

Das Vermächtnis von Alderaan - Startskript

Mit diesem Skript beginnt das Abenteuer.
Der Spielleiter weist jedem Spieler eine Rolle (oder mehr) zu.

Spieler Eins: Dieser Kahn ist fantastisch! Ich glaube fast, ich bin in einem echten Dschungel! Bin ich froh, daß sie uns auf diesen Job geschickt haben und keines von den anderen Teams.

Spieler Zwei: Du hörst dich an, als wärst du noch nie auf einem ithorischen Herdenschiff gewesen.

Spieler Drei: Warst du denn?

Spieler Vier: Ich schon. In dem Sommer, bevor ich mich der Allianz anschloß, kam eines in mein Heimatsystem. Es ist, als ob die Hammerköpfe einfach ein Teil ihres Planeten genommen und in den Weltraum katapultiert hätten.

Spieler Fünf: Nicht nur ihren Planeten. Hier gibt es mehr Läden und Händler als ich irgendwo anders auf einem Haufen gesehen habe. Und es gibt Waren aus der ganzen Galaxis.

Spieler Sechs: Keine Ahnung, wie das Schiff auf Ithorisch heißt, aber die Übersetzung in Basic paßt wirklich - *Basar*.

Spieler Eins: Und was für ein Auftrag!

Spieler Zwei: Stimmt. Alles, was wir tun müssen, ist, eine Ladung Droidenteile von diesem Händler namens Poliss aufzunehmen. Wir müssen einfach nur sagen: „Schöne Grüße von Yavin“, ihm die 700 Credits geben, und wir haben das Zeug.

Spieler Drei: Was noch besser ist: Wir müssen das Zeug erst in zwei Wochen abliefern, was uns ein paar Tage Zeit läßt, hier die Gegend zu genießen.

Spieler Vier: Fast wie Ferien.

Spieler Fünf: Na ja, auf diesem Schiff sind eine Menge Händler, und alles sind Hammerköpfe. Wie sollen wir da Poliss rausfinden?

Spieler Sechs: Er hat einen Droidenshop drüben in Iшту, einem der Händlerdörfer auf dieser Ebene. Hinter der nächsten Biegung müßte es eigentlich auftauchen.

Spieler Eins: Meint ihr, unser Schiff ist o.k.? Mir gefällt es nicht, daß es unbeaufsichtigt ist.

Spieler Zwei: Wenn du willst, kannst du gern wieder runter in den Hangar gehen und drauf aufpassen.

Spieler Drei: Keine Panik. Das ist ein ithorisches Schiff. Die sind mit die friedfertigsten und freundlichsten Wesen in der Galaxis. Und hier ist jeder willkommen, also braucht keiner irgendwelchen Ärger zu machen.

Spielleiter: Plötzlich bricht ein Mann aus dem Blattwerk rechts vor euch. Er sieht erschrocken aus. Er starrt euch kurz mit aufgerissenen Augen an und blickt dann hinter sich, woher er kam. Ohne ein Wort taucht er in die Vegetation auf der anderen Seite des Weges und verschwindet aus eurem Blickfeld.

Spieler Vier: Was in aller Welt war das?

Spieler Fünf: Sah wie ein Mensch aus. Schien nervös zu sein.

Spielleiter: Blasterfeuer schießt von rechts durch den Dschungel und schneidet einen Pfad zu dem fliehenden Mann.

Spieler Sechs: Soviel zum Thema friedliche Ferien ...