

GEHEIMNIS DER WHISPER BASIS

Startskript

- Spielleiter: Ihr befindet euch im Japrael System im gleichnamigen Sektor. Euer Ziel ist der Planet Onderon. Der Flug mit einem alten Lamda Shuttle war alles andere als angenehm. Ihr seid wieder in den Normalraum gestürzt und bereitet euch vor. Der Landeanflug auf Onderon kann beginnen.
- Spieler 1: Hoffentlich funktioniert unser Täuschungsmanöver. Ich würde ungerne Abgefangen werden, bevor unsere Mission so richtig begonnen hat.
- Spieler 2: Das wird ein Kinderspiel. Allerdings würde ich die Maschine lieber selber fliegen und dieses Versteckspiel in dem Frachtcontainer gefällt mir nicht.
- Spieler 3: Das ist die effizienteste Möglichkeit uns einzuschmuggeln. Alles klar da vorne?
- Spieler 4: Wir gehen gleich zum Landeanflug über, dann solltet ihr da hinten still sein. Woher habt ihr diese Mühle noch einmal? Das Lamda Shuttle hat auch schon bessere Zeiten gesehen.
- Spieler 5: Das war das einzige verfügbare Shuttle. Wir haben getan, was wir konnten. Bring uns einfach nur heil herunter. Ich vermisse Yira jetzt schon.
- Spieler 6: Bitte sag mir nicht, dass du deinem Raumjäger nun auch schon Namen gibst. Was sollen wir noch einmal genau an der Basis machen?
- Spieler 5: Hey Yira ist mein Baby und ich darf sie nennen wie ich möchte.
- Spieler 3: Wir sollen zunächst die Kommunikation der Whisper Station mit der Außenwelt abschneiden. Dazu kappen wir ihren Funk.
- Spieler 1: Bedenkt, wir sollen sowohl Leutnant Sarev stellen, ein paar Geheimdienstdaten requirieren und die Whisper Basis einnehmen.
- Spieler 2: Sagte ich ja, ein Kinderspiel. Warum bespitzeln sich die Imps denn auch selber. Idioten. So können wie ihnen die Basis unter dem Hintern wegnehmen und Moff Derdano kann nichts dagegen unternehmen, wenn er nicht möchte das Admiral Corlen von seinem kleinen Geheimnis erfährt.
- Spieler 6: Also rein, das Landefeld sichern, die Kommandozentrale einnehmen, die Daten sichern und wieder raus. Gut das sie uns einen Entdecker mitgegeben haben, das macht es im Dschungel leichter.
- Spieler 4: Still jetzt, ich beginne mit dem Landeanflug. Raumkontrolle hier spricht Versorgungsshuttle Coruscant. Ich erbitte Landeerlaubnis. Code Theta.
- Spielleiter: Erlaubnis erteilt Coruscant. Ich hoffe ihr habt etwas Abwechslung dabei. Schwenkt auf Landevektor 3. Grade will euer Pilot der Aufforderung nachkommen, als es einen Knall gibt und beißender Rauch, die Kabine des Shuttels füllt.
- Spieler 4: Bantha Dreck, das waren die Stabilisatoren. Festhalten wir stürzen in den Dschungel.