

# VERGESSENE REICHTÜMER

## Startskript

- Spielleiter: Ihr befindet euch im Corellianischen Sektor auf Nar Shadaa, genauer gesagt in der Orange Lady. In dieser Cantina trinkt ihr gerade etwas und feiert euer Überleben des Großen Dinners.
- Spieler 1: Das war ganz schön knapp. Mal sehen, was uns dieser sogenannte Sieg noch so alles einbringen wird.
- Spieler 2: Dieser Sieg, verhilft uns zu einem Gönner hier im Huttenraum. Etwas das wir dringend gebrauchen können.
- Spieler 3: Mir ist das egal. Hauptsache wir können uns in Zukunft auch weiter Drinks leisten.
- Spieler 4: Und hoffentlich leben wir lange genug, dass wir es später bereuen können so viel getrunken zu haben.
- Spieler 5: Wenigstens ist unser Schiff dieses Mal nicht beschädigt worden. Etwas das ich über meine Systeme auch gerne behaupten würde.
- Spielleiter: Es tritt ein knorriger alter Schmuggler zu euch an den Tisch und knallt seinen Drink auf die Seite gegenüber von euch. „Ich brauche ein Schiff und hartgesottene Seelen für das Abenteuer ihres Lebens. Solltet ihr die Eier und den Willen haben, habt ihr die Möglichkeit Reicher zu werden als ihr es euch jemals vorstellen könnt.“ Er starrt euch an und wartet auf eine Antwort, während er langsam sein Glass hebt und das ekelige Gebräu daraus säuft.
- Spieler 6: Und du bist noch einmal wer genau?
- Spielleiter: Mein Name ist Jacek. Ich kann euch zu einem Planeten bringen, der unglaubliche Reichtümer beherbergt. Ich habe den Beweis dafür, den ich an einem sicheren Ort versteckt habe. Denkt darüber nach. Reichtümer, die wir in unserem Leben nicht mehr ausgeben können und sie warten nur darauf, dass wir sie einsammeln.
- Spieler 2: Oh nein, nicht schon wieder so eine Geschichte. Es handelt sich bestimmt um eine Thronwelt.
- Spieler 6: Diese Welten gibt es und das weißt du. Sie zu finden ist das große Problem.
- Spieler 4: Noch haben wir nicht gesagt, dass wir es versuchen. Das klingt für mich eher wie ein Märchen.
- Spieler 3: Jungs, ich glaube es gibt hier gleich richtig Ärger.
- Spielleiter: Als ihr in die Richtung schaut, die euer Kamerad im Blick hat, seht ihr eine Gruppe bewaffneter Kopfgeldjäger die auch schwer gerüstet sind auf euch zukommen. Sie stellen sich zu euch an den Tisch bei dem alten Schmuggler. „Du da, alter Mann. Du kommst mit uns. Wir sind harte Kerle, wir haben ein Schiff und wir können unglaublich viele Creds gebrauchen. Und das war keine Bitte.“
- Spieler 5: Ach du meine Güte, wie ungehobelt. Dieser Mann redet mit uns und wir sind im Begriff ein Geschäft mit diesem Individuum abzuschließen.
- Spieler 3: Stimmt und ihr stört. Also zieht ab oder ihr bekommt Probleme.
- Spielleiter: Das ist der Augenblick als die Gruppe zum Angriff übergeht. Sie sind gut aufeinander eingespielt, ziehen blitzschnell ihre Waffen und eröffnen das Feuer. Die anderen Gäste der Cantina schmeißen sich entweder in Deckung oder rennen panisch zur Tür.
- Spieler 2: Schützt Jacek, ich denke den brauchen wir noch.