofort umgeschlagen oder in den Abgrund geschubst werden.

#### 4. Boss

##### Scienbeta-Einheiten und Cathar-Marodeurin (schwerer Modus)

Die atemberaubenden Säulen halten das Bauwerk beisammen und die verschiedenen Bereiche der riesigen Bibliothek, in denen das Wissen der gesamten Galaxis gespeichert ist, beleuchten die Umgebung des Turmes. Während der Fahrt nach oben, muss man Wellen an Gegnern überstehen, die sich mit Seilen auf die OP herablassen und auf die Spieler eintrudeln. Immer wieder hält die Fläche an, bis man den gegnerischen Trupp erledigt hat. 5 Wellen müssen beseitigt werden, im schweren Modus sogar 7 und einen zusätzlichen Boss, eine Cathar-Marodeurin, deren Name bisher nicht bekannt ist. Bekannt ist nur, dass sie persönlich von Mewtwo aufgezogen wurde. Wer meint, dass Mewtwo ein herzloser Bastard ist, der irrt sich. Herzloser könnte nur diese Cathar sein, die in kurzer Zeit (etwa bei 30% ihrer Lebenspunkte) in enrage geht. Damit ist sie der schnellste enrage gehende Boss des Spiels, wobei sie allerdings durch ihre mickrigen Lebenspunkte schnell gelegt werden kann und sollte, bevor sie die Operation in der Luft zerreit. Den Heilern verlangt sie alles ab, da sie ein Rüstungs-Debuff auf den Tank legt, wobei sie nun 10% seiner Rüstung durchdringt und diesen 5 mal stapeln kann. In schneller Manier sollte der Tank geheilt werden, da der Boss ansonsten in flüchtiger Zeit die Truppe vernichtet. Der zweite Tank wäre daher von Vorteil, dieser sollte in gegebener Zeit schnell absputten, spätestens beim vierten Stack.

#### 5. Boss

##### Mewtwo der Verräter / der Unsterbliche

Auch Wissensvampir bezeichnet, eignet sich dieser unfreundliche Gesell das gesamte Wissen der Galaxis an. Er ist der Endboss der OP und überaus tödlich.

##### Begegnung:

\*schwebt im Turm umher, während seine Augen aufleuchten und er sich schnellstmöglich verschiedene informative Quellen ansieht, das Leuchten schwindet allmählich\*

„Nun, ich habe gewusst, dass ihr kommen würdet. Doch dass ihr es bis hierher geschafft habt, fasziniert mich....“ \*dreht sich um, wendet sich der Gruppe zu\* „Eure winzigen Gehirne können mir nichts mehr beibringen, was ich nicht schon weiß.“

\*schwebt auf die Gruppe herab\* „Ich besitze bald das gesamte, galaktische Wissen. Ich lerne schnell, schneller als ihr alle zusammen! Und ich bin..." \*breitet die Arme aus\* „...unsterblich! Die Wege der Genforschung haben es mir ermöglicht, meinen Körper auf ewig jung zu halten. Die Twi'leks werden frei sein und euch jämmerlichen Kreaturen unterjochen, so, wie ihr sie unterjocht habt! Und ich werde sie anführen, während ich jede einzelne Generation mit meinem Wissen bereichern werde. Die Macht befindet sich im Wissen!" \*streckt die Hand nach der Gruppe aus\* „Wisst ihr genug, um mich aufhalten zu können?"

#### Phase 1:

Der Kampf beginnt nun unverzüglich und das Pult verschwindet in der Mitte. Mewtwo lässt den Beginn mit einem Beben einläuten, was alle Spieler umwirft und ein wenig Schaden verursacht. Während des Kampfes wird er das „Machtbeben" öfters aufrufen. Je weiter die Spieler von ihm entfernt stehen, umso weniger Schaden bekommen sie. Ein Spieler, der zu nah an ihm steht, wird gestunt. Das Beben wird BIS ZU vier Mal verursacht, dann visiert er einen Spieler an. Mit der Schrift „Mewtwo visiert ... an!" Bedeutet es: Der anvisierte Charakter muss bei 75% der Fläche stehen bleiben, da sich Mewtwo in der Mitte befindet und nun eine Art Telekinese-Welle verursacht, die den Spieler in die Luft wirbelt. Steht derjenige zu weit hinten, stürzt er in den Abgrund und stirbt, steht er zu nah an Mewtwo, bekommt der Beschossene massiven Fallschaden bei der Landung. Befinden sich in seiner Nähe andere Spieler, werden diese ebenfalls in die Luft geschleudert, daher sollten die Verbündeten schnell Abstand nehmen. Mewtwo nimmt sich dann denjenigen vor, der am nächsten am Rand steht und versucht ihn mit „Telekinese-Wurf" Schaden zuzufügen und runter zu stoßen. Die Heiler müssen sich währenddessen auf den Betroffenen konzentrieren, der metallene Bruchstücke abbekommt. Dieser Spieler muss dabei gegen den Angriff laufen, um nicht von der Fläche gestoßen zu werden.

„Mit eurem Wissen seid ihr am Ende!"

#### Phase 2:

Nachdem Mewtwo's Leben auf 55% gesunken ist, ruft er zwei Scienbeta-Soldaten, einen Auserwählten, sowie einen zufälligen Elitegegner herbei. Diese müssen sofort vernichtet werden. Während sie die Fläche betreten, führt Mewtwo „Wissensentzug" aus, stunt den Tank und entzieht ihm seine Lebenskraft. Der zweite Tank muss sich daher auf die Mobs konzentrieren und sie mit der Truppe vernichten. Nachdem sie vernichtet wurden, hört Mewtwo mit dem Wissensentzug auf, vorher nicht. Das bedeutet, er macht es solange, bis der Tank gestorben ist, damit er hinterher ein anderes Mitglied der Operation auswählen kann und verblöden lässt, bis es ebenfalls zusammenklappt. Nun wird ein neuer Angriff freigesetzt, das „Machtschmettern". Gelbe Kreise erscheinen auf der Fläche, jeder einzelne Spieler wird anvisiert. Sobald sie anfangen zu blinken, müssen die Spieler rauslaufen, da Mewtwo einen kleinen Bereichsschaden raushaut, der Macht im Gleichgewicht ähnelt. Die getroffenen Spieler werden unterbrochen und der zugefügte Schaden, von Mewtwo's Zielen, wird eine Zeit lang um 4% erhöht, was eine halbe Stunde anhält, oder bis derjenige mit dem Debuff stirbt. Dieser kann sich zudem unzählige Male Stapeln. Danach geht das ganze Spektakel, wie in Phase 1, wieder von vorn los.

„Die Galaxie gehört meinen Brüdern, Schwestern, und mir! Ich werde euch das vorhandene Wissen nicht gewähren lassen, niemals!“

Phase 3:

Ab 25% bewegt sich Mewtwo. Nun ist Teamplay wichtiger denn je, da die Spieler leicht gestunt, runter gestoßen oder sonst was werden können. Hinzu kommt zudem der Spontan-Angriff „Geist brechen“, der die Spieler in einer kurzen Phase bewegungsunfähig macht und ihnen einen DoT (Damage over Time) zufügt, der in 12 Sekunden 5% des Lebens abzieht. Bei Spielern mit dem Machtschmetterern-Debuff, wird die Prozentzahl der vorhandenen Stapel zusätzlich hinzugefügt. In der Zeit visiert Mewtwo sein nächstes Opfer schneller an. Schnelle Reflexe und Ansagen sind vonnöten, damit die Operation nicht wiped.

Mewtwo wurde besiegt:

\*kniet erschöpft nieder\* „Die Unwissenden haben gesiegt?!? Aber wieso? Wie könnt ihr nur so mächtig sein? Ich bin unsterblich!...Durch euch...werden wir...niemals frei sein können. Schwester....“ \*bricht zusammen\*

\*Bereich verlassen\*

## Kapitel 7: Arxul

Auf dem ersten Blick würde niemand erkennen, dass Lord Arxul ein Sith von der guten Sorte gewesen ist, trotz seiner brachialen und griesgrämigen Einstellung gegenüber seiner Widersacher, der Republik. Er hegte keine Blutlust gegenüber wehrlosen Personen, somit verschonte Arxul selbst feindlich gesonnene Zivilisten, die seinen Weg in seinen Missionen kreuzten. Bei seinen Gegnern gegenüber, die ihn versuchten zu vernichten, nahm er jedoch keinerlei Rücksicht.

Bereits auf Dromund Kaas geboren, erntete Arxul hohes Ansehen unter seinen Kameraden, Freunden und seiner Familie, da er bereits früh ein großes Macht-Talent besaß. Um seine Treue gegenüber seinem Blute und seiner Familie zu beweisen, sollte Arxul als kleines Kind bereits besondere Prüfungen bestehen, die er mit Bravour bestand, bis auf eine einzige: Er musste seine Stärke beweisen, indem er einen guten Freund umbringen sollte. Jedoch weigerte er sich diese Anforderung zu erfüllen. Zur Strafe musste ihm sein älterer Bruder die Wangen von innen nach außen aufschlitzen, als ein Zeichen der Schmach gegenüber seines Blutes und seiner Familie. Ob es in dieser Familie von Arxul Brauch war oder nicht, blieb ungeklärt. Sicher war nur, dass der Sith daraufhin ausgestoßen und sein Freund von seinem Bruder getötet wurde.

Nach diesem Ereignis schwor er sich Rache gegenüber seinem Bruder, den er einst über alles liebte. Jedoch hatte Arxul's Bruder keine andere Wahl gehabt, als dieses Urteil zu vollziehen, um nicht auch als Ausgestoßener zu enden. Arxul war enttäuscht und stellte sich seinem Schicksal, reiste durch die Galaxie und trainierte hart, nur um eines Tages seinem großen Bruder gegenüber stehen zu können, oder auch hinter ihm. Dabei verlor er ab und zu das eine oder andere Körperteil, sowie ein wenig Fleisch, dass er wieder durch ein Stück Metall ersetzte. Der Inquisitor veränderte sich nach einiger Zeit zu einem rachegetriebenen Sith-Cyborg. Das Ausmaß des familiären Wiedersehens war jedoch genau das, was Arxul nicht erwartet hatte, da sein Bruder bereits von einem mächtigen Sith-Lord getötet wurde. Seine Familie war nicht gut auf ihn zu sprechen, bat jedoch ihren damaligen Sohn um Rache für seinen Bruder. Seine Gedanken sortierten sich und er wusste nun, dass es sein Bruder nie schlecht mit ihm meinte. Nun versuchte Arxul den Verantwortlichen ausfindig zu machen, um diesen, mit dem Doppellichtschwert seines Bruders, hinrichten zu können.

Geld interessierte ihn wenig, die Erinnerung an seine Taten waren ihm wichtiger, um den Ruf in seiner Familie wiederherzustellen. Was er jedoch am Meisten genoss, war die einkehrende Stille, nachdem er seine Widersacher hinterrücks mit seinem Lichtschwert durchbohrte. Lord Arxul war ein berüchtigter Attentäter, der dem Rat der Sith persönlich unterstand und selbst mit der imperialen Garde eng zusammenarbeitete. Seinen Taten nach wäre er bereits mehrmals mit dem Titel eines Darths bestückt wurden, doch da er als unbetitelter Sith seinen Bruder rächte, war ihm der Titel eines Lords und seine Wiederaufnahme in die Familie, und das mit einem so hohen Erfolg, der sich selbst beim Rat der Sith herum sprach, eine besondere Genugtuung gewesen.

## Kapitel 8: Khashiya

Überall in der Galaxie tummelten sich die Mandalorianer und Kopfgeldjäger herum, jedoch ein bestimmtes Mädchen ragte besonders stark von allen anderen empor. Die Rede ist von der zierlich wirkenden, aber verschlagenen Khashiya.

Sie war eine Zabrak besonderer, unbekannter Herkunft. Bekannt ist nur, dass sie bereits als Kopfgeldjägerin den Sith-Lord und somit ihren Meister Arxul begegnete. Der Sith-Cyborg freundete sich mit dem gierig, frechen Mädchen an, als er sie vor einigen Mandalorianern beschützte, die ihre hitzköpfige Art nicht gerade herzlich willkommen hießen. Überwältigt von der Macht von Arxul, stellte sie sich bereit, ihn bei seinen Reisen zu begleiten. (Aber in Wirklichkeit war ihr größtes Ziel wie das vieler anderer Kopfgeldjäger auch: möglichst schnell reich zu werden.)

Ihre Vorlieben bezogen sich auf freche Sprüche, Credits, ihren Meister, sowie auch das Messen mit starken Gegnern. Khashiya zu unterschätzen, war bereits der eilfertige Tod einiger mandalorianischer Krieger gewesen. Ein weiterer Punkt in Sachen „begleiten wir einen Sith-Lord durch die weite Galaxis“, war die Kraft, die Arxul seiner Schülerin versprach und vermachen wollte. Zwar sollte Khashiya zu einer Machtanwenderin ausgebildet werden, doch sie bestand darauf, ihre Laufbahn einer Kopfgeldjägerin beizubehalten. Arxul konnte ihr derweil andersnützlich sein. Mit seinen Fähigkeiten kleine, nützliche, technische Wunderwerke herzustellen, modifizierte er nicht nur damit seinen eigenen Körper, sondern vor allem die Rüstung seiner neuen Schülerin.

Als aufgemotzte Powertech-Superfrau, standen Khashiya nach einiger Zeit mehrere erfolgreiche (creditreiche) Wege offen, wie nie in ihrem Leben zuvor. Weitere Services die sie anbieten konnte, war zum einen ihr begehrenswerter Tabledance, womit sie sich vor ihrer Kopfgeldjäger-Karriere den meisten Ruf einbringen konnte, sowie auch Hilfsdienste als berüchtigte Bodyguard-Einsatzkraft.

## Kapitel 9: Hellgas

Mirialaner sind oft ruhige Gesellen, die sich im Einklang mit der Macht befinden. Nur wenige kapseln sich von ihrer Religion und ihrer ziemlich festsitzenden Lebenseinstellung ab, wie auch der Schwerverbrecher Jeran Darryl, bekannter unter dem Sobriquet: Hellgas.

Im Gegensatz zu seinen Artgenossen, befand sich sein inneres Feuer bereits um ihn, denn schon als kleines Kind war er kaum zu bändigen. Immer wieder versuchte er aus seinem Gefängnis Reiß auszunehmen. Die Rede ist von seiner Heimat: Belsavis. Jeran war ein „Erbe der Zelle“, ein Verdammter und ein Nachfolger eines politischen Verbrechers, dessen Name nie gegenüber ihm erwähnt wurde. Die Verdammten waren Kinder der Eltern, die auf Belsavis ihre Strafe bis auf den Tod absaßen. Nun war es auch den Kindern nicht gestattet, das Gefängnis zu verlassen. Somit könnte man davon sprechen, dass die Strafe der Eltern den Kindern vererbt wurde. Doch Nyranos, der auserwählte Anführer der Verdammten, erhob sich mit seinen Brüdern und Schwestern gegen die Zwangsinhaftierung. Sie demonstrierten, rebellierten und nahmen schließlich die Chance wahr, als das Imperium auf Belsavis landete, was die Gefängnisse aufsprang und so große Probleme und Unruhen auf der Seite der Republik verursachte. Sie unterstützten Nyranos bei seinem Vorhaben, aber auch sie nutzten jeden Vorteil gegenüber den Verdammten aus.

Es gab jedoch einen kleinen, souveränen Trupp, der das ganze Spektakel mit dem Imperium nicht einsah. Dieser wollte augenblicklich aus dem Gefängnis entfliehen und kaperte, ohne zu zögern, ein Transportschiff der Republik, als sich die Gelegenheit ergab. Es war das Erste von vielen, die folgten. Die Truppe der Ex-Verdammten wählte ihren Anführer aus. Die Wahl war ziemlich einfach, da Jeran das stärkste und mutigste Mitglied von ihnen war, sowie auch überaus skrupellos. Genau das, was ein Piraten-Anführer haben muss. Sie landeten auf den unterschiedlichsten Planeten, stahlen weitere Schiffe, vergrößerten ihre Crew, bis das Imperium sie in die Finger bekam. Sie wurden gejagt und als Verräter autorisiert. Sie waren die Verdammten, die nicht beim Aufstand, auf Belsavis, das Imperium unterstützte. Somit ballerten sie die Leute von Jeran über den Haufen. Auch er wurde verwundet und schließlich sollte er mit seinen gekaperten Schiffen untergehen, als die Imperialen diese in die Luft jagten. Das Feuerwerk war immens und das Imperium ging davon aus, dass es alle Lebewesen im Umkreis erbarmungslos vernichten sollte. Nicht aber Jeran, der ab sofort unter dem Namen Hellgas bekannt wurde. Er hatte als einziger die Zerschlagung des einst souveränen Verdammten-Trupps überlebt.

Mit einer großen Brandnarbe auf seiner linken Gesichtshälfte, schwor er sich grausame Rache gegenüber dem Imperium und bot der Republik seine Hilfe an, im Austausch für seine Freiheit. Eine schwere Entscheidung, die der Senat treffen musste, aber die nützlichen Fähigkeiten von Jeran waren ihnen überaus willkommen. Nicht gerade eine ansehnliche Entscheidung gegenüber den republikanischen Mitbürgern. Trotz der Entscheidung des Senats, war der Mirialaner immer noch ein Pirat und Schwerverbrecher, der mit seinen eigenen Mitteln handelte. Die Erfolge jedoch, die er der Republik bescherte, waren enorm. Chaos war sein zweiter

Spitzname, aber Hellgas der unvergesslichste von allen, er, der aus dem Feuer wiedergeboren wurde und nun nur noch riesen Ärger für das Imperium bedeutete.

„Man sage die Hölle hätte ihn wieder ausgekotzt, um Vergeltung am Imperium auszuüben.“

- imperialer Bürger

## Kapitel 10: Joll

Kriminelle existieren überall in der Galaxis, selbst an Orten wie Corellia, die vom Krieg heimgesucht und verdorben wurden. Bereits haben sich allerlei Banden ausgebreitet, darunter eine, die den blauen Sektor unter ihrer Heimtücke kontrollierte, die Coronas. Unter ihnen befand sich ihr schlimmstes Mitglied, ein Verbrecher von ungeahnter Grausamkeit: Joll.

Aufgewachsen auf Rattatak, war dieser Rattataki immer in der festen Überzeugung gewesen, schnellstmöglich von seinem Planeten zu entkommen, um mehr von der Galaxis sehen zu können. Kämpfe bereicherten sein Leben ungemein, manche erfolgreicher als andere, doch aus seinen Niederlagen lernte er rasch erfolgreich vorzugehen. Er lernte vor allem den unfairen Kampf kennen und das Ausnutzen jeglicher Schwächen seiner Gegner. Berühmt wurde er als Kämpfer eher nicht, aber dafür war er immerhin bekannter als manch anderer Krieger seiner Art, durch sein Durchhaltevermögen und durch seine Kampfweise, in der er die Schwächen seiner Gegner schnellstmöglich analysierte und diese, bei Gelegenheit, auch ausnutzte. Eines Tages konnte er seinen Plan in Angriff nehmen und von Rattatak endgültig verschwinden. Seine jahrelangen Vorbereitungen, auf seine neue Zukunft, haben ihm die Zuversicht gegeben, einen neuen Weg in seinem Leben einzuschlagen. Doch dieser Weg war erfüllt mit Blut, Lügen und Credits, eigentlich nicht ganz so anders, wie auf seinen Heimatplaneten, abgesehen von den Credits.

Seine Kameraden bezeichneten ihn oftmals als skrupellos und egoistisch und genau diese beiden Merkmale machten den Schwerverbrecher aus. Nicht dass es ihn gestört hätte, so bezeichnet zu werden, es machte ihm sogar Spaß negativ behandelt zu werden. Es war im Nachhinein immer ein Grund, um seine Kameraden Sprengbomben zuzusenden oder sie zerstückelt päckchenweise zu ihren Familien zu verschicken. Die Coronas-Bande besaß mehrere Mitglieder, doch Joll war das gefürchtetste von allen, bis die Republik versuchte diese zu zerschlagen und den Verbrecher in die Enge trieb. So musste der Kriminelle versuchen zu flüchten, ohne zu ahnen, dass ihm bereits eine Kanone an seine Schläfe gehalten wurde. Jeran Darryl, alias Hellgas, wurde angeheuert, um den Coronas das Leben zur Hölle zu machen, das, was er am Besten konnte. Der ehemalige Verdammte, der im Gefängnis von Belsavis aufwuchs, gab Joll die Chance für ihn zu arbeiten. So lieferte dieser seinen neuen, getarnten Komplizen der Republik aus. „Dieser Abschaum ist bereit zu verhandeln.“ Hinterher nahm Jeran seine Bezahlung entgegen und ließ Joll mit seinem Schicksal allein, der versuchte sich der Republik anzuschließen, um später sein verbrecherisches Dasein weiter zu führen, mit der Hilfe seines Henkers.

Wenig Zeit verging und Joll kam aus seiner Arrest-Zelle frei, um sich der Republik gegenüber zu beweisen. Stets hatte Hellgas ein Auge auf ihn geworfen, seine Kontakte spielten überall mit. Es wäre ihm ein Leichtes gewesen, Joll's Verrat mitzubekommen, ihn abzuknallen und es hinterher unterm Teppich zu kehren, immerhin ging es um seinen Ruf und um sein Geld. Joll wusste das, spielte das Spiel des braven Ganoven und zeigte der Republik sein Können im Einsatz gegen Verbrechersyndikate und gegen das Imperium. Eine später leichte Entscheidung, um

Joll in den Chaostrupp einzuführen. Doch: Braver Soldat im Einsatz für die Gerechtigkeit? Falsch gedacht! Joll war so egoistisch und grausam, wie er es zuvor war. Krieg und Zerstörung waren seine Markenzeichen, Sprengsätze basteln und Morden seine Hobbys, Explosionen und finanzieller Betrug seine Zufriedenstellungen, Hellgas sein Fluch, mit der er in Ketten gelegt wurde. Doch beide haben eines gemeinsam: Sie sind Gefangene der Republik und durften sich keineswegs etwas anmerken lassen, sie, die wohl mit erfolgreichsten Verbrecher in der Unterwelt der alten Republik.

## Kapitel 11: Karakum

Eine Geschichte besagt, dass einst ein Sith aus der Wüste den Weg der Jedi bestritt, dieser Sith war kein geringerer als der Sohn Arxul's, der den Namen Karakum besaß. Er war noch klein, als seine Mutter, Khashiya, vor den Sith nach Tatooine flüchtete, aber auch das konnte sie nicht schützen. Um das Drama zu erklären, müsste man in die Zeit zurückkehren, in der Lord Arxul, der einst ein mächtiger Attentäter des Rats der Sith war, einem Darth der Sith gegenübertrat. Ihre beiden Fähigkeiten sollten im ultimativem Duell, dem Kaggath, veranschaulicht werden. Der Verlierer verlor nicht nur seinen Namen und sein Leben, nein, er verlor alles, so wie es letztendlich Arxul's Schicksal war. Der Unbekannte spielte seine Karten klug aus und trieb den wackeren Lord mit seiner geliebten Schülerin in den Abgrund. Im Gegensatz zu ihm besaßen sie kaum Verbündete, aber ein starkes Herz und sich selbst. Beide waren stark genug gewesen um dessen Armeen eine Zeit lang zu trotzen, bis Arxul jedoch die Gefahr unterschätzte und im Kreuzfeuer starb. Auch Hellgas, sein ewiger Rivale von der Republik, musste seinem Ende beiwohnen.

Zuvor war es nicht klar oder bekannt, dass Khashiya schwanger war, es gab nur einen Mensch der diese Sache bemerkte, als der Lord und seine Schülerin eine Cantina auf Tatooine betraten. "Sarlacc" Sarek war Barkeeper und gleichzeitig ein Kumpel von Khashiya, ihm fielen nur die heißblütigen Gefühlsschwankungen seiner Lieblings Tabledancerin auf. Als Arxul starb, wollte sie ihr Kind in Sicherheit bringen, während sie es in ihren Armen hielt, doch die Stadt wurde von den Einheiten des unbekanntes Darths infiltriert. Sie musste fliehen und sich verstecken, irgendwo in der Wüste, doch schließlich brach sie vor Erschöpfung zusammen und starb. Im Schutze vor dem tobenden Sandsturm, lag das Kind dicht an ihrem Körper, bis die Söhne von Palawa es zuerst fanden, bevor die Einheiten des Darths die Leiche von Khashiya bergen konnten. Sie zogen den Sith als einer von ihnen auf. Karakum, was soviel heißt wie "schwarzer Sand", war nun sein Name. Er lernte mit seinen bloßen Händen im Sand nach Wasser zu suchen und trainierte um jeglichen hohen Temperaturen zu Widerstehen. Er wurde ihr Beschützer, ihr Rächer, wer sich mit den Söhnen von Palawa anlegte, durfte sein schwarz-gelbes Lichtschwert spüren. Diejenigen die mit ihrer Haut davankamen, oder was zumindest von ihrer Haut noch übrig blieb, da Karakum diese mit seinem Lichtschwert stets versengte, beschrieben einen Sith-Lord, der aus der schwarzen Wüste kommen sollte, eine Art Unterwelt, vor der sich im Nachhinein viele fürchteten. Durch den Sith wurde ein neues Mysterium geboren und gleichzeitig wurde Arxul's und Khashiya's Vermächtnis bewahrt.

Nachdem viele Jahre vergingen, wagte sich Karakum in die ehemalige Cantina, in der Sarek gearbeitet hat und immer noch dort seine Arbeit verrichtete. "Kenne ich dich nicht irgendwoher?" Mit diesen Worten fing alles an, er erzählte von seinem Vater und seiner Mutter, wie beide gegen den Freibeuter Hellgas und seinem Kumpanen Joll, sowie seiner Verbrecherbande vorgegangen sind, und dass er eines Tages den Kontakt zu seinen beiden Freunden verlor. "Du hast die Augen deiner Mutter und du besitzt viele Ähnlichkeiten die dein Vater besaß..., aber die Haare hast du nicht von ihm geerbt und die große Klappe auch nicht, die würde ich überall wiedererkennen." Sofort machte sich Karakum auf die Suche nach Hinweisen, angefangen auf Tatooine,

somit verließ er schließlich die Söhne von Palawa, schweren Herzens.

Sein Weg führte ihn zu der Republik. Als er erfuhr, dass ein gewisser Darth seine Eltern töten ließ, schwor er daraufhin diesen zu finden und Rache zu nehmen, sowie einst Arxul seinen Weg ebnete, als er seinen Bruder rächen wollte. Die Jedi jedoch zweifelten an seiner Ausbildung zu einem echten Ritter der Republik, da er bereits die dunkle Seite beisteuerte, nichts destotrotz fand ein gewisser Meister viel Gutes in ihm. Karakum beschützte seine Familie, wie Arxul es einst tat, was daraufhin der Grund des Meisters war ihm die Wege der Macht beizubringen, so dass er diese effektiver nutzen konnte, da eine gute Lichtschwertführung allein nicht ausreichte. "Bedenke, du hast dir den Weg nicht ausgesucht, der Weg hat dich ausgesucht. Folge ihm." Als würde die Macht es wollen, dass Karakum zu einem Jedi und nicht zu einem Sith ausgebildet wird, wie es auch eigentlich in seiner wahren Natur stehen sollte. Schließlich traf er auf den alten Haudegen Hellgas, den ehemaligen Widersacher von Arxul, sowie auf Kriegsherr Joll, die weiterhin für die Republik arbeiteten und ihren verbotenen Geschäften nachgingen. Sie führten den rebellischen, sowie den republikanisch gedämpften Zuneigung zeigenden "Sith-Abschaum", wie Hellgas ihn jederzeit nannte, an seinen Platz. Von nun an arbeitete Karakum unter der Aufsicht des ehemaligen Rivalen seines Vaters und seinem Handlanger zusammen, auch wenn es niemanden gefiel. Gouverneurin Saresh bezeichnete nach einiger Zeit das Dreiergespann als einen chaotischen Trupp. Auch wenn Hellgas und seine Handlanger sich lieber um ihre eigenen Geschäfte kümmerten, anstatt um das Leben Anderer, war Karakum zur Stelle, um den Hilfsbedürftigen Schutz zu gewähren und seine Widersacher, insbesondere die Sith, ohne Kompromisse zu vernichten. Eines Tages würde er auch den Darth finden, der seine Eltern auf den Gewissen hatte, und das gerade durch die Hilfe eines ehemaligen Feindes seiner Familie.

"Niemand tötet meinen Feind, bevor ich ihn erledigt habe!" - Jeran Darryl (Hellgas)

## Kapitel 12: Opfer

Unter den vielen Bewohnern der zahlreichen Planeten befinden sich skurrile Geschichten, wie auch die eines total eigenartigen Individuums, was viele nur als Opfer kennen. Ja, wir reden dieses eine Mal von DIESEM Opfer, dem berühmt blöden Cyborg des Imperiums.

Tython, an sich ein schöner Planet, allerdings ebenfalls mit vielen verborgenen, dunklen Seiten, wie die Schattenseite einer Familie, die ihr eigenes Kind nicht akzeptierte und abschaffte. Angeblich wurde diese Familie befragt, die nur noch aus Bruder und Schwester bestand. Ihre Antwort: „Es war ungeplant....Ach, und das Kind war uns zu hässlich.“ Aufgrund ihrer Einstellung waren sie zu sämtlichen Handlungen bereit gewesen, wie sogar das Töten der Einheiten, die sie befragen sollten. Die Geschwister waren erwähnenswerter Weise nicht gerade überaus schön anzusehen, ebenso wie ihr Kind, was letztendlich auf Ilum mit seiner Schrott-Kapsel bruchlandete. Keiner weiß, wie das Baby die lange Reise bis nach Ilum überstanden hatte, es grenzte an ein Wunder. Die Eltern des Kindes wurden zumindest in Gewahrsam genommen, wenn auch nicht gerade mit glänzendem Erfolg. Ab und zu fehlten hier und da die Ohren oder Lekku einiger Aufseher, sowie der Kiefer eines Pflegers, keine ansehnliche Entwicklung, die sie in der Klappe auf Coruscant an den Tag legten.

Das Kind konnte sich gestört entwickeln, nur war es auf sich allein gestellt, in der Eiskälte, zusammen mit seinen adeganischen Kristallen, die auf Ilum in aller Pracht funkelten. Den ersten Freund den er fand war Pinki, ein pinker Farbkristall, den er erst viel später auf Korriban benannte und in seinem Lichtschwert modifizierte. Seine neue Mutter offenbarte sich, nach wenigen Stunden, als ein Tauntaun namens Würg. Opfer meinte, er nannte sie so, weil sie ständig gekotzt hatte, als sie zu ihm kam. Die Frage war nur, ob es überhaupt ein weiblicher Tauntaun gewesen ist, mit dem Opfer zu tun hatte. Jedenfalls schienen beide eine unzertrennliche Gemeinschaft gewesen zu sein, ob mit oder ohne geschlechtliche Tauntaun-Diagnose. „Schon ziemlich beschissen, wenn die eigenen Eltern Jedi gewesen sind und einen abschieben.“ So Opfer's Worte, als die Informanten ihm neulich diese Erkenntnis offenbarten (im Alter von 27 Jahren). Unser Opfer kroch zu einem Stützpunkt der imperialen, mit einem Alter von neun Jahren, als seine Adoptivmutter, Würg, von einem republikanischen Kampfpläufer zerquetscht wurde. Das war an sich der Beginn seines Hasses auf die Republik.

Er war nie besonders intelligent. Die Lehrer und Mitschüler verzweifelten an seiner geistigen Entwicklung auf Korriban, jedoch war er anderen Kindern geschlechtsmäßig weit voraus. Mit zehn Jahren hatte er seinen ersten Sex mit einer total besoffenen Sith-Aufseherin gehabt, deren Name der Rat der Sith vor grauen unterdrückt hatte. Seine Kindheit war zumindest nicht das, was man als positiv beschreiben könnte..., bis auf den ungezügelt scharfen Sex mit seinen Vorgesetzten. Er war der Namenlose, der Gemobbte, das Kind mit den weißen Haaren, das Opfer. So endlich seine Bestimmung und an seiner Seite sein einziger Freund Pinki, der Farbkristall, der stets für ihn funkelte. Mit all seiner Kraft bumste er sich an die Spitze der Beliebtheitsskala bei seinen Vorgesetzten. Irgendwann jedoch der Schlag: Opfer wurde zum absoluten

Opfer, als er einer Sadistin in die Finger fiel. Resultat: Ramponiertes Gesicht, entfernte Augen und kybernetische Implantate. Nichts was Opfer aufhalten könnte, seine Lebenseinstellung beizubehalten, ganz im Gegenteil, denn seine neuen Scanfähigkeiten als Cyborg boten ihm neue Möglichkeiten des pervers-Seins.

Trotz seines Namens und seines Schicksals, war die Unterschätzung seiner körperlichen Fähigkeiten der Tod vieler. Er mag zwar ein selten dämlich, treudoofes Klappergestell gewesen sein, aber sein Herz saß stets am rechten Fleck, sowie seine Überzeugung für seine Vorgesetzten mit vollem Einsatz zu kämpfen. Unzählige Momente in seinem Leben betrachtete er als relativ, bis auf das Beschützen der Starken, die ihm gelegentlich den Mittelfinger dankend entgegen streckten, und seinen Flirtversuchen bei sämtlichen Personen. Das Schlimme dabei war, dass er große Erfolge bei den Frauen erzielte, wie auch bei seiner Twi'lek-Gefährtin Wet. Die Frage stellte sich immer: Ist das Opfer nun ein Segen oder ein Fluch für das Imperium? Doch nachdem Sie sich diese Geschichte angesehen haben, können Sie sich selbst vom Austin Powers der Old Republic eine Meinung bilden. Bis auf Verachtung und befriedigten Frauen blieb sowieso nichts anderes mehr vom Opfer übrig, nachdem der Imperator ihn angeblich persönlich gegrillt haben sollte.

## Kapitel 13: Jusatsu

Jusatsu ist der Codename eines mysteriösen Chiss-Agenten, der einst die Rakghoul-Seuche, auf Tattooine, mit großem Erfolg bekämpfte. Schnell wurde er als Eindämmungsoffizier bekannt, der mit seinen Truppen dort aufzufinden war, wo dringend Hilfe benötigt wurde. Stets waren seine Untergebenen bereit gewesen, das Elend gewaltsam zu beenden, wenn es sein musste.

Der Chiss stammte aus dem Hause Inrokini, was für Themen rund um industrielle, wissenschaftliche und kommunikative Aspekte der Chiss, auf dem Planeten Csilla, zuständig war. Um dem Imperium zu dienen, siedelte seine Familie auf den Planeten Qesh um. Nach wenigen Jahren kam sein Vater, während einer Expedition zu einer Gift-Mine, ums Leben.

Schon damals besaß Jusatsu ein Fable für Gifte und sonstige, nützliche Chemikalien, da seine Eltern vor allem auch diese untersuchten und verschiedene, effektive Stoffe zusammensetzten, die zur Bekämpfung, sowie auch zur Heilung, dienen sollten. Sie waren ebenfalls an der Zusammenstellung des schrecklichen Quell-Toxins beteiligt, dessen Formel mysteriöser Weise abhanden gekommen war. Später stellte sich heraus, dass Lord Drowl diese Formel in den Händen hielt, um sie eigenständig perfektionieren zu können und das Gift schließlich an den rebellischen Sklaven, auf Dromund Kaas, austesten zu können. Für Jusatsu war es ein Vergehen an seiner Familie, was er niemals dulden konnte. Trotz dieses Vergehens, blieb Jusatsu dem Imperium treu, konnte jedoch nie gänzlich dem Imperium trauen und blieb oftmals gegenüber seinen Vorgesetzten skeptisch.

Seine Mutter besaß kaum Zeit für den jungen Chiss, was ihn aber nicht weiterhin störte, da er so gut wie jeden Tag verschiedene Tiere und giftige Stoffe untersuchte, die sich auf dem Planeten niederließen. Er schaffte es neue Formeln für Gemische zu entdecken, die er auch selber anfertigte, allerdings mit fatalen Folgen. So besaß er durch Verätzungen zahlreiche Narben am Hals und in der Nähe seines Gesichtes, und suchte, gelegentlich, in lebensgefährlichen, sowie Trip-artigen Zuständen, das Krankenhaus auf.

Nachdem seine Mutter ihre Aufträge abgeschlossen hatte und mit ihrem Sohn nach Csilla zurückkehren wollte, entdeckte das Imperium Jusatsu's Umgang mit den lebensgefährlichen Substanzen. Das Imperium profitierte von seinen Fähigkeiten als gefährlicher Giftmischer, sowie als hervorragender Medizin- und Stim-Produzent. In jungen Jahren arbeitete er bereits in Laboratorien des Imperiums und stellte Stoffe her, die, überraschender Weise, die Vorstellungskraft vieler Forscher übertrafen, sei es im Bereich der Tödlichkeit oder der Heilung. Vom Hobby zum Beruf. Vom Beruf zur Bestimmung. Der Tag kam, da Jusatsu Qesh verließ und als erfolgreicher Chemiker, sowie Saboteur, sein Ansehen vergrößerte und seinen Ruf in der Galaxis verbreitete.

## Kapitel 14: Fun-Operation: Die Giftfabrik

Quest: Toxikose [Operation]

Republik & Imperium

Eine besondere Nachricht wurde von einem republikanischen Offizier wiedergegeben, die von einem Droiden über eine Holo-Aufzeichnung abgespielt wurde.

Du hast es dir zur Aufgabe gemacht nach Quesh zu reisen und die Sefran-Mine genauer zu untersuchen, doch ohne einen wagemutigen Trupp wäre diese Aufgabe eine Selbstmordmission. Sammle eine tapfere Schar Recken um dich und betrete die Mine.

„Ich hoffe, dass diese Nachricht abgefangen wird, egal von wem. Unsere Truppen sind schwer angeschlagen. Wir haben einige Minenarbeiter in die Serfan-Mine auf Quesh geschickt. Sie stand seit Jahren leer, das dachten wir zumindest. Die Minenarbeiter waren plötzlich...anders. Sie haben etwas geöffnet, eine Art Schacht. Als sie zurückkamen, drehten sie völlig durch, sie töteten unsere eigenen Leute und nahmen Geiseln. Sie haben sogar verlangt, dass sich die Republik ergibt und sich von Quesh entfernt. Irgendetwas stimmt da nicht. Das war noch längst nicht alles, denn nun strömt auch noch tödliches Quesh-Gas aus der Mine und die Arbeiter, sowie die Soldaten, fallen uns tonnenweise um. Und schließlich griffen uns jede Menge unbekannter Söldner aus dem Nichts an, sie rissen die republikanischen Trupps sprichwörtlich in Stücke, genauso wie die aggressiv gewordenen Bestien auf diesen verdammten Planeten. Die Republik kann die Stellung nicht mehr halten, die ganze Situation ist der unkontrollierbare Wahnsinn...! Wer weiß, welches Ausmaß diese ganze Sache nimmt, wenn Quesh von diesen Eindringlingen kontrolliert wird. Was mir jedoch die meisten Sorgen bereitet, das ist das, was unter Quesh lauert. Wenn es dort unten etwas gibt, was unsere Einheiten manipulieren kann, dann sollten sich die Leute von Quesh und vor allem von dieser Mine lieber fernhalten.“

Die Giftfabrik

Ist eine Operation für 8 Spieler, die sich auf Quesh befindet. Die Mine kann in einem neutralen Bereich, in dem keine Spieler-Kämpfe statt finden, betreten werden. Vor dem Eingang der Mine, werden sich die Spieler mit einem imperialen Spion unterhalten.

„Das ist komplett verrückt! So viele sind reingegangen, aber rausgekommen bin nur ich. Jetzt laufe ich mit lebenserhaltenden Geräten herum, die sie in meinen Körper implantiert haben und heute wurde ich wiederholt von diesen brutalen Söldnern angegriffen, das ist wohl nicht mein Tag. Das und noch viel mehr habe ich diesen giftigen Stoffen zu verdanken, die überall in der Mine verteilt sind.“

Und sagt mir nicht..., nein, Ihr wollt nicht da rein, oder? Das Gas in der Mine ist hochgradig giftig, es verpestet die Atmosphäre noch intensiver, als sonst und zerstört

euren Körper von innen heraus, ich muss es wissen. Wenn das so weiter geht, müssen wir wohl stärkere Gegengifte erfinden müssen und das plötzlich.

Wie dem auch sei, habt Ihr schon einmal vom Eindämmungsoffizier Jusatsu gehört? Er war ein imperialer Agent, nicht dass ich ihn persönlich kennen würde, aber er bekämpfte mit den anderen Forschern die Rakghulseuche auf Tatooine mit ihren effektiv erstellten Seren. Somit retteten sie das Imperium und sogar die Republik vor einer stetig wachsenden Notlage. Was Gifte und dergleichen betrifft, darin ist er jedem Forscher des Imperiums weit überlegen, zudem besaß er hier eine Stelle auf Qesh, bei der er ständig neue Gifte zusammenbraute. Ganz schön unheimlich, was?

Es tauchten allerdings auch üble Gerüchte über ihn auf, wie dass er mit Doktor Lorrick zusammengearbeitet hatte, der die Rakghulseuche ausbreiten wollte. Es würde mich nicht wundern, wenn der Typ damit zu tun hätte, denn unterhalb der Mine existiert eine gigantische Fabrik, ja, ich mache keine Witze, ich habe sie gesehen und mich hinterher fleißig über jede Kleinigkeit über Qesh und die stationierten Forscher informiert, von früher, bis heute. Nicht dass die Imperialen ihn zuvor als Feind ansahen, zumindest nicht so lange, bis auch diese von diesem Gas erwischt und von den Söldnern angegriffen wurden, nun betrifft es beide Seiten und ich bin mir jetzt sicher, dass Jusatsu es ist, der den Konflikt auf Qesh voran treibt.

Es ist an sich extrem dunkel da unten, aber die Umgebung wird mit grünen und roten Lichtern beleuchtet. Es existieren sogar Pflanzen, die ich in meinem bisherigen Leben noch nie zu Gesicht bekommen habe. Das ist eine Augenweide, sage ich Euch. Aber wie die Motte das Licht anzieht, so zieht Ihr den Tod zu euch, seid ja vorsichtig da drin, es wimmelt nur so von Kreaturen und diesen durchgedrehten Söldnern, die sich als den sogenannten „Seuchenchor“ ausgeben. Sie werden alles versuchen, um Euch von der Fabrik fern zu halten, denn sie sind ja nicht ohne Grund hier und versuchen uns das Leben schwer zu machen. Hier, setzt Euch eine Gasmasken auf, wenn Ihr da rein geht. Viel Glück, das könnt Ihr gut gebrauchen."

Besonderheit:

Die Spieler bekommen nach dem Betreten der OP eine Gasmasken, die sie nach 15 Minuten wieder mit einer Gegengift-Mixtur auffüllen müssen, damit ihr Körper von dem starken Gift, was sich in und unterhalb der Mine ausbreitet, resistent werden lässt. Die ganze Operation ist ein Spiel auf Zeit. Sollten die 15 Minuten nicht eingehalten werden, bekommen die betroffenen Spieler alle 2 Sekunden 1% ihres maximalen Lebens als Schaden angerechnet. Damit die Mixtur aufgefüllt wird, müssen die Spieler Stationen in der Operation besuchen, die sich in bestimmten Gebieten der Karte befindet. Solche Stationen sind z.B. immer vor den Bosskämpfen auffindbar. Mit dieser Besonderheit der Herausforderung, könnte sich ein 16-Mann-Raid als überaus kompliziert erweisen. Warum das so ist, werdet ihr euch denken können und wenn nicht, werdet ihr gleich mehr über das todbringende Zeitlimit erfahren.

Giftnebel:

Es gibt einige Dinge zu beachten, außer den Auffüllstationen, wie die Giftnebel, die das Zeitlimit aktivieren können. Nicht jeder Bereich ist vom Giftnebel umschlungen, es

gibt auch sichere Zonen, in denen sich die Gruppe ausruhen und ihre Taktiken überlegen kann. Ebenso wie es sichere Zonen gibt, gibt es todbringende Zonen, die vom dicken Giftnebel verhüllt sind, denn sie verdoppeln den Ablauf der Zeit, was soviel bedeutet, dass sich die Beteiligten untereinander vertrauen und absprechen müssen, um gemeinsam überleben zu können. Oberhalb der Mine stehen Container, mit denen das Qesh-Gas eingesammelt und transportbereit gestellt wurde, aus diesen Kanistern tritt laufend Giftgas aus, was beachtet werden sollte. Es gibt zu Beginn nur wenige Stationen und diese befinden sich am Eingang der Mine und am Eingang zum Untergrund. Man sollte sich weder zu oft im Nebel befinden, noch sollte man sich darin lange aufhalten, obwohl es oftmals kaum zu vermeiden ist.

#### Giftpfützen:

Weitere Gefahren stellen Giftpfützen da, die törichte Gruppenmitglieder mit einem DoT (Damage over Time) belegen, der ihnen Schäden zufügen und der pro Tick einen Debuff aktiviert, der das maximale Leben um 1% pro Sekunde vermindern kann (bis zu 10 Ticks, Garantie = 50%), was sich auf spätere Gefechte äußerst negativ auswirken würde. Die eben vorgestellte Pfützen-Art wäre die grüne Giftpfütze. Die violetten Giftpfützen vermindern die Angriffskraft und den kritischen Trefferwert, die gelben Pfützen verringern das Bewegungstempo und den Rüstungswert beträchtlich, zudem erhöht es die Ausführzeit von Angriffen. Manchmal muss man sich sogar entscheiden, in welche Giftpfützen man laufen will, um weiter zu kommen, oder man entscheidet sich für eine Wanderung durch das Giftgas, um die noch vorhandene Zeit einzubüßen, die man besitzt, was sinnvoll für die Leute wäre, die bereits einige Male gut aufpassen konnten, denn letztendlich wird man von jeder Art Giftangriff in der ganzen Operation lang überrascht und geschwächt. Jeder Debuff hält zudem 3 Minuten lang an und kann nicht von einem Spieler entfernt werden, das sollte ebenfalls beachtet werden, sowie die farbenfrohen, aber extrem nervigen Todes-Pfützen, die gleich die betroffenen Spieler, die durch diese durchrennen, mit einem DoT-Debuff belegen, der aus dem Effekt aller existierenden Giftpfützen besteht und 5 Minuten lang anhält. Die Effekte der Pfützen können nicht gestapelt werden, es kann nur jeweils 1 Effekt der Pfütze am Spieler auftreten, dafür wirken alle negativen Beeinflussungen der Giftpfützen-Arten auf den betroffenen Spieler. Solange das Opfer nicht aus der Pfütze verschwindet, wird sich der Debuff auf die vorgeschriebenen 3 oder 5 Minuten erneuern, zudem erhält der Spieler nach 5 Sekunden Badezeit in einer der Pfützen 1% Schaden, der sich nach jedem Tick, der danach jede Sekunde stattfindet, verdoppelt.

#### Giftspuren:

Die sogenannten Giftspuren sind hellgrün aufleuchtend und extrem tödlich. Ganze Bäche erstrecken sich unter der Mine und ziehen dem Spieler 6% seines maximalen Lebens pro Sekunde ab, solange sich derjenige in der ätzenden Giftspur aufhält. Es führen häufig Wege aus dem Gift raus, ein langer, tiefer Fluss von dem hellgrünen Todbringer ist jedoch eine ganz andere Sache. Einige Bosse sind ebenso von Giftspur-Gebieten Umgeben.

Die Gegner der Operation bestehen vorwiegend aus den bereits bekannten Kreaturen oberhalb von Qesh, die sich in der Giftmine, an den sicheren Orten, befinden und durch ihren Überlebensinstinkt gestärkt wurden, aber auch unbekannte Monster

unterhalb der Mine sind anzutreffen, nicht zu vergessen die Söldner und getreuen Gefolgsleute von Jusatsu, die die Spieler mit miesen Tricks und mit viel Feuerwerk beseitigen wollen. Die Gegner sind nicht gänzlich dazu geeignet viel Schaden zu verursachen, aber dafür sind sie sehr wohl für ihre Hinterlist bekannt, den Spielern das Leben überaus schwer zu gestalten, indem sie ihr Umfeld missbrauchen und ihre Widersacher, mit viel Einsatz, in die vernichtenden Substanzen schleudern, oder mit diesen Stoffen bewerfen.

Die Gemeinschaft von Jusatsu nennt sich der „Seuchenchor“ und besteht vorwiegend aus gut trainierten und gepanzerten Söldnern, sowie Verbündete unterschiedlichster Herkunft, die sich auf seine Experimente eingelassen haben. Die Seuchenchor-Einheiten besitzen alle die Fähigkeit sich ab 20% ihres vorhandenen Lebens durch Stims aufzuputschen, die sie von Jusatsu erhalten haben, somit erhöht sich ihre Kampf- oder Stoßkraft für kurze Zeit gewaltig.

Seuchenchor-Ranger: Starker Gegner, der mit einem Netzwerfer ausgerüstet ist. Schießt Netze auf zufällige Spieler, wodurch sie zurückgeschleudert werden, Schaden erleiden und für eine kurze Zeit lang kampfunfähig gemacht (gestunt) werden.

Seuchenchor-Krawallbruder/schwester: Starker Gegner, der oft im Kampfgeschehen von Außerhalb hereinplatzt und diesen mit einer Rakete eröffnet. Besitzt einen Schild, der Angriffe zurückschleudern kann und sich selbst für 5 Sekunden lang schützt, darauf ist unbedingt zu achten, da der gewirkte Angriff des Spielers sonst auf sich selbst zurückfällt, egal ob Stun, DoT oder anderweitiges. Flächenschäden zählen jedoch nicht dazu, nur gezielte Angriffe.

Seuchenchor-Grenadier: Elitegegner. Schießt mit einem Blaster und schmeißt Granaten auf die Spieler, die in einem bestimmten Areal mehrere Leute treffen und einen zufälligen Debuff bzw. DoT auslösen können, der von den Giftpfützen stammt. Darauf ist zu achten, dass die Spieler nicht nah beieinander stehen sollten, was jedoch in bestimmten Bereichen eher kaum gelingen wird.

Seuchenchor-Quetscher: Elitegegner. Hält einen Spieler fest und verursacht Schaden. Sein Griff kann unterbrochen werden, ansonsten übt sich dieser Gesell im Kampf mit Elektrostäben. Sein Schadensoutput ist von allen Gegnern der höchste, zudem werden Angriffe benutzt, die Spieler, die sich um ihn befinden, mit harten Schlägen treffen können, darauf sollte besonders geachtet werden.

Seuchenchor-Prügler: Champion. Schubst nahe Spieler mit weitflächigen Nahkampfangriffen von sich weg, was der Machtwelle des Botschafters ähnelt. Bei gefährlichen Zonen sollten diese unbedingt aus dem Kampf genommen werden, im schweren Modus ist dies jedoch nicht möglich. Setzt ab und zu „Schnelle Schläge“ ein, was den Betroffenen zum Bluten bringt.

Seuchenchor-Raketier: Champion. Schwebt mit dem Jetpack in der Luft und schießt Raketen auf hauptsächlich nahe Spieler, wobei die Rakete eine 50%tige Chance besitzt den Spieler weg zu schubsen. Verursacht mittleren Schaden.

Lobel-Mutant: Champion. Oft alleinstehend, insbesondere bei und in größeren

Giftspuren aufzufinden. Teilt mittleren Schaden aus, springt jedoch gern, was dazu führt, dass er die Spieler bei der Landung, die sich um ihn befinden, wegstößt. Das betroffene Gebiet gibt sich während seines Sprunges an einem weißen Bereichskreis zu erkennen. Fernkämpfer sollten ihn sich schnellstmöglich vornehmen. Dieser Gegner ist für den Tank nicht spottbar und geht mit jedem dritten bis vierten Angriff auf einen zufälligen Spieler los, zudem besitzt der Lobel-Mutant das meiste Leben aller Gegner in der OP.

Raptor-Gizka: Starker Gegner, der die Spieler anspringt und mit seinen scharfen Zähnen beißt. Der angesprungene Charakter wird leicht zurückgestoßen. Beim Entdecken der Spieler, quakt der Gegner auf und macht sich dadurch für die Gruppe gut bemerkbar. Gizka sind eigentlich sehr ungefährlich und klein, aber nicht diese besondere Gattung, die unterhalb von Quesh vom Seuchenchor aufgezogen und gegen die feindliche Umgebung angepasst wurde. Die spezielle Gizka-Art wird beim Seuchenchor als Jagdhund verwendet, diese sind aber eher selten als Unterstützung bei den Seuchenchor -Einheiten anzutreffen, wahrscheinlicher ist es daher sie in Gruppen nahe gelegener Giftspuren aufzufinden.

Mini-Giftmüll-Rancor: Normaler Gegner, der sich an Giftpfützen gruppiert. Leicht erkennbar an den unterschiedlich strahlenden Hautfarben, durch Giftmüllkonservierung. In der Gruppe sind sie eine große Gefahr. Obwohl sie klein sind, besitzen sie viel Kraft und stoßen die Spieler pro Schlag stark zurück. Unter zwanzig dieser Gegner wird man wohl keine Gruppierungen davon finden können. Sie könnten es sogar schaffen einen betroffenen Spieler blitzschnell durch die Operation zu prügeln, falls sie nicht schnell aufgehalten werden.

Gemeiner Falter: Normaler Gegner mit wenig Leben. Stürzt ab und zu von der Höhlendecke in die Gruppe und stößt einen Spieler weit nach hinten. Sie erscheinen rein zufällig in der Operation und dass NIE an der gleichen Stelle. Es kann jeden erwischen....

Kleiner Lobel-Mutant: Normaler, neutraler Gegner, der sich oft in der Nähe eines Lobel-Mutanten aufhält. Wird dieser Gegner getötet, lässt er einen Dampf frei, der die Mixtur der umstehenden Spieler um 5 Minuten erhöhen kann.

Die Spieler müssen sich zu Beginn durch lange Giftnebel-Wolken kämpfen, in denen sie vom Seuchenchor aufgelauert werden. Zwischendurch können sich die Spieler bei sicheren Bereichen ausruhen, jedoch immer erst nach einem Sieg gegen eine gegnerische Horde gefährlicher Bestien, die um ihr Überleben und um ihr Revier kämpfen.

1. Boss:

Grayza, Mazao & Golrak

Beim ersten Anschein findet der Kampf in einer Gefahrenzone statt, die sich aber schnell, durch das Schließen des Schachtes, zu einer sicheren Zone ändert, wobei diese Söldner den Bereich betreten und bewachen.

Golrak: „Wir haben mitbekommen, dass wir unerwünschte Gesellschaft erhalten, jetzt gibt es Ärger.“

Grayza: „Und wenn ihr denkt, dass es noch härter kommt, dann habt ihr richtig geraten. Jetzt wird es ziemlich rund gehen, was Mazao?“

Mazao: „So sieht es aus. \*führt sich einen Stim ein, der ihn rasend macht\* Kommt schon!“

Diese Bosse sind talentierte Söldner, die den Spielern ziemlich schnell einheizen. Um ihr Gebiet befinden sich Giftfässer, diese müssen angeschossen werden, sofern sich Mazao in Reichweite befindet, er versucht nämlich die Spieler umzuhauen und dabei bewegungsunfähig zu machen, geht jedoch immer auf einen zufälligen Spieler los, der dann von den Heilern geheilt werden sollte. Mazao kann nicht abgespottet werden und sein Ziel wechselt ebenfalls häufig, was diesen Kampf zu einer komplizierten Herausforderung werden lässt. Sofern das Gas ausströmt, ist Mazao gelähmt und kann Schaden durch die Vergiftung erhalten, was zuvor kaum möglich ist, da er unter einem Serum steht, was ihn schmerzunempfindlich und schier unverwundbar macht, da 99% des Schadens, den er erhält, absorbiert wird. Das Gas kann ebenfalls für die Spieler unangenehm werden, da es vorhandene Zeit der Mixtur abzieht, die die Spieler seit Anbeginn der Minenexpedition schützt. Grayza fliegt in diesem Moment in die Luft und schießt starke AoE-Raketen auf die Spieler, bis sich Mazao wieder zusammenreißen und angreifen kann, nachdem er sich einen neuen Stim eingeflößt hat. Golrak hingegen verwendet sehr oft einen Flammenwerfer, den er in die Operation abfeuert, sowie Blitzbälle, die sich bei Kontakt mit einem Spieler ausweiten und im Nachhinein über 2 Sekunden lang große Flächenschäden verursachen können. Spieler werden rechtzeitig vor den Blitzbällen gewarnt, wodurch sie sich in einen leeren Bereich begeben sollten. Den ganzen Kampf über verteilt Grayza Giftspuren, die solange bleiben, bis der Kampf beendet ist, darum sollte sich der Tank kümmern und Grayza locken, da sonst der ganze Raid von dem nervigen Gift belastet wäre (ähnelt der Ölpfütze von Karagga). Der Angriff wird zuvor angekündigt, wobei sich der Tank in diesem Moment in eine sinnvolle Zone begeben sollte, wie bei den Blitzbällen von Golrak auch. Fällt einer der drei Komplizen, gehen die Überlebenden Söldner in Enrage, daher sollten diese Bosse gleichzeitig besiegt werden.

## 2. Boss:

Mutierter Riesen-Bolraida „Jack“

Jusatsu's „kleines“ Haustier wartet bereits in der unteren Etage auf die Spieler, sofern sie den Untergrund betreten haben.

Im Gegensatz zur Mine ist dieser Platz sehr dunkel und wird nur mit wenigen Lichtern beleuchtet, aber zum Glück finden sich die Giftpfützen als Lichtquellen, die ebenfalls die Umgebung erhellen. Im hinteren Bereich entdeckt man allerdings auch noch nie zuvor gesehene, tropische Gewächse, die in der Nähe der Giftfabrik aus dem Boden sprießen. Grünlich leuchtende Gräser, weiß strahlende Kletterpflanzen und anderes Gestrüpp befinden sich im Inneren des Erdreiches von Quesh, die dem Anschein nach durch das Gift verändert wurden. Die langen Giftflüsse, im unteren Bereich,

beleuchten ebenfalls die Gegend des geheimnisvollen, aber tödlichen Ortes. Es ist insgesamt ein mysteriöser, unheimlicher und jedoch wunderschöner Ort voller mutierter Bestien, unausstehlichen Seuchenchor-Schergen und toxischen Gefahren.

Der Bolraida wird von einer sichtbaren, giftig gelben Aura umgeben, die Spieler innerhalb von 15 Metern um 1 Minute verlangsamt. Der Boss beherrscht weit reichende Schläge und Giftangriffe, die jedoch von den Spielern gereinigt werden können. Aus dem Nichts zerberstet die Umgebung der Spieler und zieht ihnen in schnellendurchlauf viele Prozente Leben ab, je länger sich der betroffene Spieler in der ätzenden Wolke aufhält. Der Bereich, in der eine Säurewolke freigesetzt wird, gibt sich durch ein kurzes, leuchtendes Grün zu erkennen. Hinter dem Bolraida befindet sich ein Weg, der von einem großen Giftsee umringt wird, was dem Boss eine gute Gelegenheit gibt achtlose Spieler rein zu schleudern. Ab und zu nimmt er sich einen zufälligen Spieler und schmeißt diesen in den Giftsee, dieser sollte sich dann so schnell wie möglich an Land begeben und geheilt werden. Falls der Spieler mit dem Gift von der Aura des Bosses betroffen ist, was dessen Bewegungstempo um 60% verlangsamt, sollte der Debuff dringend aufgehoben werden, da das Baden im Giftsee ansonsten überaus tödlich ausfallen dürfte.

### 3. Boss:

#### Darth Ragea

Sie ist eine abtrünnige Sith geworden, nachdem sie Jusatsu kennengelernt hatte, und wartet in der Mitte eines schmalen Weges auf die ankommenden Recken.

Ragea: „Nanu? Ihr habt es soweit geschafft? Ich bin beeindruckt und ich hoffe, dass es euch gefallen hat, aber nun endet hier eure Reise in die Tiefen von Quesh. Ihr werdet mit eurer neu gemachten Entdeckung im Gift untergehen!“

Sie ist ein kleines Ziel und springt zwischen den Spielern hin und her. Insgesamt 3 Mal greift sie die Spieler an und stunt sie für einen kurzen Augenblick, bevor sie eine starke Machtwelle auslöst. Ragea wirft ebenfalls ihr Lichtschwert auf weit entfernte Ziele und benutzt vor allem Machtwürgen auf den Tank und das sehr oft. Ein zweiter Tank wäre von Nöten, damit Ragea nicht auf andere Spieler losstürmt. Sie besitzt von allen Bossen in der Operation das meiste Leben. Was ebenfalls zu beachten wäre, das sind die Gegner, die um Ragea stehen. Der Bereich muss vor dem Bosskampf intensiv gesäubert werden, damit die Spieler nicht in 2 große Lobel-Mutanten gestoßen werden, die sich zu ihrer Linken und Rechten im Giftsee aufhalten. Zwischendurch stürzen ebenfalls Gemeine Falter auf die Spieler, um diese in die gefährliche Brühe zu stoßen. Das Ganze hört sich unkomplizierter an, als es ist. Durch den dünnen Weg ist die Bewegungsfreiheit der Spieler stark eingegrenzt, zudem erhöht sich der Giftstand des Sees ständig, dadurch werden neue Landmassen freigesetzt und wieder blockiert, die ebenfalls durch die Plattformen erreicht werden können.

### 4. Boss:

#### Truppenchefin Medaka

Sie wurde von Jusatsu ausgewählt, um die Truppen des Seuchenchors gegen die Imperialen und Republikaner zu leiten. Die Söldnerin ist im Hof der Giftfabrik aufzufinden.

Medaka: „Wie es aussieht habt ihr ganz schön was auf den Kasten, aber hier endet es! Ich bin die Truppenchefin des Seuchenchors und unterstehe Jusatsu's Befehlen. Die Bezahlung ist gut und meine Zukunft ist gesichert. Eure Zukunft steht gerade auf wackligen Beinen.“ \*zieht ihre beiden Blaster\*

Die maximale Mixtur-Zeit ist nötig, um Medaka gegenüber zu treten. Vor dem Hof befindet sich eine Station, die dringend benutzt werden sollte. Im Hof, um Medaka, befinden sich 4 Champion-Türme die beträchtliche Schäden verursachen können. Diese können zwar zerstört werden, doch es wäre kaum möglich im Nachhinein Medaka zu bekämpfen, da die Türme unglaubliche 2 Millionen Leben besitzen, stattdessen muss das Leben von der Söldnerin so schnell wie möglich sinken. Alle 20% ihres fehlenden Lebens aktiviert sie einen Turm, wovon sie jedoch noch ihres Sieges sicher ist. Überall auf dem eingezäunten Platz befinden sich Gitter, aus denen oftmals 5 Sekunden lang extrem starkes Giftgas ausströmt (Zufallsprinzip). Da die Türme einen starken Schuss abfeuern, stoßen sie die Spieler weg, was dazu führen könnte, dass sie in die schädlichen Bereiche gelangen können, was unvermeidbar ist. Das Gas zieht ihnen bis zu 30 Sekunden Zeit von der Mixtur ab, die sie sogar mit einem zusätzlichen DoT belegt, der nicht gereinigt werden kann und viel Schaden verursacht. Die Türme schießen wieder auf zufällige Spieler, der Tank schnappt sich Medaka. Sie schießt mit Sperrfeuer und Sprengpfeile auf die Spieler, die sich vor ihr befinden, daher sollte der Tank sie umdrehen, damit die Spieler nicht von Medaka getroffen werden können, was wiederum überaus kompliziert ist, da jede Explosion eines Sprengpfeils den Leidtragenden und seine umstehenden Kameraden wegstößt. Schwieriger hierbei ist es jedoch wieder den Türmen stand zu halten. Wird der Tank von einem der Türme getroffen, kann die Truppenchefin ihre Angriffe während seiner Flugbahn aktivieren, die Spieler sollten daher in Bewegung bleiben und sich außerhalb ihres Sichtfeldes befinden.

Miniboss:

Assistentin Kagura

Kagura ist die Assistentin von Jusatsu und eine Chiss Saboteurin. Sie ist eine ausgezeichnete Heilerin und studiert weitere Methoden, um effektivere Wundermittel gegen Krankheiten herzustellen, wobei man sie während ihrer Arbeit überrascht.

Um Kagura herum stehen Kolto-Tanks die benutzt werden können, um sich zu heilen, was notwendig sein dürfte, da sie Verstärkungen zu sich ruft, die aus einem Seuchenchor-Quetscher und 2 Grenadieren bestehen, die sie stets versucht zu heilen. Ihre Heilungen können und sollten unterbrochen werden, da ansonsten mehr Verstärkungen eintreffen und die Gruppe überrannt werden könnte.

5. Boss:

## Giftmüll-Entsorgungs-Droide

Der hintere Bereich der Fabrik ist mit Giftmüll, aber auch mit übergroßen, sowie wundervollen Pflanzen übersät, die in unterschiedlichen Farben, insbesondere in Grüntönen, das Gebiet erhellen.

Droide: „Ich entsorge den Müll, ich entsorge den Müll....Meine Programmierung ist fehlerlos, anorganisches Material wird entsorgt. Warnung, Eindringlinge entdeckt! Nicht identifizierbares Personal geortet! Stehe kurz davor, gewalttätige Maßnahmen einzuleiten, in fünf, vier, drei, zwei, eins...“

### Phase 1:

Der Droide ist ein wahrer Koloss und sieht so aus, als bestehe er nur aus einem sich drehenden Oberkörper, der sich an einem fast komplett kreisförmigen Giftgraben befindet, aber der Schein trügt. Vorerst schlägt er nur auf die Gruppe mit weitreichenden Flächenangriffen und Drehungen ein, die die Spieler jeweils in die giftige Brühe katapultieren können. Bei seinem Flächenangriff schießt er seinen einziehbaren Arm nach oben, der dann in einem bestimmten Radius der Gruppe landet. Das Gebiet ist zudem in einem starken Giftgas gehüllt, das nicht verschwinden wird, bis sich die Gruppe in Sicherheit gebracht hat.

### Phase 2:

Ab 50% seines fehlenden Lebens erhebt er sich aus seiner Position und fliegt in die Luft. In seiner fliegenden Form setzt er eine Fähigkeit namens „Kategorie 13“ ein, womit er von einer bläulichen Aura umgeben wird. Nachdem er seine Hand auf das Feld fallen lässt, zieht er diese nach wenigen Sekunden wieder zu sich heran, in der Zeit müssen die DDs (Damage Dealer) auf die Hand steigen und sich vom Droiden heranziehen lassen, damit sie in eine angemessene Nahkampfreichweite herankommen. Angriffe unter 5 Meter gelten als Nahkampf-Angriffe, alles andere wird negiert und die Spieler werden mit dem DoT namens „Deponiereste“ übersät. Das Gift besitzt einen Effekt, der dem der Todes-Pfützen ähnelt. Dieser DoT-artige Debuff kann sich zudem unbegrenzt stapeln, ist jedoch entfernbar. Der gefährliche Debuff verschwindet, wenn der Spieler stirbt, oder eine Auffüll-Station besucht wurde, die, wie auch hier, sich vor dem Bosskampf befindet. Nach einer gewissen Zeit dreht sich der Droide in der Luft und schleudert die Leute von sich, die geringen Fähigkeitsschaden und hohen Fallschaden erleiden müssen. Eine rechtzeitige Warnung tritt für die Spieler in Kraft, während der Droide einige Male rotes Licht aufleuchten lässt und dabei etwas höher fliegt. Es wird ebenfalls passieren, dass der Droide zur Landung ansetzt und eine ätzende, orangene Flüssigkeit über das Feld ergießt, in diesem Moment ist er für alle angreifbar, da sein Schild kurzzeitig ausfällt. Ab 10% seines maximalen Lebens verursacht er diesen Angriff öfters, was zwar bedeutet, dass er leichter angreifbar ist, aber auch, dass die Spieler viel Schaden erleiden müssen, da der Droide quer über das Feld fliegt und die Säure verteilt. Die Spieler sollten es dringend vermeiden von den Deponieresten getroffen zu werden, daher wäre es von großer Wichtigkeit sich an die Nahkampfgeln zu halten.

### 6. Boss:

## Eindämmungsoffizier Jusatsu &amp; Rasende Medaka

Hinter dem festen Standort des Droiden befindet sich eine weitere Schleuse, die die Spieler noch tiefer in die Eingeweide von Qesh führt. Wenn die Gruppe eintritt, entdecken sie vor sich einen kleinen Lobelot, der, umso näher die Spieler diesen kommen, sich immer mehr in die versteckte Basis wagt. Nach wenigen Gegner-Truppen sieht die bisher erfolgreiche Schlachtgruppe endlich das sensationelle Labor des Giftforschers Jusatsu. Das Labor befindet sich inmitten einer riesigen Giftgrube, aus deren Wänden kleine Giftfälle fließen und merkwürdige, aufleuchtende Pflanzenarten gedeihen. Im mittleren Bereich des Labors befinden sich ebenso 3 Plattformen, die während des Kampfes eine wertvolle Bedeutung erhalten. Die Spieler müssen sich auf das Schlimmste vorbereiten, denn sie sehen ebenfalls 2 kleine Auffüll-Stationen im östlichen und westlichen Bereich des Labors. Der Lobelot flüchtet zu dem Labor und die Konversation mit Jusatsu beginnt, sofern die Spieler sich den Lobelot nähern, der sich zu Beginn des Gesprächs unter einen Pult am Rand des Labors versteckt.

Jusatsu: „...Der Besuch. Willkommen im Inneren von Qesh. Ihr seid tief in die Erde eingedrungen und habt meine geheime Giftfabrik entdeckt, aber denkt nicht, dass es mir gefällt. Ihr marschier hier ein und verursacht Chaos, dabei versteht ihr selber nicht einmal, warum ihr das tut. Macht ihr es aus Loyalität zu eurer Fraktion, oder gar zu eurer Rasse? Wisst ihr überhaupt, was ich hiermit bewirken will? Die Republik und das Imperium, sie stören meine Arbeit, sie sind zu neugierig geworden, daher ist es mir nur Recht, wenn sie von diesem Planeten verschwinden würden. Ich helfe ihnen also nur eine schnellere Entscheidung zu treffen. Qesh gibt hervorragende Möglichkeiten ab, um effektive Gifte, sowie Aufputscher und sogar Heilmittel erschaffen zu können. Es ist kein gewöhnlicher Planet, es ist der Schatz der Schätze! Dank Doktor Lorrick wurde mir alles klar. Wir schlossen nach unserer kurzen Auseinandersetzung einen Bund und unterstützten unsere Werke gegenseitig, bis ihr ihn und seine Forschung vernichtet habt..., doch ich habe es bereits kommen sehen. Sein Misserfolg war vorhersehbar, denn der Rakghulvirus ist ein unkontrollierbares Monster. Er wollte ja nicht auf mich hören. Nun, da er versagt hat, muss ich diesen Krieg auf meine und zugleich auf humanere Art beenden, um beider Seiten willen. Ich werde meine neue Entdeckung benutzen und alle zwingen die Waffen nieder zu legen. Ich wollte euch eine Wahl lassen, aber ich sehe das Misstrauen in euren Augen. Ihr habt wichtige Leute in meinen Reihen umgebracht, die mir sehr am Herzen lagen, dafür müsst ihr so oder so bezahlen. Ihr alle werdet hervorragende Versuchsobjekte meiner letzten Experimente an meinem Kontrollgift abgeben.“ Jusatsu setzt sich eine schwarze Gasmasken auf und hört dabei den Krawall von außerhalb, wobei er zur Höhlendecke schaut. Medaka sprengt sich ein Loch durch das Labor, um zu Jusatsu zu gelangen. Sie zieht ihre beiden Blaster und schaut die Spieler grimmig an.

Jusatsu: „Der Zeitpunkt hätte nicht besser sein können. Sei bereit, Medaka!“

Der Forscher holt einen Aufputscher aus seiner Tasche und spritzt Medaka ein Mittel in den Körper, was ihre Augen rot aufleuchten lässt.

Jusatsu: „Und lass sie noch am Leben, wenn du mit ihnen fertig bist, meine Proben

müssen getestet werden."

Phase 1:

Die Spieler können sich auf alles vorbereiten und sich beraten, bevor sie den letzten Kampf in der Giftfabrik betreten. Beide Bosse sind ein überaus gefährliches Gespann. Medaka erhält eine Schadensreduktion von 18%, sie besitzt jedoch auch nur noch 75% ihrer maximalen, ursprünglichen Lebenspunkte. Man kann sagen, dass sie angeschlagen, aber zugleich auch sauer ist. Sie muss zuerst beseitigt werden. Jusatsu verschwindet nach 5% seines fehlenden Lebens, um einen Angriff vorzubereiten, die Spieler MÜSSEN zuerst den Eindämmungsoffizier schädigen, bevor sie Medaka Schaden zufügen, da Jusatsu Medaka ständig versucht hoch zu heilen. Solange Jusatsu nicht verschwindet, sinken Medaka's Leben kaum bis gar nicht, da ihre Lebenspunkte sich durch Jusatsu wieder auffüllen. Diese Zeit, in der er fortgeschlichen ist, kann genutzt werden, um Medaka anzugreifen, da er für ca. 20 Sekunden den Kampf nicht betritt und sein Opfer aussucht, was er hinterrücks meucheln wird. Medaka stößt in der Zeit, in der Jusatsu unsichtbar wird, einen Feuerkegel vor sich, der alle Spieler, die sich vor ihr befinden, eine um 35% verringerte Rüstung, sowie einen DoT erhalten lässt, der nicht entfernt werden kann. Dieser Effekt hält 15 Sekunden lang an, in dieser Zeit ist es sicher, dass Medaka nicht noch einmal den selbigen Angriff ausführen wird. Nachdem sie diese Fähigkeit ausgeführt hat, sollte ein Tankwechsel erfolgen.

Die Aufgabe stellt sich als äußerst schwierig heraus, da Jusatsu zusätzlich mehrere Gifte verwendet, die die gesamte Operation in den Wahnsinn treiben kann. „Verwirrungsgift“ ist ein Giftgas von einer Granate, was sich in einem kleinen Areal erstreckt und die Charaktere der Spieler, die davon erwischt werden, für 10 Sekunden die Bewegungsbefehle verändern lässt. Drückt derjenige mit dem besonderen Debuff eine Pfeiltaste, wird es so sein, dass die Bewegung des spielbaren Charakters in eine andere Richtung ausgeführt wird. Desweiteren schießt Jusatsu ab und zu schwarze Giftpfeile auf zufällige Spieler in der Operation, die diese durch das sogenannte „Erblindungsgift“ für 3 Sekunden lang erblinden lassen. Die Bildschirme der Spieler werden in dieser kurzen Zeit komplett schwarz. Durch den ziemlich schnell eintretenden, verschwommenen Bildschirm, werden die Spieler kurzfristig vor dem Effekt gewarnt und können sich somit vorbereiten. Werden Medaka 15% ihres Lebens jeweils abgezogen, verwendet Jusatsu zudem seine mächtigste Waffe, das „Kontrollgift“.

Jusatsu: „Das wird euch gefallen!“

Er schießt einen Pfeil auf einen zufälligen Spieler. Für 8 Sekunden greift dieser seine Verbündeten an und kann vom Spieler nicht kontrolliert werden. Der Kampf ist bereits auf Phase 1 überaus langwierig und der Schaden verstärkt sich bei Medaka pro Prozent ihres fehlenden Lebens. Alle Spieler, außer der Tank, müssen sich hinter Medaka befinden, da sie, wie im vorherigen Kampf, weitreichende Flächenangriffe ausführt, die alle Spieler in ihrem Blickfeld beträchtliche Schäden erleiden lässt (Cleave genannt).

Medaka: „Ihr seid wirklich lästig!“

Jusatsu: „Sie werden nicht mehr lange durchhalten.“

Phase 2:

Besitzt Medaka nur noch 25% ihres Lebens, wirft Jusatsu extrem starke Giftgas-Granaten in die Gruppe, die die Mixtur um 1 Minute pro Sekunde im Nebel herunterschraubt. Im Osten und Westen des Kampffeldes befinden sich kleine Not-Stationen. Die Spieler sollten sich nicht ewig an ihnen aufhalten, da Jusatsu diese Granaten oft wirft, was das Zeitlimit der getroffenen Spieler dadurch stark sinken lässt. Der Eindämmungsoffizier verschwindet bei 50% seines Lebens für den Rest des Kampfes und überlässt es der Söldnerin. Medaka versucht die Spieler mit ihren Raketen von sich zu schießen. Fernkämpfer sollten in dieser Phase keineswegs zu nah am Rand stehen. Die letzten 5% des Lebens von Medaka lassen sie in einen Kampfrausch verfallen. Auf Medaka sollte alles rausgehauen werden, was man an Schaden besitzt, da ihre Fähigkeiten den Tank in dieser Zeit außergewöhnlich schnell umhauen können. Der Tank sollte sich bis zu diesem Augenblick alle defensiven Fähigkeiten aufsparen, die er besitzt, da auch Jusatsu das Kampfgeschehen betritt und in kurzer Zeit tödliche Angriffe ausführt, die das Durchhaltevermögen des Tanks und die Fähigkeiten der Heiler auf eine gewaltige Probe stellen wird.

Medaka: „Keine...Zukunft mehr....“

Jusatsu: „Nein, was habt ihr getan?!?“

Phase 3:

Stirbt Medaka, wirft sich Jusatsu in das Kampfgeschehen. Zwar besitzt er weniger Leben als Medaka, jedoch besitzt er ein überaus großes Arsenal an nervtötenden Angriffen und vor allem wird es kaum zu verhindern sein, dass er sich während des Kampfes heilen wird. Er ruft ab jeweils 20% seines fehlenden Lebens eine Heilsonde herbei, die aus einer kleinen Schleuse an der Wand des Labors erscheint, sie darf keinesfalls Jusatsu erreichen und muss unverzüglich zerstört werden, da sie ihn um 10% heilen wird, was im schweren Modus tödlich ausfällt. Er tarnt sich sehr oft und meuchelt einen Spieler, was unterbrochen werden sollte. Wird ein Spieler von einem Fadenkreuz markiert, läuft dieser hinter die Laborgeräte, um sich vor „Ausdünnung“ schützen zu können, was beträchtliche Schäden zufügt, sofern mehrere Gifte auf den anvisierten Spieler wirken. Ein kritischer Angriff von Jusatsu, mit dieser Fähigkeit, kann auf alle Fälle tödlich sein. Das Teamwork muss in diesem Moment vorhanden sein, damit die Spieler den Betroffenen in Sicherheit navigieren können, was unerlässlich bei dem Erblindungsgift wäre. Zusätzlich kommt hinzu, dass Jusatsu ab 45% seiner vorhandenen Lebenspunkte Sonden aktiviert, die durch die Spieler schweben und explodieren, was die Getroffenen wegschleudert und zusätzlich einen DoT verteilen lässt, der ihnen in 10 Sekunden bis zu 10% des Lebens nimmt. Der Giftgraben um das Labor ist groß und tief. Fällt ein Spieler in diesen, bedeutet das den sofortigen Tod. Die Sonden müssen unverzüglich zerstört werden, bevor sie explodieren und das violette Giftgas freisetzen können. Eine explosive Kettenreaktion wäre für viele Spieler tödlich. Hierzu können die Plattformen benutzt werden, um sich vor den Sonden zu schützen. Charaktere die sich den Plattformen

nähern, werden mit Giftpfeilen beschossen und mit einem Debuff belegt, der für 30 Sekunden den verursachten Schaden bzw. die bewirkte und erhaltene Heilung um 25% vermindert. Diese Aktion sollte gut überlegt durchgeführt werden.

Jusatsu: „Ihr wollt mich und diese Fabrik unbedingt unter gehen sehen? Dazu wird es nicht kommen. Ich werde den Frieden wieder herstellen!“

Phase 4:

Die restlichen Sonden rauschen ab 15% von Jusatsu's Lebenspunkten in die Stationen, sie werden zerstört und Jusatsu aktiviert den Selbstzerstörungsmechanismus. Der Giftfluss steigt und das Leben der Spieler sinkt unaufhörlich, da das Giftgas die komplett vorhandene Mixtur der Spieler auflöst. Die Plattformen können und müssen ebenfalls benutzt werden, da der Giftanstieg schnell geschieht. Die Giftangriffe werden von Jusatsu nicht mehr ausgeführt, stattdessen aktiviert er einen letzten Angriff, der sich „Eins, zwei oder drei?“ nennt. Die Spieler, die sich auf der Plattform von Jusatsu befinden, der sich ein letztes Mal unsichtbar macht, werden nach dem Start der aufblinkenden Plattformen von ihm gestoßen, wobei er einen Klingenwirbel ausführt und Schaden verursacht. Die Pechvögel müssen sich beeilen und auf eine andere Plattform springen, um nicht auch noch von dem ansteigenden Gift in den Tot gerissen zu werden. Sollten sie sich auf die Plattform von Jusatsu wagen, stößt er sie mit einem weiteren Klingenwirbel in die Tiefe. Die ganze Gruppe muss wieder alles an Schaden geben, was sie besitzt, um Jusatsu den finalen Schlag zu verpassen, während dieser gewaltige Heckenschüsse abfeuert, um die Spieler von den Plattformen zu stoßen. Sie sollten so nah wie möglich am Rand der Plattform, in der Richtung von Jusatsu stehen, damit das nicht passieren kann. Nach ungefähr zwei Minuten explodiert die Umgebung und alle Spieler sterben, sofern sie bis dahin nicht Jusatsu besiegen können. Ohne Fernkämpfer und Heiler, in dieser Phase, wäre ein Erfolg eher auszuschließen.

Jusatsu wurde besiegt:

„Alles für Nichts. Aber...auch ihr werdet eines Tages verstehen und dann, wenn es zu spät ist, werdet ihr sterben...!“

Nach seinem Tot detoniert das Labor, doch die Spieler bleiben von sämtlichen, schädlichen Auswirkungen verschont. Das starke Giftgas strömt aus dem Labor und die Plattformen bringen die Spieler an einem sicheren Bereich, bei dem die Kiste mit den Belohnungen steht, aber auch die Konsole, um den ansteigenden Giftpegel zurücksetzen zu können. Jetzt können die getöteten Spieler wiederbelebt werden, außer diejenigen, die in dem breiten Graben untergegangen sind, die müssen laufen~

\*Bereich verlassen\*

## Kapitel 15: Jaylda

Nach dem Erfolg ihres Vaters, Karakum, kam Jaylda auf den Planeten Coruscant auf die Welt. Leider, wie das Schicksal so wollte, konnte sie ihre beiden Großeltern, Arxul und Khashiya, niemals begegnen, doch dafür sollte sie die Wege der Macht kennenlernen. Ihr Vater, der sich bei der Republik als einer der ersten Sith-Jedi einen Namen gemacht hatte, nahm sich ihrer an. Nichts destotrotz konnte Jaylda ihre Fähigkeiten nie gänzlich ausschöpfen. Ihre Verbindung zur Macht war schwach, so schwach, dass Karakum ihre Ausbildung aufgeben wollte. Dennoch besaß Jaylda einen großen Willen. Sie gab nicht auf, jedoch konnte sie dieser Bestimmung nichts entgegenwirken.

Eines Tages verließ sie ihren Vater, sowie "Onkel Hellgas" und "Onkel Joll", die sich um die kleine, rebellische Republikanerin kümmerten. Zwar konnte sie nicht mit der Macht und einem Lichtschwert umgehen, dafür jedoch mit Schusswaffen, ihren Fäusten und, vor allem, ihren Mundwerk. Sie war die Königin der Schlagfertigen, die sich von niemanden hatte etwas sagen lassen, nicht einmal von ihrem Vater, obwohl sie ihn von all den Individuen, denen sie begegnete, am meisten respektierte. So versuchte sie ihr Glück als eine Freibeuterin der Galaxis, wie einst Hellgas einer war. Bei ihren ersten Überfällen nahm er sie mit auf die Reise. Er brachte der kessen Jaylda bei, wie man ein Raumschiff steuerte und wie man den Imperialen am besten die Hölle heiß machen konnte. Durch ihre zukünftigen, zahlreichen Überfälle, stolperte Jaylda von einem Abenteuer ins nächste, bis sie auf die Regulatoren traf und sich diesen anschloss.

Die "Interstellaren Regulatoren" waren Söldner, die sich auf dem Planeten Makeb breit gemacht hatten, doch was sie plötzlich fürchteten war diese eine kecke Sith-Frau in ihren eigenen Reihen. Niemand konnte ihren Sätzen das Wasser reichen, woraufhin die Anführer der Regulatoren ein besonderes Auge auf sie warfen. Eine so durchtriebene, schlagfertige Frau, hatten sie noch nie gesehen. Schleunigst wurde sie zu einem hohen Tier in den Reihen der Regulatoren, doch ihr gefiel ein gewisses Angebot, was das Huttenkartell den Söldnern vorgeschlagen hatte, keineswegs. Obwohl die Regulatoren Makeb zu Diensten standen, wurden sie von dem Huttenkartell bestochen. Die Hutten überboten das Angebot der Makeb-Abgeordneten. Jaylda gefiel die Freiheit, die sie auf Makeb besaß und sie erkannte die Gefahr, in diesem neuen Vertrag, für Makeb und dessen Bewohner, sowie auch die Schädigung des Rufes der Regulatoren. Ihre Zuneigung zu Makeb, die der Treue der Regulatoren übertraf, da sie diesen Planeten nun als ihre Heimat ansah, konnte nicht erkaufte werden. Sie verspottete die gut organisierten Söldner und spuckte auf das Angebot des Huttenkartells. Schließlich erfüllten sich ihre Befürchtungen. Das Kartell baute den wohl wichtigsten Stoff des Planeten, das Isotop-5, ab, woraufhin der Planet instabil wurde und drohte zu zerbrechen. Die Regulatoren misshandelten die Einwohner des Planeten, schlugen und quälten sie, nahmen ihr Hab und Gut weg und schufen diejenigen aus dem Weg, die gegen das Angebot des Huttenkartells protestierten. Ab diesem Punkt drohte Jaylda den korrumpierten Söldnern mit dem Tod. Sie stellte sich gegen ihre einstigen Verbündeten und schoss sie, einen nach dem anderen, über den Haufen. Selbst ihre Macht erwachte unter ihrem Zorn, die sie

schließlich gegen die Regulatoren anwenden konnte.

Nach ihrer lang anhaltenden, verzweifelten Suche, nach Verbündeten, konnte sie endlich wieder aufatmen. Sie war nach wochenlanger Flucht und Schießerei nicht mehr allein. An ihrer Seite befanden sich die Abtrünnigen, die den Regulatoren den Rücken zugewendet und überlebt hatten. Außerdem unterstützte ihr Vater, Karakum, sowie Hellgas und Joll ihre Absichten. Zusammen konnten sie, mit der Republik und dem im Schatten agierendem Imperium, die Einwohner des Planeten retten und das Huttenkartell zerschlagen. Ab diesem Augenblick war Jaylda, für viele abtrünnige Regulatoren, die neue Anführerin der Söldner und eine wahre Heldin des Planeten. Als "Hüterin von Makeb", war es ihre neue Bestimmung, die Einwohner des Planeten, mit dem neuen Bund der Interstellaren Regulatoren, zu beschützen.

## Kapitel 16: Czerkoloss

Gariet Anur war schon immer ein Klotz am Bein seiner Eltern. Mit 15 führte er zahlreiche Straftaten, auf seinem Heimatplaneten, Ord Mantell, aus, die seine Eltern absitzen und abarbeiten mussten, da er es nicht selbst tat. Er verschwand mit einer Fähre auf die Republikanische Flotte und stieß, auf seiner Flucht, mit den Schiffsbauern der Kuat Drive Yards zusammen. Schließlich folgte er diesen Leuten. Er liebte es die Arbeiter zu beobachten, er liebte es sich die Schiffsmodelle anzusehen, die es zu besichtigen gab. Durch diese riesige Werft, die seinem Lebenstraum erwachen ließ, hatte er seine Eltern komplett aus seiner Welt getilgt. Schon als er ein Kind war, verachtete er sie, sowie ihre Arbeit bei der Czerka Corporation, die niemals die Zeit erübrigen konnte, die Familie zusammen zu führen. Als der noch junge Gariet gefragt wurde, woher er kam, lügte er die Schiffsbauer an. Von diesem Tage an hatte er ein neues Zuhause und eine neue Familie.

Von Jahr zu Jahr fielen seine Haare immer mehr aus und sein Leib wurde immer fülliger. Nach vielen Jahren arbeitete er jedoch immer noch, in den Kuat Drive Yards, als Schiffsbauer. Trotz seiner Hingabe und der Liebe zu seinen Werken, konnte er das Schicksal nicht davon abbringen, von ihm abzulassen. Durch seine Zuneigung, die er für die Technik entwickelt hatte, lockte er die Jedi Leeha Narezz an, die sich seiner annahm. Die Nautolanerin spürte die Macht in dem Körper des korpulenten Mannes, woraufhin sie diesem eine Chance gab, Bekanntschaft mit den ME-Ds zu machen. Ebenso wie Leeha Narezz, glaubte Gariet an machtsensitive Droiden. Beide glaubten an die Weiterentwicklung der künstlichen Intelligenz und die ME-Ds waren DER Beweis dafür. Für Gariet ging ein Traum in Erfüllung. Zuerst schaffte er es von seinem dreckigen Heimatplaneten zu fliehen, dann durfte er Jahre lang das tun, was ihm in die Wiege gelegt wurde und schließlich fand er die Frau seines Lebens, auch wenn sie nur Nautolanerin war und sich vom Mensch stark unterschied.

Zusammen mit Leeha, lernte Gariet nicht nur die Macht kennen, sondern sie auch zu nutzen. Nach einiger Zeit wollte er die Ausbildung, als Jedi, endlich abschließen, doch dann passierte etwas Unerwartetes. Leeha entblößte ihre Beziehung zu einem Zabrak, der den Namen Jomar Chul trug. Sie verstieß gegen den Kodex der Jedi. Doch das war nicht das Schlimme an der ganzen Geschichte. Gariet hatte sich in seine Meisterin verliebt. Ab diesem Zeitpunkt wollte er sich ihr jedoch beweisen..., doch Jomar war stark und er war schwach. Schließlich verließ Gariet, mit zerschlagenen Hoffnungen, die Jedi-Akademie und kehrte zu seiner Arbeit zurück. Nach wenigen Tagen kamen ihm allerdings noch mehr Zweifel auf. Zweifel an seiner Vergangenheit. Er hatte seine Eltern allein gelassen. Sie mussten traurig gewesen sein, als er sie verließ, doch auf der anderen Seite kümmerten sich seine Eltern kaum um ihn. Trotz dieser Zweifel fasste er sich den Entschluss sie besuchen zu kommen. Als er jedoch ankam, fand er nur pure Zerstörung und einen Planeten in großer Not vor. Selbst das Haus, indem er einst lebte, wurde zerstört. Mit einem Orbitalheber, den er von seiner Arbeit mitbrachte, um seine Eltern imponieren zu können, schob er die Trümmer zur Seite, um Hinweise auf den Verbleib seiner Eltern zu finden..., jedoch erfolglos. Stattdessen fand er eine andere Sache: ihr Vermächtnis. Gariet nahm es an und folgte der Spur zur Czerka Corporation.

Als er eintraf, wurde ihm mitgeteilt, dass seine Eltern in der Einrichtung von CZ-198 gefangen gehalten wurden. Sie selber waren hohe Tiere in den Reihen von Czerka. Alleine konnte Gariet jedoch nichts gegen den Sonderdirektor, Rasmus Blys, ausrichten. Daraufhin erfuhr er außerdem noch, dass Kuat Drive Yards vom Imperium eingenommen wurde. Langsam fing Gariet an verrückt zu spielen. All das, was er einst besaß, war nicht mehr so vorhanden, wie er es sich gewünscht hätte. Mit seiner neuen Sicherheitsrüstung, die ihm die Truppen von Czerka stellten, wurde er als neuer Mann wiedergeboren. Kuat, sowie seine Jedi-Ausbildung hatte er hinter sich gelassen, jedoch nicht die Tatsache, dass Jomar seine Liebe wegnahm, genauso wenig wie Rasmus Blys, der seine Eltern gefangen hielt. Gariet setzte sich, mit den einflussreichsten Leuten der Czerka Corporation, zusammen.

Mit grüner Farbe, bemalte er, nach der Beratung, sein Gesicht an. Daraufhin färbte er seine braunen, übrig gebliebenen Haare, sowie seinen Bart, grün. Es war die Farbe der absoluten Macht, die Farbe seiner und Czerka's Hoffnung. Die Farbe des Geldes. Seinen eigenen Namen änderte er in "Czerkoloss" um, woraufhin er in das Kopfgeldjäger-Geschäft einstieg. Durch diese absurde Entscheidung hoffte er genug Geld zusammenzutreiben, um eine gewaltige Armee aus Söldnern aufzustellen, sowie seine Eltern aus den Händen von Rasmus Blys retten, und den Jediritter, Jomar, aus dem Weg räumen zu können. Czerka konnte Gariet kaum Hilfe leisten. Er musste sich ganz allein selbst helfen, jedoch konnten sie ihm, an seiner Seite, einen kampferprobten Czerka-Droiden zur Verfügung stellen. Wie das Schicksal es so wollte, wurde dieser Droide von der Macht berührt. Er lernte dazu und wurde seitdem ein guter Partner und zugleich der beste Freund von Gariet, alias Czerkoloss, der später als Titan der Industrie ganz Czerka eine Ehre machte..., nun ja, mehr oder weniger.

Czerkoloss wurde, von den anderen Kopfgeldjägern, bzw. von den Mandalorianern, als massive Fleischbombe beschrieben. Er konnte weder gut schießen, noch gut kämpfen. Das, was er allerdings gut konnte, war es zu verhandeln, sich zu verstecken und den Gegner in einen miesen Hinterhalt zu locken. Der Koloss ließ viel lieber seinen Droiden die Arbeit verrichten. Von Natur aus war Czerkoloss überaus gerissen und gierig. Er sprach kaum etwas von anderem, als von Geld. Stets war er gewillt seinen Erfolg zu verfälschen, nur um an das Geld zu gelangen, was ihm im Nachhinein versprochen wurde. Tja, aber egal was die Leute über Czerkoloss behauptet haben: Dieser Kerl war, schlussendlich, einer der reichsten und mächtigsten Kopfgeldjäger, die je existiert haben, schon allein, da er, nach der Auseinandersetzung mit Rasmus Blys, einen Teil der Czerka Corporation, dank seiner Eltern, leiten durfte. Was mit Jomar und Leehar geschah, blieb allerdings ein Rätsel, selbst für Gariet Anur, der sich mit diesem Problem nicht mehr länger abgeben wollte. Frauen hatte er ja, durch die Macht des Geldes, zu genüge gehabt.

## Kapitel 17: Jeffchef

Über Jeffchef, einem Miraluka aus der Wüste Tatooines, ist nicht sehr viel bekannt, außer dass er von den Jawas aufgezogen wurde und dass dieser sein eigenes Volk, dass der Jawas, beschützen wollte.

Sein wahrer Name schien nicht bekannt gewesen zu sein. Er wurde als Kind von einem Jawa-Clan gefunden, aufgenommen und zu einem starken Krieger großgezogen, der von seinem Clan, Tag ein, Tag aus, lernte. Sein Wissen ist begrenzt, genauso wie sein Wortschatz. Er spricht fließend jawaisch und war der einzige seiner Art, der die Jawas ständig begleitete und diese auch eskortierte. Während sich seine Clan-Mitglieder zum Schrott sammeln in einer großen Sandraupe versteckten, reitete Jeffchef, in seiner in Chemikalien eingetauchten Kutte, mit seinem Taurücken nebenher. Die meisten Jawas, in seiner Großfamilie, nannten ihn, durch seine stattliche Größe und seinem natürlichen Beschützerinstinkt, einfach nur "Chef". Das war sein erster Name, den er hörte. Jeffchef sah die Schamanin, seines Clans, als seine richtige Mutter an. Seine Herkunft hinterfragte er zwar mehrmals, zweifelte aber niemals daran, dass die Jawas seine wahre Familie seien. Der Miraluka war für seinen Clan eine Bereicherung. Mit ihm konnten sie schon so sämtliche, brenzlige Situationen und Auseinandersetzungen gegenüberstehen. Irgendwann kam für ihn die Zeit, da das Oberhaupt des Clans starb und Jeffchef, noch bekannt als Chef, dessen Platz einnahm.

Als Oberhaupt eines Jawa-Clans besaß Jeffchef viel Verantwortung. Was er vorwiegend unterstützte, war der Bau der gewaltigen Jawa-Festung aus Schrottteilen, den er in die Wege geleitet hatte, um sein Volk zu beschützen. Doch schon bald bemerkte das neue Oberhaupt, dass der Schrott, den sein Clan sammelte, nicht ausreichte. Sie führten ein gutes, aber sparsames Leben in der Wüste, doch ihnen fehlten wichtige Teile, um den Bau der Festung fortsetzen zu können. So machte sich Jeffchef auf in eine ihm unbekannt Stadt, die sich "Mos Ila" nannte, die vom Imperium kontrolliert wurde. Er traf, auf seinem Weg, auf sämtliche Lebewesen und technischen Geräte, die er noch nie zuvor gesehen hatte, auch nicht als bereits begabter Droiden-Techniker seines Clans, seiner einzigen Stärke, abgesehen von seinem natürlich trainierten Körper. Ironischer Weise verwechselten die Besucher und Einwohner der Stadt das Jawa-Oberhaupt Chef mit einem Kopfgeldjäger. Er besaß einen beeindruckenden Körperbau, was ihm als ein Krieger Mandalor's gar nicht so abwegig machte. Sein größtes Problem war jedoch die Sprache und die ihm nicht vorhandene Ausrüstung, abgesehen von seinem Blaster. Eines führte jedoch zum Anderen, nachdem er seinen ersten, offensichtlichen Kunden, das Leben rettete. So stieg er, unabsichtlich, in das Kopfgeldjägergeschäft ein, was für ihn und seinem Clan als ein positives Zeichen galt. Mit seinen eingehenden Geldern schlug er vor seinem Clan die erlesensten Raumschiffe zu kaufen und diese not zu landen. Ein verrückter, aber herzergreifender Plan, um seiner Familie helfen und beschützen zu können, die ihm bei seiner Reise unterstützte. Durch den schnellen Ruf der Jawas: "Chefchef", wurde Jeffchef das, was ihm so bekannt machte.

Klug war Jeffchef nicht sonderlich, doch er hörte, was unüblich für einen

Kopfgeldjäger war, gern seinen Auftraggebern zu und zeigte ihnen gegenüber Respekt und Verständnis. Er half ihnen nicht als ein geldgieriger Kopfgeldjäger, sondern er behandelte seine Kunden so, als würden sie zu seinem Clan gehören, was ihn zu einer sehr einfühlsamen, warmherzigen Person machte, deren Stärke jedoch keinesfalls unterschätzt werden durfte. Der Miraluka war eher naiv, aber er war ein guter Techniker und Kämpfer. Gänzlich allein war er außerdem nie, da er von mehreren Jawas, auf seinem Weg, begleitet wurde. Das Handeln überließ er daher vorwiegend seinem eigenen Clan, da er, im Übrigen, nicht gut mit Zahlen umgehen konnte. Dafür lagen jedoch seine besonderen Stärken auf der Jagd nach Machtanwendern, was ihm, insbesondere in diesem Bereich, extrem gefährlich und begehrenswert machte. Legte man sich mit einem Jawa oder mit einem seiner Kunden an, durfte man sich für "tot erklärt" sehen. Seine Schwäche war jedoch sein enthaltsames, sowie sanftmütiges Verhalten gegenüber Frauen. Er konnte sich kaum bis nie dazu zwingen Frauen zu schlagen oder sie, auf irgendeine Art und Weise, zu verletzen. Es kam nicht selten vor, das Jeffchef, durch sein Gewissen, seine Aufträge abbrechen musste oder seine Familie um Hilfe ersuchte.

Letztendlich ist noch zu erwähnen, dass Jeffchef einst auf Karakum traf, einem Sith im Dienste der "Söhne von Palawa". Sie standen sich gegenüber. Karakum wollte das Territorium von Jeffchef's Clan betreten. Fast wäre es zum Kampf gekommen, doch beide Krieger starteten sich, nachdem der damalige Chef einen Warnschuss abgab, eine gewisse Zeit lang an, während ein leichter Sandsturm wütete. Karakum, der sein Lichtschwert griffbereit hatte, wusste daraufhin, worum sich die annähernde Auseinandersetzung handeln würde, als er einige Jawas hinter Jeffchef's Körper erspähte. Daraufhin zog Karakum in Frieden ab. Das war ihre erste und letzte gemeinsame Begegnung. Beide Personen haben zwar, in der Zukunft, nichts mehr miteinander zu tun gehabt, doch ihre beiden Schicksale waren, zum Teil, miteinander verknüpft. Zu diesem Zeitpunkt konnten sie es zum ersten und letzten Mal fühlen.

## Kapitel 18: Der Les-Clan

Der Les-Clan, bei den Twi'leks, ist bekannt für seine vielseitigen Kämpfer und gefürchteten Attentäter. Anders als die meisten ihrer Verwandten, stellen sich die Mitglieder des Clans gegen den Sturm, statt auf ihm zu reiten. Die meisten Twi'lek des Clans besitzen eine grünliche Hautfärbung. Schwarz-grün sind zudem die Farben des Clans. Sofern die Twi'lek ein Alter von 16 Jahren erreicht haben, wird ihnen ein Geschenk vergeben, als Zeichen der Zugehörigkeit und der Anerkennung ihrer Fähigkeiten: einen schwarz-grünen Farbkristall. Doch dieses Geschenk muss Jahre lang hart erarbeitet werden, da dieser außergewöhnliche Kristall als eine Auszeichnung und als ein heiliges Relikt behandelt wird. Von Anbeginn auf werden die Kinder des Les-Clans in den unterschiedlichsten Kampfsport-Arten trainiert und ausgebildet. Es gibt keinen einzigen Feind auf Ryloth, der sich gegen den Clan stellen würde, allerdings sah die Geschichte des Clans nicht immer so rosig aus. Es musste viel passieren, bevor der Clan diesen Weg beschreiten konnte.

Nicht nur Attentäter und begabte Krieger befanden sich im Clan, vor allem fähige Machtsensitive schlossen die Nische der fähigen Kämpfer. Darunter befand sich der junge Ame'les, der seinem Clan große Ehre machte, nicht so wie sein weibliches Pendant Phenda'les, die sein Können ständig überragen musste. In all den Jahren des Wettstreits, bildete sich zwischen diesen beiden Twi'leks eine Rivalität und eine komplexe Beziehung zueinander. Eines Tages überreichte der Clan Ame'les den schwarz-grünen Kristall, doch Phenda'les ging leer aus. Sie musste sich dem Clan gegenüber noch beweisen, allerdings wollte sie nicht auf ihrem Heimatplaneten festsitzen, stattdessen bat sie um ein Mitreiserecht, um von Ame'les lernen zu können. Noch wusste sie nicht, worauf sie sich da eingelassen hatte. Ame'les war der fähigste Kämpfer im Clan und er erkannte das versteckte Potential von Phenda'les, die, im Gegensatz zu ihm, eher von stürmischer Natur war. Was ihr am Können der angewendeten Kampstechniken fehlte, machte sie mit ihrer ungeheuren Kraft wieder wett.

Beide Mitglieder des Clans arbeiteten von da an für die Republik. Als erstes wurden an ihnen Tests durchgeführt, um ihre Fähigkeiten im Kampf zu analysieren. Zusammen mit dem Senat, der überrascht über die Ergebnisse war, besprachen sie die weiteren Einzelheiten für ihren dauerhaften Einsatz in den Reihen der Republik, da der Les-Clan stets eine besondere Position erhielt. In diesem Fall gab es keine Zweifel, dass Ame'les sofort in die geheime Sondereinheit "Furtive Mantis" verlegt wurde, als er seinen schwarz-grünen Kristall dem Senat vorzeigen konnte. Die "Furtive Mantis" war eine Einheit, die bereits vor langer Zeit vom Les-Clan gegründet wurde, um die Republik im Schatten zu unterstützen. Sie überwältigte die Aufgaben, wo selbst die Elite der Republik versagte und die GenoHaradan eingeschaltet wurde. Es waren also Spezialisten im Gebiet der Infiltrierung und, vor allem, der Kampfkunst. Nur Les-Clan-Angehörige durften dieser Einheit beitreten. Auch wenn Phenda'les keinen Beweis für ihr Können vorlegen konnte, bestand Ame'les darauf sie in die Einheit integrieren zu lassen und sie als seine Schülerin aufzunehmen, auch wenn es Phenda'les nicht wirklich gefiel. Zuerst zweifelte der Senat an dem Vorschlag von Ame'les. Wäre es nicht möglich gewesen, warum hätte der Clan Phenda'les sonst in die Obhut von

Ame'les übergeben? Doch so sollte es sein. Der Senat stimmte zu und Phenda'les wurde der Padawan von Ame'les. Im Laufe der Zeit bestritten sie beide gemeinsame Kämpfe, mit oder ohne die Furtive Mantis. Phenda'les zeigte ihr Können und erhielt, nach einigen Jahren, ihren eigenen schwarz-grünen Lichtschwertkristall, den ihr Ame'les überreichte, während dieser, durch seine überragenden Kampfkünste, als unbezwingbar galt und, trotz seines noch recht jungen Alters, als Anführer der Furtive Manits agieren durfte, was für ihn eine große Ehre war. Als Zeichen seines gravierenden Erfolges, erhielt er vom Clan einen zweiten schwarz-grünen Kristall, den er in sein zweites Lichtschwert einbaute. Nur sehr wenige im Clan besaßen mehr als einen Kristall dieser Art, wenn sie überhaupt einen Kristall erhalten durften. Umso intensiver bemühte sich Phenda'les von da an, um Ame'les vom Thron stoßen zu können. Trotz ihres Ehrgeizes, sowie ihrer ungehobelten und frigidem Art, konnte sie ihre Gefühle, gegenüber Ame'les, nicht verleugnen.

## Kapitel 19: Aryle

Meisterin Aryle war keine übliche Jedi, denn ihre Geschichte fing in den Albtraumlanden an, genauso wenig kam es vor, dass sich Chiss in den Reihen der Republik befanden, da sich die Meisten ihrer Art dem Imperium zugewandt haben. Diese mysteriöse Jedi besaß viele Titel, darunter „Kind des Wahnsinns“, „die Schattenfrau“, sowie „Tochter“ oder auch „Zorn des Sel-Makor“, wie sie bei den Sith oft dargestellt wurde, usw.. In der Republik wurde sie sogar ab und an als „Barsen'thor“ bezeichnet, ein äußerst seltener Titel, der für besondere Hüter des Jedi-Ordens bestimmt war.

Aryle kam namenlos im Reich der Chiss auf die Welt und sollte vor der Gesellschaft versteckt werden. Dem Anschein nach war sie ein Schattenkind, ein wichtiger Nachkomme ihrer wohl scheinbar adligen Familie, der versteckt werden musste, um das Vermächtnis ihres Blutes zu wahren. Die Familie schickte das Kind weg, an einen sicheren und unbekanntem Ort, wo es sich ungestört entwickeln und heranwachsen sollte, doch das Kind wurde während der Reise entführt, von den selbigen, der sie in Sicherheit bringen sollte, ihrem Onkel. Dieser wusste nicht wie ihm geschah, als er sich dem Planet Voss näherte. Sein Herz war schwach und mit seinen letzten Kräften versuchte er das Kind loszuwerden, wahrscheinlich aus Hass gegenüber seinem Bruder, der ein glücklicheres Leben führte, als er es tat. Doch sein gefährdeter Körper hielt ihn davon ab große Schritte zu wagen, so musste er mit dem entführten Kind bruchlanden und das ausgerechnet in dem gefährlichsten Gebiet auf Voss: Den Albtraumlanden.

Das kleine Mädchen schrie, als der Bruder ihres Vaters es würgte und versuchte zu ersticken, doch dann hörte er unheimliche Stimmen in seinem Kopf, er wurde rasend, sah Dinge, die nicht existierten und fiel dem Wahnsinn anheim. Er rannte und ließ das Kind an Ort und Stelle, an einem sehr gefährlichen Platz, der Eingang des Dunklen Herzens. Sie wurde von einheimischen Wahnsinnigen aufgefunden und doch wurde sie selber nicht wahnsinnig. Sel-Makor war es, der sich dazu entschied das Mädchen zu behalten und ihr eine Heimat zu geben und das für einen hohen Preis, wie sie nach vielen Jahren feststellen musste.

In dieser Zeit lernte sie allein zurecht zu kommen, denn sie besaß keine Pflegeeltern, zumindest keine festen. Sie wurde von den verrückten Gormaks und Voss großgezogen, die sich in den Albtraumlanden wiederfanden und verrückt geworden sind. Das Training fiel nicht gerade spärlich aus, denn es wimmelte nur so von gefährlichen Kreaturen, was der Grund für ihre Narben im Gesicht war. Ab und zu suchte sie Freunde, doch vergebens. Niemand verstand sie, niemand konnte ihr zuhören, denn sie alle waren geistige Opfer Sel-Makors dunkler Herrschaft über die Lande und die junge Frau selbst konnte vor der Finsternis nicht flüchten. Die Albtraumlande waren ihr Gefängnis, aber sie gaben ihr Stärke und eine unvorstellbare Macht, die selbst die dunkelsten Sith das Fürchten lehrte. Um Sel-Makor zu schützen bekämpfte sie alle Mächte jeglicher Art, sie war sein Vollstrecker und der Pfad für Sel-Makors Macht, damit sich die Dunkelheit über Voss schneller ausbreiten konnte.

Eines Tages eilte ihr Ruf bis in die größten Städte von Voss, bis sie von einigen tapferen Jedi aufgehalten werden konnte. Ihr Verstand wurde klarer und sie wusste, dass sie selbst bereits den Wahnsinn verfallen war, da sie alles und jeden angriff, der sich auch nur in ihre Nähe und vor allem die des Dunklen Herzens wagte. Die Republik und das Imperium musste sich intensiv um die unbekannte Person bemühen, um sie zu Fall zu bringen, doch schließlich kümmerte sich die tapfere Jedi-Gruppe um das eigentlich zerbrechliche Wesen. Sie gaben ihr den Namen Aryle und behandelten sie, während sie die junge Chiss gefangen hielten. Dann erfuhren sie durch einen SID-Agenten der Republik von einem Saft, den ein Baum in den Albtraumlanden produzierte. Er gab ihr die nötige Kraft, um dem dunklen Einfluss von Sel-Makor zu widerstehen, der auch seine anerkannte Henkerin außerhalb der Albtraumlande erreichte. Ab da an ließen die Jedi Aryle frei, die nun täglich zwei Rationen der Medizin, die einen großen Anteil des Saftes in sich trug, zu sich nehmen musste, um ihre gewaltigen Kräfte und den Wahnsinn ihrer Selbst zu beherrschen, der die Ursache von Sel-Makor war, aber auch zugleich ein Geschenk um Gutes zu bewirken, wie Aryle es im Nachhinein sah.

Die Chiss war es leid zu leiden und leiden zu lassen, sie half so gut es ging der Republik, um ihre tiefste Dankbarkeit auszudrücken, da sie ihre Person vor dem Griff der Albtraumlande befreit haben. Sie war keine Gefangene des Wahnsinns mehr, zumindest schien es so, bis sie die Medizin für einige Zeit lang nicht mehr einnahm und der Einfluss Sel-Makors wieder wuchs, der Aryles Geist im Nachhinein befiel. Sie tötete ihren Retter-Trupp, der sie nach wenigen Monaten ausgesprochen lieb gewonnen hatte. Es waren ihre Freunde, die sterben mussten, durch ihre eigene Hand. Der Jedi-Rat wusste: Aryle ist die gefährlichste Verbündete, die die Republik jemals besaß und sie zweifelten bereits an ihrer Entscheidung, der unheimlichen Chiss aus den Albtraumlanden geholfen zu haben. Mit der Medizin, vom Saft des Baumes, war sie eine freundliche und gutmütige Person, die den Kampf bevorzugte, aber die auch hilfsbedürftige Individuen so gut wie möglich unterstützte. Jedoch, ohne diese Prozedur, war sie ein Monster mit unglaublicher, zerstörerischer Kraft, die zwischen Verbündeten und Feinden keinen Unterschied machte. Der Rat hat entschieden.

Intensiv lernte Aryle mit ihrem Schicksal und dem Fluch umzugehen, um sich und ihre Heimat zu schützen. Wenige Mengen der Medizin waren nur noch nötig, um ihren Geist zu besänftigen, sie war stark genug ihrer jahrelangen Manipulation durch Sel-Makor zu widerstehen, auch wenn es nur ein Teil war. Im Grunde war sie den Tausenden Wesen, die die Albtraumlande ohne jeglichen Schutz vor der geistigen Vernichtung besucht haben, weit voraus. Ihre Kraft, und das wusste sie ganz genau, konnte der Republik große Hilfe bieten, aber auch ihren Untergang, sofern die Dunkelheit Sel-Makors wieder ihre Hände nach ihr ausstrecken würde. Das Licht und das Vertrauen der Jedi an ihre Person, waren die Gründe, warum sie es soweit schaffen konnte, selbst als sie erfuhr, dass sie lediglich nur als Mittel zum Zweck benutzt wurde, um das Imperium in die Knie zu zwingen und die Republik schützen zu können.

## Kapitel 20: XY-Zeta

XY-Zeta. Scharfschützin, Cyborg, bei den Gree aufgewachsen. Sie erfüllt, nachdem die "Graue Sekante", ein riesiges Forschungsschiff der Gree, zum ersten Mal gesichtet wurde, Aufträge für das Imperium. Sie ist der Beweis für ein freundschaftliches Bündnis zwischen den Gree und dem Imperium, außerdem ist sie sehr wissbegierig, jedoch nicht für ihren eigenen Nutzen, sondern um mehr über die Planeten und deren Einwohner zu lernen. Man kann also sagen, dass sie von den Gree hauptsächlich geschickt wurde, um zu erkunden. Sie erforscht Lebensgrundlagen, Denkweisen, soziales Verhalten und Signaturen von biologischer Vielfalt. XY-Zeta ist eine ausgezeichnete Attentäterin, die Gerätschaften und Anzüge der Gree benutzt. Sie dient hauptsächlich ihnen und sie ist nicht dazu gewillt zu reden. Ihr Charakter ist kalt und starr, sie führt Befehle der Gree und des Imperiums, ohne zu zögern oder zu hinterfragen, aus. Im Grunde ist sie jedoch ein Mensch, denn sie fühlt viel, zeigt es aber nicht.

## Kapitel 21: Saju'sut

Saju'sut ist der neue Name des toten, ehemals, imperialen Agenten Jusatsu. Zumindest glaubte man, dass er tot wäre. Nachdem die Giftfabrik, die sich unterhalb von Qesh befand, zerstört wurde, konnte er dem Griff aller Fraktionen entfliehen und seinen Tod vortäuschen. Nun plant er Rache zu nehmen.

In seinem fehlgeschlagenem Plan erlaubte er es sich, mit der Hilfe der Giftfabrik in der Serfan-Mine, ein Kontrollgift herzustellen und somit das Imperium, sowie auch die Republik, zu unterwerfen, damit diese den Krieg und das Leid, durch Zwang, beenden. Seinen Sinn für Gerechtigkeit hatte er, nach seinem Versagen, jedoch weiterhin verloren. Er konnte nicht zum Imperium zurückkehren, doch er konnte sich eine neue Identität aufbauen und in der Republik, als unbekannter Fremdling, neu anfangen. Aufzeichnungen, von Jusatsu, gab es keine. Diese besaß nur der imperiale Geheimdienst, bis dieser sich auflöste. Es gab keine Beweise und keine lebenden oder bekannten Augenzeugen, die wussten, wie genau der Chiss-Agent aussah. Jusatsu's halbes Gesicht war, seitdem er dem Geheimdienst beitrug und sich zuvor die Narben am Hals zuzog, immer mit einer Atemmaske verdeckt. Die Zeit veränderte Jusatsu's Äußeres kaum, bis auf die Länge seiner Haare. Er konnte von Anfang an wieder der sein, der er vorher einmal war. Doch beide Seiten, Jusatsu und Saju'sut, waren nichts weiter, als Phantomprofile. Seine wahre Person blieb für alle immer noch ungeklärt.

Anstatt der Republik vollkommen zu dienen, brach er zu den "Galactic Solutions Industries" auf, um den Magnaten Addalar Hyland entgegen zu treten, der nach seiner Rakghulvirus-Impfstoff-Präsentation sofort wusste, wer Saju'sut wirklich war und ihm bei seinem neuen Leben unterstützte, sofern Saju'sut bereit wäre für Hyland dauerhaft als Forscher tätig zu sein. Beide gründeten die Hyland-Organisation zur Rakghul-Neutralisierung (DHORN), wobei Saju'sut's Namen im Verborgenen blieb. Im Schatten heraus unterstützte er Addalar Hyland, sowie DHORN, und stellte gleichzeitig seinen eigenen Rachefeldzug aus den eingehenden Unterstützungsgeldern zusammen, der das Leben der republikanischen und imperialen Truppen deutlich erschweren sollte.

Während seiner Zeit, bei DHORN, trug er einen grünen Schutzanzug. Er legte kaum seine Kopfbedeckung ab und wenn nur, dann bei seinen Vertrauten, wobei seine Schülerin XY-Zeta, seine neuen Verbündeten Felia, Meisterin Aryle und Meister Semotho dazu zählten. Meister Semotho war jedoch der Einzige unter ihnen, der Saju'sut's wahre Absichten wusste und wertschätzte. Er persönlich half auch dem verrückten Ex-Agenten bei seinen Forschungen für neue Mittel zur Bekämpfung der "Seuche" und an der fortführenden Entwicklung des Rakghul-Virus, die einst Doktor Lorrack mit Jusatsu's Hilfe angestrebt hatte. Während Saju'sut also vorgab der Republik und DHORN zu helfen, entstanden in seinen Laboren die Werke zur Vernichtung derjenigen, die an ihn zweifelten und seine Beweggründe in Frage stellten.

## Kapitel 22: Felia

Felia war die süßeste Versuchung, seit es die Rasse der Chiss gab. Sie wuchs als Waisenkind auf, kannte weder ihren richtigen Vater, noch ihre Mutter und wurde, in ihrem späteren Dasein, bei den Jedi aufgenommen.

Die Macht empfing Felia schon im frühen Kindesalter, doch konnte sie ihre Kraft noch nicht allzu gut kontrollieren. Immer wieder geriet das Machtgleichgewicht, ihres Geistes, ins Wanken. Durch diese Ereignisse, konnte sie viele Geschehnisse nicht verhindern. Sie tötete dadurch immer wieder ihre Adoptiveltern oder verursachte, in ihrer Umgebung, ungewolltes Chaos. Niemanden war bewusst, wer oder was ihre Adoptiveltern getötet hatte. Die Regierung sah Felia als Opfer einer Verschwörung an. Doch nach ihrer dritten Familie, die sie umgebracht hatte, schwor sich Felia für immer allein zu leben, bis die Jedi sie zuerst fanden, anstatt das Strafgericht der Republik. Wie hätten sie auch das damalige, 8-jährige Mädchen gefangen nehmen können? Es war nicht auszumalen, was passiert wäre, wenn ihre Macht durch Hass und Zorn weiter genährt werden würde. Es war eine Situation, die die Jedi-Meister sofort unterbinden wollten. Stattdessen versuchten die Jedi das kleine Mädchen aufzuziehen und zu lehren, ihre Kraft, durch die Macht, weise zu verwenden.

Zu einer ganz bestimmten Person besaß Felia, in ihrer späteren Laufbahn, häufigeren Kontakt. Meisterin Aryle, die Auserwählte von Voss, nahm sich ihrer an. Obwohl Felia schon ein Jedi war, erkannte Aryle ihr weiter bestehendes Problem mit ihrer Macht umzugehen. Sie sah in Felia sich selbst. Genau wie ihr junger „Padawan“, wie sie Felia immer nannte, stand auch sie an der gleichen Stelle, an der ihr Padawan bereits stand. Als die Meisterin das Problem erkannte, nahm sie die junge, hübsche Chiss-Frau auf. Sie bot ihr ein neues Zuhause auf Voss an. Sie trainierte mit ihr dauerhaft zusammen, unter der Aufsicht ihres Arztes: Dr. Aius Flynn, der Aryle stets im Blickfeld hatte und ihre Werte maß. Ständig kämpfte Aryle gegen den Wahnsinn an, den Sel-Makor ihr hinterließ. Trotz seiner Vernichtung, blieben die Spuren, die Aryle zu dem machten, was sie war, erhalten. Felia war im Leben, ihrer Meisterin, ein weiterer Lichtblick für die „Tochter des Sel-Makor“. Mit sofortiger Wirkung wurde zudem Felia als eine „ehrwürdige Freundin der Voss“ angesehen und dementsprechend auch so behandelt.

Bei einer Mission der Republik, auf Taris, erkrankte Felia schließlich an einem Rakghul-Virus. Zu diesem Zeitpunkt war sie eine fähige Heilerin, doch mit diesem Schicksal hatte niemand gerechnet. Als sie zusammenbrach und Aryle ihren stark angeschlagenen Körper in ihren Armen hielt, erschien der totgeglaubte Eindämmungsoffizier Jusatsu, um sie mit einem Impfstoff zu retten und sie gegen die Auswirkungen der Seuche zu immunisieren. Insgeheim arbeitete er für DHORN (die Hyland-Organisation zur Rakghul-Neutralisierung), die sich der Bekämpfung der Rakghul-Seuche spezialisiert und die Existenz des genialen Chemikers, gegenüber der Republik und dem Imperium, verschwiegen hatte. Diese Gründe waren, vor allem, sein enormes Wissen über Gifte und Heilstoffe, sowie die Tatsache, dass er neben Addalar Hyland der Gründer von DHORN und gleichzeitiger Leiter der Organisation war, was jedoch, aus Sicherheitsgründen, nirgendwo vermerkt wurde. Bisher war es, bis auf Addalar Hyland, Felia, Aryle und Aius niemanden bewusst, da auch Jusatsu, bei

DHORN, unter einem anderen Namen agierte. So sollte es auch weiterhin ein Geheimnis bleiben. Kurz darauf schloss sich Jusatsu den beiden Chiss-Frauen und Flynn an, der seiner Gesellschaft überhaupt keinerlei Toleranz entgegenbringen konnte, da er wusste, wer er war und was er tat. Nichts destotrotz führten Aryle, Felia und Jusatsu eine Beziehung auf hoher Ebene, obwohl es keineswegs die Art der Jedi war, während Jusatsu, nebenbei, mit seiner ehemaligen Partnerin, sowie Schülerin, XY-Zeta, in Kontakt blieb und neue Pläne in der aufgegebenen Chemiefabrik von Taris schmiedete. Nebenbei lehrte Jusatsu die beiden Jedi, ihre Gefühle für ihn zu ignorieren, damit sie ihr Leben als Jedi weiterführen konnten. Schließlich war es ihm, mit seinem neu erfundenen Gift, möglich, das Gehirn so zu manipulieren, dass es die Gefühle, gegenüber bestimmter Personen (sofern er deren DNA besaß, in diesem Sinne: seine eigene), umschreiben, bzw. manipulieren konnte, was der Arzt jedoch kritisch betrachtete. Für Jusatsu waren Felia und Aryle wichtige Freunde, in den Augen von Dr. Flynn waren seine beiden „Schäfchen“ Jusatsu's Versuchsobjekte. Nicht selten kam es zu einer Auseinandersetzung der beiden Mediziner und Forscher. Trotz ihres angespannten Verhältnisses zueinander, waren sie, zusammen, ein gut eingespieltes Team.

Die hübsche Chiss-Jedi war eher von bescheidener Natur. Sie unterschätzte ihre Fähigkeiten sehr oft. Felia war naiv, höflich und zuvorkommend. Immer wieder versuchte sie alles und jeden zu helfen. Gütig und anmutig, aber auch ängstlich und unsicher, diese Eigenschaften machten Felia zu etwas ganz besonderen. Sie versteckte sich oft hinter ihrer Meisterin, Aryle, oder klammerte sich an Jusatsu's Arm. Da sie sehr schüchtern war, stotterte sie oft, sofern sie versuchte zu reden, doch das tat sie eher selten. Die Wortwahl überließ sie meistens ihren Freunden und Verbündeten.

## Kapitel 23: Semotho

Meister Semotho ist ein alter, weiser Mann, der ehemals der Republik, sowie dem Jedi-Rat diente. In seinen jungen Jahren wurde er auf dem Planet Manaan entsendet, um eine diplomatische Beziehung zwischen der Republik und den Bewohnern des Planeten, den Selkath, zu führen. Was Semotho jedoch vorfand, war ein erschüttertes Volk, was neutrale Absichten hegte und weder der Republik, noch dem Imperium angehörte. Die Selkath führten vor allem Handel mit dem wichtigsten Gut des Planeten: Kolto. Um einen Krieg zu vermeiden, waren die Selkath sogar bereit, die Vorkommen an Kolto zu zerstören und den Planet somit unbrauchbar für beide Fraktionen zu machen. Zwar führte Semotho die Beziehungen zwischen der Republik und den Selkath fort, jedoch verließ er nach einiger Zeit den Jedi-Orden. Er kehrte seiner Fraktion den Rücken zu und widmete seine Pflichten ganz dem Volk der Selkath.

Noch näherten sich die Selkath dem, in dieser Zeit, jungen, unerfahrenen Herren mit äußerster Vorsicht und Skepsis, doch nach vielen Jahren und dem Aufbau etlicher Beziehungen zu den Selkath, war es dem ehemaligen Jedi möglich dem Shasa-Orden beizutreten. Außer ihm schaffte es bislang kein einziges, menschliches Individuum.

Eines schwarzen Tages überfielen unbekannte Eindringlinge die Forschungsstation des Shasa-Ordens, doch die Gründe blieben, für den anerkannten Meister des Ordens, im Verborgenen, bis Jusatsu auftauchte. Er erklärte Semotho, dass die Republik und das Imperium hinter dem Überfall steckten und dass der Revan-Orden ebenso involviert war, der scheinbar den Shasa-Orden für seine Zwecke benutzte. Diese Informationen stammten aus vertraulichen Quellen, die der gesuchte Verräter nicht mitteilen konnte. "Solange zwischen dem Imperium und der Republik Zwist herrscht, werden die Selkath mit in die Angelegenheit hineingezogen. Es war nur eine Frage der Zeit." Daraufhin gab Jusatsu seinen verborgenen Namen Preis. Meister Semotho war überrascht und zugleich entschlossen dem Chemiker, bei seinen Plänen, zu helfen. Zusammen beschlossen sie gegen die Fraktionen vorzugehen. Meister Semotho wurde Jusatsu's rechte Hand und zuverlässiger Berater. Er versorgte ihn mit Kolto für seine Projekte, agierte weiterhin als Diplomat zwischen den Selkath, der Republik und dem Imperium, und gab Jusatsu weitere, wichtige Informationen Preis. Eine entscheidende davon war, dass die Selkath ein Gift besitzen, was sie sich schworen niemals gegeneinander einzusetzen. Semotho besorgte auf Anfrage hin frische Leichen der Selkath, die Jusatsu untersuchte, woraufhin er deren Gifte verwarte und synthetisierte. Alles zum Wohle und für eine strahlende Zukunft seines Volkes. Beide forschten gemeinsam in ihren Laboren, die auf vielen Welten verstreut waren, um weitere, ultimative Wirkstoffe herzustellen, um das Imperium und die Republik ein für alle Mal vernichten zu können.

"Ich habe die Absichten von Darth Malgus unterstützt. Er hatte versagt. Ich habe die Absichten von Doktor Lorrack unterstützt. Auch er hatte versagt. Dann habe ich meine eigenen Ziele in die Tat umgesetzt, doch es war ein Fehlschlag. Dennoch: es ist noch nicht vorbei. Zusammen werden wir eine neue Galaxis formen, eine Galaxis ohne die Republik oder das Imperium. Eine Zukunft ohne Gewalt, Kriege und Intoleranz." -

ehemaliger Eindämmungsoffizier Jusatsu

## Kapitel 24: Darth Iubar

Darth Iubar ("jubar" ausgesprochen) war ein Sith-Lord, der für seinen eigenen Meister, mit erhobenem Haupt, in eine Schlacht nach der nächsten stürzte. Er diente ihm ohne seine Beweggründe zu hinterfragen. Iubar erkannte die Herausforderung, falls er sie sah, und behandelte seine Gegner stets ehrenhaft. Im Gegensatz zu den meisten Sith-Lords war Iubar kein sadistischer, primitiver Lichtschwertschwinger, der seinen Untergebenen keinerlei Respekt zollte, ganz im Gegenteil. Doch Versagen war etwas, was der Rattataki keineswegs tolerieren konnte. Dennoch: eine weitere Chance gab er seinen Handlangern immer. Eines Tages verriet ihm jedoch seine Gefolgschaft, aus Angst vor Iubar's Meister, und ließen ihn in eine Falle laufen. Mit großen Mühen schlug sich der damalige Lord eine Schneise durch seine einstigen Diener, die ihn verrieten, und flüchtete. Daraufhin erkannte Iubar, dass im Reich der Sith keinerlei Ehre und Einsicht anzutreffen war. Er bemerkte immer wieder, wie sehr sich die Sith untereinander bekriegten und wie stark das Imperium darunter litt. Iubar, der von seinem eigenen Meister getäuscht und von seinen Dienern hintergangen wurde, fing an das Imperium und die Sith zu hassen, woraufhin er in seiner endlosen Wut badete und immer stärker wurde. Ständig erinnerte Iubar sich dabei an den Kodex der Sith. Er lebte den Kodex um seine Erschaffer vernichten zu können, doch dazu brauchte er Hilfe, Hilfe die er, nachdem er seinen Meister niederschlug und zum Darth wurde, jahrelang suchte. Doch suchte er nicht bei seinen eigenen, neuen Untertanen, sondern außerhalb seines Einflusses. Der Tod seines Meisters sollte dabei nur der Anfang sein.

Schließlich gelang es ihm Anhaltspunkte zu der damaligen Giftfabrik-Mission herauszufinden, die ihm zu der Attentäterin XY-Zeta führten. "Ich will mit ihm sprechen. Ich weiß, dass Ihr mit Jusatsu gearbeitet habt. Falls meine Vermutungen wirklich stimmen, will ich ihm bei seinem Vorhaben unterstützen." Sprach er zu ihr und sah der ehemaligen Agentin in die Augen. Sie erkannte, in seinen eiskalten Augen, den Wunsch die Sith zu vernichten. Sie selbst war den Sith-Lords, zu diesem Zeitpunkt, nicht gerade wohlgesonnen, da diese, in XY-Zeta's Augen, das Imperium in den Untergang treiben würden. So begab sie sich mit Iubar zu ihrem Meister.

Iubar traf denjenigen, den er schon seit einer Ewigkeit suchte, in seinem Labor an. Zu seiner eigenen Überraschung lebendig. "Die Sith sind gierig und erlauben sich zu viel. Die Macht macht sie blind. Ein Leben unter dem Banner des Imperiums, ist kein Leben. Das Gleiche gilt auch für die Republik, mit ihren korrupten Senatoren und ihren Nonsens philosophierenden Jedi." Sprach Saju'sut zu dem Darth, der sein Labor betrat und dieses erstaunt betrachtete. "Sieh es dir an und bestaune die Früchte unserer Arbeit. Semotho, injiziere das fortschrittliche Virus!" Wies Saju'sut den Jedi-Meister an, der einen gefangenen Republikaner den neuen Rakghul-Virus verabreichte. Binnen von Sekunden veränderte sich dieser, brach aus dem Koltotank aus und kniete sich vor seinem neuen Meister. Iubar tat es dem Rakghul gleich. "Ich beuge mich Eurem Willen. Ihr seid mein neuer Meister. Sagt mir, welchen Wurm ich die Erkenntnis bringen soll. Das Licht strahlt für diesen Weg, für Euren Weg!" "Das Imperium und die Republik werden in kürzester Zeit meine sabbernden Untertanen sein. Was Lorrick nicht geschafft hat, wird mir, nach langer Zeit, gelingen. Der Virus zeigt endlich seine stabile Form. Darth Iubar sei mein Bote. Übermittle die Nachricht einer neuen Seuche.

Weigern sie sich uns anzuschließen, darfst du sie töten." "Ich lebe wieder, um Euch zu dienen." "Du dienst jetzt einem höheren Zweck. Das Schicksal der Republik und des Imperiums wurde festgelegt."

Darth Iubar wurde seitdem neu geboren und redete unentwegt vom Glanze neuer Tage, sowie von der Erleuchtung der sich streitenden Fraktionen. Er wurde zum Vorboten und zu einem Prophet einer neuen Seuche. Mit seinen weißen Sachen stellte er die Reinheit der Seuche dar. Seine beiden hellen Lichtschwerter brachten denjenigen die Todesstöße, die sich dagegen streubten ins Licht zu gehen (sich dem Virus auszusetzen) und sich somit ihrem Schicksal zu stellen. Mit Meister Semotho wurde Darth Iubar ein wichtiger Untergebener von Saju'sut und seinem Vorhaben.

## Kapitel 25: Fun-Operation: Economy

Quest: Eine bessere Seuche [Operation]

Republik & Imperium

Auf deinem Schiff hattest du die Chance eine Übertragung abzufangen, die von dir möchte, dass du dich mit einigen Leuten nach Taris begibst und eine immense Bedrohung abwenden sollst. Die Stimme ist unerkennlich und auch das dir gezeigte Hologramm gibt kein Bild von sich. Vielleicht schlechter Empfang?

Du willst dir deinen Auftraggeber und die gefährliche Lage genauer ansehen, die dir diese unbekannt Person beschreibt. Reise, mit einigen Streitern nach Taris und sehe nach, was dort vor sich geht.

"Es freut mich, dass Ihr Zeit findet, um nach Taris zu kommen. Mein Name ist Doktor Aius Flynn. Ich war mit einer mir zugeteilten Jedi-Meisterin, mit dem Namen Aryle, auf vielen Missionen unterwegs. Eines Tages sind wir mit ihrer neuen Schülerin hier gelandet. Sie wurde gebissen und das Rakghul-Virus breitete sich in ihrem Körper aus. Und dann...kam "er". Ich habe es kaum für möglich gehalten, doch unter neuen Namen spritzte Jusatsu ihr ein Serum in den Körper, was Felia rettete. Und so haben wir uns alle kennengelernt.

Bitte hört mir weiter zu. Die Meisterin und ihre Schülerin befreundeten sich mit diesem "Saju'sut", wie er sich nun nennt. Ich habe herausgefunden, dass er als ein inoffizieller Gründer von D.H.O.R.N. gilt und mit Addalar Hyland gemeinsame Sache gemacht hat. Und das Ergebnis seht Ihr nun vor Euch: die "Economy". Von außen wirkt sie nur wie eine stillgelegte Giftfabrik, doch sie ist immer noch aktiv. Ich weiß nicht wie es Jusatsu geschafft hat von den Toten aufzuerstehen, aber er ist da drin und bereitet sich darauf vor die Galaxis mit einem neuen Rakghul-Virus zu infizieren, der alle anderen bisherigen Virus-Versionen dessen in den Schatten stellt.

Wir haben keine Zeit mehr zu verlieren. Ich hoffe ihr seid gut darauf vorbereitet. Ihr braucht den Impfstoff gegen die Seuche, oder ihr werdet euch gegenseitig an die Kehle springen, wenn ihr da rein geht. Ich erwarte eure Ankunft. Ich hoffe dass bald alles vorbei ist. Und...überzeugt bitte Aryle, sowie Felia, von ihren Fehlern. Tut das, was nicht in meiner Macht stand."

Economy

Sie ist eine Operation für 8 Spieler und befindet sich auf einer nicht von der Hauptkarte aus zu erreichenden Stelle auf Taris. Die Quest muss zuerst angenommen werden, um von der Luftschleuse aus gleich zu dem Bereich zu gelangen, wo Dr. Aius Flynn auf die wagemutigen Helden wartet. Typisch für die Operation "Economy" sind Gegner, die der Raidgruppe das Leben schwer machen, indem sie die Spieler versuchen voneinander zu trennen oder zufällig zu fokussieren.

Besonderheit:

Ein wichtiges Item, was dabei sein sollte, ist das "Antiviren-Kit", was man durch das Event "Rakghul-Wiederaufleben" bekommt. Man könnte zwar auch die Impfstoff-Version nehmen, doch sie ist eindeutig kostenspieleriger, als das Kit. Somit erhält man gleich zu Beginn ein Handicap, wodurch man ein Relikt nicht mehr verwenden und somit den dadurch erzeugten Effekt, oder erhaltenen Wert, bekommen kann. Der Grund für diese Anforderung wird sich während der Operation von selbst erklären.

Zusätzlich wird es Pflicht sein sich mit einer "Gegenmaßnahmen"-Waffe auszustatten, die es ebenfalls bei dem bereits erwähnten Event zu ergattern gibt. Der Grund dafür ist ein zusätzlicher Bonusschaden von 2%, den diese Waffen auf die infizierten Gegner erzeugen, da diese einen Debuff tragen, der sich "Gegenmaßnahmen-Empfindlichkeit" nennt. Es ist zu erwähnen, dass dieser Grund dafür, die Waffe zu tragen, äußerst wichtig zu nehmen ist, da die Rakghul-Mobs der OP sehr viel Leben besitzen.

Auch wenn die Star Wars Charaktere eigentlich keine Handys oder Yodaphones haben, schreiben sie sich doch.

Egal ob in Privatchats oder unsinnigen Gruppen, sie werden euch (hoffentlich) zum lachen bringen.

Kritik, Wünsche und Verbesserungsvorschläge sind erwünscht.

Wird immer wieder nach Lust und Laune upgedatet.

Die Operation ist zwar auch ohne "Gegenmaßnahmen"-Waffe und "Antiviren-Kit" machbar, doch dafür deutlich schwerer zu bewältigen.

Verbesserte Rakghul-Seuche: Sie ist der Grund, warum Dr. Aius Flynn gerade dich ausgesucht hat. Der Spieler, der von dieser Seuche betroffen wird, ist ein Untertan von Saju'sut und muss getötet werden, bevor er seine Kameraden umbringt. Die Seuche ist nicht heilbar, wenn man infiziert ist. Diese kann jedoch, vorbeugend, mit einem normalen Impfstoff, oder dem Aniviren-Kit, verhindert werden. Jeder Gegner, mit "Verbessert" in seinem Namen, besitzt die Fähigkeit diese gefährliche Seuche zu verbreiten.

Die stillgelegte Fabrik scheint von außen her ruhig zu sein, doch im Inneren warten bereits die hungrigen Rakghule auf ihre warme Vorspeise. Die Operation ist nicht nur mit Rakghulen versehen, die einem schnell das Leben und das Wesen nehmen können, sondern ist ebenso, wie die Giftfabrik, mit zahlreichen Fallen bestückt.

Der Seuchenchor spielt dieses Mal keine Rolle in dieser OP, doch dafür:

Rakghul-Gläubiger: Einfacher, mit der Rakghul-Seuche infizierter Gegner, der aus einer zufälligen, humanoiden Spezies bestehen kann und es sich zum Ziel gemacht hat per Faust oder Blaster die Gruppe anzugreifen. Sie sind keine große Bedrohung, aber ihre wilden Schläge, sowie Schüsse, sollten nicht unterschätzt werden. Sie kommen außerdem oftmals in großen Gruppen vor, sowohl einzeln als auch unter den Rakghulen.

Rakghul-Berserker: Starker Gegner. Springt Spieler an und beißt sich an ihnen fest.

Betroffene werden 2 Sekunden lang gestunt. Nicht spottbar.

Verbesserter Rakghul-Berserker: Elite-Gegner, der zufällige Spieler angreift und hohen Schaden verursacht, sowie die Gruppenmitglieder von sich stößt. Kann außerdem Spieler mit "Verbesserter Rakghul-Seuche" infizieren. Nicht aufhaltbar oder spottbar.

Rakghul-Mediziner: Starker Gegner, der seine Gruppe mit Flächenheal heilt, was jedoch nicht viel ist. Doch jede Heilung kann einem beinahe Verunglückten in Saju'sut's erschaffener Rakghul-Armee das Leben retten. Ein toter Mediziner ist ein guter Mediziner.

Rakghul-Commander: Elite-Gegner der mit seiner Sturmkanone in die Gruppe schießt und Flächenschaden verursacht.

Verbesserter Rakghul-Commander: Champion, dessen Sturmkanone mit der verbesserten Seuche versehen ist. Außerdem schmeißt der verbesserte Commander Brandgranaten in die Gruppe, aus denen rausgelaufen werden sollte.

Rakghul-Pistolero: Starker Gegner, der sich geradlinig durch die Gruppe bewegt und seitliche Cleaves verursacht, während er schießt. Es ist immer nur eine Seite von seinem Angriff betroffen.

Verbesserter Rakghul-Pistolero: Elite-Gegner. Seine Schüsse treffen jeden in seinen Umfeld, während er sich wild um seine eigene Achse dreht. Die Reichweite ist immens und wird mit einem roten Kreis um seinen ganzen Körper markiert. Der Tank sollte diesen Gegner von der Gruppe wegtanken. Während er schießt verteilt er den verbesserten Virus.

Czerka-Mitarbeiter: Hä? Was hat Czerka hier verloren? Normaler, neutraler Gegner.

Czerka-Wache: Das passiert, wenn man einen Czerka-Mitarbeiter angreift und diesen umbringt: es kommen 3 Wachen, die der Gruppe ordentlich einheizen. Die Czerka-Wache ist ein Champion, der ungebetene Gäste durch die Gegend schmeißt und sie mit seinem Flammenwerfer verbrennt. Verursacht hohen Schaden, sowie DoTs und Debuffs, die einen Prozentsatz der Rüstung senken, was stapelbar ist. Lasst daher Czerka ihre Arbeit lieber in Ruhe erledigen!

Zu Beginn der Operation sind nur wenige Rakghul-Gläubiger zu sehen, die ganz gemütlich weggeschlagen werden können, bis man sich weiter vorwagt und von mehreren starken, sowie Elite-Gegnern angegriffen wird, woraufhin die berühmte, imperiale Legende "Opfer" in Aktion tritt und der Gruppe hilft. Nachdem die Mobs besiegt wurden, erscheint sein neuer, gelber Twi'lek-Mitstreiter: Bana'ne.

Republik:

Bana'ne: "Beim Imperator, wie bin ich hier nur hineingeraten?"

Opfer: "Ihr da, wir haben eine Quest zu erfüllen! Ich bin der "Schwanz des Imperators"!"

Ihr werdet uns helfen diese "Quest" zu lösen...! Bitte? Komm Bana'ne! Heile mich mit deinem Leben!"

Bana'ne: "Ich könnte vielleicht etwas Hilfe gebrauchen."

Du hast Opfer und seinen neuen Mitstreiter entdeckt. Was haben sie vor? Opfer besitzt einen Buff namens "Schwanz des Imperators", der besagt, dass alle Kreaturen Angst vor Opfer haben und sich verstecken. Es gibt daher nicht viel zu tun, oder?

Imperium:

Bana'ne: "Sieh nur, da sind unsere imperialen Freunde! Huhu!"

Opfer: "Verneigt euch vor dem "Schwanz des Imperators"!...Gut, dann nicht. Wir suchen unseren kleinen Freund, Mampfi. Habt ihr ihn gesehen?"

Bana'ne: "Er ist bestimmt jetzt ganz allein in dieser Fabrik und hat sich verlaufen."

Opfer: "Würdet ihr uns helfen Mampfi wieder zu finden? Ich lege beim Imperator ein gutes Wort für euch ein."

1. Boss:

???

Ja, so fängt alles an. Nun gibt es vorerst keine Mobs mehr zu beseitigen, dafür wartet Mampfi im Innenhof der stark beschädigten Fabrik auf die Ankunft von Opfer und Bana'ne.

Opfer: "Mampfi, da bist du ja!"

Daraufhin frisst Mampfi eine bildlich zu sehende, radioaktive Pflanze, die ihn in "Monster-Mampfi" verwandelt, der eigentliche Boss, den nur Opfer tanken kann und MUSS! Erreicht Opfer 5% seines Lebens frisst Mampfi ihn und den gesamten Raid, wobei alle Leute instant sterben. Der angebliche Saboteur-Heiler, der Opfer begleitet, ist jedoch keineswegs für die Operation geeignet, denn sein Leben ist gering und muss ständig von den Heilern geheilt werden, der wiederum dazu in der Lage ist Opfer zu heilen, durch seinen Buff "Stärkung des Schwanzes". Würde ein sterblicher Heiler versuchen den mächtigen Opfer zu heilen, würde er es nicht einmal bemerken, da seine unwürdigen Heilfähigkeiten ihn nicht einmal erreichen würden..., nicht so wie bei Bana'ne. Mampfi brüllt manchmal Opfer an und verängstigt ihn dadurch 15 Sekunden lang, woraufhin ein anderer Tank, in dieser Zeit, Mampfi an sich binden muss, bis Opfer wieder Mut fasst und den Boss abspottet. NUR in dieser Zeit kann ein anderer Spieler die Nahkampfangriffe von Monster-Mampfi aushalten, da Mampfi sonst seinem Angriffziel, mit einem Schlag, die Hälfte seines Lebens abzieht und dieses, auf seinen darauf folgenden Biss, tötet. Die OP-Gruppe ist dazu nun aufgefordert Bana'ne am Leben zu halten und Opfer zu unterstützen Mampfi zu beruhigen, der Opfer angreift und schon bald den ersten, zufälligen Spieler bespringt und auffrisst. Wenn Monster-Mampfi landet, verursacht er massiven Flächenschaden

um sich herum, daher sollte der Raid auf der Wiese aufgeteilt sein, um nicht von diesen erwischt zu werden. Sofern ein Spieler in Mampfi's Magen ist, muss dieser 4 zufällig generierte Adds (darunter kann auch eine lebende Pflanze sein, sowie ein imperialer oder republikanischer Soldat) in 20 Sekunden besiegen, da der betroffene Spieler sonst verdaut und als Kothaufen wieder ausgeschieden wird. Die Adds fallen mit einem einzigen Schlag, doch dafür erscheinen sie getrennt voneinander, wodurch AoEs nutzlos sind. Diejenigen, die außerhalb von Mampfi's Magen stehen, machen Schaden auf den übergroßen Monster-Akk-Hund, bis dieser 5% seines Lebens erreicht und ohnmächtig, als auch kleiner wird. Opfer nimmt diesen daraufhin in seinen Arm, bedankt sich bei dem Raid und rennt zu einem Krankenhaus. In Taris wohl eher unwahrscheinlich, aber er wird schon eines finden.

Bana'ne: "Und was machen wir jetzt? Oha, ich weiß es: ich werde euch begleiten!"

Nach dem wohl sehr großen, enthusiastischen Jubel, der von dem Raid ausgeht (nicht), fliegt kurz darauf eine retro Untertasse vorbei, nimmt Bana'ne mit sich und fliegt davon. Nun kann der riesige Kothaufen, der sich auf der Wiese befindet, gelootet werden.

Dieser Boss ist ein reiner Insider-Boss aus "Star Wars Powers" und hat nichts mit der eigentlichen Story der Operation zu tun.

## 2. Boss (Bonusboss):

### Czerkoloss

Insofern der Raid wieder in die Fabrik eintritt, mehrere Mobs erledigt hat und in die untere Etage des baufälligen Gebäudes gelangt ist, erwartet sie ein Bonusboss, der es echt in sich hat. Unter den vielen Mitarbeitern von Czerka befindet sich nämlich der KDY-Orbitalheber von Czerkoloss, den man zerstören kann..., aber nicht muss, da dessen Besitzer daraufhin erscheint. Eigentlich sollte man ihm lieber aus dem Weg gehen, da er der Held von Czerka ist und der Firma wieder, nach der Vertreibung von Rasmus Blys, zu Glanz verholfen hat, aber es ist die Entscheidung des Raids, ob dieser Czerkoloss hervorlockt. Ich, der Autor, habe nur vorgewarnt. Die Czerka-Mitarbeiter, die vorkommen, sollten nicht angegriffen und getötet werden, da ansonsten die Czerka-Wache erscheint. 3 Wachen sind schon schwer genug, aber wenn Czerkoloss dabei ist und diese heilt, ist es beinahe zu unmöglich nicht einen Wipe mit zu erleben. Jegliche Flächen- und Umgebungsschäden sind daher einzustellen. Es sei denn: man erledigt alle Mitarbeiter schon vor dem Bonusboss, indem sie einzeln angegriffen werden. Das bedeutet natürlich viel Zeitaufwand, Arbeit und gute Ausrüstung, denn die "Czerka-Wache" ist der stärkste Gegner in der "Economy". Sofern jedoch Czerkoloss durch die Zerstörung des Orbitalhebers erscheint, holt er sich seinen treuen, weiterentwickelten Czerka-Droiden zu Hilfe, was den Kampf nicht gerade leichter gestaltet. Eher im Gegenteil....Die beste Variante ist somit wirklich wenigstens einen einzigen Czerka-Mitarbeiter stehen zu lassen und keinen Schaden auf diesen zu wirken.

Czerkoloss an sich feuert Raketen in die Menge, die beim Aufschlag AoE verursachen, schießt mit einem Blasterfeuer auf anvisierte Personen, die sich hinter den Czerka-

Kisten verstecken sollten, und verteilt einzelne Sprengsätze, wobei die Betroffenen aus der Gruppe laufen müssen. Außerdem kommt hinzu, dass Czerkoloss sich selbst heilt. Es ist also ein sehr langer Kampf, der jedoch eine schnelle Wendung nehmen kann, sofern die Mitarbeiter noch vorhanden sind oder der Droide mitmischt, der die Gruppenmitgliedern, durch Schuss- und Vibroklingenangriffe, beträchtliche Schäden zufügt. Dazu wäre ein zweiter Tank von Nöten, der den Droiden abspottet, da der Vibroklingenangriff den getroffenen Tank anfällig für seine nächsten Angriffe machen. Czerkoloss an sich ist nicht spottbar, er feuert stattdessen wahllos hin und her, was eher an seiner "Panik" liegt.

Als Belohnung, für den Sieg über Czerkoloss, sofern man ihn überhaupt besiegen kann, da er schnell in Enrage gehen kann, erhält man eine versteckte, wöchentliche Quest mit dem Namen: "Der Koloss von Czerka", samt Questbelohnung, die man dadurch sofort auswählen und erhalten kann (3 Belohnungen zur Auswahl). Unter den Belohnungen befinden sich 20 seltene, 10 sehr seltene oder 5 epische, auswählbare Materialien-Tokens, die ebenfalls in den wöchentlichen Eroberungs-Events zu finden und bei den Jawa-Händlern, auf der Flotte, einzulösen sind, plus ein Credit-Token im Wert von 100.000 Credits, was bei einem Händler verkauft werden kann. Scheint so als hätte sich Czerka dieses Mal den falschen Kunden für ihre Geschäfte ausgesucht.

Im HM-, sowie im Albtraum-Modus, sitzt Czerkoloss übrigens im Orbitalheber drin. Daher sollte dieser nicht gleich willkürlich beschossen oder sich diesem genähert werden. Was er mit dem Orbitalheber außerdem alles anstellen kann ist nicht mehr normal....Dadurch dass die Quest, die man erhält wenn Czerkoloss besiegt ist, wöchentlich ist, kann diese auch nur einmal in der Woche abgeschlossen werden, unabhängig vom Schwierigkeitsgrad. Dafür gibt es, pro Schwierigkeitsgraderhöhung, 5 Material-Tokens und weitere 100.000 Credits mehr~

### 3. Boss:

#### Karakum ODER Jeffchef

Hat man sich durch das Lager von Czerka begeben und sich in den anderen, obersten Bereich des nächsten Flügels, der gigantischen Fabrik, gekämpft, erwartet den Spielern eine Auseinandersetzung zwischen den beiden Tatooine-Bewohnern Karakum und Jeffchef, die sich über dem Weg gelaufen sind, um denjenigen aufzuhalten, der ebenso an der Ausbreitung der Rakghulseuche auf ihrem Heimatplaneten beteiligt war, wie einst auch Doktor Lorrack. Als Imperialer hat man die Möglichkeit mit dem Kopfgeldjäger Jeffchef gegen den ehemaligen "Sohn von Palawa" Karakum zu kämpfen. Als Republikaner kann man sich mit dem Sith-Jedi Karakum zusammen gegen den Jawa-Häuptling stellen. Je nach Fraktion, ist einer von beiden mit der verbesserten Rakghul-Seuche infiziert und muss ausgeschaltet werden. Beide Bosse mutieren, durch das verbesserte Virus, zu großen, intelligenten Bestien heran, die nichts mehr im Sinn haben, bis auf das Ausschalten ungebetener Gäste.

#### Karakum

Jeffchef zählt nun, genau wie bei Opfer und Bana'ne zuvor, als Mitglied des Raids. Als

Tank versucht er Karakum auf sich zu ziehen, der mit seinen Angriffen jede Menge Feuer-DoTs für die Raidgruppe Parat hat. Er belegt jeweils 4 Ziele mit einem Feuer-DoT, namens "Brandmarkierung", und schlägt auf den Tank, der ihn im Visier hat, mit seinem gelb-schwarzen Lichtschwert ein. Sofern das passiert, kann sich der betroffene Tank nicht bewegen, erhält einen 20% Rüstungsverringerungs-Debuff samt DoT namens "Sonne Tatoonies". Sofern Karakum mit seinen Schlägen aufhört und sich vom Tank abwendet, explodiert die Umgebung des betroffenen Tanks mit dem soeben genannten DoT. Die Reichweite des AoEs ist enorm, wobei alle Gruppenmitglieder außerhalb der Explosion stehen sollten. Außerdem erfolgt, während der Explosion, der Tankwechsel, da der betroffene Spieler die Aggro verliert. Diese Fähigkeit setzt Karakum sehr häufig ein. Ab und zu passiert es zudem, dass mehrere Lichtkugeln auf dem Schlachtfeld erscheinen. Eine von diesen Lichtkugeln ist schwarz. Sofern diese eine andere Lichtkugel berührt, explodiert die schwarze Kugel und belegt die Spieler mit einem sehr gefährlichen DoT, namens "Schwarzes Sonnenfeuer". Der DoT muss sofort von den Spielern bereinigt werden, da er in kürzester Zeit viel Schaden verursacht und die Spieler töten kann. "Schwarzes Sonnenfeuer" verschwindet nicht, bis der betroffene Spieler vom Bereinigen oder vom Tod erlöst wird. Um das zu verhindern, muss ein einzelner Spieler die schwarze Kugel abfangen. Umso länger der Kampf mit Karakum dauert, umso mehr Lichtkugeln werden freigesetzt. Am Anfang sind es 3, dann 5, dann 7 usw., wobei der Abstand der schwarzen Kugel zu einer anderen Lichtkugel immer geringer wird. Der ganze Raid muss darauf achten und ansagen, wer den DoT auf sich nimmt, um die Spieler zu retten. Sofern Jeffchef stirbt (der die schwarzen Kugeln nicht abfangen kann), wird Karakum eine grelle Explosion verursachen, die alle Mitglieder des Raids sofort tötet.

Jeffchef: "Es hätte nicht so kommen dürfen."

Jeffchef

Auch wenn sein Name für viele Außenstehende komisch klingen mag, so zollen ihm die Jawas den Respekt, den er verdient. Als infizierter Kopfgeldjäger vernichtet er seine Waffe mit seiner bloßen Hand, um den Anwesenden, mit seiner nun imposanten Kraft, zusetzen zu können. Jeffchef spürt, als Miraluka, Machtanwender und ist vor allem darauf aus gerade diese auszuschalten. Jeder Machtanwender zieht mehr Aggro als der Tank! "Spürsinn für die Macht" ist daher ein schädlicher Boss-Buff für alle Jedi. Dadurch sind die Machtanwender gezwungen nur in Abständen ihre Fähigkeiten auszuüben. Sobald Jeffchef nämlich sein Ziel wechselt, rammt er sich zu dem neuen Ziel durch und schleudert jedes Gruppenmitglied durch die Gegend. Diejenigen, die von Jeffchef getroffen werden, erleiden, je nachdem wie hoch sie geschleudert werden, Fallschaden. Während des Kampfes erscheinen außerdem Jawas, die Jeffchef mit ihren Blastern verteidigen wollen. Sie sind nicht sehr stark, aber sie treten in 6er-Gruppen auf und können überaus lästig werden. Außerdem spottet Jeffchef selbst den Spieler ab, der einen Jawa tötet. Dieser muss den Boss daraufhin für 5 Sekunden lang angreifen. Seine Fähigkeiten können während der Zeit sogar automatisch eingesetzt werden, sofern diese aktiv sind. Eine Situation, die sich der Spieler nicht aussuchen kann. Das könnte reichen um Jeffchef gegenüber Aggro aufzubauen, insbesondere wenn der betroffene Spieler ein Jedi ist. Insofern jedoch der Tank ein Jedi-Ritter oder ein Jedi-Schatten ist, sollte der Raid weniger besorgt sein..., ja, das wird zumindest gedacht, aber falsch geraten, denn nach kurzer Zeit stunt Jeffchef

den Spieler, der die meiste Aggro zieht, mit seinem "Elektropfeil" und sucht sich ein anderes Ziel aus. Das macht den Kampf äußerst komplex und keineswegs langweilig. Als DD wird Karakum ständig Jeffchef Schaden zufügen, doch seine Aggro steigt nicht so schnell an, wie die der Spieler. Falls Karakum stirbt, gehen die Jawas, sowie Jeffchef in Enrage und vernichten die Gruppe sofort. Zusätzlich, wie es auch bei Karakum der Fall ist, kann Jeffchef nicht mehr ausgeschaltet werden.

Karakum: "Ich hoffe er findet seinen Frieden."

#### 4. Boss:

##### Meisterin Aryle & Padawan Felia

Umso gefährlicher wird es nach dem Kampf gegen Jeffchef oder Karakum. Mehrere Fallen sind in der Fabrik versteckt gehalten. Giftstacheln stoßen aus den mit Löchern besetzten Böden und auch mehrere Säuren stürzen sich bachweise auf die Raidgruppe, die töricht genug ist, sich weiterhin in die stillgelegte Fabrik zu wagen, die ihren äußeren Schein immer mehr ablegt. Im Fabrikinneren wird es stetig düsterer und auch die Pflanzen, die durch die Trümmer wuchern, schwinden immer mehr. Der zweite Flügel der Fabrik nimmt sein Ende. Doch um den dritten und somit letzten Gebäudetrakt zu betreten, müssen die Abenteurer erst an Aryle und ihre Schülerin vorbeikommen. Die Sonne von Taris scheint durch die Löcher des Gebäudes und im Glanze erstrahlen die beiden Bosse, die bereits auf die Spieler gewartet haben.

Felia: "Seht M-Meisterin, sie sind gekommen!"

Aryle: "Tatsächlich. Wir sollten diese Angelgenheit schnell hinter uns bringen, meint ihr nicht auch?"

Felia: "A-Aber ich will nicht kämpfen! Bitte: geht weg, bevor...."

Aryle: "Bevor es für euch zu spät ist!"

Aryle ist eine ernst zu nehmende Gegnerin. Felia darf jedoch ebenfalls nicht unterschätzt werden, auch wenn sie nicht aktiv mitkämpft, sondern ständig ihre Heilfähigkeiten aktiviert. Diese müssen von den DDs unterbrochen werden! 2 DDs kümmern sich um Felia, während 2 Tanks sich um Aryle kümmern. Der Schaden muss gleich aufgeteilt werden und das ist auch die Herausforderung in diesem Kampf, denn Felia wird alles tun, um sich selbst und Aryle zu beschützen, darunter wird sie sich selbst und Aryle auch mit einer "Machthülle" belegen, die Schaden absorbiert und den betroffenen Charakter heilt. Beide Bosse haben nicht sehr viel Leben, aber dafür ist es umso schwieriger die Lebenspunkte, der beiden Bosse, gleichzeitig hinunter zu schrauben. Wird einer von ihnen besiegt, geht der andere Boss in Enrage. Auch Felia wird dann für die Gruppe, durch ihre freigesetzte Macht, zu einem schwerwiegenden Problem. Aryle hingegen geht bereits, während des Kampfes, in gelegentlichen Abständen in Mini-Enrage, wodurch ihre Schläge mehr Schaden verursachen. Ihre Fähigkeit "Tochter des Sel Makor" macht sie zudem zusätzlich rasend (was nicht in der Mini-Enrage-Phase passiert), zieht einen zufälligen Helden zu sich und versucht diesen mit schnellen Schlägen kampfunfähig zu machen. Das ist u.a. eine Herausforderung

für einen Heiler, der sich ins Zeug legen muss, um den zweiten Heiler zu retten, der von Aryle herangezogen wird. An diesem Punkt erhöht sich Aryle's Abwehr, bis sie sich wieder auf einen der Tanks konzentriert. Die Meisterin selbst muss hier und da mal abgespottet werden, da sie dem anvisierten Tank die Rüstung zerreit, wodurch der Tank, pro Stack, mehr Schaden durch ihre Schläge einstecken muss, was in ihrer Mini-Enrage-Phase tödlich ausfällt. Außerdem macht sich Aryle je 10% ihres fehlenden Lebens unsichtbar und wirbelt daraufhin in die Gruppe rein, die sich aufteilen sollte, da der "Wirbelschlag" mehrere Leute trifft und diese mit einem Debuff belegt, der sie "Entmutigt" und ihre erhaltene Heilung, für 10 Sekunden lang, verringert. Die Heiler haben es also, in diesem Kampf, am schwersten. Sofern der Kampf vorbei ist, erscheint Dr. Aius Flynn an Ort und Stelle.

Dr. A. Flynn: "Was ist nur mit euch beiden geschehen?...Was hat er euch angetan, dass ihr so blind für euer eigenes Bestreben wurdet? Er muss um jeden Preis aufgehalten werden! Ich weiß, dass ihr dafür sorgen werdet. Das wird auch mich wieder in Ruhe schlafen lassen....Ärmste Felia, sie war noch so jung."

5. Boss:

XY-Zeta

Je tiefer man sich in den dritten Abschnitt der verfallenen Fabrik begibt, desto mehr bemerkt man, wie stark sich die Umgebung verändert. Auch die Gree haben in den Plänen von Saju'sut mitgewirkt, um dem Imperium zu gefallen. Zumindest versprach es die Agentin, sowie Kollegin und Schülerin von Jusatsu es ihnen. XY-Zeta ist eine eiskalte Scharfschützin, die nur auf diejenigen gewartet hat, die sich zu tief in die Fabrik hineinwagen würden. Der Ort erinnert stark an Asation, genauso wie die Korridore davor, die von den verschiedenen Rakghul-Einheiten, insbesondere den Pistoleros, eingenommen wurden. Sofern die Raidgruppe den großen Raum betritt geht es schon los: es fallen Schüsse aus beinahezu allen Ecken. Um genau zu sein: aus 4. Es erscheinen, an den vorhandenen Gree-Datenwürfeln, Hologramme, die das Bild von der Scharfschützin abbilden. Die projizierten Hologramme schießen willkürlich auf die Gruppenmitglieder ein, darum müssen die Datenwürfel sofort zerstört werden, woraufhin die zweite Phase beginnt.

XY-Zeta: "Ihr könnt euch auf etwas gefasst machen!"

Phase 2:

Direkt in der Mitte erscheint XY-Zeta, indem sie sich an diesem Punkt rollt und die Gruppe mit einem Impuls von sich wegkickt. Daraufhin erscheint um sie herum ein Schild der Gree, sowie mehrere Säulen. Es entstehen jeweils 4 Säulen im äußeren und 3 im inneren Ring der Mitte des Raumes, die sich zusätzlich beginnen zu drehen. Die Spieler befinden sich nun allesamt auf 2 sich drehenden Feldern, die stets ihre Drehposition ändern, da nun von der Decke des Raumes 4 Lasergeschütze ausgefahren werden. Die Säulen bieten während des Laser-Feuers Schutz. Der ganze Kampf ist sehr Movement lastig. Es gilt dabei sich viel zu bewegen, um nicht von den Lasern oder von XY-Zeta's Heckenschüssen getroffen zu werden, die sich in einem Bereich befindet, der sich nicht dreht und von einem verbesserten Gree-Schild

geschützt wird, der die Schüsse von XY nicht aufhält. Dieser Schild muss zerstört werden. Spottbar ist der Boss nicht, aber der Schaden wird geringer ausfallen, sobald der Tank ihn abspottet, bevor dieser seine Schüsse auf die Spieler verschießt. XY fokussiert immer wieder einen einzelnen Spieler, der sich dann auf eines der beiden Drehfelder begeben und sich hinter eine Säule verbergen muss, um den Schuss vom Boss zu negieren. Die beiden Felder nehmen, während all der Kampfzeit, verschiedene Positionen ein, woraufhin die Geschütze anfangen den Laser zu schießen. Der Boden, den der Laser versengt, fängt außerdem an zu brennen, doch nur für kurze Zeit. Das Feuer verursacht ebenso Schaden. Während der Laser verschossen wird kann es vorkommen, dass sich die Felder, auf denen sich die Spieler befinden, wieder anfangen zu drehen. Die Lasergeschütze an sich bewegen sich stets auf und ab, um auch jeden einzelnen Bereich erwischen zu können. Eine schwierige Wahl für die Spieler: "Lasse ich mich lieber vom Laser verbruzeln oder von XY-Zeta's Schuss treffen?" Manchmal hat man die Qual der Wahl und kann nichts anderes tun, als in den sauren Apfel zu beißen. Wenn der Schild in der Mitte, der XY umgibt, zerstört wurde, beginnt die 3. Phase.

XY-Zeta: "Niemand belästigt meinen Meister!"

### 3. Phase:

Die gesamte Apparatur steht still. Die Geschütze hören auf zu schießen, die Felder hören sich auf zu drehen und der elektrisch geladene Bereich verschwindet. Die Spieler können sich nun wieder frei bewegen. XY-Zeta schmeißt immer wieder merkwürdige Granaten in den Raid, die eine elektrische Entladung an den Boden abgeben, der diese linienförmig in den ganzen Raum verteilt. Diesen Linien sollte ausgewichen werden, damit die Spieler keinen Stromschlag bekommen und für 12 Sekunden lang jede 2. Sekunde Schaden erleiden, sowie gestunt werden. Während der 3. Phase versteckt sich XY-Zeta hinter den Säulen, gibt einen zufälligen "Beinschuss" ab, der den betroffenen Spieler 3 Sekunden lang bewegungsunfähig macht, und schießt auf den Spieler, der das wenigste Leben besitzt. Dieser Spieler muss von den Tanks beschützt werden, indem sie sich in die Schussrichtung bewegen und diesen Schuss abfangen. Wird der markierte Verbündete getroffen, stirbt dieser sofort. Der getroffene Tank hingegen erleidet genauso viel Schaden, wie der Spieler an Leben besitzt, wobei dieser durch die Stats des Tanks verringert wird. Außerdem benutzt XY-Zeta ihre Impulsgranaten, falls sich ein Nahkämpfer ihr nähert. Diese Fähigkeit hat sie allerdings erst wieder nach 23 Sekunden aktiv. Nachdem sie auf den schwachen Held geschossen und ihre Granaten geworfen hat, rollt sie sich zudem in eine andere Position, um den Spielern zu entgehen. Ihr eingehender Schaden wird somit verringert und sie kann auch dem Raid so überaus gut entkommen, da der Raum sehr groß ist. Mit den Impulsgranaten, den Beinschüssen und den Stromschlägen ihrer außergewöhnlichen Gree-Granaten, kann XY-Zeta den ganzen Raid in pure Aufregung versetzen.

### 6. Boss:

Darth Iubar, Meister Semotho & Saju'sut

Es geht von da an immer weiter in den Kern des Übels hinein. Mehrere Giftfässer

stehen in den unteren Bereichen, die für strategische Angriffe, gegen die verbesserten Rakghule, bestens geeignet sind. Die langen, dunklen Gänge werden vom künstlichen Licht erhellt. Es scheint so, als gäbe es für den Raid kein Licht am Ende des Tunnels. Verschiedene Laborräume können und müssen auch währenddessen betreten werden, um Entriegelungsmechanismen aktivieren zu können, die eine große, verstärkte Tür am Ende des letzten, langen Ganges öffnen. Während der Entriegelung wird der Raid in dem Raum eingeschlossen und muss jeweils ein kleines Rätsel lösen, um aus diesem Raum, der sich mit Giftgas füllt, zu entkommen. Nach diesem Unterfangen sehen die Anwesenden endlich den letzten Boss vor sich, der sich in drei Bosse unterteilt.

Saju'sut: "Und schon wieder stellt sich mir die Republik und das Imperium in den Weg."

Darth Iubar: "Ihr habt das Licht nicht gesehen! Ihr hättet euch ihm aussetzen sollen!"

Meister Semotho: "Es ist ein Jammer, dass unsere Verbündeten euch nicht aufhalten konnten. Lasst mich raten: es war Doktor Aius Flynn, der euch hierher bestellt hat. Natürlich, wie kann es auch anders sein?"

Saju'sut: "Ich habe es befürchtet. Doch zu Liebe zu Aryle und Felia habe ich diesen Störenfried am Leben gelassen. Aber wenn wir mit euch fertig sind, wird der Doktor für seinen Verrat bezahlen! Wir stehen kurz vor unserem Ziel. Ich lasse mich nicht von euch Kreaturen aufhalten, nicht jetzt, wo ich so weit gekommen bin!"

#### 1. Phase:

In dem runden, metallischen Raum gibt es nicht viel zu sehen, bis auf einen großen Monitor, einen großen, runden Tisch und fünf Stühle, die sich um diesen befinden. Auf dem Tisch steht bereits der unheimliche Darth Iubar, der es kaum erwarten kann einen zufälligen Spieler anzuspringen und diesen mit seinen beiden, hellen Lichtschwertern zu verprügeln. Er ist das erste Ziel, was die Gruppe angreifen sollte. Währenddessen muss Meister Semotho vom Tank gespottet werden, da er sonst Machtkugeln in die Gruppe schießt, die Flächenschaden verursachen. Der eine Tank geht somit in den äußeren Bereich, um Semotho von der Gruppe abzulenken. Saju'sut wird währenddessen ignoriert. Er kann weder unterbrochen, noch verspottet werden, doch er heilt seine Verbündeten stetig und wirft auf zufällige Gruppenmitglieder Giftgranaten, was durch einen gelben Kreis, unter dem Spieler, angezeigt wird. Darth Iubar springt derweil wie wild herum und belegt, aller 45 Sekunden, den Spieler, den er angreift, mit einem DoT namens "Ausbluten lassen!", der nicht viel Schaden verursacht, aber dafür, genauso wie Karakum's "Schwarzes Sonnenfeuer", bestehen bleibt. Dieser DoT kann von den Spielern nicht herunter genommen werden und wird bis zum Ende des Kampfes bestehen bleiben! Umso schneller also Darth Iubar besiegt ist, umso weniger Spieler müssen diesen DoT erleiden, was jedoch eine Herausforderung darstellt, da Saju'sut Darth Iubar's Leben regeneriert. Außerdem kann der DoT zusätzlich stacken, was es daraufhin umso schwerer macht die betroffenen Personen zu heilen.

Darth Iubar: "Ich kann das Licht sehen!"

Meister Semotho: "Euer Tod wird nicht umsonst gewesen sein!"

## 2. Phase:

Das Mitglied des Shasa-Ordens, Semotho, wird nun aktiver und verursacht mit "Machtbeben" schwere Schäden in der Raidgruppe, da das Beben den gesamten Raum erfasst. Die Gruppe sollte sich in diesem Augenblick zusammenstellen und Flächenheilung wirken, insofern vorhanden. Die Einrichtung wird dadurch zerstört, der Monitor fällt von der Decke und am äußeren Bereich entdeckt der Schlachtzug das große Labor, was sie umgibt, da ihnen die Einsicht gewährt wird, die ihnen bis dahin verborgen blieb, während sie gegen Semotho kämpfen. Die Sichtsperrern, an den gepanzerten Fenstern, verschwinden während des Kampfes gegen Semotho und Saju'sut, wobei dieser sich in das Labor hinter den Raum wagt und mit neuen Stoffen experimentiert.

Saju'sut: "Versucht das!"

Die Raidgruppe kann ihn währenddessen durch die Fenster zum Laborbereich beobachten, was auch für die 2. Phase äußerst wichtig ist, da er aus dieser Richtung Giftwolken freisetzt, die den Raid Probleme beschere werden. Während der zweiten Phase erhält Semotho einen Machtschild, den die Gruppe nur zerstören kann, wenn Semotho in das Gas gezogen wird, was der Tank unternehmen sollte, der immer noch die Aggro von Semotho hält und, am besten, nicht von Iubar's DoT betroffen ist, da das Gift ebenfalls beträchtlichen Schaden verursacht. Semotho castet oft seine Machtkugeln, sowie auch gewaltige "Turbulenz"-Angriffe, die die Gruppe durch den Raum schleudern kann. Falls Turbulenz gewirkt wird, sollten die Spieler nicht nah an dem Tank stehen, der Semotho auf sich zieht. Sofern die Giftwolken erscheinen, kann es passieren, dass die Gruppe, dank Turbulenz, in diese fliegt und so viel Schaden erhält, dass der Heiler den Schlachtzug nicht rechtzeitig retten kann. Unter den Giftwolken gibt es eine ätzende, grüne Wolke, die denjenigen sofortigen Schaden verursacht, die durch sie hindurchlaufen. Außerdem gibt es noch eine violette Giftwolke, die den Spieler, der durch sie hindurchläuft, mit einem DoT belegt, der in 8 Sekunden vorbei ist, sowie auch eine gelbe Giftwolke, die den Spielern geringen Schaden zufügt, diese dafür aber mit einem Debuff belegt, der die Rüstung leicht reduziert und die erhaltene Heilung, für die nächste Minute, verringert. Sofern ein Tank diesen ebenso nicht entfernbaren DoT-Debuff besitzt, sollte der andere Tank Meister Semotho auf sich ziehen. Unter allen Giftwolken gibt es jedoch eine, die dringend vermieden werden sollte. Der Bereich, an dem diese schwarze Wolke gewirkt wird, ist klein aber tödlich. Jeder Spieler, der hineinläuft, stirbt sofort. Die Tanks sollten also dieses eine Mal verzichten Semotho durch eine dieser Todes-Giftwolken zu ziehen.

Meister Semotho: "Es war mir eine Ehre...."

Saju'sut: "Ihr geht mir auf die Nerven!"

## 3. Phase:

Saju'sut springt aus seinem Labor und schießt mit Flächenschüssen auf die Gruppe.

Der Tank ist in dieser Phase überflüssig, da Saju'sut auf ein zufälliges Ziel schießt und versucht diejenigen ebenfalls zu treffen, die in seiner Nähe stehen. "Ausbluten lassen!" von Darth Iubar ist zu dieser Zeit immer noch aktiv und stellt ein zusätzliches Problem dar. Da Saju'sut's Flächenangriff 1/3 des Raumes einnimmt muss schnell reagiert werden. Daraufhin schießt Saju'sut den normalen Rakghul-Virus in die Menge, der auch den Impfstoff der betroffenen Spieler verschwinden lässt, daher ist das Kit nötig: um schnell nach zu impfen. Diejenigen, die den Rakghul-Virus immer noch, nach 15 Sekunden, an sich haften haben, werden durch Saju'sut's Fähigkeit "verbessert", indem er den Rakghul-Virus mit einem einströmenden Gas erweitert. Die nicht geimpften Spieler werden vollständig infiziert und greifen ihre Mitspieler samt ihren aktiven Fähigkeiten an. Der betroffene Spieler muss sterben, damit der Virus ein Ende hat. Wird der tote Charakter wiederbelebt, ist der Virus verschwunden. Sind zu viele Spieler vom verbesserten Virus betroffen, wird ein Wipe unvermeidbar sein. Hat der Virus alle Spieler erwischt, ist der Raid ebenfalls an dem Boss gescheitert und die Spieler sterben instant. In gelegentlichen Abständen fokussiert Saju'sut einen Spieler und schießt einen "Mörserhagel" auf diesen. Der anvisierte Spieler muss rennen und rote Kreise hinter sich ablegen, um nicht von den aufeinanderfolgenden Einschlägen getroffen zu werden. Dabei können Spieler, die sich ebenfalls in dem Bereich aufhalten, an dem der Spieler entlang läuft, genauso getroffen werden. Die letzte Fähigkeit, in seinem Repertoire, ist ein Zünder, den er vor sich hält und betätigt, damit das Gift vom Labor aus hineingeleitet wird und in den Raum strömen kann. Sofern diese Fähigkeit aktiviert wird, müssen sich die Spieler im Uhrzeigersinn bewegen, da das Gift, im Takt, aus den 8 unterschiedlichen Düsen entweicht (wie zuvor schon beim Kampf gegen Semotho). Dabei könnte es sein, dass aus 4 Düsen jeweils das Gift ausströmt, oder aus jeweils einer einzigen Düse. Wo genau das Gas entflucht erkennt man, wenn sich eine grüne Gasform am Ende der Düse bildet. Nach der offensichtlichen Warnung sollte man sich darauf einstellen, mit der gesamten Gruppe im Uhrzeigersinn zu laufen und erst dann stehen zu bleiben, oder in die Mitte zu gehen, wo Saju'sut steht, wenn es vorbei ist. Sollten Spieler aus Panik in die Mitte, zu Saju'sut, rennen, werden sie von ihm 7 Sekunden lang betäubt und weggestoßen, nachdem sie eine ordentliche Packung Schaden durch sein verstecktes Vibromesser erlitten haben. Dieser Fehler könnte den sofortigen Tod bedeuten, sofern das Giftgas den gestunten Charakter erreicht.

Saju'sut: "Das werdet ihr noch bereuen!"

Bei 6% seines Lebens aktiviert Saju'sut einen Timer von 10 Sekunden. Kurz darauf wird ein Orbitalschlag ausgelöst. Das Labor, wie auch der Raum detoniert, die Spieler erleiden viel Schaden. Insofern sie nicht ordentlich, in diesen 10 Sekunden, geheilt wurden, sterben die Spieler an den 35.000 Direktschaden (momentan besitzen Charaktere ein Lebensmaximum von ca. 45.000 +/-). Der DoT, von Iubar, verschwindet, doch die Spieler sind immer noch im Kampf. Sie können sich jedoch nun auf das, was noch kommen mag, vorbereiten. Sofern die Spieler bereit sind, müssen sie einen blauen Bereich betreten, der sie nach draußen transportiert.

4. Phase:

Jusatsu im Machtmodus

Machtmodus: "ARRRHHH! Ich werde euch in Stücke schneiden!"

Jusatsu hat seine versteckte Macht freigesetzt, indem er seinem Zorn freien Lauf lässt. Der rasende Marodeur springt sofort in den Raid, der sich nun in der freien Natur von Taris befindet, verursacht Flächenschaden und stößt Spieler von sich weg (ähnlich wie der verbesserte Rakghul-Berserker). Ist er mit diesem Angriff fertig, prügelt er auf den Tank mit seinen beiden, grünen Lichtschwertern, ein. Pro Schlag erleidet der Tank eine Rüstungsverringerung von 3%, die stackt, jedoch schnell wieder verschwindet. Diesen Debuff kann Machtmodus auch mit seinen Cleaves verteilen, die er ausführt, wenn mehrere Leute vor ihm stehen. Der Boss muss hin und her gespottet werden, da seine Schläge sehr viel Schaden verursachen. Dabei ist zu achten, dass nur diejenigen vor ihm stehen, die seine Aufmerksamkeit auf sich ziehen. Ist er mit einigen seiner Schläge fertig, schubst er wieder alle Personen, die um ihn herumstehen, von dannen und sucht sich ein neues Opfer aus, was er anspringt und angreift. Notfalls kann auch ein DD den Boss abspotten, um einen anderen Spieler zu retten.

5. Phase:

Darth Iubar: "Ich wurde erleuchtet!"

Wird Machtmodus auf 50% runter geschlagen, erscheint wieder Darth Iubar, mit 20% seines ursprünglichen Lebens und ohne seine Maske, der sich der Seuche ausgesetzt hatte. Nun lässt er seine Ziele zusätzlich noch einmal mit seinen bloßen Klauen bluten. Iubar kann nicht abgespottet werden und greift zufällige Spieler im 15 Sekunden-Takt an, die er mit seinem DoT, sowie dem verbesserten Rakghul-Virus belegt (insofern kein Impfstoff vorhanden ist). Zusätzlich fokussiert Machtmodus vorwiegend die Heiler, die von den Tanks beschützt werden müssen. Sein AoE, der die Spieler wegkickt, benutzt er nicht mehr, dafür jedoch "Massenwürgen", was er auf alle Spieler, für einen kurzen Moment lang, einsetzt. Es fügt den Spielern nicht viel Schaden zu, aber hält sie davon ab Iubar, der als erstes wieder fokussiert werden sollte, zu töten, oder Heilung zu wirken. Wie auch zuvor wird der DoT gestapelt und der Kampf immer heftiger, je länger er dauert. Sobald Iubar stirbt setzt Machtmodus außerdem noch "Schwertreflexion" ein, die 3 Sekunden lang anhält und den ihm zugefügten Schaden auf den Spieler reflektiert, der ihm diesen zufügt. In dieser Zeit sollte kein Schaden verursacht werden. Ist das Leben von Machtmodus auf 1% gesunken, fällt dieser und ganze Rakghul-Schwärme erscheinen, um ihren Meister zu helfen. Das ist der Augenblick, wo sich der Raid zurückzieht.

6. Phase:

(die "Hört das endlich mal auf?!?"-Phase)

Die Fabrik zerfällt und die überlebenden Rakghule jagen in einer großen Meute die Spieler. Keine Pause für den Raid, denn sie müssen rennen und nebenbei mehrere, schwächere Add-Wellen auf ihren Weg erledigen, bis sie den Ausgang der Operation erreicht haben, wo auch schon Dr. Aius Flynn auf sie wartet. Auf ihrem Weg müssen die Spieler zudem fallende Trümmer ausweichen, um nicht gestunt und von der riesigen Rakghulwelle überrannt zu werden, die hinter den Spielern her ist. Der

Aufschlagsort der Trümmer wird durch einen roten Kreis auf dem Boden markiert, der ebenfalls unterschiedlich groß sein kann (jedoch nie so flächendeckend, dass niemand daraus rausrennen könnte). Diese Phase dauert nur noch ca. 2 Minuten und selbst ein einziger Spieler kann in dieser Phase den gesamten Raid retten, da die Adds kaum Schaden verursachen, bzw. einstecken und nur in kleinen Gruppen erscheinen. Bis dahin sollte der Raid, oder die noch überlebenden Spieler, am Ausgang angelangt und die verbesserten Rakghule von den herabfallenden Trümmern erschlagen wurden sein.

Der Bosskampf ist entgültig vorbei und in der Schlachtzugsphase wartet schon der Dr. auf die Helden. Durch den letzten, wohlbemerkt, sehr anstrengenden Boss, ist die Belohnung dementsprechend großzügig.

"Ihr habt es tatsächlich geschafft. Ich bewundere euren Eifer und euren Erfolg. Hätte Jusatsu den verbesserten Rakghul-Virus über die Planeten verteilt, hätte er ein eigenes Volk erschaffen, was nur dazu leben würde ihm zu dienen. Eine schreckliche Vorstellung. Wenn das seine Vorstellung von "Frieden" ist, dann wäre es wirklich besser, dass wir lieber weiterhin Krieg führen, anstatt sabbernde Monster zu werden, die sich irgendwann wieder anfangen würden gegenseitig zu zerfleischen. Aber durch ihn sind heute bereits viele gute Leute gestorben, darunter auch meine lieben Freunde. Ich werde sie vermissen....Die Jedi und die Sith stehen alle in eurer Schuld, sie wissen es nur noch nicht."

Nach diesem Gespräch ist ein Video zu bestaunen, wie Meister Semotho sich humpelnd zu Jusatsu hinkniet, ihm seine Maske abnimmt und ihn anfängt zu heilen. Nachdem Semotho fertig ist, erhebt sich Jusatsu und blickt in die untergehende Sonne.

Semotho: "Was machen wir jetzt? Sie sind alle tot....Wir haben versagt. Aber wenn wir uns wieder erheben würden...!"

Jusatsu: "Semotho, das reicht...! Die Republik und das Imperium werden nichts von alldem, was wir unternehmen wollen, zulassen. Sie werden wieder ihre stärksten Helden nach uns schicken."

Er injiziert die verbesserte Rakghul-Seuche in Semotho's Körper, woraufhin er diesen sofort einen Impfstoff verabreicht.

"Gehe zum Shasa-Orden zurück. Sie werden es sicherlich verstehen und dir eine Chance geben. Du wurdest immerhin infiziert..., wie alle anderen auch."

Semotho: "...Und was habt Ihr vor?"

Jusatsu: "Ich fange ein neues Leben, irgendwo im Imperium, an."

Ein letztes Mal verneigt sich Semotho vor Jusatsu, bevor dieser umkehrt und von Dannen läuft, während Semotho ebenso in die untergehende Sonne blickt.

\*Bereich verlassen...\*



## Kapitel 26: Dreadcore

Unzählige Geschichten ranken sich um diese eine Person, mit dem Körper aus Durastahl und dem Herz aus Eis. Sofern der Name "Dreadcore" ausgesprochen wurde, redete man von dem geheimen König der Unterwelt, sowie auch von der Zerstörung ganzer Armeen und Armadas. Und das Beste daran: Der größte Teil, dieser Geschichten, ist wahr.

Ein Cathar lebte einst auf seiner Heimatwelt, die ebenfalls so hieß wie seine eigene Rasse. Er war der stärkste seines Stammes, tötete ganze Kiltik-Schwärme und rottete ihre Nester aus. Dieser Cathar war eine unaufhaltsame Kampfmaschine, was er seinem Volk bei der Blutjagd eindeutig zeigen konnte. Trotz seiner Unerschrockenheit fürchtete ihn seine eigene Rasse. Schnell wurde ihm klar, dass er nicht mehr willkommen war, da das Ausmaß seines Blutdurstes immens war. Alles, was in seinem Leben an Bedeutung besaß, war das Kämpfen und das Töten stärkerer Konkurrenten. Zwar sollte er der Beschützer seines Volkes sein, doch so sollte es nicht kommen. Der Cathar verließ seinen Heimatplaneten und versuchte seine Credits mit der Jagd auf Kopfgelder zu kassieren, was ihm durchaus gelang und wodurch er sich somit Respekt verschaffte.

Schon sehr früh wurde von einer Bestie gesprochen, die mit ihren bloßen Klauen ihre Opfer in Stücke riss und von ihnen nichts mehr übrig ließ. Der Cathar, dessen Name für jeden ein Rätsel blieb, wurde schnell gefürchtet und seine Dienste begehrt. Er war groß, stark und er liebte es sich mit anderen Geschöpfen zu messen, vor allem mit denen, die stärker waren als er..., angeblich, bis er diese zu Fall brachte und ihre Gliedmaßen als Trophäen behielt. Der Cathar zähmte u.a. einen gefährlichen Höhlen-Varactyl, der der wildeste und schlimmste von allen war. Man erzählte sich auch, dass er einen Rancor mit einem Schlag getötet haben soll. Gerüchte, die von seiner gewaltigen Größe sprachen, zogen ihre Kreise in den Cantinen der gesamten Galaxis. Nur die Reichsten der Reichen konnten sich später die Dienste des furchterregenden und grausamen Cathar's leisten, dessen ehrfürchtiger Rufname in der Unterwelt widerhallte: Dreadcore. Doch all diese Kopfgelder, denen er ständig hinterher jagde, reichten ihm irgendwann nicht mehr aus.

Schleunigst suchte er ehrwürdige Gegner. Er prügelte sich mit dem Varad-Clan, messte sich mit den Tonvarr-Piraten und ging mit ihnen auf gigantische Beutezüge, indem er ihnen drohte für sich zu arbeiten, wobei ihm die gestohlenen Artefakte so manche Summen in der Unterwelt eingebracht hatten. Man erzähle sich auch, dass er mit dem mächtigen, trandoshanischen Krieger, Kephess, einen Zweikampf ausübte, der daraufhin niedergeschlagen wurde und einen großen Teil seiner Jagganath-Punkte verlor, woraufhin dieser vor der "Zählerin" gedemütigt wurde. Dreadcore wurde schnell berühmt und berüchtigt, durch seinen Mut, seiner Lust zum Kampf und durch seine Taten, sowie seiner unglaublichen, körperlichen Stärke, die jedoch oftmals übertrieben dargestellt wurde. Während dieser Zeit war ihm der Krieg zwischen dem Imperium und der Republik egal gewesen, bis er eines Tages von einem Vermittler der "GenoHaradan" aufgesucht wurde.

Kaum jemand wusste in der Republik von der GenoHaradan, sie war immerhin eine Elite-Kopfgeldjäger-Organisation, die sich verborgen für die Republik einsetzte. Seit diesem Tage an erhoffte sich Dreadcore gewaltigere Kämpfe und größere Ziele auszuschalten, die ihm auch gewachsen waren. Doch hinter dem Rücken der GenoHaradan machte er seine eigenen, krummen Geschäfte in der Unterwelt weiter. Sie wussten es, doch sie schritten nicht ein. Zu viel stand für die GenoHaradan auf dem Spiel, die plötzlich selbst ein Opfer gewisser Machtspielchen waren. Dreadcore ordnete sich, trotz seiner Aufnahme in die GenoHaradan, niemanden unter. Durch seinen Ruf, in der Unterwelt, baute er sich ein eigenes Imperium auf. Er handelte mit den Anhängern verschiedener Verbrecherbanden und stieg, unbemerkt, zu einem König der Unterwelt auf. Auch der "Unterlord" der "Schwarzen Sonne" soll dem inoffiziellen König der Unterwelt unterstellt gewesen sein. Niemand wusste es so genau, doch wenn selbst der gefürchtete Verbrecherboss, Hellgas, vor dem Namen dieser Unterwelt-Legende erzitterte, schien es viel an Bedeutung gehabt zu haben.

Trotz dass so viele Geschichten über ihn erzählt wurden, war Dreadcore, irgendwann, für viele nur noch ein Phantom und eine Sagengestalt. Er verschwand, doch hinterließ er immer wieder Spuren, die auf seine Anwesenheit hindeuten sollten. Wie ein Schatten sprang er mittlerweile aus der Dunkelheit, packte seine ahnungslosen Opfer und zog sie in die Tiefen der Finsternis. Die Händler der Unterwelt und die Kopfgeldjäger, die sich in den Cantinen aufhielten, bewahrten die Geschichten und erzählten sie weiter. Und Dreadcore sorgte stets dafür, dass es auch so blieb.

Nach all seinen Reisen und Aufträgen, traf er auf eine zierliche Cathar mit dem Namen "Shinoneko". Er rettete sie, sowie einige andere ihrer Art, aus den Klauen einiger mächtiger Sklavenhändler und überließ sie ihrem Schicksal. Für Dreadcore war sein Auftrag erledigt, doch diese junge, unbekannte Cathar wusste nicht, wohin sie gehen sollte und sie wusste auch nicht, welche Gestalt vor ihr stand. Sie folgte der sagemuwobenen Unterwelt-Legende, Schritt für Schritt, obwohl sie geschwächt und stark angeschlagen war, doch Dreadcore ignorierte sie. Er hielt nichts von Zusammenhalt und er mochte es auch nicht die Schwachen zu beschützen. Jeder war sich selbst der Nächste, wie er es in seinen Augen sah. Als sie ihm nach mehreren Stunden folgte, brach die Cathar zusammen. Schließlich konnte dies dem grimmigen Cathar umstimmen und so nahm er Shinoneko unter seine Fittiche. Seit diesem Tage an wich sie ihm nicht mehr von der Seite, was beide jedoch in gefährliche, sowie heikle Situationen brachte. Allerdings war es nicht so, dass diese Cathar sich nicht zu wehren wusste, denn ihre besten Argumente kamen stets von ihren beiden Blastern.

## Kapitel 27: Shinoneko

Auf Belsavis befanden sich nicht nur Schwerverbrecher, sondern auch die treuen Arbeiter der Republik, die ihr Leben, größtenteils, auf dem planetarischen Gefängnis verbrachten. Auch Belsavis beherbergte ruhige Orte und schöne Umgebungen, die mit natürlicher Vielfalt gespickt war. An einem solchen Ort lebte eine weibliche Cathar mittleren Alters, die ihr Leben ihrem Beruf widmete. Sie und ihr, wohl bemerkt, menschlicher Mann, die beide Aufseher im gefährlichsten Gefängnis der Republik waren, erwarteten ein Kind.

Die Zukunft des jungen Kindes wurde jedoch ruiniert, als das Imperium den geheimen Gefängnisplanet der Republik entdeckte, die Gefangenen befreite und dadurch Unruhen auslöste. Der Vater des kleinen Mädchens, wurde, während des Aufstandes, getötet und die Mutter floh, mit ihrem Kind, in sicheres Gebiet. Sie beide lebten weiterhin im Schutze republikanischer Streitkräfte, die das tatkräftige Verbrechen eindämmen mussten. In dieser schweren Zeit schickte die Mutter ihre Tochter fort, weit weg von ihrem Zuhause, in der Hoffnung sie eines Tages wiedersehen zu können, sofern sich die Situation auf Belsavis beruhigen würde.

Samt mehrerer Soldaten, wurde das junge Cathar-Mädchen nach Coruscant gebracht. Allerdings war es nicht das Leben, was sie sich hätte vorstellen können. Sie blieb nicht lange, denn sie war immer erpicht darauf neue Abenteuer zu erleben. Obwohl sie sehr neugierig und abenteuerlustig war, war sie allerdings auch sehr schüchtern und hielt sich aus gewalttätigen Angelegenheiten heraus. Sie bevorzugte lieber eine friedliche Lösung, doch sollte es mal zu einem Vorfall kommen, so würde sie nicht zögern von ihren beiden Blastern gebrauch zu machen, die sie von ihrer Mutter erhalten hatte. Blöd war nur, dass die Betreuerin die Waffen der jungen Cathar dauerhaft in Beschlag nahm und sie ihr erst wiedergeben wollte, sofern sie alt genug dafür sein würde. Schon auf Belsavis lernte sie sich in Notsituationen zur Wehr zu setzen und sogar mit Waffen umzugehen. Im Gegensatz zu ihren jungen Freunden, auf Coruscant, war sie ihnen, vom Wissensstand und von ihrer Kampferfahrung her, weit voraus.

Schleunigst wuchs sie zu einer Jugendlichen heran, in hoher Erwartung ihre geliebten Waffen zurückzubekommen, die sie von ihrer Mutter erhalten hatte. Ihren Charakter behielt sie dennoch, beinahe, komplett bei. In ihr war immer noch das verspielte, einsame Kind, was sich nach seiner Mutter und, vor allem, seinem Vater sehnte. So machte sie sich auf, um eine Mitfahrgelegenheit nach Belsavis zu suchen, doch niemand schien diesen Planeten zu kennen. Wahrscheinlich war es auch so, dass niemand vorgab diesen zu kennen, oder es kam vor, dass manche nicht einmal etwas von diesem Planet wissen wollten. Shinoneko suchte nach Anhaltspunkten und Reisemöglichkeiten, da sie kein eigenes Schiff besaß, bis sie sich auf Nar Shaddaa widerfand. Dort trat ihr ein Geschäftsmann gegenüber, der vorgab sie nach Belsavis schmuggeln zu wollen, doch es war ein Hinterhalt. Schließlich befand sie sich in den Fängen eines berüchtigten Sklavenhändlers. Sie und ihr Kidnapper reisten nach Ord Mantell, um einen wohlthätigen, imperialen Major einen Besuch abzustatten. Die Cathar sollte ihm, für viel Geld, in den Schoß gelegt werden, bis ihr Retter, sowie gleichzeitige Unterwelt-Legende Dreadcore auftauchte und sie von ihrer

Gefangennahme befreite. Daraufhin ließ er die ihm unbekannte Cathar zurück. Hilflos ersuchte die halbnackte Cathar bei Dreadcore um Asyl. Nach einigen Stunden, qualvoller Marschzeit, gab der eiskalte Cathar nach und erkannte den starken Willen in diesem Mädchen, was erschöpft, in seiner Anwesenheit, zusammenbrach. Daraufhin wurde Shinoneko geboren, ihr Deckname, sowie ihr neues, freies Leben als Partnerin einer kalten, griesgrämigen Gestalt, die sie, ab da an, folgte. Trotz dieser Veränderung, in ihrem Leben, nahm sich Shinoneko weiterhin vor Belsavis zu erreichen, koste es was es wolle. Letzten Endes konnte sie, mit Dreadcore's Unterstützung, mehr erreichen, als sie es sich je hätte erträumen können.

## Kapitel 28: Anomalus

Als Jusatsu sich, nach seiner nächsten Niederlage, erneut beim Imperium wiederfand, wurde er gefangen genommen und versklavt. Von seinem früheren Ich blieb daraufhin nicht mehr viel übrig, denn die Sith erkannten seine Fähigkeiten als Machtnutzer, die er selbst nicht gut genug ausbauen und kontrollieren konnte, woraufhin sie seine Vergangenheit auf dem Kopf stellten und diese verdrehten, wie es ihnen in den Sinn kam. Das Ergebnis darauf war unerwartet erschreckend. Da Jusatsu nun als Sklave sein Dasein fristete und dadurch nach Korriban entsendet wurde, suchte er nach seinem Selbst, doch konnte er dieses nicht finden. Ihm fehlten jegliche Verbindungen zu Vertrauten seines früheren Lebens. Nach wenigen Wochen übermannte ihn die Einsamkeit und seine angestaute Wut auf jegliches, humanoide Leben in seinem Umfeld. Er schmeckte die Verzweiflung und ließ sich in den Wahnsinn treiben, was ihn jedoch nicht schwächer machte, ganz im Gegenteil. Er riss seine Aufseher und die machtsensitiven Sklaven mit einer ihnen unbekanntem Macht in Stücke, die nichts von alledem war, was die Machtanwender je gesehen hatten. Auch mehrere Lords und Darths mussten ihre Leben gegenüber den Chiss-Sklaven lassen, dessen Name und Identität verloren ging. Anomalus wurde geboren.

Ab diesem Augenblick war er der Schüler von vielen Darths, die diesen für ihre Machtkämpfe benutzten, was Anomalus natürlich wusste. Doch es birgte stets die Gefahr Anomalus als Schüler zu behalten und vor allem diesen auch so zu behandeln, denn er war alles andere als blind oder dumm. Eher waren es die Sith und Jedi, die er als das anerkannte, was er selbst in ihren Augen war, nur dass es keiner von ihnen wahrhaben wollte. Im Gegensatz zu den gewöhnlichen Sith, trug Anomalus nie ein Lichtschwert bei sich, sondern einen Elektrostab, mit dem er mehrere Möglichkeiten besaß seine Gegner unschädlich zu machen, oder diese gar damit ein Leben lang zu verkrüppeln. Ein eindeutiges Zeichen, was er ihnen setzte. Er fühlte sich nicht wohl in den Reihen derer, denen er zugeordnet wurde und auch seine eigene Rasse konnte ihm nicht auf den rechten Weg bringen, den er für sich selber suchte. Während seiner Initiationszeit zum Darth besaß Anomalus weder einen Weg, noch ein Ziel, Verbündete oder Personen, die es seiner Meinung nach wert waren als "Freunde" bezeichnet zu werden. Nur sein Geist und seine Macht waren alles, was er hatte, die jedoch sehr gefürchtet wurde. Manche sprachen davon, dass Anomalus derjenige sei, der den alten Imperator ablösen solle. Seine Gesinnung war weder gut, noch böse, noch neutral. In seinem Verständnis existierte so etwas wie "gut" und "böse" überhaupt nicht. Seine Art war undurchschaubar und seine Person erklärt sich, durch all die Ereignisse, von selbst. Auch ohne seine Maske wussten die Sith nicht, was er dachte, fühlte, oder vorhatte, sofern er überhaupt irgendetwas davon in seinen Gedanken besaß. Trotz allem verbarg Anomalus nichts davon, er sprach stets die Wahrheit, sofern er überhaupt einmal den Mund aufmachte, und trieb dadurch bereits viele, die ihm zuhörten, in den Wahnsinn. Seine Worte glichen einem vergifteten Vibromesser, aber das Gift konnte süß und, in sehr wenigen Fällen, sogar bekömmlich sein. Es dauerte nicht lange, bis Anomalus selbst den Titel eines Darths nicht mehr gerecht werden konnte, denn er war noch viel mehr. Sogar die Schreckensmeister waren vor seiner ungewöhnlichen Art und Sicht der Dinge nicht sicher, da diese sogar von ihm verspottet, wenn nicht sogar ausgelöscht wurden. Doch das ist wiederum

Spekulation und selbst wenn es wahr sein sollte: diese Auseinandersetzung diente nur ihm selbst und nicht den sogenannten "Unschuldigen", die ebenfalls, in seinen Augen, schuldig waren. Sicher ist: Anomalous war mehr als nur ein Sith oder ein Jedi. Das war denjenigen bewusst, die sich auf Anomalous einließen und ihm daraufhin folgten, insofern sie seine Natur überstehen, das "Gift" überleben und zugleich ihre Augen öffnen konnten.

## Kapitel 29: Shiisa

Einst wurde das junge Togruta-Mädchen, Shiisa, von ihren Eltern gerissen und versklavt, wie auch manch andere, machtsensitive Fremdlinge im "Großen Galaktischen Krieg". Vorerst war es eigentlich nicht geplant gewesen, dass das Togruta-Mädchen leben sollte, doch ihre starke Verbindung, zur Macht, konnte nicht einfach so von den Sith ignoriert werden. Sie wies also schon von Anbeginn großes Pontezial in diesem Thema auf.

Anfangs war sie noch sehr zurückhaltend und schüchtern, doch die Sith-Akademie war ein grausamer Ort. Sie musste lernen zu gehorchen und zu überleben. Jeder Tag war ein Tag, an dem sie kämpfen und Beleidigungen, sowie auch Blamagen über sich ergehen lassen musste. Angeblich diente dies alles nur, um ihre Ausbildung zum Sith weiter voranzubringen, doch eine ganz besondere Person sah das anders. Darth Anomalus erschien eines Tages auf Korriban, um sich seinen Schüler, in alter Sith-Tradition-Manier, auszusuchen. Dabei traf er auf das eher zornige, jedoch auch hübsche Mädchen, was in einem Kampf beinahe dem Tod entkommen konnte. Ihr Akolythenleben wäre beinahe abgeschlossen gewesen, wenn der Aufseher nicht versucht hätte sie nach dem Kampf als "miserabel" und "untalentierte" zu erachten. Nach dessen Begutachtung her, sollte die Togruta mit dem Relikt, was sie dem anderen Akolyth abnahm, in ihren Armen sterben, da sie schwer verwundet und kampfunfähig auf dem sandigen Boden Korribans lag. Angetrieben von seinem egoistischen Verhalten, hatte er nicht mit dem unheimlichen Darth gerechnet, der seine Einstellung, gegenüber dem Sieger des Duells, keineswegs dulden konnte. Er forderte Shiisa auf, einen ihrer jahrelangen Peiniger, durch ihre eigene Kraft, zu töten. Wenn sie ihn vernichten würde, dürfte sie den unheimlichsten Sith-Lord aller Zeiten, neben Darth Nihilus und Darth Jadus, begleiten. "A-Aber mein Lord...!" Waren die letzten Worte des Aufsehers, bevor dieser von den starken, hasserfüllten Blitzen des Mädchens erfasst wurde. Zu lange wurde Shiisa von den Sith unterjocht und ausgelacht. Nachdem sie den Aufseher tötete, verfiel Shiisa in einen Bluttausch und tötete auch die anderen Akolythen, woraufhin sie vor Erschöpfung zusammenbrach. Das erinnerte auch den anwesenden Sith-Lord an dessen Vergangenheit als Sklave. Darth Anomalus trug sie daraufhin auf sein Schiff, wobei er von einem anderen Lord kurz aufgehalten wurde, der ihn schlussendlich, nach einer flüchtigen Frage, was an dem mit den Leichen übersäten Ort geschehen sei, passieren ließ. Die Schuld traf schließlich auf den inkompetenten Aufseher, der seine Strafe bereits erhalten hatte.

Das Mädchen schien von außen hin gebrechlich, allein durch ihre zierliche, exotische Farbgebung, selbst bei den Togruta, aber das alles ließ sie vor Jahren in der Sith-Akademie hinter sich. Während sie sich bei Darth Anomalus befand war sie hasserfüllt und grausam. Sie hasste und verachtete so ziemlich alles und jeden, bis auf ihren eigenen Meister, dem sie nur nach kurzer Zeit verfallen war. Sie sah ihn immer als ihren Retter an und auch seine Sicht auf die Dinge, wie sie sind, inspirierten das Leben der Togruta ungemein. Unter den dunklen Lords der Sith war Darth Anomalus mittlerweile eine Legende. Er kam und ging wie und wann er wollte, niemand wagte es seine Absichten zu hinterfragen. Die Furcht des Rates blieb ihm gegenüber nicht unbegründet. Auch wenn Anomalus ein geeigneter Kandidat für den Rat der Sith

darstellte, war die Gefahr zu groß, dass er den Rat verändern, wenn nicht gar stürzen würde. Das alles nahm sich Shiisa zum Vorbild. Allerdings war es nie ihr Ziel gewesen ihren Meister zu übertreffen oder zu töten, ganz im Gegenteil. Obwohl sie ihr damaliges Sklavenleben verachtete und es hinter sich ließ, nahm sie die Befehle von Anomalus mit Freude und Eifer entgegen. Sie konnte sich kein besseres Leben vorstellen, als mit denjenigen, den sie liebte und der sie aus den Klauen der Sith rettete, auch wenn er selber offiziell als Sith galt, durch die gesamte Galaxis zu fliegen und diesem zu dienen. Sie war, u.a., eine der wenigen Personen, die Anomalus ungewöhnlich nahe standen.

Während ihrer weiteren Ausbildung erkannte Anomalus immer wieder Shiisa's zu großen Drang töten zu wollen. Um ihren Rausch zu unterdrücken, forderte er seine Schülerin auf, dass sie selbst versuchen solle ihre Macht für heilende, anstatt für zerstörerische Zwecke einzusetzen. Er erklärte ihr, dass die dunkle Seite der Macht sie schließlich eines Tages verzehren würde, wenn sie diese nicht teilweise zügeln könne. Um das zu verhindern, musste Shiisa ihrem Leben eine neue Aufgabe zukommen lassen, die sie persönlich jedoch stören würde, da sie nicht dafür ausgelegt war den Humanoiden, in ihrer Umgebung, zu vergeben oder diese zu verschonen. Als Anomalus zu ihr sagte, dass sie es für sich selbst und für ihn tun solle, überlegte Shiisa daraufhin ihre Einstellung gegenüber ihrer Umwelt zu ändern, was jedoch nicht viel nützte. Schlussendlich musste sie eine Balance zwischen Zerstörung und Leben finden, um ihr eigenes Leben, sowie das ihres Meisters, zu erleichtern. Nach einiger Zeit wurde sie schließlich von ihrem Meister zum Lord gekürt.

## Kapitel 30: XY-Zeta: Das Original

Als die "Economy" einstürzte und XY-Zeta verstarb, schloss der ehemalige Geheimagent des Imperiums, Jusatsu, mit seiner Partnerin ab. Da sein Geist durch die Sith durcheinander gebracht wurde, besaß er kaum noch Erinnerungen an seine ehemalige Partnerin, die ihm stets gut diente. Während Darth Anomalous die Galaxis mit seiner Schülerin Shiisa durchquerte, entdeckte er auf seinem Weg eine Person, die genauso aussah, wie XY-Zeta. Anomalous kam in dem Sinn, dass er diese Gestalt von irgendwoher kannte, doch war er nicht sicher woher ihm dieser Gedanke kommt. Sofort machte er sich mit seiner Schülerin auf das Geheimnis zu lüften. Sie entführten die rätselhafte Agentin des Imperiums, die sich schließlich ebenfalls als XY-Zeta zu erkennen gab. Die Fragen konnten nur durch sie beantwortet werden. Nun besaß Anomalous mit Shiisa die Fähigkeit sich der Vergangenheit dieser Person anzunehmen, die in Wirklichkeit etwas anderes ist, was sie eigentlich sein sollte. Keiner der beiden Sith-Lords hätte dieses Ergebnis erwartet. Die Gree sollten mehr über XY-Zeta verraten, auch wenn die beiden Sith ihre spezielle Ausdrucksweise kaum verstehen konnten. Obwohl es geheim war, erzählten ihnen die Gree von dem "XY-Projekt", woher auch dieses Modell stammte.

Die gefährlichste Killermaschine der Gree wurde produziert. Stirbt eine, folgt die nächste, um die verstorbene Einheit zu ersetzen. Die Gree wollen das Band zum Imperium und zur Republik enger schnüren, als gedacht. Doch hat die Gree-Enklave auch die Befürchtung, dass eine der Fraktionen zu einer unaufhaltsamen Macht heranwachsen wird, wenn sie die Kontrolle der XY-Klone diesen überlassen würde. Anomalous zwang mit Shiisa die Gree den Aufenthalt der Klone und des Originals zu verraten. Die Gree wehrten sich, besaßen letztendlich jedoch keine Wahl. Die beiden Sith reisten in ihre Heimatwelt, Asation, und infiltrierten den Aufenthaltsort der Klone, um diesen vollständig zu zerstören. Die Gree sollen keine Kontrolle mehr über diese mächtigen, humanoiden Waffen besitzen. Doch es war sicher, dass Anomalous die Hauptwaffe persönlich besitzen wollte. Seine Erinnerungen, die mit XY-Zeta im Zusammenhang standen, erreichten wieder seinen Verstand, als er sich mit Shiisa dem Original näherte, was sehr gut, jedoch nicht ausreichend geschützt wurde. Sie war ein Mensch, gefangen in einem Behälter, der ihren Körper in Stasis versetzte. Die Klone besaßen an ihren Köpfen Implantate, die mit ihren Gehirnen verbunden waren und bei der Entfernung den Verstand, sowie das Leben der XY-Einheit, vernichtet hätten. Sie waren allesamt willenlose Cyborgs, die von den Gree kontrolliert wurden. Ohne Worte zu verschwenden, entführte Anomalous XY-Zeta und befreite sie somit aus den Klauen der Gree. Nun war er im Besitz der perfekten, humanoiden Gree-Waffe.

Angekommen auf dem Schiff der Sith, verriet Anomalous ihre Stärken, Schwächen, Zuneigungen und Abneigungen. Allerdings wusste der Darth nicht, welcher Planet ihr Geburtsort war und daher auch nicht, woher sie kam, bevor sie die Gree-Enklave aufnahm. Doch das sollte sie nicht weiter beschäftigen, denn es soll der Vergangenheit angehören. Es gab trotz dieser Wissenslücke keinen, der länger mit XY-Zeta zu tun hatte und keinen der sie besser kannte als Anomalous. Er wusste wer sie war. Erschreckender Weise kannte er sie besser als sie sich selbst. Dadurch erweckte Anomalous in ihr das Interesse mit ihm zu reisen, zumal er ihr die Galaxis zeigen konnte,

sowie einst auch ihrem Klon. Die Neugier von Zeta, genauso wie ihr Drang sich zu verbessern, stellten sich als unstillbar heraus. Natürlich war Shiisa nicht gut auf diesen weiteren, weiblichen Passagier zu sprechen, der sie stetig mit Fragen durchlöcherte. Doch war es vorwiegend Shiisa's Eifersucht das Problem, was sie alle bewältigen mussten. Obwohl Zeta bei den Gree gefangen war, tat sie dies freiwillig für ihr Volk. Die einst gesammelten Informationen über XY-Zeta änderten sich nicht. Ja, sie wurde von den Gree ausgebildet und sie wuchs bei ihnen auf, aber die Treue schwor nicht sie selbst dem Imperium oder der Republik gegenüber, sondern das Programm, was den Cyborgs installiert wurde. Es existierte jedoch stets 1 Modell, was für die Republik in den Kampf zog. Das Original und Anomalus wussten, dass sie sich vor dem letzten Klon des "XY-Projekts" in Acht nehmen sollten. Wenn der Klon das Original entdecken würde, wäre dieser darauf aus sie zu den Gree zurückzubringen. Trotz dieser Bedrohung würde niemand XY-Zeta mehr aufhalten oder kontrollieren können. Von diesem Augenblick an war sie die persönliche Attentäterin, sowie Beschützerin von Darth Anomalus..., auch wenn er ihren Schutz nie in Anspruch nehmen wollte.

Obwohl der Klon und Shiisa's Eifersucht neue Feinde sind, die sie beschäftigen sollten, gab es noch eine andere Bedrohung, die sich XY-Zeta offenbarte: ihre Gefühle. Eigentlich ist sie ein kaltes Wesen, doch dass sie sich in Anomalus verliebte war beinahe schon vorhersehbar. Das führte dazu, dass sie wieder Gefühle wie Freude und Trauer verspüren konnte. Ihre Befürchtung war, dass ihre Effektivität als Killer dadurch beeinträchtigt wäre und dass Anomalus sie dadurch abweisen würde. Eine neue Situation für sie, mit der Zeta klarkommen musste, doch war es ein Geheimnis, was sie für sich behielt.

## Kapitel 31: Der ungenannte Bruder

Als das "Ewige Imperium" die Planeten überfiel und das Imperium, sowie die Republik daraufhin in alle Richtungen verstreut wurde, gab es jede Menge Aufstände, in denen sich Jaylda, die Tochter Karakum's, wiederfand. Sie war, in dieser Zeit, die Anführerin der neuen "Interstellaren Regulatoren" und begegnete gleichzeitig einer Person, für die ihr Herz schlug. Doch wer war der Sith wirklich, in dem sich Jaylda verliebte? Sein Name kam Jaylda bekannt vor, denn genauso hieß auch ihr längst verstorbener Großvater: "Arxul". Nachdem sie zusammen gegen die Truppen des Ewigen Imperiums auf Tatooine vorgegangen sind, fand sie heraus, dass der Sith, der den Pfad eines Jedi eingeschlagen hatte, der Sohn von Karakum und somit ihr eigener Bruder ist. Allerdings sind ihre eigenen Mütter unbekannt, da ihr Vater diese nie erwähnte. Beide Geschwister könnten genausogut Halbgeschwister sein.

Der nur fast 2 Jahre ältere Bruder von Jaylda, konnte sich nicht an seinen Vater erinnern, noch wusste er, dass er eine Schwester besaß. Jaylda hingegen wusste zumindest, dass Arxul nicht ohne Grund vor ihr und allen anderen geheim gehalten wurde. Zum Einen war es den Jedi verboten zu lieben. Karakum brach die Regeln mindestens 2 mal. Um seine Ehre als Jedi zu bewahren, hätte er es jeden Einzelnen vorenthalten können. Zum Anderen könnten es die Sith vorwiegend auf Karakum und seinen Sohn abgesehen haben. Wahrscheinlich sehen sie großes Potenzial aus ihm einen Sith zu machen. Karakum tat schlussendlich all das, damit Arxul's Ausbildung zum Jedi nichts mehr im Wege stehen sollte, aber auch damit die Jedi dem jungen Säugling Schutz vor Karakum's Gegnern gewähren. Währenddessen konnte sich sein Vater seinen Jedi-Pflichten verschreiben und als Retter zahlreicher Welten fungieren. Als Jaylda zur Welt kam, fasste sich Karakum den Entschluss sie nicht herzugeben, wie seinen Sohn, zumal bei ihr die Macht schwach erschien. Die Jedi hätten sie nicht ausbilden können, doch wollte er ihren machtsensitiven Weg nicht aufgeben.

In der Zeit, wo Karakum Jaylda aufzog, trainierten die Jedi den tatendurstigen Arxul in den Künsten der Macht. Als angehender Teenager verlässt er die JEDIENKLAWE um seine eigenen Abenteuer erleben zu können, wodurch es ihn nach Tatooine verschlägt. Dieser Planet ist wohl der wichtigste Ort seiner Familie, da sehr viele wichtige Ereignisse in dieser heißen und der von Schurken verseuchten Einöde stattgefunden haben. Die Jedi erzählten ihm von diesem Planet und der Vergangenheit seiner Familie, was ein weiterer Grund von Arxul's Neugierde war sich auf der besagten Wüstenwelt niederzulassen. Auf seiner Reise traf er auf einen anführerlosen Jawa-Klan, der seine Hilfe beim Beschaffen neuer Ersatzteile für ihre Festung benötigte. Die Festung war wohl das größte und zugleich erstaunlichste Bauwerk, was Arxul jemals gesehen hatte. Dass Arxul diesem Klan begegnete, war jedoch alles andere als ein Zufall. Mit seinem Können im Bereich der Technik, bereicherte er den Jawa-Klan. In dieser Zeit fand Arxul heraus, dass der ehemalige Anführer des Klans ein stummer Miraluka-Söldner gewesen sein sollte, der von den Einheimischen "Jeffchef" genannt wurde. Die Jawas erzählten außerdem Arxul, dass ihr verschollener Boss in der Wüste auf einen außergewöhnlichen Sohn Palawas traf, der von ihrer groben Beschreibung her einem Sith ähnelte. Dieser stellte sich als Arxul's Vater heraus. Das Schicksal des Klans und das von Arxul's Familie schien

miteinander verknüpft zu sein. Arxul zweifelte nicht mehr daran, dass ihn die Macht zum Jawa-Klan geleitet habe.

Genauso wie es bei Jeffchef der Fall war, kehrte Karakum nie wieder von einer seiner Missionen zurück. Gerüchten zufolge verstarben die Verfechter des Friedens in der untergegangenen "Economy", um die Galaxis vor einem gefährlichen Übel zu bewahren. Die Leichen der beiden, großen Krieger wurden nie geborgen. Um ihre Opfer zu ehren, betitelte Arxul den bis dato namenlosen Jawa-Klan in den "Jefkar-Klan" um (jeweils die ersten drei Anfangsbuchstaben der beiden Namen Jeffchef und Karakum). Der Jefkar-Klan schloss mit den Söhnen von Palawa daraufhin ein enges Bündnis.

Nach der Verteidigung Tatooines schloss sich Arxul seiner Schwester an, um ihr im Kampf gegen das Ewige Imperium zur Seite zu stehen. Sie wollen den Frieden in der Galaxis erlangen. Nicht für das Imperium oder die Republik, sondern für die Bevölkerung der zahlreichen Planeten. An ihrer Seite befanden sich etliche Truppen der InterStellaren Regulatoren und des technisch talentierten Jefkar-Klans, deren Hauptziel es immer noch war Schrotteile für ihre imposante Festung auf Tatooine zu ergattern.

Während des Krieges, gegen das Ewige Imperium, retteten Arxul und Jaylda eine tapfere, junge Jedi, namens "Taja", die die beiden Geschwister ab da an begleitete. Obwohl die junge Mirialanerin zerbrechlich wirkt, zeigt sie im Kampf viel Ausdauer und Widerstandskraft. Während Arxul den Nahkampf sucht und Jaylda aus der Ferne angreift, beschützt Taja ihre Mitstreiter, oder Zivilisten, mit ihrem Leben und einer äußerst dicken Rüstung. Als Arxul ihre unausgefeilten Talente entdeckte, ernannte er Taja zu seinem Padawan, auch wenn sie nicht gänzlich damit einverstanden war.

## Kapitel 32: Fun-Flashpoint: Ewiger Herrscher

Quest: Wiederkehrende Rache [Flashpoint]

Republik & Imperium

Du bekommst über die Holofrequenz (auf deinem Schiff) mit, dass es Probleme auf Zakuul gibt. Die Sprungtruppen greifen die Stadt an und schlachten die Bewohner des Planeten ab. Die Allianz braucht deine Hilfe.

Dr. Aius Flynn meldet sich daraufhin bei dir über einen Holokanal.

"Ich habe gewusst, dass der Tag kommen wird, an dem er zurückkehren würde. Wie oft habt Ihr ihm schon das Handwerk gelegt? Zweimal? Seine Niederlagen haben ihn jedoch nur noch stärker gemacht.

Ihr wisst ganz genau, von wem ich rede. Nachdem die "Economy" untergegangen ist, verschwand auch Jusatsu. Ja, er hat den Vorfall überlebt. Er ist so zäh wie eine rodianische Schabe, doch das Imperium hatte ihn kurz darauf geschnappt und versklavt. Anstatt dass sie ihn hingerichtet haben, haben sie ihm seinen Geist verdreht, um sein verstecktes Macht-Talent weiterhin für das Imperium nutzen zu können. Das stellte sich allerdings als einen großen Fehler heraus. Sie haben dadurch einen furchterregenden Sith-Lord, mit dem Namen "Darth Anomalus" erschaffen. Nun, da sie ihm die Macht offenbart haben, ist er gefährlicher denn je.

Warum ich Euch das mitteile? Das hat einen ganz bestimmten Grund. Ich weiß, dass er dafür verantwortlich ist, genauso wie es nun Eure Allianz weiß. Auf dem Weg haben er und seine Anhänger dutzende Leute getötet. Er will sich an Euch rächen! Darum hat er Eure Allianz infiltriert und den "Ewigen Thron" an sich gerissen. Es ist jedoch Euer rechtmäßiger Thron. Ihr müsst ihn und seine Getreuen aufhalten, bevor er die Bevölkerung von Zakuul mit Euren eigenen Truppen auslöscht! Seid vorsichtig! Allein gegen ihn vorzugehen ist viel zu gefährlich. Ihr braucht Verbündete und Geschick, um Darth Anomalus von Eurem Thron stürzen zu können."

Ewiger Herrscher

"Ewiger Herrscher" ist ein Flashpoint für 4 Spieler, der erst freigeschaltet werden kann, wenn man die Quest "Toxikose" (Die Giftfabrik) und "Eine bessere Seuche" (Economy) abgeschlossen hat! Dieser Flashpoint ist daher ziemlich schwierig zu begehen. Außerdem ist es nicht möglich, diesen Flashpoint über Gruppensuche zu laufen, da dieser fordernder ist als andere.

Der Flashpoint ist auf dem Planet "Zakuul" betretbar. Der Eingang zum Flashpoint selbst ist eine Fähre.

Im Gegensatz zu den vorherigen Operationen, werden keine Items oder Buffs benötigt, damit man das Umfeld überstehen kann. Die Gruppen sind sehr groß, aber hingegen anfällig gegen Flächenangriffe. Trotz dieser Tatsache stehen starke Gegner bereit, um die Spieler daran zu hindern ihre Flächenangriffe einzusetzen, oder um die eigenen Truppen zu schützen.

Hat man die Fähre betreten, wird man in die Richtung eines Weges gebracht, der mit vielen Sprungtruppen übersät ist. Die Fähre wird zwischendurch von einem

Scharfschützen getroffen und muss auf diesem belagerten Weg notlanden. Nachdem die Spieler den luftigen Terrassenweg betreten haben, muss sich die Gruppe Stück für Stück durch die Sprungtruppen durcharbeiten.

Explosive Sprungtruppe: Einfacher Gegner, der schnell zu besiegen ist. Dieser ist jedoch massenhaft in Serie vertreten. Den Schaden den dieser äußerst langsame Kamikaze-Läufer verursacht ist enorm, wodurch diese Einheit als erstes aufgehalten werden muss! Im Meister-Modus sind die Explosionen der Sprungtruppen tödlich.

Gewöhnliche Sprungtruppe: Einfacher Gegner, der massiv vertreten ist. Eine Gruppe beherbergt oft mehrere "Explosive Sprungtruppen" (2-4) und "Gewöhnliche Sprungtruppen" (3-8).

Springende Sprungtruppe: Starker Gegner. Sehr agil und aggressiv. Springt gern den am weit entferntesten Spieler an und stunt ihn dadurch einmalig für 2 Sekunden.

Sprungtruppen-Beschützer: Elite-Gegner, der die Sprungtruppen mit einem Schild umgibt. Der Beschützer muss aus dem Kampf genommen werden, damit die restlichen Sprungtruppen schnell besiegt werden können.

Sprungtruppen-Rufer: Champion, der gern patrouilliert. Dieser ist immer allein unterwegs, ruft aber ständig neue Sprungtruppen herbei, die zerstört werden müssen. Insofern ein Rufer in einen bereits bestehenden Kampf einschreitet, könnte für die eigene Gruppe alles vorbei sein. Der Rufer kann nicht aus dem Kampf genommen oder unterbrochen werden.

## 1. Boss:

### Der Dirigent

Dieser Boss ist ein besonderes Sprungtruppen-Modell, die von einem Schild geschützt wird und somit 60% des vom Team verursachten Schadens absorbiert. Um den Schild zu entfernen, muss jeder Spieler einen der Generatoren deaktivieren, die sich im Umfeld der großen Terrassenfläche befinden. Ab dem schweren Modus erhält jeder Spieler eine Sperre, wodurch die nächste Konsole nicht mehr bedient werden kann. Der Dirigent will nebenbei jeglichen Störenfried daran hindern die Konsole zu bedienen, so zieht er denjenigen, der am Nächsten an der Konsole steht, zu sich. Diese Aktion passiert alle 12 Sekunden. Während des Kampfes beschießt der Dirigent außerdem einen Held zufällig mit einem Elektropfeil, der im Sekundentakt die Aktionen des Spielers unterbricht und diesen flüchtig lähmt. Der "Elektropfeil" hält 4 Sekunden lang an. Nach 15 Sekunden setzt der Boss den Pfeil ein weiteres Mal ein, wodurch der nächste Spieler den Effekt abbekommt. Dafür, dass der Dirigent sonst keine weiteren Fähigkeiten besitzt, ist der Schaden, den der Dirigent verursacht, sehr hoch. Mit der Umprogrammierung des Schildes sind die Spieler für 20 Sekunden lang geschützt und erleiden somit nur noch 40% des vom Dirigent verursachten Schadens. Sobald der Boss den Schild wieder aktiviert hat, erscheinen 4 explosive Sprungtruppen, die jeweils auf die Spieler zulaufen.

## 2. Boss:

## XY-Zeta

Die Gruppe muss sich durch die unterschiedlichen Sprungtruppen-Gegner durchkämpfen, um die Terrasse und daraufhin den Thronsaal erreichen zu können. Nebenbei liegen Hindernisse auf dem Weg, die sie vor dem Scharfschützen schützen sollen, der während des FP's auf die Spieler schießen wird. Eine Person erkennt schnell, wenn sie markiert wird. Auch während der Kämpfe gegen die Sprungtruppen, kann es geschehen, dass eine zufällige Person markiert wird. Nur beim Dirigent stellt XY-Zeta das Feuer ein. Von Anfang bis zum Ende hin ist ansonsten sie diejenige, die den Spielern das Leben schwer macht. Ihre Schüsse richten bei den Charakteren, die sich nicht verstecken, fast tödlichen Schaden an. Im schweren Modus ist ein Schuss sofort tödlich und im Meister-Modus schießt sie sogar im Boss-Kampf gegen den Dirigent. Insofern der Vorraum zum Thronsaal von Zaakul erreicht ist, ist auch der Boss geschlagen. Die Gruppe erhält eine Kiste, die sie plündern dürfen. Insofern die Gruppe stirbt, müssen sie sich nicht mehr vor XY verstecken, sobald sie den Weg wiederholt zurücklegen wollen, um zum Thronsaal zu gelangen.

Letzter Boss:

XY-Zeta, Lord Shiisa & Darth Anomalus

Wie in den Operationen davor ist auch dieser Bosskampf ausgesprochen hart und fordernd.

Im Thronsaal angekommen sehen du und deine Gruppenmitglieder dass Darth Anomalus sich auf dem Platz befindet, der rechtmäßig dir, bzw. deinem Charakter gehört. Die Schafschützin steht neben Anomalus und zielt auf deinen Kopf. Deine Stirn wird von einem strahlend blauen Fadenkreuz markiert.

XY-Zeta: "Soll ich Euch vor diesem Gesindel erlösen, Meister?"

Shiisa: "Erspar dir das, dummes Gör! Er ist MEIN Meister!"

Anomalus: "Ruhe, alle beide! Es ist endlich soweit: der Thron und die Rache gehört mir! Lasst sie uns ein letztes Mal herausfordern."

XY-Zeta: "Meinen Berechnungen zufolge sind sie uns nicht gewachsen."

Shiisa: "Ich benötige keine unnötigen Berechnungen, um das zu erkennen."

Anomalus: "Wir werden in einem ehrenhaften Gefecht sehen, wer es wirklich wert ist über Zakuul und die Zukunft der gesamten Galaxis zu herrschen. \*steht auf und nimmt seine Waffe in die rechte Hand, während er mit der linken Hand eine düstere Druckwelle erzeugt, die die Gruppe beinahe wegfegt\*"

Zu Beginn erleiden alle Gruppenmitglieder 20% ihres Lebens an Schaden. Das dient als Warnsignal sich nicht sofort in den Kampf zu stürzen. Nach einer kleinen Verzögerung läuft Darth Anomalus die Treppen hinunter. Das ist der Zeitpunkt sich einen Vorteil zu verschaffen oder gar ins Gras zu beißen. Sobald nämlich Anomalus unten ist, verschwindet XY-Zeta auf der Stelle und muss herangelockt werden, damit sie Schaden erhält. Indem man auf die 20 fehlenden Prozent pfeift, kann XY-Zeta sofort angegriffen werden.

1. Phase:

Anomalus steht am Fuße der Treppe zum Thron, während Shiisa oberhalb steht. Wie

bereits vorgegeben, so verschwindet XY augenblicklich, sobald Anomalous das Ende der Treppe erreicht hat. Der Thronsaal beherbergt im Kampf gegen die 3 Bosse mehr Platz zum umherlaufen, wodurch auch die Bosse mehr Freiheit erhalten. Noch kann keiner der Spieler in die Tiefe stürzen und sterben, aber das wird sich im Laufe des Kampfes noch ändern. Während des Kampfes attackiert Shiisa die Spieler mit "Blitzgewitter"-Flächenangriffen, die es echt in sich haben. Diese erkennt man sofort an den violetten Kreisen auf dem Boden. Anomalous schubst hingegen einen zufälligen Nahkämpfer von sich weg ODER zieht einen zufälligen Fernkämpfer zu sich. Dabei werden die Aktionen des betroffenen Charakters unterbrochen. Das tut er sehr oft (alle 8 Sekunden), wodurch sich der Kampf in die Länge zieht. Shiisa verursacht nicht nur die Blitzgewitter-Felder, sondern heilt auch jeden einzelnen ihrer Kameraden. Dabei konzentriert sie sich jedoch viel mehr auf ihren Meister. XY heilt sie hingegen seltener. Es ist wichtig sie zuerst auszuschalten. Um das zu erreichen, muss Anomalous 10% seines Lebens verlieren, denn erst dann taucht die Scharfschützin an einer zufälligen Position auf. Insofern Shiisa anvisiert wird, macht sie sich durch eine Schutzbarriere unverwundbar, woraufhin Anomalous den Spieler würgt, der Shiisa zuerst angegriffen hat. XY lädt derweil einen tödlichen Schuss auf, um den ersten Spieler, binnen von Sekunden, erschießen zu können. Die Schuss-Aufladung muss währenddessen von den anderen Spielern unterbrochen werden. Diese Combo wird außerdem auch dann auf einen zufälligen Spieler ausgeführt, sobald XY verschwindet, um an einer anderen Stelle wieder aufzutauchen. Das geschieht, sobald 15% ihres eigenen Lebens fehlen. Ihre Position erkennt man schnell an der Markierung des anvisierten Spielers. Während Anomalous und XY diese Skill-Kombination ausführen, heilt Shiisa XY. Zeit sollte man sich also dabei nicht lassen. Shiisa heilt Anomalous stets vollständig auf, während sie bei XY nur 5-10% ihrer Gesundheit wieder herstellt. Je schneller XY unterbrochen wird, desto weniger Heilung erhält sie von Shiisa, da sie sich, nach der Unterbrechung, wieder unsichtbar macht.

## 2. Phase:

Schon bald muss XY-Zeta geschwächt sein, damit Shiisa sie in eine Blase sperrt. In dieser Blase generiert XY ihre Kräfte. Das ist die Möglichkeit sie auszuschalten, doch zuerst muss Shiisa aufgehalten werden, während Anomalous versucht die Spieler davon abzuhalten. Ein Spieler, bis auf den Heiler, wird im Raum umhergewirbelt und erleidet schweren Schaden. Der Heiler muss diesen Spieler verfolgen und ihn heilen, wenn dieser überleben soll. Die anderen Spieler haben die Gelegenheit Shiisa anzugreifen. Anomalous stößt die Angreifer von Shiisa weg und kettet sie an den Boden, damit diese sich nicht mehr bewegen können. Kurz darauf wirkt Anomalous das "Todesfeld" auf einen zufälligen, angeketteten Spieler. Die anderen Charaktere, die nicht vom "Anketten" betroffen sind, müssen denjenigen befreien, indem sie diesen berühren, sonst erleidet der betroffene Spieler hohen Schaden. Sobald sich alle wieder gesammelt haben, wird der nächste Charakter durch den Raum gewirbelt. Das geht solange, bis Shiisa die Barriere auf sich setzt, unverwundbar wird und sich dabei anfängt zu heilen. Dieser Zeitpunkt muss genutzt werden, damit XY-Zeta endgültig ausgeschaltet werden kann, da sich Shiisa nur noch auf sich konzentriert. Shiisa fängt allerdings wieder an XY zu heilen, sobald ihre Lebenspunkte 10% geringer sind als ihre eigenen. Der Trick ist also dabei, dass Shiisa's Lebenspunkte immer so gering sein müssen, sodass XY von ihr nicht geheilt wird.

### 3. Phase:

Wenn XY-Zeta tot ist, verstärken sich die Angriffe von Anomalus enorm. Die Gruppe muss sich jedoch weiterhin auf Shiisa konzentrieren, da sie nicht mehr viel Leben besitzen sollte und zusätzlich aktiver angreift. Durch den Tod ihrer Rivalin wird ihr Kampfeswille stärker, wodurch sie aggressiver wird und die Gruppe mit Blitzangriffen versucht zu vernichten. Während dieser Phase müssen die Spieler auseinander stehen, da ihr neuer "Kettenblitz"-Angriff immer mehr Schaden verursacht, je näher die Spieler beieinander stehen. Diese Phase ist wohl die gefürchtetste Phase im ganzen Flashpoint, da die eigene Gruppe sehr schnell sterben kann.

Sobald Shiisa besiegt wurde, spricht sie noch einmal mit ihrem Meister. Zusätzlich erscheint Dr. Aius Flynn auf der Bildfläche.

Shiisa: "Es tut mir leid, Meister. \*bereitet eine Teleportation vor, während sie geschützt ist\*"

Dr. A. Flynn: "Nein, sie entkommt! \*sieht, wie sich Shiisa wegteleportiert\*"

Anomalus: "Aius?!"

Dr. A. Flynn: "Du wirst für deine Untaten büßen! Für Aryle und Felia!"

### 4. Phase:

Flynn hilft der Gruppe mit zusätzlicher Heilung, da Shiisa's Angriffe dieser stark zugesetzt haben müssten. Außerdem benötigt die Gruppe die Unterstützung von Flynn, damit die Helden gegen den Schaden von Anomalus gewappnet sind. Der Grund dafür ist, dass sich die Angriffskraft von Anomalus nochmals stark erhöht hat. Während des Kampfes wird Flynn jedoch umhergewirbelt und ein zufälliger Spieler wird von Anomalus anvisiert. Der anvisierte Spieler muss vor Anomalus fliehen (auch der Heiler), da dieser mit "Verderben" markiert wird. Flynn darf nicht sterben, da Anomalus sonst enrage geht, den Spielern hinterher rennt und diese nacheinander ersticht.

### 5. Phase:

Fällt das Leben von Anomalus auf 30% bebt der Boden, der gleichzeitig in die Tiefe stürzt und den Spielern nur noch wenig Freiraum zum Bewegen lässt. Der einzige Boden der übrig bleibt, ist ein schmaler Weg der zum Thron führt. Nun zieht Anomalus die Spieler zu sich und schmeißt sie in die Tiefe, insofern diese nicht in der Nähe der Wand oder des Throns stehen bleiben. Zwischendurch markiert Anomalus eine Person mit "Verderben". Diese Person muss um den Thron herumrennen, um sich vor dem tödlichen Angriff retten zu können. Nachdem die Fähigkeit endet, zieht Anomalus alle Charaktere zu sich und stößt sie weg. Die richtige Position ist hier wichtig, um nicht herunterzufallen. Nach dem letzten Treffer nimmt Anomalus Flynn, in einer kurzen Zwischensequenz, mit sich, indem er seine Waffe durch seinen Körper stößt.

Anomalus: "Für meine Familie..., die du mir genommen hast!"

Dr. A. Flynn: "Nein..., du warst es selbst!"

Beide fallen in die Tiefe.

Wer den Flashpoint zum ersten Mal abgeschlossen hat, wird mit einer weiteren Zwischensequenz überrascht:

Shiisa läuft davon und steigt in das Raumschiff ihres Meisters. Sie spürt die

Erschütterung der Macht und schreit laut auf. Nachdem sie endlich in ihrem Bett, nach vielen unruhigen Stunden, eingeschlafen ist und daraufhin wieder erwacht, sieht sie den Geist von Darth Anomalus neben sich stehen.

Anomalus: "Befreie Experiment 32...!"

Ein fieses Lächeln bildet sich in Shiisa's Gesicht.

\*Bereich verlassen...\*

## Kapitel 33: Thirty-two

Nach dem endgültigen Dahinscheiden von XY-Zeta und, vor allem, Darth Anomalous, schwor Shiisa grausame Rache an der "Ewigen Allianz". Von nun an lässt sie ihren Kräften freien Lauf, die sie stets unterdrückt hatte, während Anomalous an ihrer Seite stand. Als er seine Schülerin in seiner Form als Macht-Geist ersuchte, ernannte er sie zum Darth und befahl ihr das "Experiment 32", auch "E-32" oder einfach nur "Thirty-two" genannt, auf die Welt loszulassen. Sie alle sollen die Früchte seiner und Doktor Lorricks jahrelangen Forschung erneut begutachten dürfen. Denn trotz Jusatsu's Niederlagen und des Verlustes seines Gedächtnisses, konnte er einen wichtigen Teil davon, dank seiner Verbündeter, wiedererlangen und seine Forschungen insgeheim fortsetzen.

Thirty-two war das einzige Exemplar, was die Einwirkung eines noch schlimmeren Rakghulvirus überstanden hat. Wie ein Parasit hat das Virus seinen Körper befallen. Nun kann der Wirt selbst das Virus mit einer einzigen Berührung jedem verabreichen. All das Dank dieser sonderbaren Symbiose, auf die Darth Anomalous hingearbeitet hat. Doch das ist noch längst nicht alles. Selbst die Luft, die Experiment 32 ausatmet, ist verseucht. Außerdem existiert kein Gegenmittel, was vor dem neuesten Rakghulvirus, dem von Anomalous sogenannten "VRV-002" - dem Nachfolger des "VRV-001", der in der "Economy" eingesetzt wurde - schützt. Darum steckt der Körper von E-32 in einem speziellen Schutzanzug, der mit den Mitteln von D.H.O.R.N. erschaffen wurde.

Notizen zu VRV-002

Verbesserungen:

- immens verkürzte Entwicklungszeit von Humanoid zu Rakghul
- verschärftes Sehen und Hören
- körperliche Stärke
- Reaktionsgeschwindigkeit
- Laufgeschwindigkeit
- akrobatisches Geschick
- kein Biss oder Kratzer benötigt zur Infektion; Berührung reicht aus (im Fall von E-32 gar Körperabsonderungen, u.a. auch Luft)
- Erhalt verbaler Kommunikationsmöglichkeiten (eindeutiger Fortschritt)

Nebenwirkungen:

- Gefühlsverlust
- Unterwerfung des freien Geistes > Übermittlung an E-VP (absolute Befehlsgewalt)
- abruptes Probandensterben an unbekanntem Auswirkungen durch fehlgeschlagene Mutationen
- verkürzte Lebenszeit der Probanden festgestellt; maximal erreichte Lebensdauer (PX-104): 5 Jahre
- sexueller Interessenverlust; Absterben wichtiger Bestandteile für die mögliche Fortpflanzung (Ausnahmen bestätigen die Regel)
- Ausrottung aller humanoider Rassen: möglich

besondere Anmerkung zu E-32:

Es ist ihm möglich kleine Rakghule zu erschaffen, die vor Jahren, als die erste Epidemie auf Tatooine ausbrach, als "Raklinge" identifiziert wurden. Wir haben beobachtet, dass die Raklinge aus seinem Mund als deformierte Schleimklumpen herausgewürgt werden und daraufhin schnell heranwachsen. Meine Leute haben E-32 mehrfach die Raklinge "entrissen". Immer wieder hat er einen weiteren nachproduzieren können, sofern ihm genügend Feuchtigkeit zur Verfügung stand. Diese musste ihm oral zugeführt werden. Es scheint so, als könne er eine ganze Welt mit den Raklingen bevölkern, indem er auf diese einfach nur vomitiert. Natürlich ist eine gewisse Menge an Wasser nötig, damit die Prozedur vonstatten gehen kann. Die Möglichkeit ist gegeben, dass, falls er sich zu dem Monster entwickelt, was wir auf schmerzhaft Weise kennengelernt haben, er hunderte dieser flinken, als auch fiesen Plagegeister auf einmal herauswürgen könne. Darum wird E-32 bei meinem Forschungsteam auch als der "Herr der Raklinge" bezeichnet.

Thirty-two selbst ist ein Machtanwender. Seine Waffe ist ein Lichtschwert mit der Bezeichnung "RK-GLKPR" - ein sichtlicher Scherz der Forscher es als "Rakghoulkeeper" zu betiteln - in dem ein grün-schwarzer Kristall eingearbeitet wurde. Falls Thirty-two es benutzt, so ist die Wahrscheinlichkeit groß, dass sein Widersacher nicht davon loskommt ebenfalls ein verbesserter Rakghul der Version 2 zu werden. Die Wunden, die Thirty-two jemanden zufügt, müssen nicht tödlich sein, um denjenigen das eigene Leben zu nehmen. Selbst wenn er sein Opfer mit dem Lichtschwert verwundet, kann dieses mutieren und somit seine eigene Entscheidungskraft komplett verlieren. Der Grund dafür ist ein in der Waffe eingebauter Erreger, der selbst die Klinge einnimmt und diese zu einem Überträger werden lässt. Diese Waffe ist absolut einzigartig! Noch nie hatte es jemand geschafft ein Lichtschwert zu erschaffen, was dazu fähig ist Krankheiten zu verbreiten, abgesehen von Darth Anomalus, alias Jusatsu, und seinem Team. Der Kristall und der Erreger selbst sind miteinander zu einer mächtigen Waffe verschmolzen, was schon allein der Grund dafür ist, warum das RK-GLKPR mehrfach vor jeglichem Zugriff gesichert wurde. Wer den Lichtschwert-Griff berührt, wird selbst zu einem von Thirty-two's sogenannten "Freunden". Und Freunde...sucht dieser ungewöhnliche Zeitgenosse stetig.

Die Persönlichkeit von Experiment 32 erinnert nur an die eines unschuldigen, naiven Kindes. Ein einsames Kind, was nur eines will: Freunde finden. Aber das Problem ist hierbei, dass niemand wirklich mit Thirty-two befreundet sein will. Sobald er jedoch Freunde "findet", beschützt er diese, als auch diese ihn. Im Notfall offenbart er seine wahre, verborgene Form, die an den "Augenlosen" erinnert. Nur größer und um ein Vielfaches stärker....Seit dem ersten Vorfall, als diese Form gesichtet wurde, erhoffte sich Darth Anomalus persönlich, dass diese nie wieder zum Vorschein kommen wird. Bis zu dem Augenblick von Thirty-two's Befreiung.

"Keine Sorge, Thirty-two. Bald wird jeder, im gesamten Universum, dein Freund sein. Ob derjenige will oder nicht." - Darth Shiisa zu Thirty-two während dessen Befreiung

## Kapitel 34: Spuren der Vergeltung

Einige Jahre sind bereits vergangen, nachdem die Unterwelt-Legende "Dreadcore" auf das zurückhaltende, jedoch kämpferisch begabte Cathar-Mädchen "Shinoneko" traf, die mittlerweile zu einer jungen Frau geworden ist. Beide haben in dieser Zeit gemeinsam viele Abenteuer erlebt und es sollte auch für sie in Zukunft nicht anders sein, bis es schließlich zu einer Wendung im Leben dieser beiden Cathar kam. Auf dem Planeten Corellia sollten sie einer Spur eines brutalen Schmugglerrings nachgehen, der mit tödlichen Drogen handelte, was ein Großteil der Unterwelt als ein schädliches Geschäft ansah, da es die Kunden nicht nur verjagte, sondern diese gar gleich gänzlich abtötete. Daher schickten sie einen der besten und zugleich teuersten Kopfgeldjäger, samt dessen Partnerin, los, um dieser kontraproduktiven Sache Einhalt zu gebieten. Alles was sie jedoch vorfanden waren leere Unterkünfte. Der besagte Schmugglerring erfuhr von dem Vorhaben und floh vom Planeten, oder hatte sich aufgelöst, so schien es jedenfalls. Doch all diese Vermutungen waren inkorrekt, denn urplötzlich befanden sich Dreadcore und Shinoneko in einer Falle. Diese war jedoch von der kriminellen Organisation keineswegs geplant. Während des Hinterhalts erkannte Dreadcore, dass die Personen anders waren. Sie besaßen graue Haut, sowie leuchtend orange-gelbe Augen. Trotz dieser auffallenden Merkmale, die stark an das Rakghul-Virus erinnerten, konnten die betroffenen Personen klar denken und handeln. Nachdem die beiden Beauftragten den Überfall überstanden hatten, setzten sie sich auf ihre treuen Reittiere, mit denen sie bereits sämtliche Gebiete bereist hatten. Mit Holoaufnahmen im Gepäck, als auch nichts ahnend, reisten sie wieder zurück zur Raumstation, bis die beiden Partner von einer mächtigen Gestalt aufgehalten wurden. Sie sprang vor die Füße von Shinonekos Varactyl und tötete diesen mit ihrem Lichtschwert, wobei Shinoneko selbst herunterfiel. Bewusstlos lag die zierlich wirkende Cathar am Boden. Dreadcore erspähte ihre Verfassung und entschloss sich zu kämpfen. Er stürmte mit seinem treuen Begleiter auf die unachtsame Gestalt zu. Zumindest wirkte diese so, bis sie seinen Höhlen-Varactyl, mit einer unsichtbaren Fähigkeit, ergriff. Zu diesem Zeitpunkt erkannte Dreadcore mit Sicherheit, dass es sich um einen Machtanwender handeln musste, obwohl dieser, durch seinen schwarz-grünen Schutzanzug, nicht danach aussah. Das Lichtschwert selbst ließ dunkelgrüne Dämpfe emporsteigen und gab außerdem eine merkwürdige, grüne Flüssigkeit ab, was ungewöhnlich für eine Waffe dieser Art war. Als der erfahrene Kopfgeldjäger durch das plötzliche Eingreifen heruntergeschmissen wurde, rollte er seinen gut durchtrainierten Körper ab. So entschied er sich den Unbekannten schnellstmöglich zu erschießen, was er sich aber letzten Endes nicht zutraute, da dieser seinen tierischen Freund als lebendes Schutzschild vor sich hielt. Früher hätte Dreadcore nie gezögert, wobei er bemerkte, dass ihn seine Partnerin hat schwach werden lassen. Währenddessen passierte etwas mit seinem Begleiter: Die Augen des hilflosen, reptavianen Tieres leuchteten auf. Seine schwarze, schuppige Haut verblasste zu einem widerlichen Hellgrau. Irgendwie schien dieser Gegner anders zu sein als alles, was Dreadcore je in seinem Leben erblicken musste. Als der sonst so eiskalte Söldner das sah, packte ihn, zum ersten Mal nach vergessener, langer Zeit, die Angst. Schnell begab er sich zu Shinoneko, nahm sie in seine beiden, starken Arme auf und floh mit seiner bewusstlosen Freundin, die er zu lieben gelernt hatte. Die angsteinflößende Gestalt, bei der selbst die Unterwelt-Legende das Handtuch werfen musste, berührte seinen ehemaligen, tierischen

Begleiter und machte diesen dadurch zu seinem eigenen. Das war die Chance, die Dreadcore nutzen konnte, um zu fliehen, da das Wesen abgelenkt war und dieses sich nur noch für seinen neu gewonnenen Freund interessierte.

Nach diesem ausschlaggebenden Ereignis kehrte Dreadcore zu seinem wichtigsten Kontakt in der Unterwelt zurück. "Masee", eine Expertin für Schmuggelware und eine hervorragende Unterwelt-Ärztin, soll sich um seine gute Freundin kümmern, die sichtlich geschockt von Shinonekos Verfassung war. Für ungewisse Zeit würde sie im Koma liegen, was Dreadcore sauer aufstoßen ließ. "Was hast du vor?", fragte ihn die neugierige Cathar, als sie mit ansah, wie ihr Kamerad sich scheinbar für eine kommende Schlacht ausrüstete. "...Jagen." Sorgend ergriff Masee Dreadcore's rechten Arm. "Was hast du gesehen?" Nach einer kurzen Verzögerung, riss er schweigend seinen Arm von ihr und kehrte ihr den Rücken zu. Er wusste, dass da etwas gefährlich Großes auf alles zusteuern würde, was er zu mögen gelernt hatte. Die Geschäfte mussten daher warten. So kehrte er als GenoHaradan zurück und nahm somit seinen alten Beruf auf, um mehr über diese Bedrohung herausfinden zu können. Offiziell, je nachdem was als offiziell bei der GenoHaradan galt, war er stets ein Teil dieser geheimen Organisation gewesen, die letzten Endes durch das Abkommen mit "Leontyne Saresh", teilweise, zerfiel. Nur wenige Mitglieder konnte Dreadcore, in dieser Zeit, ausfindig machen. Da die GenoHaradan im Geheimen arbeitete, war Dreadcore stets eine Bedrohung für die Fäden ziehenden Politiker gewesen, gerade wegen seiner subversiven Art. Doch sein Aufenthalt in der Unterwelt hat sich für ihn und, vor allem, die GenoHaradan als immensen Vorteil erwiesen, weswegen die GenoHaradan sich weigerte gegen ihn vorzugehen. Allerdings wussten nicht einmal ihre Kontakte über die besagte, geheimnisvolle Bedrohung bescheid, die Dreadcore als erster und, bis dato, einziger Überlebender - neben der im Koma liegenden Shinoneko - entdeckte.

Was Masee anging, so war sie für Shinoneko zuständig, bis sie die jüngere Cathar in die Obhut der Kontakte übergab, der sie am meisten vertrauen konnte. Masee selbst ist, ähnlich wie Dreadcore, ebenfalls berühmt, jedoch auf viel praktischere, offenerere Weise. Ihre Talente werden tagtäglich benötigt, wobei sie ihren Arbeitsplatz, der sich auf Rishi befindet, nur sehr selten verlässt. Für Shinoneko und ihrem Partner ist sie wie eine große Schwester. Sie war auch die Erste, die mit Dreadcore privateren Kontakt in der Unterwelt aufnahm. Eine Tatsache, die sie nie versuchte zu verschleiern, was Shinoneko oftmals eifersüchtig werden ließ. Die Schmuggler-Legende "Hylo Viz" und ihr Partner, "Gault", stehen ebenfalls mit Masee im engen Kontakt und sind, genauso wie viele andere auch, auf ihre Informationen, Erfahrungen und, vor allem, ihrer ärztlichen Unterstützung angewiesen. Es gibt kaum jemanden in der Unterwelt, der "Masee, die Beherzte", oder vorwiegend auch bloß "Intrepid Masee", nicht kennt. Ihr Repertoire an Informationen ist daher erstaunlich groß, genauso wie der Zugang zu Verbündeten. Eine Tatsache, von der Dreadcore profitiert, genauso wie Masee von seinen immens vertraulichen Informationen profitiert, die er über die streng geheim gehaltene GenoHaradan bezieht. Zwar mag Dreadcore einen ehrfürchtigen Ruf in der Unterwelt besitzen, doch Masee hat die nötigen Kontakte. Sie ist auch diejenige, die ihn, als auch Shinoneko, Aufträge anbietet, sofern sich ein neuer Kunde bei ihr blicken lässt. Ihren Charakter kann man vorwiegend als forsch, als auch umsichtig bezeichnen, wodurch sie ihren Titel erhalten hat. Sie mag sich zwar vorwiegend auf creditreiche Arbeiten fokussiert haben, doch

sie hilft vorwiegend da, wo ihr ärztliches Können benötigt wird. Egal ob imperial oder republikanisch: sie lässt niemanden blutig am Boden liegen..., es sei denn derjenige hat es verdient. Wer es sich mit ihr verscherzt, kann sich nirgendwo mehr wieder blicken lassen, ohne auch nur einen geringen Funken Todesangst zu verspüren. Wenn sie ihre Feinde nicht mit ihrer Sturmkanone über den Haufen schießt, dann hetzt sie ihre Kontakte auf diese. Es wird oft gemunkelt, dass Masee IMMER gewinnt, wodurch sie nicht selten weitere Anhänger der Unterwelt-Branche hinzugewinnt. Doch trotz ihrer einflussreichen Macht, gibt es nichts zu befürchten, da sie diese auch nicht für üble Machenschaften ausnutzt, ganz im Gegenteil. Auf Masee ist immer Verlass und das wissen diejenigen, die sich auf sie einlassen, nur allzu gut.

## Kapitel 35: Strizell

Die Giftfabrik, in der Serfan-Miene auf Qesh, wurde zerstört, genauso wie die Rakghul verseuchte Economy auf Taris. Diese Orte haben alle eines gemeinsam: sie wurden von einem der größten Wissenschaftler aller Zeiten eingenommen und verwendet. Trotz dass die Republik, das Imperium und schließlich sogar die Ewige Allianz seine Machenschaften verhindern und ihn nach einem langen Jagdprozess endgültig beseitigen konnten, besteht Jusatsu's Erbe weiterhin fort. Auch wenn dieses sich in einer völlig anderen Form zeigt, als man es vermuten mag. Bevor "Meisterin Aryle" und ihr Padawan, "Felia", verstarben, gebar Felia selbst ein Kind. Eine bildhübsche Tochter mit dem Namen "Strizell".

Strizell ist das Erzeugnis aus Lust und Leidenschaft, die Felia und "Jusatsu", durch ihrer beider Zuneigung zueinander, auslebten. Felia war zu diesem Zeitpunkt noch überaus jung, doch sie war ein ängstliches, naives Wesen, was sich auf den geheimnisvollen Chiss Ex-Agenten einließ. Aryle warnte sie vor, denn auch sie kannte die Versuchungen der dunklen Seite der Macht nur allzu gut. Trotz allem blieb Felia sie selbst und verlor nie das Ziel aus ihren Augen, auch im Angesicht ihres tragischen Todes nicht....Ihre Meisterin erkannte bereits, als sie das Kind ihres Padawan in den Armen hielt, dass es den beiden Jedi nie vorherbestimmt war ein langes, glückliches Leben zu führen, wie es zu diesem Zeitpunkt den Anschein hatte. Aryle lebte letztlich dafür, um Sel-Makor zu bekämpfen und ihrem Padawan, bis zum Ende hin, zur Seite zu stehen. Meisterin Aryle hatte das Kind, was Felia austrug, in die Obhut ihrer alten Freundin "Meisterin Ranos" gegeben. Sie war eine Chiss-Jedi, die einen anderen Weg als andere Jedi einschlug, was der Jedi-Rat selbst nur ungern zuließ. Meisterin Ranos ließ sich gelegentlich auf ihre eigenen Emotionen und Bedürfnisse ein, aber auch die Macht spielte stets eine wichtige Rolle in ihrem Leben. Genauso, wie es bei Felia einst der Fall gewesen ist. Diese beiden Jedi waren der Beweis dafür, dass ein Jedi nicht zwingend der dunklen Seite verfallen muss, wenn dieser seinen eigenen Weg einschlägt, oder in diesem Sinne: den Weg der Macht.

So wuchs Strizell als Jüngling, sowie als Ziehtochter von Meisterin Ranos heran, ohne zu ahnen, dass ihre richtige Mutter, kurz nach ihrer Geburt vom Imperium, als auch der Republik, getötet wurde. Zwar wollte sich Jusatsu, nach einer verheerenden Niederlage in der Economy, auf den Weg machen, um seine Tochter zu besuchen, doch wurde er von den imperialen Truppen aufgeschnappt. Zu einem späteren Zeitpunkt fiel auch er, als gefürchteter "Darth Anomalus", im Kampf gegen die Ewige Allianz. Meisterin Ranos, als auch Strizell selbst, spürten die Erschütterung der Macht, bei seinem Ableben. Im Fall von Strizell war die Erschütterung, durch den Verlust ihres Vaters, so gewaltig, dass sie extreme Schmerzen erlitt und für einige Stunden bewusstlos wurde. Ihre Meisterin wusste seitdem, dass ihr Jüngling eine starke Bindung zur Macht aufwies. Das lag vor allem daran, dass ihre eigene Mutter, Felia, unvorstellbare Kräfte der Macht freisetzen konnte, die sie jedoch, von ihrer Kindheit an, nicht zu bändigen vermochte. Und dann war da noch ihr Vater, Jusatsu, der erst im Laufe der Zeit erkannte, dass das Potenzial der Macht die ganze Zeit in ihm herankeimte. Die Sith wussten schließlich, wie man dieses Potenzial ausschöpfen konnte, was für sie jedoch in einer tödlichen Katastrophe endete. Die Tochter des

tragisch verstorbenen Paares war daher bereits von Natur aus mächtig, doch brauchte sie die Hilfe von Meisterin Ranos, um über dieser Macht Herr zu werden.

Strizell selbst ist noch ein Kind und daher naiv, aber auch sehr neugierig. Gegenüber neuen Dingen ist sie äußerst wissbegierig, wahrscheinlich sogar mehr als andere Kinder, die sich in ihrem Alter befinden. Sie stellt sehr viele Fragen und versucht, mit großem Interesse, stetig nachzuvollziehen und zu verstehen. Sofern sie mit ihrer Meisterin Seite an Seite kämpfen muss, um in der rauen Galaxis zu überleben, wird sie allerdings von ihrer Angst heimgesucht und zweifelt, angesichts ihrer Unbeholfenheit, sowie ihrer mangelnden Erfahrung, an ihren Fähigkeiten. Letzten Endes schafft es Strizell jedoch immer wieder aus einer Auseinandersetzung erfolgreich hervorzugehen, auch ohne die Hilfe ihrer zuversichtlichen Mentorin. Durch ihre verunsicherten Art, als auch ihrer Angst, rettete sie oftmals ihrer Meisterin das Leben, ohne es auch nur ansatzweise zu bemerken. Strizell verabscheut es, wenn andere, unschuldige Personen leiden und sie hat es daher gelernt, durch die Geschichten ihrer Ziehmutter, vor allem das Sith-Imperium zu verabscheuen, da sie die Unschuldigen quälen, als auch unterdrücken. Sofern das ahnungslose Fußvolk ein Opfer grausamer Morde machthungriger Wahnsinniger wird, wird Strizells unbändige Wut freigesetzt, wodurch sie weder sich selbst, noch Meisterin Ranos sie aufhalten kann. Alles was von ihren Feinden daraufhin übrig bleibt, sind nichts weiter als deformierte Fleischklumpen. Die Kräfte, die ihre Mutter und ihr Vater ihr hinterlassen haben, zeigen sich vor allem dann, wenn diese prekären Situationen eintreffen, die immerhin nur wenige Individuen über sich ergehen lassen mussten. Trotz ihrer heroischen, aber auch brutalen Taten, leidet Strizell darunter, die ihren Weg als Jedi versucht weiterhin reumütig fortzusetzen. Der Jedi-Orden beachtet ihre Existenz daher als enorm kritisch, doch zum Glück ist es Meisterin Ranos egal, was der Rat von ihrem Schützling denkt, da sie sich ihrer annimmt und ihrer verstorbenen Freundin ein Versprechen gab, sich um das Kind ihrer lieb gewonnenen Kameradin zu kümmern. Über Strizell verliert die stolze Ziehmutter jedoch nie ein Wort, sondern gibt sich stets als allein reisende Jedi-Meisterin aus, die den gewöhnlichen Leuten äußerer, galaktischer Randgebiete hilft. Zu groß wäre die Gefahr, ihren angehenden Padawan einem womöglichen Feind zu offenbaren, denn sie, genauso wie einst auch Meisterin Aryle, weiß, dass Strizell eine besondere Aufgabe besitzt, die NUR SIE erfüllen kann. Sie ist schließlich diejenige, die "Darth Shiisa" - die Schülerin ihres Vaters - eines Tages das Handwerk legen könnte. Dabei ist zu erwähnen, dass Shiisa alles dafür tun wird, um Darth Anomalus' Tod zu rächen, selbst wenn Unschuldige dabei sterben müssen. Ihr Hass hat sich zu einer Mordsucht entwickelt, der niemand Herr wird. Nicht einmal sie selbst.

## Kapitel 36: Das Echo

Nach dem Tod von Darth Anomalus, bargen seine Anhänger - auf Befehl von Darth Shiisa hin - seinen Leichnam. Zu seinen Lebzeiten konnte er viele Ängste, als auch Zweifel allein durch die Wahrheit säen. Dinge, die ihm - einem Sith-Lord - Respekt und Einfluss verschaffen ließen. Doch besaß Anomalus selbst kaum Verbündete. Diejenigen, die ihm jedoch dienten, blieben bis zum Ende, sowie darüber hinaus.

In ihren schwersten Zeiten dachte die mächtige Togruta daran, ihrem Leben ein Ende zu setzen, bis sie sich schließlich den Entschluss fasste eine Möglichkeit zu finden, um ihren Herr und Meister wiederbeleben zu können. So studierte sie das Wissen unzähliger Artefakte. Darth Shiisa suchte mehrere Planeten auf, nur um nach einer Lösung zu finden, die ihre persönlichen Belangen zufriedenstellen und ihren Geist beruhigen sollten. Sie war rasend vor Wut, aber dennoch der Trauer erlegen. Anomalus' Diener, die nun seiner Schülerin dienten, bangten um ihre Leben, da ihre Herrin überaus launisch handelte. Nichts war ihr so wichtig, wie die Wiederbelebung ihres geliebten Retters....Dann erreichte Shiisa den Planet Voss und dort wurde sie fündig. Als sie erkannte, wohin der Weg sie führen soll, schlug sie sich - mit ihren Anhängern - eine blutige Schneise, mitten durch die Voss-Verteidigung hindurch. Nichts konnte sie aufhalten. Mit einem verbotenen Ritual konnte der Macht-Geist von Anomalus in dessen Körper zurückkehren. Durch Darth Shiisa und den Voss, konnte das erreicht werden, was unzähligen Sith-Lords verwehrt blieb.

Darth Anomalus erwachte aus seinem ewigen Schlaf und Shiisa wurde wieder freiwillig zum Lord. Sehnsüchtigst drückte Anomalus' Schülerin ihr Gesicht in seine totgeglaubte, rechte Hand, die sich nach langer Zeit wieder zu regen begann. Hingebungsvoll, wenn nicht gar verstörend, leckte sie diese ab. Bedenklich hob Anomalus seine Hand, wobei er bemerkte, dass er nichts mehr fühlte. Doch dies war keineswegs etwas, was ihn aufhalten sollte, ganz im Gegenteil. Mit der Unsterblichkeit, die ihm verliehen wurde, setzte er sich neue Ziele. Seine Forschungen und Experimente, die das verbesserte Rakghul-Virus betrafen, sollten neue Früchte tragen. Sein Körper und sein Geist blieben nach den Dingen, die er sich unterzog, unversehrt, doch dadurch erlangte er die unerwartete Macht der Rakghul-Kontrolle. Mit ihr konnte er all jene kontrollieren, die schon - nach kürzester Zeit - vom Rakghul-Virus infiziert worden sind. Während also E-32 - alias Thirty-two - durch die Galaxis wütete, erlangte Darth Anomalus durch dessen Taten an Einfluss. Letztendlich wurde durch Thirty-two ein ganzer Mond korrumpiert, der durch die Kontrolle von Anomalus zu einer neuen Bedrohung heranwuchs. Unbemerkt und unerreicht. Denn alles, was sich dem Mond näherte, wurde verschlungen....Das, was in der „Giftfabrik“, als auch in der „Economy“ geschah, war nichts im Vergleich zu dem, was noch kommen wird!

...Happy Halloween!