

VERLORENES SCHICKSAL

Startskript

- Spielleiter: Ihr befindet euch in einer Kabine auf dem Scoutschiff Bright Seeker, das auf der Mission ist, eine neue Hyperraumroute aus der Calipsa Provinz zu suchen.
- Spieler 1: Warum haben wir noch einmal so wenig Ausrüstung dabei?
- Spieler 2: Na ja, wir sind Undercover unterwegs und wären nicht an Bord gekommen, wenn wir unsere sonstige Artillerie dabei gehabt hätten.
- Spieler 3: Die Seeker ist echt der Hammer. Habt ihr euch einmal die Sensoren angeschaut? Einfach erste Klasse. Und einen Hyperraumsender haben die auch noch.
- Spieler 4: Für den Notfall haben die hier an Bord ja noch ein paar Blastergewehre und die Bordkanonen sind auch besser als ein Schiff dieser Klasse es vermuten lassen würde.
- Spieler 5: Ich fühle mich nicht wohl dabei, auf einem Schiff von Calipsa eine solch heikle Mission machen zu müssen. Hoffentlich werden wir nicht von Haus Pelagia angegriffen, so dass wir diese Kanonen nicht gegen sie benutzen müssen.
- Spielleiter: Als ihr euch mit eurer Kabine ein wenig Vertraut gemacht habt, springt das interne Komm an und Captain Wender meldet sich zu Wort: *Willkommen an Bord der Bright Seeker. Wir befinden uns auf einer Mission um die Andere uns beneiden würden: Wir suchen uns eine neue Bahn durch die Sterne! Viele haben dies vor uns versucht und viele sind gescheitert. Doch ich weiß, dass wir die Mittel haben im Gegensatz zu den anderen erfolgreich zu sein. Ich verlange von euch allen, dass ihr eure ganze Energie auf diese Mission konzentriert. Später, wenn ihr alt seid, werdet ihr stolz behaupten können, das ihr mit an Bord wart, als die Bright Seeker die „Wender Umgehung“ kartographiert hat.*
- Spieler 3: Meine Güte, der trägt aber Dick auf. Hoffentlich sind die anderen fünf nicht auch so drauf.
- Spieler 4: Also wir haben da noch: Quat Ralto, den Sicherheitschef; Edas Vasti, Kommunikation; Janos Marsh, Computertechniker; Parto Nethathamian, Astrogation und Kalista Banto, Kopilotin. Captain Nils Wender hat sich ja schon selbst vorgestellt.
- Spielleiter: Der Flug gestaltet sich langweilig. Ein paar Mikrosprünge und viele Sponsoraufgaben verbrauchen eure Zeit an Bord. So vergeht gut und gerne ein ganzer Tag.
- Spieler 1: Erinnerst mich daran, niemals wieder so einen Auftrag anzunehmen. Wenn nicht bald etwas Geschieht, werde ich noch wahnsinnig.
- Spielleiter: Kurz nachdem du diesen Satz ausgesprochen hast fangen die Sensoren etwas in großer Entfernung auf. Es handelt sich um ein anderes Schiff. Das nicht identifizierte Fahrzeug kommt rasend schnell auf euch zu. Es rühmt sich mit einem Sublichtantrieb der viel zu Kraftvoll ist, als dass er typischerweise auf einem Handelsschiff zu finden wäre. Plötzlich eröffnet es die Kommunikation, indem es einen Laserschuss direkt vor den Bug der Seeker setzt. Eine Komm Nachricht folgt direkt danach. *„Hier spricht die Messers Schneide. Wir haben einen Kaperbrief der Rebellenallianz. Schaltet die Triebwerke ab und macht euch bereit geentert zu werden. Widerstand wird bestraft. Wir warnen euch nicht noch einmal, Bright Seeker.“*
- Spieler 2: Freibeuter der Rebellion? So ein Unsinn. Die arbeiten auf jeden Fall für jemand Anderen.
- Spieler 5: Hoffentlich nicht für das Haus Pelagia.
- Spielleiter: Captian Wender dreht sich zu euch um. *„Wir werden niemals kapitulieren. Eröffnet das Feuer und berechnet einen Hyperraumsprung. Die werden uns nicht erwischen. Alle Mann auf Gefechtsstation.“*