

# Kurzgeschichten zu SWTOR

## Eigencharakteren und mehr

Von DokugaCoop

### 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 kostenspielerischer, 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 Flächenheil 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 berüchtigte, 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 Material-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 Lorrick. 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 Tatooinen". 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 verbuzeln 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, alle 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, schiebt 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...\*