

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 Zugangscode. 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?

Revision #3

Created 2026-04-27 16:21:49 UTC by Lester

Updated 2026-04-27 16:52:24 UTC by Lester