

# DER BACTA COUP

## Startskript

- Spielleiter: Ihr hört die Stimme einer Frau aus den Bordlautsprechern eures Schiffes. „Hier Lemuir Raumkontrolle, sie haben Starterlaubnis. Gehen sie auf Flugvektor 305 – 882. Wir wünschen einen guten Flug.“
- Spieler 1: Na dann wollen wir mal. Auf nach Tallaan.
- Spieler 2: Hoffentlich hat die Pallask uns nicht angeschissen.
- Spieler 3: Sie ist ein Haus Pelagia Agent und sie scheint der Rebellion einen Gefallen zu schulden. Wir können ihr vertrauen.
- Spieler 4: Ich habe das immer noch nicht verstanden. Wir sollten erst nach Lamuir IV, um uns mit dieser Pallask zu treffen und die Frau schickt uns nun nach Tallaan um noch jemanden zu treffen?
- Spieler 5: So ist das eben mit den Kontakten. Dort angekommen sollen wir einen gewissen Hamar Chaktak treffen. Ein Herglic und anscheinend ein Händler.
- Spielleiter: Ihr verlasst Lemuir IV und begeben euch schnellstmöglich zum Sprungpunkt des Systems. Die Astrogationskoordinaten sind bereits in den Navigationscomputer eingegeben und ihr bereitet euch auf den Hyperraumsprung vor.
- Spieler 2: Der Typ soll uns im Heatherdown Hotel treffen. Da bin ich ja mal gespannt.
- Spieler 1: Das größte Problem sehe ich in den Schiffswerften vor Ort. Und jetzt macht euch bereit. Hyperraumsprung in einer Minute.
- Spieler 4: Na ja, was tut man nicht alles für Bacta.
- Spieler 3: Und denkt daran, Tallaan ist der inoffizielle Sitz des Imperiums hier im Tapani Sektor.
- Spieler 5: Das macht mir auch Sorgen. Sagt mal, was leuchtet dort an der Konsole?
- Spieler 1: Das sind die Sensoren. Es sind Schiffe nahe dem Sprungpunkt. Nichts Unnormales.
- Spieler 4: Aber diese Schiffe fahren ihre Waffen hoch.
- Spieler 3: Na dann mal die Schilde an und lade unsere Waffen. Ich denke die wollen es Wissen.
- Spieler 1: Erledigt. Bemannt das Geschütz und schnallt euch an, es könnte holprig werden.
- Spieler 5: Warum ist es niemals einfach. Wer greift uns eigentlich an, Imperiale?
- Spielleiter: Die Sensoren zeigen keine Transpondercodes an. Doch plötzlich werdet ihr angefunkelt. Eine verzerrte Stimme erklärt „Hier spricht die Blitzbrigade. Ergeben euch und ihr werdet leben. Macht euch bereit geentert zu werden.“ Damit bricht der Kontakt ab.
- Spieler 2: Piraten? Das wollen wir doch mal sehen.
- Spieler 4: Es sind zwei Z-95 Jäger und ein Transporter. Die meinen es wirklich ernst, ihre Waffen zielen auf uns.
- Spieler 3: Die machen wir fertig. Auf in den Kampf Männer.
- Spieler 5: Möge die Macht mit uns sein...