

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 Scharfen 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] Beobachtungsteg:** 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.
 - **Einzige 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 abzapfen. 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 vorbereiteter Fluchtweg ist.
-

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“.