

ANLAGE 37

Startskript

- Spielleiter: Ihr befindet euch in einer Kabine auf einem Passagierflug nach Kinyen. Das Shuttle, das euch hier absetzen sollte befindet sich im Landeanflug auf den Planeten. Eure Ausrüstung ist sicher in einem versiegelten Container versteckt und ihr wartet, auf eure Ankunft.
- Spieler 1: Okay Leute, dieses Mal möchte ich das alles glatt geht. Kein Streit, kein Wettrennen oder sonst irgendetwas, das uns in Schwierigkeiten bringt, verstanden?
- Spieler 2: Was schaust du mich denn so an? Ich mache doch nie etwas in der Richtung.
- Spieler 3: Wenn das mal so wäre, ständig reitest du uns in die Schieße. Aber egal, wo treffen wir unseren Mann?
- Spieler 4: Wir treffen die Frau in Capra am Marktdistrikt. Der Laden, in dem sie arbeitet heißt Trasp.
- Spieler 5: Gut, in aller Öffentlichkeit, das macht es für eventuelle Kontrahenten schwieriger.
- Spieler 6: Der Laden verkauft Raumschifftech. Etwas das wir sicher auch noch nutzen können. Wir sollten uns also auch das Sortiment genau anschauen.
- Spieler 1: Darum geht es nicht. Wir gehen rein, fragen sie, was sie uns zu sagen hat und verschwinden genauso schnell wieder.
- Spieler 4: Hat HQ nicht noch etwas von einem Paket und einem eventuellem Folgeauftrag gesagt?
- Spieler 5: Es ging um eine Anlage der Imps. Sollte die Intel sauber sein, wird das wohl unser nächstes Ziel.
- Spieler 6: Schauen wir erst einmal was uns am Ziel erwartet. Vielleicht müssen wir ja nicht fliegen, obwohl ich meine Kleine schon vermisse.
- Spieler 3: Unser Schiff ist doch keine Person, auch wenn du den Jäger oft so behandelst.
- Spielleiter: Ein sanfter Ruck geht durch das Schiff, das euch sagt, dass ihr gelandet seid. Ihr begeben euch zum Ausgang und betretet kurz darauf den Raumhafen von Capra.
- Spieler 4: Mal sehen ob einer der ansässigen Gran uns hier sagen kann, wie man am schnellsten zum Markt gelangt.
- Spieler 6: Nettes Plätzchen, endlich einmal keine Wüstenwelt oder ein verdammter Dschungel.
- Spieler 1: Denkt daran. Wir wollen hier nur etwas kaufen.
- Spieler 5: Auf 3 Uhr, Ärger im Anmarsch. 5 Bewaffnete, wahrscheinlich eine Art Gang.
- Spieler 4: Endlich ein wenig Action mir wurde schon langweilig.
- Spielleiter: Schon sind die Gran heran und wollen ihre Waffen ziehen.