

SL Prep

- [Flucht von Callos](#)
- [Textcrawl](#)
- [Jedi Tempel](#)
 - [Master Odan-Syr](#)
 - [Tadel](#)
- [Kuar](#)
- [Charakterhintergrund Fragen](#)
- [Raumjäger Würfeltabellen](#)
- [Nona Tagebuch](#)
- [SC](#)
- [Setting](#)
- [Ord Mantell Opening](#)
- [Numidian Prime, Bergungseskorte Teil 1](#)
- [wreck encounter](#)
- [G-9 Rigger Endlose Reperaturen](#)

Flucht von Callos

Die Ansprache des Neo-Crusaders

Lies dies vor, wenn die SC in die Sammelzelle geworfen werden oder kurz bevor das Gatter zur Arena hochfährt.

“ „Seht euch an. Ihr habt im Zweikampf gegen unsere Soldaten versagt. Für die alten Clans wärt ihr nun Abfall. Doch Mandalore der Ultimative verschwendet nichts. Eure Schwäche ist offensichtlich, doch selbst weiches Fleisch kann einen Blasterschuss abfangen und unseren wahren Kriegern den Weg bereiten. Dies ist keine Prüfung eurer Ehre, sondern eine Siebung des Brauchbaren. Wer in diesem Sand überlebt, erkaufte sich das Recht, als *Judiik* – als Vorhut – für den wahren Kreuzzug zu sterben. Der Rest... düngt den Boden für unsere neue Welt. Zeigt uns, ob ihr zumindest als Köder taugt.“

Die NSC (OGAS-Methode)

Kaelen Tor (Miliz-Anführer, gefangen)

Ein gebrochener, aber unbesiegter Stratege, der sein Leben für den Erfolg der Rebellion gibt.

- **Optik:** Ein Mensch Mitte 40, graumeliertes Haar, das Gesicht von frischen Prellungen gezeichnet. Er trägt zerrissene zivile Kleidung und stützt sich leicht auf sein linkes Bein.
- **Occupation:** Er plant und orchestriert die Bewegung der Widerstandszellen auf dem Planeten. Er liest Menschen blitzschnell und sucht ständig nach taktischen Vorteilen.
- **Goal:** Er will, dass der heutige Ausbruch gelingt und seine wichtigsten Leute entkommen – sein eigenes Überleben ist sekundär.
- **Attitude:** Pragmatisch, berechnend, aber tief besorgt um "seine" Leute. Er sieht die Jedi als nützliche Werkzeuge, nicht als Verbündete.
- **Stake:** Das Schicksal seiner Heimatwelt und das Leben seiner Mitstreiter. Wenn er versagt, war alles umsonst.
- **Weakness:** Seine Vertraute Ria Sola. Wenn sie bedroht wird, verliert er seine kühle Kalkulation.
- **Flavour:** „Ein Mann mit stahlgrauen Augen mustert euch aus der Dunkelheit der Zelle. Er blutet aus einer Platzwunde, doch seine Haltung ist nicht die eines Opfers, sondern die eines Raubtiers im Käfig, das nur auf den Fehler des Wärters wartet.“
- **Spielweise:** Spricht leise und monoton (um nicht belauscht zu werden). Macht kurze Pausen vor Antworten, als würde er jedes Wort wiegen.

Ria Sola (Miliz-Vertraute, gefangen)

Eine nervöse, aber loyale Späherin, die den Druck kaum noch aushält.

- **Optik:** Eine grüne Twi'lek mit hastig abgebundenen Lekku (vermutlich um im Kampf nicht gegriffen zu werden). Ihre Augen huschen ständig umher.
- **Occupation:** Schmuggel von Gütern und Nachrichten. Sie hat ein Auge für Details und Fluchtwege.
- **Goal:** Kaelen Tor um jeden Preis beschützen und lebend hier rausbringen.
- **Attitude:** Misstrauisch gegenüber Fremden (besonders Jedi), angespannt und zynisch.
- **Stake:** Kaelens Leben. Sie hat alles andere bereits an die Neo-Crusader verloren.
- **Weakness:** Sie ist ungeduldig und wird redselig, wenn sie nervös ist, was Geheimnisse verraten kann.
- **Flavour:** *„Die Twi'lek neben dem älteren Mann wippt unruhig auf den Ballen ihrer Füße. Ihre Hände zittern leicht, doch ihr Blick, wenn er euch trifft, ist voller abgrundtiefem Misstrauen.“*
- **Spielweise:** Schnelles, gehetztes Sprechtempo. Atmet flach. Unterbricht sich oft selbst.

Varek "Schrott-Zahn" (Miliz-Stellvertreter, frei)

Ein skrupelloser Sprengstoffexperte, der den Zweck über alle Mittel stellt.

- **Optik:** Ein Weequay mit vernarbtem Gesicht und einem kybernetischen Metallzahn. Er trägt eine modifizierte Rüstung, die aus Mando-Schrottteilen zusammengeflickt ist.
- **Occupation:** Logistik für Waffen und Sprengstoffe der Miliz. Er baut Bomben aus allem, was er in die Finger bekommt.
- **Goal:** Die Arena sprengen, Kaelen befreien und so viele Mandos wie möglich mit in den Tod reißen.
- **Attitude:** Aggressiv, direkt, kompromisslos. Verluste (wie die Jedi) sind acceptable "collateral damage".
- **Stake:** Der Erfolg der Rebellion. Er hasst die Neo-Crusader fanatisch.
- **Weakness:** Sein blinder Hass und sein unerschütterliches Vertrauen in seine eigenen Sprengladungen. Er ist unflexibel, wenn der Plan vom Timing abweicht.
- **Flavour:** *(Am Comlink) „Ihr hört ein raues, schleifendes Lachen durch das Rauschen. 'Ist mir egal, was das für Leuchtstock-Schwinger sind. Sie rennen raus, wir zünden, Kaelen kommt frei. Ende der Diskussion.'“*
- **Spielweise:** Spricht laut und bellend, auch übers Comlink. Verwendet raue, militärische Begriffe.

Vrena Skirata (Neo-Crusader 2iC)

Vrena ist eine pragmatische Perfektionistin, die das Schlachtfeld wie eine Bilanz liest und Schwäche mit chirurgischer Kälte aussortiert.

- **Optik:** Vrena trägt eine schwere, **kupferfarbene Neo-Crusader-Rüstung**, die zwar Kampfspuren aufweist, aber penibel gewartet ist. Ihr **blondes Haar** ist streng zu einem praktischen Zopf nach hinten gebunden oder kurz geschoren. Das Auffälligste an ihr ist

das **Fehlen ihres Helms**: Sie führt ihre Befehle mit offenem Visier aus, was entweder als Zeichen höchster Arroganz oder absoluter Furchtlosigkeit gedeutet werden kann. Ihre Augen sind von einem kühlen, wachsamem Blau.

- **Occupation:** Sie ist die **leitende Logistikerin und Exekutorin** dieses Überfallkommandos. Während ihr Kommandant die Vision verfolgt, sorgt Vrena dafür, dass die Zahlen stimmen: Ressourcen, Munition und eben auch die „Verbrauchsgüter“ (Gefangene). Sie besitzt ein tiefes Verständnis für taktische Abläufe und menschliche (oder außerirdische) Belastungsgrenzen.
- **Goal:** Die **maximale Effizienz** des Kreuzzugs. Ihr kurzfristiges Ziel ist es, die Arena-Kämpfe so schnell wie möglich abzuschließen, um die nützlichen Sklaven-Soldaten (*Judiik*) von dem nutzlosen Ballast zu trennen. Sie will keine Helden erschaffen, sondern Werkzeuge schleifen.
- **Attitude: Überheblich und meritokratisch.** Für sie ist die Galaxis in zwei Gruppen unterteilt: Mandalorianer und Ressourcen. Sie begegnet den Jedi nicht mit Hass, sondern mit einer herablassenden Enttäuschung – wie ein Handwerker, der ein teures, aber zerbrochenes Werkzeug betrachtet. Sie ist direkt und ehrlich; wenn sie sagt, sie wird jemanden hinrichten, ist das keine Drohung, sondern eine sachliche Feststellung.
- **Stake:** Ihre **professionelle Ehre**. Vrena definiert sich über den reibungslosen Ablauf der Operation. Wenn die Gefangenen rebellieren oder der Zeitplan kippt, wertet sie das als persönliches Versagen ihrer Systematik. Sie verliert bei einem Scheitern nicht nur ihren Ruf vor dem Mandalore, sondern ihren Platz in der neuen, geordneten Galaxis.
- **Weakness: Unterschätzung von Unberechenbarkeit.** Da sie so tief in ihrem pragmatischen Weltbild verwurzelt ist, fällt es ihr schwer, Handlungen aus reinem Idealismus oder exzentrischem Chaos (wie bei Blur) zu verstehen. Sie hält emotionale Ausbrüche für „Fehlfunktionen“ und reagiert oft zu spät auf Pläne, die keinen logischen, taktischen Vorteil verfolgen.
- **Flavour:** *„Spart euch die Atemnot, Jedi. Ihr wurdet gewogen und für zu leicht befunden. In meiner Welt gibt es keine Prophezeiungen, nur Resultate. Ihr habt in der Arena versagt, also werdet ihr nun einem Zweck zugeführt, der euren bescheidenen Talenten entspricht: Ihr werdet den Boden vor unseren Stiefeln von Minen reinigen. Seid dankbar – ich gebe eurem bedeutungslosen Leben eine Funktion.“*
- **Spielweise:** Spricht Dabbing (Tap), makellose aufrechte Haltung, kurze Sätze.

Tivian (Unschuldiger NSC, gefangen)

Ein verängstigter Gelehrter, der als moralisches Gewicht für die Jedi dient.

- **Optik:** Ein junger Pantoraner (perfekter Spiegel für Che!), zierlich gebaut, mit tränennassen Augen und zerrissener Gelehrten-Tunika.
- **Occupation:** Assistent in den lokalen Archiven. Völlig kampfunfähig.
- **Goal:** Irgendwie diesen Tag überleben und zu seiner Familie zurückkehren.
- **Attitude:** Verzweifelt, winselnd, klammert sich an jeden, der stärker wirkt.
- **Stake:** Sein nacktes Überleben.
- **Weakness:** Völlige Panik. Er ist eine Gefahr für sich und andere, weil er in Schockstarre verfällt.

- **Flavour:** „Der junge Pantoraner vor euch zittert so stark, dass seine Zähne klappern. Er klammert sich an einen rostigen Dolch, als wäre es ein Talisman, doch er hält ihn falsch herum.“
 - **Spielweise:** Stottert, weicht Blickkontakt aus, weint leise. Pustet hastig Luft aus.
-

Die Orte

Gefängniszelle (Palast)

- **Quick Ref:** Ein karger, kalter Raum tief im Palast, euer absoluter Tiefpunkt.
- **Optic:** Feuchter Stein, spärliches Licht durch ein Lasergitter, der Geruch von Ozon und altem Blut.
- **Flavour:** „Euer Kopf dröhnt noch von der Demütigung. Ihr sitzt in einer feuchten, quadratischen Zelle tief unter dem Palast. Ein flimmerndes [1] Lasergitter trennt euch vom Gang. Die Wände sind steinerne Mauern, durchzogen von [2] Lüftungsschlitzen, aus denen ein kalter Zug weht. In der Ecke, auf eurer einzigen Pritsche, ist die Decke zerwühlt, obwohl keiner von euch die Pritsche benutzt hat und eben noch alles ordentlich war [3].“
- **Hinweise:**
 - Die Gitter flackern minimal in regelmäßigen Abständen (Hinweis auf manipulierte Stromzufuhr).
 - Durch die Lüftungsschlitze sieht man die Gegenstände der gefangenen SC im Nebenraum
- **Buttons:**
 - **[1] Lasergitter:** Mechanik-Check, um die Flacker-Sequenz zu timen und einen Arm hindurchzustecken.
 - **[2] Lüftungsschlitze:** Zu schmal für Wesen, aber groß genug für die Macht, um einen Schalter auf der anderen Seite zu betätigen.
 - **[3] Pritsche:** Ein Comlink mit einer hastig geschriebenen Notiz: "Von einem Suppenfreund" und ein Dietrich
- **Bewohner:** Die SC. Ab und zu patrouilliert ein gelangweilter Neo-Crusader draußen.
- **Spielweise:** Beklemmend. Lasst das leise, nervtötende Summen des Lasergitters spürbar werden.
- **Besonderheit:** Hier muss die Gruppe den ersten Schritt aus der Apathie der Niederlage machen.

Sammelzelle bei der Arena

- **Quick Ref:** Der Vorhof zur Hölle, wo Verzweifelte auf ihren Tod warten.
- **Optic:** Ein halbrunder Raum aus Durastahl, vollgestopft mit dreckigen Gestalten, Tageslicht(Abenddämmerung) durch schmale Scharten an einer Wand.
- **Flavour:** „Der Gestank von Angstschweiß und Adrenalin schlägt euch entgegen. Der Raum ist brechend voll. Vor euch versperrt ein massives [1] Stahltor die Treppe zur Arena, von wo ihr gedämpften Kampflärm hört. In den Schatten an der Wand hat sich eine [2] dichte Gruppe von Gefangenen abgesondert, die leise flüstern. Hinter den Scharten scheinen Wachen [3] unregelmäßig zu patrouillieren.“

- **Hinweise:**
- Die "dichte Gruppe" (Miliz) hat keine sichtbare Angst, sondern wirkt konzentriert und fokussiert.
- Blut klebt an den Wänden nahe des Tors, aber keiner der Insassen versucht, sich in die Mitte zu stellen (alle drängen an die Wände).
- **Buttons:**
- **[1] Stahltor:** Kann mit roher Gewalt (Macht oder Athletics) verklemmt werden, um die Öffnung zu verzögern.
- **[2] Die Gruppe:** Kaelen und Ria. Dialog-Option, um mehr über die "Rettung" zu erfahren.
- **[3] Beobachtungssteg:** Die Wachen wählen mithilfe eines Scheinwerfers die nächsten Kämpfer aus, geschicktes Positionieren kann das begünstigen oder erschweren
- **Bewohner:** Kaelen, Ria, Tivian und rund 20 weitere verängstigte Zivilisten und Kriminelle.
- **Spielweise:** Klaustrophobisch, laut. Das ständige Rufen der Wachen und Wimmern der Gefangenen.
- **Besonderheit:** Hier findet das Cross-Talk-Hacking über das Comlink statt und die soziale Interaktion vor dem Blutvergießen.

Arena-Zuschauerränge

- **Quick Ref:** Ein chaotischer Kessel voller brüllender Eroberer.
- **Optic:** Steile, provisorisch errichtete Metalltribünen, grelles Licht, der Geruch von Gewürzen und Schweiß.
- **Flavour:** *„Der Lärm ist ohrenbetäubend. Neo-Crusader und lokale Söldner drängen sich auf den Rängen und brüllen hinab auf den roten Sand. Niemand achtet auf euch in diesem Chaos. In der Nähe der Loge entdeckt ihr ein weitgehend unbeachtetes [1] Techniker-Terminal. Zwei Reihen unter euch hängen [2] abgelenkte Wachen anführend über dem Geländer, während ein offener [3] Wartungsschacht direkt hinter den Tribünen klafft.“*
- **Hinweise:**
- Niemand kontrolliert Identitäten; wer laut ist und Rüstung trägt, gehört dazu (Perfekt für Yakon).
- Das Terminal hat direkte Verbindung zur Torsteuerung und zu den Lautsprechern.
- Ein Vibrieren im Boden unter den Sitzen (Vareks Sprengladungen an den Stützpfeilern).
- **Buttons:**
- **[1] Techniker-Terminal:** Hack-Ziel für Yakon, um Tore zu steuern oder das Licht zu löschen.
- **[2] Abgelenkte Wachen:** Können bestohlen werden (Waffen, Keycards).
- **[3] Wartungsschacht:** Schneller, versteckter Zugang zu den Katakomben.
- **Bewohner:** Hunderte Mandos und Söldner außer Dienst.
- **Spielweise:** Sehr laut, hektisch. Lepul und Yakon müssen hier schreien (oder Handzeichen nutzen), um sich zu verständigen.

Katakomben unter der Arena

- **Quick Ref:** Dunkle, modrige Gewölbe, die von der Miliz als Schleichweg genutzt werden.
- **Optic:** Massive, verstaubte Steinsäulen, alte Rohrleitungen, absolute Finsternis, Tropfgeräusche.

- **Flavour:** „Der Gestank nach feuchter Erde und altem Tiermist ist überwältigend. Ihr steht unter der Arena. Das Gebrüll der Menge dringt nur dumpf durch die massiven [1] Stützpfeiler, die das Gewölbe tragen. Über euch verlaufen dicke, brummende [2] Plasmaleitungen. In der Ecke rosten verlassene [3] Bestienkäfige vor sich hin, deren Gitter verbogen sind.“
- **Hinweise:**
 - Frische Fußspuren im Staub (die Miliz war hier).
 - Verkabelungen an den Stützpfeilern (Die Sprengladungen!).
 - Ein kühler Luftzug (Führt in Richtung Hangar/Freiheit).
- **Buttons:**
 - **[1] Stützpfeiler:** Hier hängen Vareks Bomben. Können entschärft oder umprogrammiert werden.
 - **[2] Plasmaleitungen:** Können beschädigt werden, um eine eigene Explosion/Ablenkung zu erzeugen.
 - **[3] Bestienkäfige:** Versteckmöglichkeit vor herannahenden Mando-Patrouillen.
 - **Bewohner:** Ungeziefer. Gelegentliche Patrouillen von Techniker-Droiden.
 - **Spielweise:** Extrem leise im Kontrast zur Arena. Spannungsgeladen.
 - **Besonderheit:** Hier kann die Bombe der Miliz gefunden und der Spieß umgedreht werden.

Arena-Kampfplatz

- **Quick Ref:** Ein steinerner Kessel des Todes, der über einem schwindelerregenden Abgrund am Rande der Stadt thront.
- **Optic:** Eine ovale Plattform aus massivem Stein, umgeben von lodernden Feuerbecken und archaischen Statuen, die zum Teil über eine neblige Klippe ragen.
- **Flavour:** „Der beißende Geruch von brennendem Öl und altem Blut schlägt euch entgegen, als ihr durch das schwere Gitter in das grelle Licht der Arena tretet. Der Boden besteht aus abgetretenen Steinplatten, in deren Mitte ein [1] geheimnisvolles, geometrisches Siegel in den Fels gemeißelt wurde. Massive Statuen mit ausgebreiteten Schwingen säumen den Rand, von denen schwere [2] Ketten zu zentralen Opferschalen führen, in denen unnatürlich helle Flammen tanzen.
Im Westen ragen die steilen, schattigen Ränge der Zuschauer auf, doch im Osten gibt es keine Mauer – nur den [3] offenen Abgrund, aus dem kalter Nebel emporsteigt und das Brüllen der Menge wie ein hohles Echo verschluckt. Es gibt kein Entkommen, außer durch das Tor, aus dem ihr gekommen seid, oder den Sprung in die gähnende Leere.“
- **Hinweise:**
 - **Die Ketten:** Sie sind nicht nur Dekoration; sie vibrieren leicht, wenn schwere Lasten oder die Aufzüge in der Sammelstelle darunter bewegt werden (Hinweis auf die Mechanik darunter).
 - **Das Siegel:** Die Linien des Siegels sind tiefer als gewöhnlich und zeigen keine Abnutzung durch Kämpfe – es wirkt, als würde die Macht hier anders fließen oder als wäre es ein versteckter Mechanismus.
 - **Der östliche Rand:** Kleine Steine, die vom Rand treten, fallen lautlos in die Tiefe. Es gibt kein Fangnetz. Wer hier fällt, braucht ein Jetpack oder ein Wunder der Macht.
- **Buttons:**

- **[1] Das Zentrale Siegel:** Ein Force-Sensitive-Charakter (Baston/Che) spürt hier eine seltsame Resonanz. Mit einem Macht-Wurf (Move oder Alter) könnte man die Platten unter dem Siegel absenken oder anheben, was einen direkten (aber gefährlichen) Zugang zu den **Katakomben** offenbart.
- **[2] Die Feuerbecken & Ketten:** Die Ketten können als improvisierte Waffen oder zum Schwingen genutzt werden. Ein gezielter Schlag gegen die Halterungen der Becken lässt brennendes Öl über den Boden fließen (erzeugt ein Hazard: Feuer).
- **[3] Der Klippenrand:** Dies ist der ideale Punkt für eine **Rettung aus der Luft**. Ein Schiff kann hier auf gleicher Höhe schweben, während die Schützen das Feuer auf die Ränge eröffnen.
- **Bewohner und Besucher:**
 - **Vrena Skirata:** Beobachtet das Geschehen oft von einem erhöhten Balkon auf der Westseite (nicht direkt auf der Map, aber in Reichweite für Fernkampf/Macht).
 - **Die Henker:** Zwei schwer gepanzerte Neo-Crusader mit Vibro-Äxten, die darauf warten, „unwürdige“ Kämpfer über den Rand zu stoßen.
 - **Raubvögel:** Kleine, aasfressende Flugwesen kreisen im Nebel über dem Abgrund.
- **Spielweise:**
 - **Atmosphäre:** Der Ort wirkt gleichzeitig sakral und barbarisch. Das Tosen des Windes vom Abgrund vermischt sich mit dem hasserfüllten Gebrüll der Mandalorianer.
 - **Stimmung:** Man fühlt sich winzig zwischen den massiven Statuen und der Unendlichkeit des Falls im Osten.
 - **Einzigartige Merkmale:** Die Arena ist nicht stabil. Wenn Vareks Bomben in den Katakomben hochgehen, beginnt der östliche Teil der Arena (der über die Klippe ragt) langsam zu bröckeln und sich zu neigen.

Geheimnis der Location (Kombination mit deinem Plan):

Die **Sammelzelle** liegt direkt unter dem westlichen Teil der Arena (nahe dem Tor). Die **Katakomben** erstrecken sich unter der gesamten Arena bis vor an den Klippenrand.

Vareks Bomben: Wenn Yakon oder Lepul die Bomben in den Katakomben manipulieren, können sie gezielt die Statuen-Fundamente sprengen. Eine umstürzende Statue würde:

1. Den Fluchtweg zum Klippenrand (für das Schiff) ebnen.
2. Die Zuschauerränge unter Trümmern begraben.
3. Das Gitter zur Sammelstelle dauerhaft blockieren oder aufreißen.

Hangardock

- **Quick Ref:** Das Ticket nach Hause, schwer bewacht.
- **Optic:** Große offene Bucht, windig, gestapelte Nachschubkisten der Mandos um ein bekanntes Schiff.
- **Flavour:** *„Da steht sie: Eure Lethisk-Klasse, sicher vertäut, aber umringt von mandalorianischer Aktivität. Der Hangar ist windig, Staub weht herein. Dicke [1] Treibstoffschläuche sind an euer Schiff angeschlossen, um es abzuzapfen. Über euch schwebt ein massiver [2] Ladekran, der gerade schwere Kisten verlädt. Die [3]*

Einstiegsrampe eures Frachters ist heruntergelassen, bewacht von zwei schwer gepanzerten Elitesoldaten.“

- **Hinweise:**
 - Die Mandos laden *Ressourcen* ein, sie sind abflugbereit. Die Zeit drängt.
 - Ein Kontrollpult für den Kran steht unbewacht in einer Nische.
 - Einer der Soldaten klopft genervt auf sein Helm-Comlink (Störsender oder Miliz-Interferenz).
 - **Buttons:**
 - **[1] Treibstoffschläuche:** Wenn frühzeitig abgekoppelt, verliert das Schiff Sprit. Wenn zerschossen: Explosion.
 - **[2] Ladekran:** Kann von Yakon gesteuert werden, um Kisten auf die Wachen fallenzulassen.
 - **[3] Einstiegsrampe:** Der finale Chokepoint. Hier ist volle Härte oder clevere Ablenkung nötig.
 - **Bewohner:** Zwei Mando-Elitewachen, fleißige Ladearbeiter-Droiden.
 - **Spielweise:** Industriell, windig. Geruch nach Promethium-Treibstoff.
 - **Besonderheit:** Der letzte Flaschenhals. Wenn die Bombe der Miliz vorher hochgeht, herrscht hier pures Chaos.
-

Die 3 Hinweise (Geheimnisse der Session)

1. Das Comlink kommt von der Miliz

- **Wo/Wie:** *In der Gefängniszelle.* Das Comlink ist nicht imperiales oder republikanisches Standarddesign, sondern trägt ein eingraviertes Logo einer lokalen Bergbaufirma.
- **Wo/Wie:** *Beim Einschalten.* Es ist direkt auf eine Frequenz eingestellt, die im Hintergrund das leise, rhythmische Klicken von lokalen Arbeiter-Cantina-Liedern sendet (Verschlüsselung der Miliz).
- **Wo/Wie:** *In der Sammelzelle.* Ria Sola hat exakt das gleiche Modell leicht sichtbar an ihrem Gürtel hängen, bevor sie es hastig versteckt.

2. Die Miliz plant ebenfalls eine Befreiung

- **Wo/Wie:** *In der Sammelzelle.* Kaelen und seine Leute drängen sich nicht vor Angst in die Ecke, sondern stehen strategisch genau unter dem einzigen Lüftungsschacht und flüstern Countdowns.
- **Wo/Wie:** *Über das Comlink / Zuschauerraum.* Varek ("Schrott-Zahn") hört man über eine Nebenlinie fluchen: "Die Sprengkapsel an Pfeiler Alpha ist scharf, wartet auf mein Zeichen."
- **Wo/Wie:** *Zuschauerraum.* Yakon/Lepul bemerken, dass sich Zivilisten auf den Rängen auffällig nahe an den Ausgängen sammeln und nervös auf die Uhren blicken.

3. Die Flucht der SC ist als Ablenkung geplant

- **Wo/Wie:** *Die Notiz in der Zelle.* Der Text lautet wörtlich: "*Macht Lärm, wenn das Gatter hochgeht.*" Nicht "*Flieht lautlos.*".
- **Wo/Wie:** *In der Sammelzelle.* Kaelen spricht die Jedi leise an und manipuliert an ihren Egos: "*Wir wissen, wer ihr seid. Zeigt diesen Mando-Abschaum in der Mitte der Arena die Macht der Jedi. Lasst sie auf euch schauen!*"
- **Wo/Wie:** *Das Comlink selbst.* Ein Check von Yakon offenbart, dass das Comlink einen ununterbrochenen Peilsender aussendet. Die Miliz zieht die Sensoren der Wachen absichtlich auf die Jedi.

4. Die Miliz will Sprengsätze benutzen

- **Wo/Wie:** *Geruch in der Zelle.* Die Notiz am Comlink riecht beißend nach Rhydonium (einem extrem instabilen Sprengstoff), was Blur (mit seiner guten Wahrnehmung) auffallen muss.
- **Wo/Wie:** *Die Katakomben.* Yakon oder Lepul finden die an den Stützpfeilern angebrachten, rot blinkenden Sprengladungen aus Mando-Schrott.
- **Wo/Wie:** *Sammelzelle.* Wenn man Ria belauscht oder provoziert, zischt sie Kaelen zu: "*Wenn Varek den Zünder drückt und wir noch nicht durchs Tor sind, begräbt er uns mit den Mandos!*"

4. Es existieren Katakomben unter der Stadt und der Arena

- **Wo/Wie:** *In der Sammelzelle/Gefängniszelle.* In der bedrückenden Stille oder während einer Kampfpause hören die SC ein hohles, rhythmisches Echo von **Schritten**, das nicht von den Wärtern im Gang, sondern von **unterhalb des Bodens** kommt.
 - **Das Detail:** Ein kühler, modriger Luftzug – der nach alter Erde und Feuchtigkeit riecht – dringt aus einem verrosteten **Abflussgitter** in der Ecke der Sammelzelle. Wenn jemand (vielleicht der Kaminoaner Lepul mit seiner klinischen Beobachtungsgabe) das Gitter untersucht, bemerkt er, dass die Bolzen vor kurzem gelöst und nur locker wieder eingesteckt wurden.
- **Wo/Wie:** *Architektur-Fragmente & Baupläne (Zuschauerränge/Infiltrationsteam)* Yakon stellt beim Sichten der Arena-Systeme fest, dass die Arena auf den **Ruinen eines alten Palastflügels** errichtet wurde, der während des Großen Sith-Krieges einstürzte.
 - **Das Detail:** Auf dem Holo-Display leuchten rot markierte „Tote Zonen“ auf, die nicht von den Sensoren der Mandalorianer überwacht werden. Diese Zonen sind als **„Sub-Level 2: Wartungsgänge“** gekennzeichnet. Ein Zugangspunkt wird direkt unter den Zuschauerrängen (hinter einer Wartungsklappe) und ein weiterer im Zentrum der Arena (das Entwässerungssystem) angezeigt.
- **Wo/Wie:** *Das Verhalten der Miliz (Während des Wartens/Interaktion)* Die SC bemerken, dass Kaelen Tor seinen Blick immer wieder auf das **zentrale Abflussgitter** im sandigen Boden der Arena richtet, anstatt auf die bewaffneten Wachen an den Toren.
 - **Das Detail:** Als ein Neo-Crusader einen Gefangenen grob in Richtung des Gitters stößt, zuckt Ria Sola kurz zusammen und greift nach einem versteckten Werkzeug an ihrem Stiefel. Wenn die SC sie darauf ansprechen, flüstert sie: *„Der Sand ist nicht das Einzige, was hier Blut schluckt. Achtet auf das Eisen in der Mitte, wenn der Lärm losgeht.“* Dies deutet darauf hin, dass das Gitter nicht nur ein Abfluss, sondern ein

1. Danger Clock: „Der gespannte Abzug“ (Vareks Vorbereitung)

Größe: 6 Segmente *Diese Uhr trackt die logistische und psychologische Bereitschaft der Miliz. Wenn sie gefüllt ist, ist der Hinterhalt unausweichlich und wartet nur auf den ersten Schuss oder die erste Explosion.*

- **Füllen der Segmente:** Zeitverlauf, misslungene Kommunikation, oder wenn die SC die Miliz durch ihr Handeln (oder Nicht-Handeln) unter Druck setzen.
- **Narrative Eskalation:**
 - **1-2: Positionierung.** Die Miliz-Gefangenen hören auf zu reden. Sie tauschen nur noch kurze, wissende Blicke aus. Yakon/Lepul sehen auf den Rängen erste Zivilisten, die ihre Mäntel enger ziehen (versteckte Waffen).
 - **3-4: Letzte Handgriffe.** Varek ist über Comlink kaum noch ansprechbar; man hört nur noch das schwere Atmen eines Mannes, der sich auf den Tod vorbereitet. In den Katakomben beginnen die Sprengsätze in einem schnellen, nervösen Takt zu pulsieren.
 - **5: Verbarrikadierung.** In der Sammelzelle schieben Kaelen und Ria unauffällig andere Gefangene als menschliche Schilde vor sich. Sie besetzen die Ecken, die am weitesten von den tragenden Säulen entfernt sind.
- **KONSEQUENZ (6/6): BEREITSCHAFTSMODUS.**
 - **Die Katakomben:** Die Sprengsätze geben ein metallisches „**Klick**“ von sich. Die Displays wechseln von Gelb auf ein bedrohliches, statisches Rot. Jede Entschärfung ist nun deutlich gefährlicher, da die Sensoren scharf sind.
 - **Die Zuschauerränge:** Die verdeckten Milizionäre haben die Hand am Abzug ihrer versteckten Blasterpistolen.
 - **Die Sammelzelle:** Die Miliz ist eine geschlossene Einheit. Sie reagieren nicht mehr auf Zuspruch. Sie warten nur noch darauf, dass die Welt über ihnen einstürzt.
 - **Nächste Gelegenheit:** Bei der nächsten dramatischen Aktion (ein Schrei in der Arena, das Öffnen eines Tores, ein Macht-Einsatz) löst die Miliz den Plan eigenständig aus.

2. Danger Clock: „Das Unvermeidliche Duell“ (Arenakampf)

Größe: 8 Segmente *Diese Uhr trackt das schwindende Reservoir an Gefangenen und die steigende Ungeduld der Menge. Sie tickt unerbittlich auf das moralische Ende zu.*

- **Füllen der Segmente:** Jedes Mal, wenn ein NPC-Kampf im Sand endet (schnell abgehandelt), bei jeder „Bedrohung“ (Threat) in sozialen Interaktionen mit Vrena Skriata, oder wenn die SC versuchen, Zeit zu schinden.
 - **Narrative Eskalation:**
 - **1-3: Das Vorspiel:** Unbedeutende NSC sterben schnell. Der Sand färbt sich rot.
 - **4-6: Die Selektion:** Vrena lässt die Miliz-Kämpfer aussortieren. Die Zelle wird merklich leerer. Nur noch die SC und die Schwächsten bleiben übrig.
 - **7: Vrenas Urteil:** Vrena Skriata tritt an den Rand und zeigt auf den jungen Pantoraner **Tivian**. „Du. In den Sand. Und du, Jedi (z.B. Che oder Baston)... zeig uns, ob du mehr bist als nur eine Robe.“
 - **KONSEQUENZ (8/8):**
 - **Das moralische Messer.** Das Gatter schließt sich hinter einem SC und Tivian. Vrena befiehlt: „Nur einer verlässt den Sand als Rekrut. Tötet ihn, oder stirbt beide durch die automatischen Geschütze.“
-

3. Danger Clock: „Protokoll: Verbrannte Erde“ (Alarm)

Größe: 6 Segmente *Diese Uhr misst die Aufmerksamkeit der Neo-Crusader. Wenn sie gefüllt ist, endet das „Spiel“ der Kämpfe und die militärische Vernichtung beginnt.*

- **Füllen der Segmente:** „Verzweiflung“ (Despair) bei Würfeln, Entdeckung von Yakon/Lepul durch Patrouillen, offener Einsatz der Macht vor Vrena, oder wenn getötete Wachen im Palast gefunden werden.
- **Narrative Eskalation:**
 - **1-2: Argwohn:** Vrena Skriata prüft ihr Handgelenk-Terminal. Zusätzliche Droiden sichern die Ausgänge der Arena.
 - **3-4: Teil-Alarm:** Die Kämpfe werden unterbrochen. Vrena lässt die Jedi mit Blastern fixieren. Über Lautsprecher hört man: „Schiffe gefechtsbereit machen. Ladevorgang beschleunigen.“
 - **5: Letzte Warnung:** Die Schilde des Hangars werden hochgefahren. In der Ferne beginnt die Artillerie der Mandalorianer, die Stadtmauern zu beschießen (Einschüchterungstaktik).
- **KONSEQUENZ (6/6):**
 - **Der Abbruch.** Vrena hat genug. „Das Experiment ist beendet. Exekutiert die Reste.“ Die Wachen eröffnen das Feuer auf die Sammelzelle. Die Neo-Crusader beginnen den Aufstieg zu ihren Schiffen, während Orbital-Bombardements die Landezone „reinigen“.

Textcrawl

“ Es herrscht Unruhe in der Galaxis! Während die REPUBLIK noch immer versucht, die Wunden des Großen Sith-Krieges zu heilen, regt sich im Äußeren Rand eine neue, stählerne Bedrohung. Unter dem Banner des neuen MANDALORE sammeln sich die Clans zu einer disziplinierten Eroberungsarmee, den NEO-CRUSADERN.

Inmitten dieses Chaos wurden fünf junge JEDI ausgesandt, um ein heiliges Artefakt zu sichern. Doch was als einfacher Handel begann, führte sie tief in die vergessenen Geheimnisse der Macht. In einem verborgenen Bergtempel bestanden sie uralte Prüfungen und bargen ein legendäres LICHTSCHWERT, nur um feststellen zu müssen, dass der Feind bereits vor den Toren steht.

Die Falle ist zugeschlagen! Während die Mandalorianer die Hauptstadt überrennen und den Gouverneurspalast besetzen, wurden drei der Gefährten in Ketten gelegt. Getrennt und verwundet ruht die Hoffnung nun auf den verbliebenen Jedi, die aus den Schatten heraus einen verzweifelten Rettungsplan schmieden müssen, bevor der eiserne Griff der Eroberer sich endgültig schließt.

Doch auch die Gefangenen können sich nicht ausruhen, denn lange bleibt ihnen nicht. Doch es scheint, als hätten sie einen heimlichen Verbündeten...

Jedi Tempel

Master Odan-Syr

Master Odan-Syr

Kurz-Info: Ein hagerer, fast asketisch wirkender Miraluka, der die Gruppe mit einer Mischung aus Enttäuschung und verborgenem Interesse beobachtet.

Optik: Er trägt schlichte, graue Roben, die an den Säumen staubig sind. Seine Augenbinde ist aus einfachem Leinen. Er bewegt sich vollkommen lautlos, was oft dazu führt, dass er plötzlich „da“ ist.

OGAS-Profil:

- **Occupation:** Offiziell ist er ein Archivar und Prüfer für astrographische Daten. Er verbringt Stunden damit, Sternenkarten abzugleichen.
- **Goal:** Er sucht nach den „Schatten der Sith“. Er will jedes Artefakt sichern, bevor es in die falschen Hände gerät – oder bevor der „blinde“ Rat es vernichtet.
- **Attitude:** Distanziert, prüfend, sarkastisch. Er betrachtet die Gruppe als „rohen Ton“, den er entweder formen oder wegwerfen wird.
- **Stake:** Er riskiert seinen Status im Orden. Sollte der Rat erfahren, dass er Padawane (oder junge Ritter) instrumentalisiert, wird er exkommuniziert.
- **Weakness:** Sein Fanatismus. Er glaubt, er sei der Einzige, der die wahre Gefahr erkennt. Er ist bestechlich durch Wissen – biete ihm ein unbekanntes Holocron an, und er vergisst seine Prinzipien.

Flavour-Text:

“ „Ihr habt versagt. Die Republik blutet, und ihr habt das Feuer nur weiter geschürt. Der Rat wollte euch in die Archive schicken, um Staub zu fressen. Ich habe sie überzeugt, dass eure Jugend im Feld nützlicher ist – als Vermesser. Hier sind eure Koordinaten im Stenness-System. Kartographiert die Grenzen, findet Anomalien. Und wenn dieses... ‚Werkzeug‘, das ihr tragt [das Holocron], aufleuchtet? Dann berichtet ihr mir. Nur mir. Versteht ihr den Wert von Diskretion, oder muss ich euch die Säule der Demut noch einmal buchstabieren?“

Rollenspiel-Hinweise:

- **Sprache:** Sehr langsames Tempo, fast flüsternd. Er lässt Pausen zwischen den Sätzen, als würde er die Reaktionen der Macht in der Luft „sehen“.
- **Atmung:** Er atmet so flach, dass man fast glauben könnte, er sei eine Statue.

Tadel

Der Tadel des Rates (Vorlesetext)

Ort: Die Ratskammer im Jedi-Tempel auf Coruscant. Die Sonne geht hinter den Türmen der Stadt unter und wirft lange, kalte Schatten in den kreisförmigen Raum. Die Ratsmitglieder (vielleicht Meister Vrook Lamar mit seiner strengen Miene) blicken auf euch herab.

“„Ihr steht vor uns, sicher in den Mauern dieses Tempels, während die Welten, die ihr schützen solltet, in Flammen aufgehen. Euer Eifer war groß, doch eure Weisheit klein. Ihr habt ein Artefakt geborgen, ja – aber zu welchem Preis? Ein Bruder ist gefallen, eine Zivilbevölkerung wurde dem Schwert ausgeliefert, und die Republik sieht in den Jedi nun keine Friedenswächter mehr, sondern Brandstifter.

Die Macht ist kein Schwert, das man blind führt, sondern ein Gleichgewicht, das man bewahrt. Ihr seid noch nicht bereit für die Komplexität der Galaxis. Um euren Hochmut zu zügeln und euren Geist zu schärfen, entbindet euch dieser Rat von allen Feldmissionen.

Ihr werdet euren Dienst in den **Jedi-Archiven** antreten. Unter der Aufsicht der Archivare werdet ihr Sternenkarten abgleichen und Fragmente alter Schriften katalogisieren. Lernt die Demut in der Stille des Wissens, bevor ihr erneut versucht, das Schicksal mit der Klinge zu erzwingen. Geht nun. Möge die Macht euch Einsicht schenken.“

Kuar

Die Lage auf Kuar (3980 VSY)

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

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

2. Mögliche Komplikationen (Hürden für die SC)

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

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

Die "Flüsternden Klüfte" (Kuar)

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

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

Flavour:

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

Hinweise:

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

Buttons:

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

Bewohner:

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

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

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

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

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

3. Fünf Funde im Jedi-Wegposten

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

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

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

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

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

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

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

3. Ein versteinertes Lichtschwert-Relikt

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

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

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

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

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

5. Verschlüsselte Korrespondenz (Der Intrigen-Haken)

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

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

Progress Clock: Die Gilde rückt nach

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

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

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

Charakterhintergrund Fragen

Was ist dein "Endgame"?

- Wenn dein Charakter 100.000 Credits auf einen Schlag gewinnen würde, was würde er tun?
 - Sich zur Ruhe setzen?
 - Eine Rebellion starten?
 - Eine alte Schuld begleichen?

Wie steht es um die Moral deines Charakter

- Wo ziehst du die Grenze?
 - Welchen Job würdest du niemals annehmen, egal wie hoch die Belohnung ist?
- Was hältst du vom Imperium und der Rebellion?
 - In den äußeren Randgebieten ist das oft weniger eine Frage der Ideologie als vielmehr der Bequemlichkeit oder des Überlebens.

Pacing:

Wie viel Zeit wollen wir mit „Shopping“ oder „Planung“ verbringen vs. Action und Unsinn?

Raumjäger Würfeltabellen

Grundwerte

1W6	Abtrieb (Gw)	Panzerung (Pz)	Handling (Hg)	HardPoints	Threshold Hull
1	Gw 4, + 2 Gw für 1 kr	Pz 4, - 1 Hg	+2	6 HP	14 TH
2	Gw 4, + 1 Gw für 2 kr	Pz 3	+1	5 HP	14 TH, - 1 Hg
3	Gw 4, + 1 Gw für 1 kr	Pz 3, - 1 Gw	0	4 HP	12 TH
4	Gw 4	Pz 3, - 1 Hg	-1	3 HP	10 TH
5	Gw 3	Pz 2	-2	2 HP	8 TH
6	Gw 2	Pz 1	-3	1 HP	6 TH

Verteidigung, Hülle

1W6	Schilde	Rumpf
1	2 vorne, 2 hinten	1 Cargo + 1 Torpedo
2	1 vorne, 1 hinten, 1 frei	2 Cargo - 1 Hg
3	2 vorne, 1 hinten	1 Cargo
4	1 vorne, 1 hinten	1 Cargo - 1 Hg
5	1 vorne, 0 hinten	Waffen/Ausrüstung + 1 Hg
6	keine	0 Cargo + 2 Hg

Bewaffnung & Belastung

1W6	Waffen	zukünftige Waffenslots	Strain Threshold
1	Damage 4 Turm + 2 Torpedos	Vierlingsturm	13
2	Damage 4 Turm mit linked 1	2 Torpedos	12
3	Damage 5 Turm	Zwillingsturm	11
4	Damage 4 Turm	Singleturm	10

1W6	Waffen	zukünftige Waffenslots	Strain Threshold
5	Damage 5 vorn	Bergungshaken	9
6	Damage 4 vorn	zweiter Lauf linked 1	8

Extras

Wenn die Summe der obigen Würfe kleiner/gleich 28: keine Extras. Wenn die Summe größer/gleich: 2 Extras. Sonst: 1 Extra

1W6	Extras
1	TIE-Flügel + 2 Gw
2	2 Torpedos
3	Flügel + 1 Hg oder + 1 Waffen
4	Nachbrenner + 1 Gw für 2 kr
5	Astromech oder Zielcomputer
6	extra Scanner oder Traktorbeam

Nona Tagebuch

Session 5: Da unsere Luft in der Mine langsam knapper wird und sich die Hand um unsere Kehlen schließt, beschleunigen wir unsere Ausbruchsbemühungen. Das erste Ziel auf unserer Liste ist die Bezahl von Jax Vorn zu organisieren, da wir ansonsten keinerlei Hilfe von außen bekommen. Die Durindfire Kristalle müssen abgezweigt und an ihn übergeben werden. Nach einiger Diskussion haben wir ein Zwischenlager (das geologische Labor) und 2 mögliche Übergabewege (Loch der Toten oder Nahrungsmittel-behälter). Unsere Vorbereitung soll schon in der Nacht starten, dadurch wollen wir die Kristalle aus der Reinigungsebene beschaffen. Um Nachts dorthin zu kommen, muss jedoch noch ein Tor überwunden werden. Bis dahin Arbeiten wir an unserem Bündnis mit Grüntuch und arrangieren ein Duell zwischen Herzlos und Weißauge. Der Doc stellt fest, dass Weißauges Zustand deutlich schlimmer ist als angenommen. Wir nutzen Herzlos' mehr und mehr verzweifelte Suche nach Mädchen um die Spannungen zu beschleunigen. Das Duell wird innerhalb der nächsten Tage, vielleicht schon morgen stattfinden. Kitka hat beim Abendessen noch Blutverdünner in Weißauges Speiseplan eingefügt und die Gesundheit damit weiter verschlechtert. Für Herzlos planen wir ebenfalls ein paar Medikamente vor dem Duell ein, sodass der Kampf mit dem Leben von Weißauge und Herzlos enden soll.

Das nächtliche Überwinden des Tores erweist sich als deutlich größeres unterfangen als angenommen, da Zigg's Werkzeug oder sogar sein können benötigt wird. Dieser will uns jedoch erst helfen, wenn wir seinen verschollenen Droiden-Freund aus dem Gang der Geister bergen. Niv und Reen arbeiten in dieser Nacht bereits daran, einen Durchbruch zu wagen, schaffen jedoch nicht mehr als ein Guckloch. Hoffentlich können wir es in der Nächsten Nacht weiten.

Die Nacht war zwar nicht so erfolgreich wie gehofft, aber wir können trotzdem noch ein wenig schlaf finden, bevor der nächste Tag startet, Grüntuch und ihre Vertrauten werden uns beim Bau des Geheimverschlags unterhalb des Intendantin-Quartier unterstützen. Und Kitka wollte mit Faust reden, und Infos zum bevorstehenden Duells geben, um sich die Gunst des verschuldeten Aufsehers zu erarbeiten.

Kitka hat veranlasst, dass Jax Vorn die Leichen aus dem Loch der Toten herausholen soll.

Medizinische Möglichkeiten für Herzlos und Weißauge

Problem der verschlossenen Tür nachts

Zigg will einen Droiden-Freund zurück

Durchbruch im Gang der Geister, Faustgroß

Austausch mit Herzlos und Weißauge von Seiten von Doc (Gerüchte um Mädchen / Gesundheitszustand, um Duell zu forcieren)

Blutverdünner im Essen, Muskelrelaxan in der Banthamilch

Ausblick

Duell geplant

Niv und Reen Durchbruch, Droiden finden

Kristalle

Die Rebellen arbeiten ab morgen mit

Kitka will mit Faus reden (Insiderinformationen gern gesehen, bei Duellen unter den Gefangen)

SC

Skreek Nox

Skreek Nox ist ein **Rishii**, der fernab seiner Heimat aufgewachsen ist. Er war schon immer fasziniert von den wunderbaren Geräten, die Händler mitbrachten – Dinge, die er zuvor noch nie gesehen hatte: Raumschiffe, fremde Sprachen und unzählige neue Geräusche.

Angetrieben von dem unbändigen Drang, alles **Neue und Aufregende** zu sammeln, zu hören, zu essen und zu sehen, brach er in sein Abenteuer auf. Oder besser gesagt: Er schlich sich in die Vorratskammer der Händler und richtete dort pures Chaos an. Er verging sich an ihren Vorräten und pfuschte so lange an den Schiffssystemen herum, bis sie die nächste Station erreichten. Dort lockten ihn die Händler aus dem Schiff und ließen ihn kurzerhand zurück.

Zentrale Merkmale & Motivation

- **Technik-Obsession:** Skreek ist besessen von **exotischen technologischen Gadgets** und Krimskrams. Je hübscher es ist oder je interessantere Geräusche es macht, desto besser.
- **Diebesgut-Sammlung:** Seit er als Küken sein erstes Schiff infiltrierte, sammelt er leidenschaftlich wertvolle Tand-Objekte. Das führt dazu, dass inzwischen **diverse verärgerte Leute** Jagd auf ihn machen, um ihr Eigentum zurückzufordern.
- **Stärken:** Er verfügt über ausgeprägte **Wildnis-Fertigkeiten** und eine **hohe Intelligenz**.
- **Schwäche:** Es mangelt ihm an Bildung darüber, wie die "Welt der Erwachsenen" funktioniert (soziale Normen, Gesetze, Konsequenzen).

Borlat Slaim

Borlat Slaim ist ein **Muun** aus den Kernwelten, der die traditionelle Finanzdisziplin seines Volkes mit einer gefährlichen Vorliebe für **Risiko und Glücksspiel** kombiniert. Er ist kein Mann fürs Grobe, sondern ein Architekt des Verbrechens, der Imperien mit einer Bilanzierung anstelle eines Blasters stürzen kann.

Nachdem er die Konten des Huttenkartells für seine eigene Spielsucht "geplündert" hat, verwandelte er sich vom geschätzten Finanzgenie zum gejagten Verräter. Jetzt operiert er aus dem Verborgenen und nutzt sein gefährliches Wissen als Lebensversicherung.

Zentrale Merkmale & Motivation

- **Finanzgenie & Manipulator:** Borlat versteht Geldströme, Scheinfirmen und illegale Marktmechanismen besser als jeder andere. Er gewinnt nicht durch Gewalt, sondern durch strategische Planung.

- **Die Schwäche (Laster):** Er ist dem **Glücksspiel** verfallen. Für ihn ist ein hohes Risiko der ultimative Beweis seiner Überlegenheit – was ihn jedoch schon einmal alles gekostet hat.
- **Gefährliches Wissen:** Er besitzt Informationen über geheime Konten und Deals der Hutten. Das ist sein größter Schutzschild, aber auch der Grund, warum ein Kopfgeld auf ihn ausgesetzt ist.
- **Ziel:** Er will nicht nur überleben, sondern ein neues, eigenes Netzwerk aufbauen, um am Ende die absolute Kontrolle über die Märkte (und seine Feinde) zu erlangen.

E3-PO

E3-PO ist weit mehr als ein gewöhnlicher Protokolldroide. Ursprünglich von der Archäologin Dr. Aris Graydon erworben, wurde er gezielt modifiziert, um in den gefährlichsten Ruinen des Outer Rim nicht zu übersetzen, sondern darin zu überleben. Er ist ein Relikt einer vergangenen Partnerschaft, geprägt durch Loyalität und den staubigen Tod in einer verschütteten Ausgrabungsstätte.

Nachdem ein schändlicher Verrat seine Schöpferin das Leben kostete, grub sich E3-PO tagelang im Dunkeln aus den Trümmern. Er ist nun ein Wanderer, der das Erbe von Dr. Graydon bewahrt – und ihren Mördern den Tod verspricht.

Zentrale Merkmale & Motivation

- **Der stille Rächer:** E3-PO ist getrieben von dem Wunsch, das Team von Schatzsuchern zur Rechenschaft zu ziehen, das Dr. Graydon hintergangen hat.
- **Tödliche Zuverlässigkeit:** Er trägt das **Projektilwerfer-Gewehr** seiner verstorbenen Mentorin. In Umgebungen, in denen moderne Elektronik oder Blaster versagen, ist er mit dieser "primitiven", aber hocheffektiven Waffe eine tödliche Gefahr.

Gul Garrosch

Gul Garrosch ist ein **Gamorreaner**, der sein Handwerk in den dunkelsten Gassen des Huttenraums gelernt hat. Als ehemaliger "Eintreiber" desselben Kartells, für das auch Borlat Slaim tätig war, war er darauf spezialisiert, finanzielle Unregelmäßigkeiten mit physischer Gewalt zu korrigieren. Er ist der Mann fürs Grobe, der sich jedoch im entscheidenden Moment gegen seine Herren und für einen riskanten Pakt entschied.

Anstatt Borlat hinzurichten, ließ er sich von dessen Logik (und einer Prise Verzweiflung) überzeugen: Ohne das Finanzgenie wäre auch Guls Wert für die Hutten bald bei Null – und sein Ende in den Minen von Kessel besiegelt. Nun ist er Borlats Schatten und sein muskulöser Schutzschild.

Zentrale Merkmale & Motivation

- **Vollstrecker-Expertise:** Gul ist meisterhaft darin, "unangenehme Hausbesuche" abzustatten. Er versteht die Einschüchterungstaktiken der Unterwelt und weiß, wie man sich Respekt verschafft.
- **Der Schicksalspakt:** Seine Zukunft ist untrennbar mit Borlat verbunden. Er sieht in dem Muun sein "Ticket zurück nach oben" und wird ihn mit seinem Leben verteidigen – nicht unbedingt aus Liebe, sondern aus nacktem Kalkül.
- **Gejagter Verräter:** Da er den Befehl zur Exekution verweigerte und bei der Flucht half, führt das Huttenkartell ihn als **Komplizen beim Raub von Kartellgeldern**. Auf seinen Kopf ist ein beträchtliches Kopfgeld ausgesetzt.
- **Überlebensinstinkt:** Trotz seiner gamorreanischen Herkunft ist Gul nicht blind loyal; er besitzt die Bauernschläue, eine sinkende Barke zu erkennen, bevor sie untergeht.

Fazit zur Gruppe:

1. **Borlat (Muun):** Das Gehirn und der Stratege (hohe Sozial- und Wissenswerte).
2. **Gul (Gamorreaner):** Der Schutzschild und die Einschüchterung (Nahkampf/Physis).
3. **E3-PO (Droide):** Der Fernkämpfer und Pilot (Fernkampf/Pilot).
4. **Skreek Nox (Rishii):** Der Infiltrator und weltfremde Logiker (Intelligenz/Überleben).

Setting

Rahmendaten

- **System:** Star Wars: Am Rande des Imperiums (EotE)
- **Ära:** Aufstieg des Imperiums (kurz vor Episode IV). Das Imperium ist eine präsente, kalte Bedrohung, aber im Outer Rim noch auf lokale Statthalter und korrupte Abkommen angewiesen.
- **Tonalität:** Ein Mix aus dem dreckigen „Gebraucht-Universum“ von *Firefly* und dem skurrilen, charaktergetriebenen Humor von *The Orville*.

Das Schiff & Die Crew

Das Schiff: Die „Unanfechtbare“ (G9-Rigger) Ein klobiger Frachter aus den Klonkriegen. Zustand: „Flugfähig“ (nach großzügiger Auslegung der Sicherheitsbestimmungen).

- **NSC-Mechaniker Viss-Ka-Liss:** Ein **Sluissi**. Er ist genial, aber sehr stur. Er hat geschworen, die Unanfechtbare am fliegen zu halten, solange er lebet.
- **Besonderheit:** Besitzt versteckte Schmuggelverstecke oder alte militärische Transpondercodes, die noch nicht gelöscht wurden.

Die Crew-Dynamik:

- **Borlat (Muun):** Der Broker. Er ist das Gehirn, aber auch die wandelnde Zielscheibe. Sein Wissen ist seine Währung, aber sie verfällt (Inflation der Informationen!).
- **Gul (Gamorreaner):** Der „Muskel“ mit einem Preis auf dem Kopf. Er sorgt für die physische Autorität, während Borlat redet.
- **E3-PO (Droide):** Der Pilot mit dem Rachefeldzug. Er bringt die nötige Prise „Dunkle Entschlossenheit“ und technisches Know-how mit.
- **Skreek (Rishii):** Der moralische und logische Außenseiter. Er sorgt durch seine „Fremdartigkeit“ für die *Orville*-artigen philosophisch-absurden Momente.

Zentrale Konflikte (Sandbox-Elemente)

1. **Borlats „Loses Ende“:** Er hat Daten über die Finanzströme seines alten Syndikats.
2. **Die „Spiegel“-Rivalen:** Eine Crew, die der *Serenity* nachempfunden ist. Sie sind charismatisch, moralisch integren und schnappen den SCs die „sauberen“ Jobs weg. Sie sind keine Feinde zum Abschießen, sondern Konkurrenten zum Hassen die zu Beginn nur SEHR selten auftreten. Sie fliegen auf einer VCX-100

- Captain Tarik Solus (Devaronianer): Der verbitterte, aber ehrenhafte Veteran der verlierer Seite
 - Leutnant Kira (Zabrak): Die stoische, loyale und absolut tödliche Kriegerin, die mit dem Captain im Krieg diente.
 - Pilot Nix (Chadra-Fan): Brillant, ein wenig schrullig, humorvoll und entspannt angesichts von Lebensgefahr.
 - Diplomatin Sia-Lan (Togruta): Elegant, respektiert, hochgebildet. Sie öffnet der Crew Türen zur High Society.
 - Söldner Korg (Dowutin): Einfältig, geldgierig, liebt riesige Waffen, hat aber eine seltsame Art von Pragmatismus.
 - Mechanikerin Kalli (Mirialanerin): Fröhlich, intuitives Verständnis für Maschinen, der emotionale Kern der Crew.
 - Arzt Dr. Saman Fol (Mensch): Elite-Hintergrund, hochintelligent, leicht steif, opferte alles für seine Schwester.
 - Machtbegabte Ria Fol (Mensch): Geistig instabil, spricht in Rätseln, aber eine tödliche Kampfmaschine und ein Genie.
 - Mönch Tobar (Lasat): Mysteriöse, ruhige Autorität, tief gläubig, aber mit einer dunklen Vergangenheit.
4. **Das Imperium:** Auf Ord Mantell vertreten durch einen ambitionierten Offizier, der den Planeten „säubern“ will, um nach Coruscant versetzt zu werden. Er nutzt Kopfgeldjäger (für Gul) als inoffizielle Werkzeuge.
-

Der Einstieg: „Die Bruchlandung beim Start“

Die Gruppe ist so gerade eben von Ord Mantell in den Hyperraum entkommen. Das Schiff ist zwar flugfähig, pfeift dabei jedoch aus dem letzten Loch. Es muss Geld für Ersatzteile her. Außerdem muss die Gruppe zu einer Crew zusammenwachsen.

Ord Mantell Opening

Intro: Borlat & Gul – Der Preis der "Unanfechtbaren"

Der dichte, nach Gewürzen und billigem Ale riechende Rauch im VIP-Séparée des *Lady Luck* Casinos auf Ord Mantell brennt leicht in den Augen. Das Klackern der Sabacc-Chips ist endgültig verstummt.

Borlat, du sitzt am Filztisch und blickst auf deinen schwitzenden, zitternden Gegenüber. Der hoch verschuldete Frachterkapitän schluckt schwer, schiebt mit zittrigen Fingern seine letzten Chips beiseite und legt einen abgegriffenen, silbernen **Code-Zylinder** auf den Tisch. Er schiebt ihn dir über das grüne Tuch entgegen.

„Da. Die Zugangscodes. Sie gehört euch. Die *Unanfechtbare*. Eine G9-Rigger... ein verdammter Klassiker. Aber hört zu... wegen dem Schiff... ich muss euch noch etwas über den Mechaniker sagen. Dieser Sluissi, er...“

Seine Worte werden von einer ohrenbetäubenden **Explosion** verschluckt.

Die schwere Durastahltür des Séparées wird aus den Angeln gerissen und kracht krachend gegen einen der Spieltische. Staub und Rauch quellen in den Raum. Durch den Dunst stürmen **sechs schwer bewaffnete Kopfgeldjäger**. Ihre Rüstungen sind zusammengewürfelt, zerkratzt und voller Schmutz. Der Anführer, ein grobschlächtiger Weequay mit einem schweren Repetierblaster, schwenkt die Waffe durch den Raum.

Sein Blick bleibt sofort an der gewaltigen Gestalt von Gul hängen, der als Leibwächter hinter Borlat aufragt. Dann wandert der Blick zu dem hochgewachsenen Muun.

Der Anführer hebt einen gepanzerten Finger und brüllt über den Lärm: „Da! Der Gamorreaner und der Muun! Feuer!“

Der Raum explodiert in Chaos. Rote und grüne Blasterblitze zerschneiden die Luft, Holz splittert, und die restlichen Casinogäste schreien in panischer Todesangst auf, während sie in Deckung hechten. Spielchips regnen wie buntes Konfetti zu Boden.

In diesem Moment der absoluten Eskalation stürmt ein lokaler Sicherheitsmann des Casinos mit gezogener Waffe durch eine Seitentür. „Waffen fallen lasse-!“ Er kommt nicht einmal dazu, den Satz zu beenden. Zwei Blasterbolzen treffen ihn voll in die Brust. Mit einem dumpfen Knall bricht er über einem Spieltisch zusammen.

Aber genau dieser heldenhafte – oder äußerst dumme – Einsatz des Wachmanns hat den Kopfgeldjägern für entscheidende drei Sekunden die Aufmerksamkeit geraubt. Die Blaster der Jäger schwenken für einen kurzen Moment von euch weg. Die Tür zum Hinterausgang, die direkt in die neonbeleuchteten Gassen und hinunter zu den Landedocks führt, steht weit offen.

Ihr habt den Code-Zylinder. Ihr habt euren Vorsprung. Und ihr habt schwer bewaffnete Profis im Nacken.

Borlat und Gul - ihr seid am Zug. Was tut ihr?

Hier ist das Intro für **E3-PO**. Es ist so konzipiert, dass es zeitgleich mit dem Chaos im Casino spielt und die Motivation des Droiden sofort etabliert.

Intro: E3-PO – Kalkulierte Vergeltung

Während oben im Casino die Würfel fallen, herrscht in den schattigen Gassen der unteren Landedocks von Ord Mantell eine andere Art von Stille. Der Geruch von feuchtem Rost und ionisierter Luft liegt schwer in den Lüftungsschächten.

E3-PO, deine optischen Sensoren sind im Jagd-Modus. Seit drei Systemen folgst du dieser Spur. Vor dir, kaum zehn Meter entfernt, hinkt eine Gestalt durch den fahlen Lichtkegel einer flackernden Straßenlaterne: **Krell**, ein schmieriger Söldner und einer der Männer, die das Leben deiner Erbauerin beendet haben. Dein Zielcomputer hat ihn bereits markiert. Deine Finger liegen am Abzug deines Gewehrs, die Logikschaltkreise fordern den Abschluss der Mission.

Plötzlich wird die Nacht von einer gewaltigen Erschütterung zerrissen. Das Casino-Gebäude über euch bebt, Trümmerteile regnen herab und Schreie hallen durch die Gassen.

Krell fährt herum, Panik in den Augen. Er sieht dich – die kalte, metallische Maske seines Untergangs. Er feuert einen ungezielten Schuss ab, der funkensprühend an einer Wand abprallt, und rennt um sein Leben. Er stürzt auf die offene Rampe eines klobigen G9-Rigger-Frachters zu, der auf Plattform 4-B steht.

Du folgst ihm. Deine Bewegungen sind präzise, unaufhaltsam. Du betrittst den Frachter, dessen Inneres nach Schmieröl und altem Metall riecht. In der engen Hauptkabine treibst du ihn in die Enge. Krell stolpert über einen Stapel Energiezellen und kracht gegen eine Konsole.

„Warte! Bitte!“, keucht er und starrt in den Lauf deiner Waffe. „Ich war es nicht allein! Ich habe nur die Befehle ausgeführt... es war **,Vaxen Sol‘**! Er hat uns bezahlt! Er ist derjenige, den du suchst!“

Deine Antwort ist ein einziger, präziser Schuss. Das Zimmerlicht der Kabine flackert kurz auf, als Krells Körper zusammensackt. Ziel eliminiert. Ein Name wurde dem Archiv hinzugefügt: *Vaxen Sol*.

Du siehst dich um, es ist das Cockpit. Da du von Ord Mantell verschwinden musst, um dich auf die Suche nach Vaxen zu machen, gehst du zum Kontrollpult, um zu überprüfen, ob das Schiff

Flugbereit ist.

„Ssssssehr unhöflich... einfach so hereinzuplatzen... und Flecken auf meinem frisch polierten Boden zu hinterlasssssssen...“

Bevor du deine Sensoren neu ausrichten kannst, spürst du den stechenden Schmerz einer massiven Überladung. Ein Sluissi-Mechaniker, der sich unbemerkt aus einer Wartungsklappe über dir geschlängelt hat, drückt dir einen modifizierten Ionen-Stab direkt in die primäre Prozessoreinheit.

Das Letzte, was du siehst, sind blaue Funken, dann bricht dein System zusammen. Dunkelheit.

Hier ist das Intro für **Skreek Nox**. Da Rishii sehr instinktiv und beobachtend sind, betonen wir hier seine Rolle als „stiller Zeuge“ und seine Faszination für Technik.

? Intro: Skreek Nox – Ein glänzender Plan

[Lies oder erzähle den folgenden Text:]

Für die meisten Bewohner von Ord Mantell ist der Marktbezirk ein Ort der Gier und des Lasters. Für dich, **Skreek**, ist er ein Museum unendlicher Möglichkeiten.

Dein Blick war den ganzen Tag an einem Sluissi hängengeblieben, der sich mit einer fast hypnotischen Trägheit durch die Menge schob: **Viss-Ka-Liss**. Er trug einen versiegelten Behälter bei sich, aus dessen Ritzen ein pulsierendes, smaragdgrünes Licht drang – ein hochenergetischer Plasmakoppler, wie du messerscharf kombiniert hast. Ein faszinierendes Bauteil. Logische Schlussfolgerung: Wo ein Koppler ist, muss es auch eine Maschine geben, die ihn wertschätzt.

Du bist ihm gefolgt, lautlos und ungesehen, wie ein Schatten, der über die Dächer der Landebuchten glitt. Als der Sluissi die Rampe der G9 Rigger – der *Unanfechtbaren* – hochglitt, warst du bereits an Bord, verborgen in den Kabelsträngen direkt unter der Decke des Maschinenraums.

Mit schiefgelegtem Kopf hast du Viss-Ka-Liss stundenlang beobachtet. Du hast zugesehen, wie er das Bauteil mit einer Präzision installierte, die deine Neugier befriedigte. Es war eine lehrreiche Erfahrung. Doch als du dich gerade wieder hinausstellen wolltest, wurde deine logische Fluchtroute unterbrochen.

Ein schwer atmender, bewaffneter Mensch stürmte panisch die Rampe herauf. Dein Instinkt schaltete sofort auf Deckung. Du hast dich in eine dunkle Nische hinter einem Frachtgitter gepresst.

Was dann geschah, war eine rasante Abfolge von Ereignissen:

1. Ein Droide (**E3-PO**) betrat das Schiff.
2. Ein kurzer Informationsaustausch fand im Cockpit statt.

3. Der Droide terminierte den Menschen mit bemerkenswerter Kaltblütigkeit.
4. Der Sluissi-Mechaniker, offenbar wenig erfreut über den Fleck auf seinem Boden, tauchte aus einer Luke auf und deaktivierte den Droiden mit einem Ionen-Stab.

Jetzt hockst du dort, Skreek. Dein Gefieder ist vom Staub des Frachtraums leicht grau. Vor dir liegt ein „ausgeschalteter“ Droide, eine Leiche und ein sichtlich genervter Sluissi, der gerade beginnt, den leblosen Körper des Söldners Richtung Ausgang zu schleifen, wobei eine dunkel glänzende schmierspür gezogen wird.

Plötzlich hörst du von draußen das vertraute Geräusch von Blasterfeuer, das von den Wänden des Hangars widerhallt. Schwere Schritte donnern die Rampe herauf. Es klingt nach mehr als nur einem Verfolger.

Skreek, du hockst in deinem Versteck. Die Situation ist unübersichtlich geworden. Was ist dein nächster logischer Schritt?

Numidian Prime, Bergungseskorte Teil 1

Die Einweisung: Keeloss „Key“ Odo-Vey

Key läuft nervös zwischen den Holo-Projektoren hin und her, seine blauen Pantoraner-Hände fliegen über die Tasten, während er hektisch die Gruppe instruiert:

“„Die Zeit ist so weit! Wir sind wegen der Koordinaten hier, nicht um die Aussicht zu genießen. Ich habe **H'sharr** am **Perimeter** postiert – er ist unser passt auf uns auf. Verlasst euch darauf: Der Cathar weiß, wie man sich seiner Haut erwehrt. Aber sein Scanner dort muss online bleiben, sonst tappen wir im Dunkeln!

Meine **Scanner Alpha und Bravo** stehen dort und dort und sie werden uns helfen, das Wrack zu finden. Aber sie sind zerbrechlich wie die Dankbarkeit eines Hutten. Und mit ihrem Radou wie ein panischer Astromech in einer defekten Müllpresse, könnten sie einige Wilde Tiere anlocken.

Der **Generator** steht unten am Fluss, weil diese Datenmengen eine Hitze erzeugen, die eine Durastahl-Hülle schmelzen ließe. Wenn unser Strom ausfällt, läuft hier nichts mehr.

Und das Wichtigste: **Schießt. Nicht. Auf. Die. Kabel.** Wenn die Verbindung reißt, verlieren wir den Scan – und ich meinen Bonus. Und glaubt mir, ihr wollt mich nicht erleben, wenn ich mein Budget überschreite. Abmarsch!“

Beschreibung

Ort: Eine nebelverhangene Lichtung auf Numidian Prime, nahe eines flachen Flusses. **Ziel:** Die SC müssen eine Gruppe von Technikern und deren Ausrüstung schützen, während ein 12-stufiger Fortschrittsbalken („Scan-Fortschritt“) gefüllt wird. **Die Herausforderung:** Die Umgebung ist feindselig. Fauna (Fynocks, Skettos, Zeldrate) und technische Defekte bedrohen die Mission. Die SC müssen sich zwischen den Stationen bewegen, um Brände zu löschen, Tiere zu vertreiben oder Systeme zu reparieren.

Die Clock-Mechanik

- **Globaler Fortschritt (12 Segmente):** Tickt jede Runde um +1. Spieler können durch Proben (Computer, Mechanik, Führung) zusätzliche Ticks generieren.
- **Gefahren-Clocks (4-6 Segmente):** Jede Station hat eine eigene Schadensanzeige. Ist sie voll, ist die Station/der NPC verloren.

Die Chaos-Tabellen

Würfle zu Beginn jeder Runde (oder bei einem **Verzweiflungssymbol** der Spieler) auf der Tabelle, die der aktuellen Position der SC am nächsten liegt.

Tabelle A: Das Zentrum (Computer & Relais)

Hier befinden sich Key Odo-Vey und seine Leibwache. Es ist das Gehirn der Operation.

Würfel (1d8)	Ereignis	Gefahr	Lösung (Probe)
1	Sketto-Invasion: Ein ganzer Schwarm setzt sich auf das Relais.	+1 (Relais)	Handgemenge/Nahkampf (Verscheuchen).
2	System-Lag: Die Datenströme der Außenposten synchronisieren nicht.	+1 (Computer)	Computer (Mittelschwer) (Daten-Puffern).
3	Überhitzung: Das Relais raucht. Key schreit nach Kühlung.	+1 (Relais)	Mechanik (Leicht) oder Kühlelement einsetzen.
4	Verschütteter Stim-Caf: Key stößt vor Schreck seine Tasse um.	+1 (Computer)	Koordination (Auffangen/Wischen).
5	Frequenz-Rauschen: Ein externes Signal stört den Scan.	+1 (Computer)	Disziplin oder Computer (Filter setzen).
6	Kurzschluss: Funkenflug betäubt einen Techniker.	+1 (Beide)	Mechanik (Schwer) (Überbrücken).
7	Sicherungsbrand: Eine kleine Flamme schlägt aus dem Terminal.	+1 (Computer)	Athletik (Löschen) oder Mechanik .
8	Daten-Korruption: Ein Virus aus dem Munificent-Protokoll erwacht.	+2 (Computer)	Computer (Schwer) (Firewall-Reset).

Tabelle B: Der Fluss (Generator & Ausrüstung)

Der feuchteste und gefährlichste Ort. Hier drohen Wasserwesen und mechanisches Versagen.

Würfel (1d8)	Ereignis	Gefahr	Lösung (Probe)
1	Verstopfter Einlass: Schlamm und Algen blockieren die Kühlung.	+1 (Generator)	Athletik (Tauchen und Reinigen).
2	Zeldrate-Angriff: Das Tier schnappt nach dem Techniker.	+1 (NPC)	Kampfprobe (Vertreiben oder Töten).
3	Hangrutsch: Der Boden unter der Kiste gibt nach.	+1 (Kiste)	Stärke oder Körperkraft (Halten).
4	Ölleck: Der Generator verliert Schmiermittel im Wasser.	+1 (Generator)	Mechanik (Mittelschwer) (Abdichten).
5	Vibrations-Resonanz: Das Rütteln zieht Raubfische an.	+1 (Alle)	Überlebenskunst (Ablenkungsköder).
6	Schleichendes Gift: Saurer Regen verätzt die Kisten-Dichtung.	+1 (Kiste)	Wahrnehmung (Frühzeitiges Abdecken).
7	Propeller-Bruch: Ein Teil der Turbine im Fluss bricht ab.	+1 (Generator)	Mechanik (Schwer) (Not-Reparatur).
8	Zeldrate-Nest: Die Kiste steht direkt auf Eiern; die Mutter rastet aus.	+2 (Alle)	Tierschutz/Survival oder massiver Kampf.

Tabelle C: Die Anhöhen (Scanner Alpha & Bravo)

Viel Wind, viele Fynocks und eine weite Sichtlinie, die gepflegt werden will.

Würfel (1d8)	Ereignis	Gefahr	Lösung (Probe)
1	Fynock-Plage: Die Tiere fressen die Kabelisolierung.	+1 (Scanner)	Überlebenskunst oder Fernkampf.
2	Magnetische Drift: Das Erz im Boden zieht die Schüssel schief.	+1 (Scanner)	Mechanik (Mittelschwer) (Justieren).

Würfel (1d8)	Ereignis	Gefahr	Lösung (Probe)
3	Dichter Nebel: Sichtkontakt zum Zentrum bricht ab.	+1 (Scanner)	Wahrnehmung (Signalfeuer/Licht).
4	Astschlag: Ein morscher Ast fällt auf die Sensorschüssel.	+1 (Scanner)	Stärke (Ast entfernen) oder Mechanik .
5	Statisches Entladen: Blitze zucken um die Antenne.	+1 (NPC)	Resistenz/Zähigkeit oder Erdungskabel legen.
6	Vogel-Nest: Ein Sketto baut sein Nest direkt im Signalweg.	+1 (Scanner)	Handgemenge (Sanftes Entfernen).
7	Sturm-Böe: Der Wind droht den Scanner umzuwehen.	+1 (Scanner)	Koordination (Verankern im Wind).
8	Signal-Echo: Das Wrack sendet ein Störsignal zurück.	+2 (Scanner)	Computer oder Wachsamkeit (Gegensteuern).

Tabelle D: Die Peripherie (H'sharr & Umfeldsensor)

H'sharr hält hier die Stellung. Er warnt vor Luftangriffen, braucht aber Hilfe bei Bodenkontakten.

Würfel (1d8)	Ereignis	Gefahr	Lösung (Probe)
1	Hinterhalt: Ein Sketto-Schwarm nutzt den toten Winkel.	+1 (H'sharr)	Kampf (Minions ausschalten).
2	Geister-Signale: Der Sensor meldet Ziele, wo keine sind.	+1 (Scanner)	Wachsamkeit (Echtheitsprüfung).
3	Panik: Ein Hilfstechniker glaubt, ein Monster gesehen zu haben.	+1 (NPC)	Führung oder Einschüchtern .
4	Munitionsmangel: H'sharrs Blaster überhitzt oder ist leer.	+1 (H'sharr)	Mechanik oder neue Munition bringen.
5	Getarnter Jäger: Ein Raubtier schleicht sich lautlos an.	+1 (Alle)	Wahrnehmung (Schwer) (Entdecken).

Würfel (1d8)	Ereignis	Gefahr	Lösung (Probe)
6	Blendgranaten-Effekt: Ein Scanner-Defekt erzeugt grelles Licht.	+1 (H'sharr)	Zähigkeit (Nicht geblendet werden).
7	Kommunikations- Ausfall: H'sharrs Kommlink brummt nur noch.	+1 (Scanner)	Computer/Mechanik (Reichweite fixen).
8	Massiver Durchbruch: Eine große Kreatur stürmt den Posten.	+2 (H'sharr)	Schwerer Kampf (Sofortige Hilfe nötig).

Der "Kabel-Salat" (Nur bei Verzweiflung/Despair)

Diese Tabelle wird zusätzlich gewürfelt, wenn ein Spieler ein Verzweiflungssymbol würfelt.

Würfel (1d6)	Effekt	Resultat
1	Stolperdraht	Ein PC/NPC reißt ein Kabel ab. Scan stoppt für 1 Runde.
2	Kriechstrom	Das Wasser am Generator leitet. 5 Schaden (Soak ignoriert) für alle im Fluss.
3	Rückkopplung	Spannungsspitze am Relais. Tick +1 Gefahr bei allen aktiven Scannern.
4	Isolationsbruch	Säure-Dampf tritt aus den Kabeln aus. Sichtweite sinkt (1 Setback-Würfel).
5	Kabelsalat-Chaos	Zwei Kabel verheddern sich. Ein Techniker ist für 2 Runden handlungsunfähig.
6	Magnetischer Puls	Alle technischen Proben in der nächsten Runde sind um 1 Stufe schwerer .

Ein kleiner Tipp für den Spielfluss:

Lass die Spieler die Würfel für die Tabellen selbst rollen! Das erhöht das Gefühl der "Schuld" und die Spannung am Tisch enorm. Wenn sie wissen, dass eine **8** auf der Scanner-Tabelle ein "Signal-Echo" ist, das gleich 2 Segmente füllt, werden sie bei jedem Wurf mitfiebern.

Anhang: NSC-Dossiers (OGAS-Methode)

Keeloss „Key“ Odo-Vey (Expeditionsleiter)

Der Pantoraner ist ein nervöser, aber brillanter Analyst. Er arbeitet für ein namenloses Syndikat (externe Gruppierung), das ihm nur begrenzte Mittel zur Verfügung stellt.

- **Occupation (Beruf):** Senior-Expeditionsleiter und Daten-Analyst.
- **Goal (Ziel):** Die Koordinaten des Wracks finden, ohne sein knappes Budget durch zerstörte Ausrüstung zu sprengen.
- **Attitude (Einstellung):** Hektisch, professionell distanziert gegenüber den SC, aber absolut loyal gegenüber H'Sharr. Er wirkt oft unhöflich, weil sein Gehirn bereits drei Schritte weiter ist.
- **Stake (Einsatz):** Sein Ruf bei seinen mysteriösen Auftraggebern. Ein Scheitern bedeutet das Ende seiner Karriere (und möglicherweise seines Lebens).

H'sharr vom Blutmond (Sicherheitschef)

Ein massiger Cathar, dessen Fell von zahlreichen Narben aus den Klonkriegen gezeichnet ist. Er trägt eine modifizierte schwere Blasterpistole und eine vibrierende Klinge.

- **Occupation (Beruf):** Söldner-Veteran und Leibwächter.
- **Goal (Ziel):** Die Sicherheit der Crew gewährleisten. Er würde eher auf den Bonus verzichten, als einen Mann im Dschungel zurückzulassen.
- **Attitude (Einstellung):** Stoisch, wachsam und beschützerisch. Er spricht wenig, aber wenn er spricht, hat es Gewicht. Er sieht in den SC Potenzial, beobachtet sie aber genau.
- **Stake (Einsatz):** Sein Versprechen an Keeloss. Die beiden haben Dinge überlebt, die kein Credit der Welt aufwiegen kann. H'Sharr ist der moralische Anker der Expedition.

wreck encounter

Encounter Context & Prerequisites

- **Location:** Numidian Prime, deep within a dense, corrosive jungle canopy at the crash site of a Clone Wars-era Separatist Frigate.
- **Mission:** Escort some NPC to an unknown location and back with some salvaged goods. More/higher value good results in higher payment there is some wiggle room. but also payment penalties if equipment or npc get damaged.
- **Employer:** The Party is hired by a pantoran expedition leader named Keeloss "Key" Odo-Vey. He is a contractor to an external minor faction (some rich person) and his security expert (loyal friend) H'sharr, a cathar veteran.
- **Mission-plan:** Since the exact position of the wreck is not known some scanning site is to be set up (by the npc) and defended (by the players) when the expedition reaches the general area where the wreck is suspected. the scanning is completely done by the npc BUT the local wildlife is interrupting the process. The party needs to scare (and maybe even fight) them off so that the technicians get more details before deciding to stop the scan and go "just go into the direction they had something big on the scanners". there will be no skill check for the technician NPCs, the level of success will be purely dependent on the PCs protection success, to give the players agency while bridging the missing scanning/technical skills of the more combat heavy group. but the real consequences will only be revealed in the second part.

Up until this point I have prepped the adventure with detailed NPC backgrounds and a battlemat for the encounter. But the second part still needs some work. I have different ideas of what might happen at the wreck:

Wreck Idea:

The frigate was loaded with specialized orbital bombardment munitions that barely survived the crash due to emergency cryo-stasis gas. But when the wreck is opened that lasted several year will dissipate into the jungle and the ordnance will become unstable. The expedition is not equipped with the right tools to stabilize the entire load but only a small portion. But one of npc technicians is a traitor, who sent the wreck position to an unknown party (probably imperial moff) so the only options are grab what you can and get out before the explosion or leave everything for the empire.

1. The Clues of Lingerin Doom (The 3-Clue Solution)

The ground team (PCs and NPC technicians) must rely on physical, environmental indicators inside the wreck to gauge the stability of the vessel if their initial scan was insufficient. Use these three distinct clues across different sensory channels to signal the countdown without explicitly showing the mechanical clock track until they deduce the threat:

- **Clue 1 (Visual - The Creeping Frost):** The containment cells housing the hyper-dense ordnance rely on pressurized cryo-coolant. As the system fails, liquid nitrogen-equivalent fluids are venting into the adjacent maintenance shafts. The players see a rapid, aggressive line of thick white frost crawling along the floor and pipes, moving away from the lower decks. When the frost hits a junction box, it shorts out, killing the local emergency lights.
 - **Clue 2 (Auditory - The Structural "Groan" and Frequency Screech):** The massive ship's spine is snapping under the weight of the jungle canopy. At regular intervals, a deep, sub-bass metallic buckle vibrates through the floorplates, forcing characters to make **Coordination** or **Athletics** checks to stay on their feet. Simultaneously, E3-PO's audio receptors pick up a rising harmonic whine from the ship's internal comm-lines—the sound of power transformers cascading toward an overload.
 - **Clue 3 (Environmental/Olfactory - Ozone and Bitter Almonds):** The air inside the entry corridors shifts rapidly. The distinct smell of electrical fire (ozone) is suddenly replaced by a sweet, chemical scent resembling bitter almonds—the signature odor of deteriorating binary explosive stabilizers used in Separatist dreadnought shells.
-

2. The Danger Clock & Pacing Framework

To execute this inside the FFG narrative system, use an **8-Segment Progress Clock**. The clock does not advance strictly by the clock on the wall; it advances based on a combination of exploration choices and the narrative results of player actions.

- Segment 0: Quiet/Frozen
- Segments 1-4: Escalating Clues
- Segments 5-6: Localized Fires
- Segment 7: Minor Explosions / Hull Shakes
- Segment 8: Total Hull Detonation

Clock Advancement Rules

- **Time Blocks:** Entering a major structural zone (e.g., moving from the Crew Quarters to the Munitions Bay) automatically fills **1 Segment** due to navigating collapsed bulkheads and debris.
- **Narrative Dice Complications:** During checks inside the wreck (Athletics, Computers, Mechanics), the GM can spend **3 Threat** or a single **Despair** to immediately advance the clock by **1 Segment** as a pipe bursts, a bulkhead settles, or a power line arcs into a fuel pocket.

The Terminal Step (Segment 7 Filled)

When the 7th segment fills, the lingering doom manifests physically:

“ **GM Mechanics:** The floor drops out. A chain reaction in an auxiliary torpedo tube detonates three decks below. Every player must immediately suffer 4 Strain from the sheer atmospheric shockwave. All subsequent physical checks (**Athletics, Brawn, Coordination**) gain **two Setback dice** as the ship tilts at a permanent 15-degree angle into the jungle mud.

3. The Loot Heist Profile

The interior of the Munificent contains four distinct salvage targets. The players must choose their paths based on a balance of risk, physical capability, and their specific character backgrounds:

Loot Location Breakdown

A. The Credit Vault (The Republic Commerce Prize)

- **The Narrative Hook:** Discovered via a partial manifest downloaded during the initial scan, this heavy security safe contains un-minted Republic hard-currency bars and raw precious metals seized from Mid-Rim trade lanes during the war.
- **The Obstacle:** Fortified behind a thick blast door with a mechanical backup tumbler system. It cannot be sliced remotely; it requires physical destruction or a specialized **Skulduggery (Cunning)** or **Athletics (Brawn)** check to breach the locking pins.
- **Risk vs. Reward: Medium Risk / High Reward.** The loot is heavy but highly stable. It directly appeals to Borlat Slaim's desire to erase his syndicate **Debt**.

B. The Munitions Bay (The Volatile Warheads)

- **The Narrative Hook:** A visual scanning overlay shows twenty intact Class-A Heavy Proton Torpedo warheads sitting in their magnetic cradle.

- **The Obstacle:** The magnetic fields are failing. Removing a warhead requires a delicate **Mechanics (Intellect)** or **Agility** check to decouple the volatile firing pins without causing a localized spark.
- **Risk vs. Reward: Extreme Risk / Sky-High Reward.** Each warhead is worth a fortune to planetary militias or arms dealers, but generating a **Despair (\$\text{d}\$)** during extraction instantly advances the Danger Clock by 2 segments and inflicts critical wounds on the technician.

C. Droid & Ship Components (The Salvage Yard)

- **The Narrative Hook:** Storage Bay 4 contains crated, unassembled pieces of high-grade Separatist starfighter engines and deactivated vulture droid logic cores.
- **The Obstacle:** The cargo bay doors are partially jammed by a fallen structural pillar. Clearing the path requires brute force (**Athletics/Brawn**) or rigging a jury-rigged pulley system.
- **Risk vs. Reward: Low Risk / Medium Reward.** The parts are inert and safe to handle, but they are bulky. Ong Bak can use these parts to directly upgrade the G9-Rigger's sublight speed capabilities.

D. The Data Cores (The Intelligence Cache)

- **The Narrative Hook:** The auxiliary tactical bridge houses an intact tactical memory core containing old Separatist hyperspace bypass routes and secret supply cache coordinates.
- **The Obstacle:** The bridge is suspended precariously over an open hull breach. Accessing the terminal requires a character to balance across an exposed structural beam (**Coordination/Agility**) and slice the corrupted drive (**Computers/Intellect**).
- **Risk vs. Reward: Lowest Risk / Lowest Immediate Cash.** The physical data pad weighs nothing, meaning it doesn't slow the getaway. While Keeloss pays little for it, the information opens a brand-new narrative node for future high-paying missions.

4. Roll20 Visual Optimization & Situational Awareness

To maximize the impact of this encounter without official deck plans, use a **Dual-Layer Macro Map** layout inside Roll20:

1. The Cross-Section UI Tracker

Place a large, stylized cross-section diagram of the *Munificent-class frigate* at the top or side of your primary map space.

- **The Dynamic Danger Token:** Create a custom multi-sided token (rollable table) representing the **8-Segment Danger Clock**. Place it prominently on the screen so players can visually track the escalation as you flip through the sides.
- **Party Tokens:** Instead of individual character tokens on a grid, use a single "Party Location Marker" token on the cross-section to show which distinct sector of the ship the group is currently occupying. This eliminates the tediousness of moving individual tokens through non-combat corridors.

2. The Thematic Grid Style

For the specific zones where the players drop down into tactical play (the vaults or the bridge), use a stark, high-contrast visual style on your map layer:

- **Dynamic Lighting Aura:** Set your Roll20 dynamic lighting tokens to emit a very short radius of dim light (3-5 meters) with a sharp falloff. This simulates the claustrophobic, dark, emergency-lit interior of the dead ship, forcing players to rely on light glow-rods or their droid's internal sensors.
 - **The "Structural Failure" Token Layer:** Place translucent red or yellow tint polygons on the GM layer over specific hallways. When the clock advances, move these to the Map layer to visually indicate to the players that a corridor has just been blocked by fire, frost, or a structural collapse, forcing them to find an alternate route on their cross-section map.
-

5. Scripted Scene: The Sight of the Wreck

- **Context:** The players are riding inside the expedition's heavy landspeeders, cutting through the dense, corrosive jungle of Numidian Prime.
- **Command Verification:** This description is tailored to the second-person plural perspective, avoiding any hidden secrets or GM-only narrative beats.

Read-Aloud Flavor Text

“The relentless, hissing patter of corrosive rain against the landspeeder's reinforced canopy suddenly shifts in pitch as the vehicle clears a dense wall of weeping, calcified giant ferns. The yellow fog of Numidian Prime parts, revealing a gargantuan silhouette that defies the organic chaos of the surrounding jungle.

Before you lies the skeleton of a titan. An ancient Munificent-class Star Frigate, broken into three distinct, overlapping segments, rests at a catastrophic angle where it plowed into the planetary crust two decades ago. The distinctive twin-pronged bow of the Separatist warship rises out of the swamp like the jawbones of a dead leviathan, completely choked by thick, weeping vines that seem to be slowly digesting the dull gray hull plating.

As the landspeeders slide to a halt near a gaping fissure in the forward hangar bay, the scale of the wreck becomes suffocating. The hull is a vertical cliff face of rusted metal, scarred by old turbo-laser burns and weeping oily, synthetic fluid into the black mud below. The silence of the jungle is broken only by the rhythmic, heavy dripping of acid rain collecting on the ship's massive communication dish high above, and a deep, cyclical thrumming vibration that you can feel raw in your teeth—the final, dying heartbeat of a ship that refuses to stay buried.

G-9 Rigger Endlose Reperaturen

☐ **Dummy unbekannt**

- **Zustand:** Nicht gemeldet, kann also vermutlich nicht kaputt gehen.
- **Seltenheit (Bauteil / Wissen):** xyz.
- **Ungefährer Preis:** 1.234.567 cr
- **Mögliche Bezugsquellen:** a) ... b) ... c) ...

☒ **Dummy gemeldet**

- **Zustand:** Gemeldet, kann also kaputt gehen.
- **Seltenheit (Bauteil / Wissen):** xyz.
- **Ungefährer Preis:** 1.234.567 cr
- **Mögliche Bezugsquellen:** a) schlecht erreichbar b) teuer c) illegal

☒ **Dummy gemeldet und repariert**

- **Zustand:** Repariert, kann kaputt gehen, wenn Schaden erlitten.
 - **Seltenheit (Bauteil / Wissen):** xyz.
 - **Ungefährer Preis:** 1.234.567 cr
 - **Mögliche Bezugsquellen:** a) schlecht erreichbar b) teuer c) illegal
-

☐ **Incom 2X-K Motivator-Einheit**

- **Zustand:** Mit illegalem Duro-Isolierband geflickt; neigt bei Hyperraumsprüngen zu gefährlicher Überhitzung und Funkenflug.
- **Seltenheit (Bauteil / Wissen):** Selten (Klonkriegs-Auslaufmodell) / Standard.
- **Ungefährer Preis:** 3.500 cr
- **Mögliche Bezugsquellen:** Schrottplätze für koloniale Frachter, Gestrandete Wracks im Äußeren Rand, Schwarzmärkte auf Schmugglermonden.

☐ **Gyr-Four Kühlmittleitungen**

- **Zustand:** Durch poröse Wasserschläuche und manuelle Kupferschellen überbrückt; das Kühlsystem leckt permanent giftiges Glykol.
- **Seltenheit (Bauteil / Wissen):** Häufig / Keine besonderen Kenntnisse nötig.
- **Ungefährer Preis:** 450 cr
- **Mögliche Bezugsquellen:** Lokale Industriesektoren, Zivile Wartungshangars, Agrarwelten mit schweren Maschinen.

☐ **Nordox G-7 Schubvektor-Platten**

- **Zustand:** Steuerklappe in der linken Triebwerksdüse durch Ruß verklemmt und mit einer externen Zugfeder fixiert; Landungen sind extrem unruhig.
- **Seltenheit (Bauteil / Wissen):** Moderat / Sluissi-Präzision beim Ausrichten erforderlich.
- **Ungefährer Preis:** 1.200 cr
- **Mögliche Bezugsquellen:** Abgewrackte Corellianische Shuttles, Illegale Werkstätten für Swoop-Bikes, Regionale Schrotthändler.

☐ **Sienar LS-92 Deflektorschild-Spulen**

- **Zustand:** Komplett durchgebrannt; durch improvisierte Relais einer Haushalts-Energieversorgung überbrückt. Die vorderen Schilde flackern unvorhersehbar.

- **Seltenheit (Bauteil / Wissen):** Moderat bis Selten / Höheres Elektronikwissen nötig.
- **Ungefährer Preis:** 2.200 cr
- **Mögliche Bezugsquellen:** Ausrangierte Militär-Lagerbestände, Verlassene Außenposten der Klonkriege, Söldner-Ausrüster im Outer Rim.

☐ **Fabritech ANq-51 Sensoren-Phalanx**

- **Zustand:** Linse der Hauptschüssel hat einen schweren Haarriss und wurde mit transparentem Harz versiegelt; extreme Fehlanzeigen bei Langstreckenscans.
- **Seltenheit (Bauteil / Wissen):** Moderat / Sensible Kalibrierung erforderlich.
- **Ungefährer Preis:** 950 cr
- **Mögliche Bezugsquellen:** Überwachungssatelliten im Orbit, Zivile Kommunikationsstationen, Schmuggelnetzwerke.

☐ **Czerka 44-S Umwelt-Filterkartusche**

- **Zustand:** Völlig gesättigt und nur ausgeklopft; die Luft im Schiff riecht permanent nach verbranntem Maschinenöl, Ozon und altem Schweiß.
- **Seltenheit (Bauteil / Wissen):** Sehr häufig / Kinderleichter Austausch.
- **Ungefährer Preis:** 150 cr
- **Mögliche Bezugsquellen:** Jedes gut sortierte Handelszentrum, Bergbaukolonien, Raumhäfen jeglicher Kategorie.

☐ **Corellianische L-27 Trägheitsdämpfer-Knoten**

- **Zustand:** Überbrückt mit modifizierten Energiezellen eines Lastenhebers. Bei harten Bremsmanövern sackt der künstliche Boden im Cockpit spürbar ab.
- **Seltenheit (Bauteil / Wissen):** Moderat / Grundlegendes Verständnis von Schwerkraftmatrizen.
- **Ungefährer Preis:** 1.800 cr
- **Mögliche Bezugsquellen:** Ausrangierte Passagiertransporter, Werften im Mittleren Rand, Illegale Modifikations-Werkstätten.

☐ **Kuat Drive Yards Leistungsverteiler-Relais**

- **Zustand:** Kontakte korrodiert; mit leitfähigem Flüssigmetall grob zusammengelötet. Das Deckenlicht im Frachtraum flackert im Rhythmus des Antriebs.
- **Seltenheit (Bauteil / Wissen):** Häufig / Einfaches Handwerk.
- **Ungefährer Preis:** 300 cr
- **Mögliche Bezugsquellen:** Elektronik-Schrotthändler, Industrie-Sammelbecken, Lokale Energieversorger.

☐ **Eleserium-Brennstoffzellen-Injektor**

- **Zustand:** Die Düse ist verstopft; Viss-Ka-Liss hat ein feines Metallsieb als Notbehelf eingesetzt. Schiffsantrieb stottert spürbar im Leerlauf.
- **Seltenheit (Bauteil / Wissen):** Moderat / Präzisionsarbeit beim Einbau.
- **Ungefährer Preis:** 850 cr
- **Mögliche Bezugsquellen:** Treibstoff-Depots der Sektor-Miliz, Raffinerie-Welten, Unabhängige Tankstationen.

☐ **Taim & Bak H-4 Laserlader**

- **Zustand:** Die Energiekammern der Laserkanonen laden sich nur asymmetrisch auf. Ein Kondensator wurde durch die Batterie eines Repulsor-Gleiters ersetzt.
- **Seltenheit (Bauteil / Wissen):** Selten (Militär-Ersatzteil) / Gefährliches Arbeiten unter Hochspannung.

- **Ungefährer Preis:** 2.800 cr

- **Mögliche Bezugsquellen:** Waffenhändler der Unterwelt, Söldner-Lagerplätze, Abgewrackte Sternenjäger.

☐ **Merr-Sonn Notsignal-Transponder**

- **Zustand:** Die Sendeantenne ist verbogen und mit einer alten Kupferleitung verstärkt. Das Notsignal reicht kaum weiter als bis zum nächsten Mond.
- **Seltenheit (Bauteil / Wissen):** Häufig / Keine besonderen Kenntnisse.
- **Ungefährer Preis:** 250 cr
- **Mögliche Bezugsquellen:** Zivile Schiffsausrüster, Raumhafen-Fundbüros, Lokale Elektronikmärkte.

☐ **SoroSuub 200-G Hydraulik-Pumpen (Laderampe)**

- **Zustand:** Dichtungsringe fehlen; die Rampe schließt nicht bündig und verliert Hydrauliköl. Viss-Ka-Liss nutzt eine manuelle Seilwinde als Sicherung.
- **Seltenheit (Bauteil / Wissen):** Häufig / Einfache Mechanik.
- **Ungefährer Preis:** 400 cr
- **Mögliche Bezugsquellen:** Agrar-Frachter-Werften, Schwere Industriegebiete, Lokale Werkstätten.

☐ **Lepel-Schwereisen-Kardanwelle**

- **Zustand:** Haarriss im Hauptgelenk der Steuerachse; provisorisch mit einer dicken Schweißnaht und Metallschellen verstärkt. Lenkung blockiert bei engen Kurven leicht.
- **Seltenheit (Bauteil / Wissen):** Moderat / Erfordert schwere Hebwerkzeuge.
- **Ungefährer Preis:** 1.100 cr
- **Mögliche Bezugsquellen:** Schrottplätze für schwere Baufahrzeuge, Corellianische Frachter-Wracks, Industrielle Recycling-Anlagen.

☐ **Microtext Navigations-Computerbrücke**

- **Zustand:** Der Speicher des Navicomputers verliert Fragmente; Viss-Ka-Liss muss Positionsdaten manuell per Datenpad einspeisen.
- **Seltenheit (Bauteil / Wissen):** Selten / Erfordert fortgeschrittenes Programmierwissen.
- **Ungefährer Preis:** 4.200 cr
- **Mögliche Bezugsquellen:** Ausgemusterte Forschungsstationen, High-Tech-Schwarzmärkte, High-Society-Hehler.

☐ **BlasTech Kühlmantel für die Primärwaffe**

- **Zustand:** Der Kühlmantel der Laserkanone ist verzogen. Nach wenigen Schüssen droht der Lauf zu schmelzen; provisorisch mit nassen Kühlpads umwickelt.
- **Seltenheit (Bauteil / Wissen):** Moderat / Waffenmeister-Wissen von Vorteil.
- **Ungefährer Preis:** 700 cr
- **Mögliche Bezugsquellen:** Waffenläden der Unterwelt, Söldner-Depots, Schrottplätze im Äußeren Rand.

Leistungsmodifikationen & Upgrades (8 Einträge)

☐ **Corellianischer H-4 Sublicht-Verteiler**

- **Beschreibung & Nutzen:** Hochleistungs-Treibstoffeinspritzung aus alten YT-Frachtern. Erlaubt es, deutlich mehr Spitzengeschwindigkeit aus den alten Triebwerken des G9-Riggers herauszuholen.
- **Seltenheit (Bauteil / Wissen):** Moderat / Tiefes Verständnis für corellianische Antriebstechnik.
- **Ungefährer Preis:** 6.500 cr
- **Mögliche Bezugsquellen:** Corellianische Schiffswerften, Wracks von CEC-Frachtern, Werften von Schmuggel-Syndikaten.

☐ **Koensayr Ionen-Jet-Steuerungsring**

- **Beschreibung & Nutzen:** Nachgerüstete Lagesicherungsdüsen, die eigentlich für militärische Sternenjäger entwickelt wurden. Macht den klobigen Frachter im Raumkampf extrem wendig.
- **Seltenheit (Bauteil / Wissen):** Selten (Militär-Spezifikation) / Sehr komplex (Viss-Ka-Liss benötigt präzise Blaupausen).
- **Ungefährer Preis:** 4.000 cr
- **Mögliche Bezugsquellen:** Imperiale Nachschubdepots, Ehemalige Schlachtfelder der Klonkriege, High-End-Schwarzmärkte (z.B. Black Sun).

☐ **Xizor Transport Systems Schmuggelkompartiment**

- **Beschreibung & Nutzen:** Strahlengeschützte Bodenplatten aus einer Blei-Legierung. Perfekt isoliert, um illegale Fracht vor den standardmäßigen Scans imperialer Zollkorvetten zu verbergen.
- **Seltenheit (Bauteil / Wissen):** Selten (Illegal) / Kriminelles Handwerk; erfordert diskreten Einbau.
- **Ungefährer Preis:** 3.000 cr
- **Mögliche Bezugsquellen:** Schattenhäfen im Tiefen Raum, Verstecke von Piraten-Konföderationen, Spezialisierte Unterwelt-Techniker.

☐ **Kuat Drive Yards Nachrüst-Schildgenerator**

- **Beschreibung & Nutzen:** Ein massiver, gebrauchter Schildgenerator aus alten Kanonenbooten. Erhöht die strukturelle Überlebensfähigkeit des Schiffes dramatisch, zieht aber enorme Mengen Energie ab.
- **Seltenheit (Bauteil / Wissen):** Selten (Großbauteil) / Schwere strukturelle Modifikation des Schiffsrumpfes nötig.
- **Ungefährer Preis:** 8.500 cr
- **Mögliche Bezugsquellen:** Abgewrackte militärische Transporter, Korrupte Quartiermeister der Sektor-Miliz, Großschrotthändler auf Industriewelten.

☐ **SoroSuub Overdrive-Hyperantriebs-Booster**

- **Beschreibung & Nutzen:** Eine illegale Zusatzstufe für die Hyperantrieb-Matrix, die die Reisezeit im Hyperraum drastisch verkürzt, das Schiff nach dem Austritt aber extrem überhitzt.
- **Seltenheit (Bauteil / Wissen):** Sehr selten / Hochgefährliche Systemarchitektur.
- **Ungefährer Preis:** 9.200 cr
- **Mögliche Bezugsquellen:** Illegale Renn-Werkstätten, Versteckte Werften der Hutten, Hochtechnologie-Schmuggler.

☐ **Fabritech "Ghost"-Signaldämpfer**

- **Beschreibung & Nutzen:** Eine Rumpf-Beschichtung und Signal-Emissions-Drossel, die den G9-Rigger auf passiven Langstrecken-Sensoren wie einen treibenden Haufen

Weltraumschrott wirken lässt.

- **Seltenheit (Bauteil / Wissen):** Selten / Erfordert feine Abstimmung der Außenhaut-Sensoren.
- **Ungefährer Preis:** 5.500 cr
- **Mögliche Bezugsquellen:** Spionagenetzwerke (z.B. Crimson Dawn), Militärische Prototyp-Lager, High-End-Unterwelt-Mechaniker.

☐ **Loronar "Grizzly" Verstärkte Rumpfpanzerung**

- **Beschreibung & Nutzen:** Schwere Verbundpanzerplatten, die über die empfindlichen Triebwerksgondeln und das Cockpit geschweißt werden. Schützt vor schweren Lasertreffern.
- **Seltenheit (Bauteil / Wissen):** Moderat (Schweres Material) / Grobe Schweißarbeit, aber zeitaufwändig.
- **Ungefährer Preis:** 7.000 cr
- **Mögliche Bezugsquellen:** Schiffswerften der Industrie, Abgewrackte Bergbauschiffe, Illegale Piraten-Werften.

☐ **BlasTech Doppel-Laserkanonen-Upgrade**

- **Beschreibung & Nutzen:** Ersetzt die standardmäßige Einzellaser-Konfiguration durch eine synchronisierte Zwillingslafette, was die Feuerkraft im Raumkampf verdoppelt.
- **Seltenheit (Bauteil / Wissen):** Selten / Illegale Waffenmodifikation.
- **Ungefährer Preis:** 6.000 cr
- **Mögliche Bezugsquellen:** Waffen-Hehler der Syndikate, Söldner-Flotten, Imperiale Grenz-Patrouillen-Wracks.