

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 tapen 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.

Revision #2

Created 2026-05-10 20:48:04 UTC by Lester

Updated 2026-05-11 07:33:54 UTC by Lester