

MISSION 2GO

1-4 5-8 9-12 13-16 17-20



Hintergrund

Die Spieler wurden von einer Unbekannten angesprochen und für eine Bergungsmission angeheuert. Ihr Ziel liegt im Sektor X, jedoch in einem Randbezirk, so dass sie es eigentlich ohne Probleme erreichen sollten.

Die Auftraggeberin stellt das Transportmittel, die Aufgabe der Spieler ist nur, das Zielobjekt zu suchen, nachdem man gelandet ist, es zu bergen und zum Schiff zurückzubringen. Ein eigentlich leichter Auftrag, wobei nicht bekannt ist, wie gefährlich die lokale Flora und Fauna ist.

Ebenso ist weder der Auftraggeberin noch den Spielern bekannt, dass sie Konkurrenz haben, eine andere Gruppe mit extrem wenig Skrupeln ist ebenfalls hinter ihrem Ziel her. Es dürfte also nicht langweilig werden.

Anwerbung

Eine Frau tritt an die Spieler heran. Sie ist recht klein, etwas rundlich, strahlt aber eine unheimlich gute Laune aus. Sie identifiziert sich nicht, Namen sind nach ihrer Aussage völlig unwichtig und man sollte sich nicht mit ihnen belasten.

Begleitet wird sie von einem kleinwüchsigen Wesen einer unbekanntes Spezies, das vollständig in Schwarz gekleidet ist und offensichtlich ein sehr gut ausgebildeter Leibwächter.

Wenn das Treffen in einer Bar stattfindet, wird die Unbekannte sich von ihrem Leibwächter ein Glas Milch und ein paar Kekse bringen lassen.

Sie benötigt ein paar Leute für eine Bergungsmission auf einen Planeten im Sektor X. Ihrer Einschätzung nach gibt es keinerlei Gefahren, die über Begegnungen mit der lokalen Flora und Fauna hinausgehen, da diese jedoch nicht bekannt sind, bedeutet das nicht zwangsläufig eine harmlose Mission.

Die Gruppe wird mit ihrem Schiff zum Zielort gebracht, dort abgesetzt und soll eine Bergung durchführen. Wenn das Objekt auf dem Schiff ist, bekommt die Gruppe einen Flug an einen Ort ihrer Wahl und ihre Bezahlung.

Da der Job nicht allzu schwer sein sollte, bietet sie den Spielern eine Belohnung von 4.000 Credits an. Fragen nach dem Ort, an welchem sie die Bergung durchführen sollen, beantwortet sie nicht, sie ist aber bereit, sich auf 6.000 Credits hochhandeln zu lassen.

Die Reise

Schon der Beginn der Reise gestaltet sich verblüffend einfach. Das Schiff der Auftraggeberin steht in einem Privathangar und der Start geht ohne irgendwelche erkennbaren Formalien vor sich, es werden auch keine Personalien abgefragt.

Schaut einer der Charaktere beim Start nach draußen, so wird er mehrere Schiffe sehen, mit denen sie fast zusammengestoßen wären, aber es scheint niemanden zu beunruhigen. Beinahe so, als wäre ihr Schiff gar nicht da.

Kinderspiel

Eine weihnachtliche Starslayers-Mission von Bernd „Camo“ Meyer im X-Sektor, Layout: ZL

Nach dem Verlassen der Atmosphäre machen sie sich auf den Weg in den Sektor X, auch hier stellt sich ihnen niemand in den Weg. Auch der Flug zum Zielplaneten ist ereignislos, da die Gruppe aber sämtliche Annehmlichkeiten einer Luxusyacht genießen darf, sollte ihnen nicht langweilig werden.

Die Besatzung des Schiffes besteht ausschließlich aus jenen kleinwüchsigen Wesen. Weder beantworten diese irgendwelche Fragen zu ihrer Spezies oder ihrer Herkunft, noch tut das ihre Auftraggeberin, ebenso wenig gibt sie Details zu ihrem Schiff preis.

Die Bergung

Nachdem das Schiff auf der unbekanntes Dschungelwelt gelandet ist, beginnt die Bergungsoperation. Der Zielpunkt ist etwa einen Kilometer westlich von der Landestelle, aber der Marsch sollte nicht allzu anstrengend sein. Das landende Schiff hat alle Tiere vertrieben, so dass auch von dieser Seite keine Gefahr herrscht.

Man macht sich also auf den Weg durch den Dschungel. Sehr schweißtreibend, was ein paar Schwärme von mückenähnlichen Insekten anlockt. Völlig abwehren kann man sie nicht, ihre Saugrüssel finden selbst bei gepanzerten Anzügen einen Weg. Aber da das Blut der Spieler für sie nicht verträglich ist, verschwinden die Schwärme von selbst nach einiger Zeit.

Schließlich erreichen die Charaktere das Ziel. In einer durch den Absturz entstandenen Lichtung liegt, am Ende einer beeindruckenden Schleifspur, etwas, das man hier nicht erwarten würde. Das zu bergende Objekt ist ein altmodischer Schlitten in Rot. Das acht Meter lange Gefährt hat vorn eine Sitzbank mit roten Kissen und hinten ein großes Frachtabteil.

Unter dem Schlitten sind große, stabile Kufen. Im Frachtabteil ist ein riesiger, roter Sack untergebracht, der fest zugeschnürt ist. Der Inhalt des Sacks ist nicht zu erkennen, aber er sieht prall gefüllt aus.

Nach einem kurzen Moment, in dem die Spieler sich umsehen und einen Plan machen können (der Schlitten sieht schwer aus, ihn über den Boden zum Schiff zu ziehen wird nicht einfach), beginnen die Probleme.

Möglicherweise wird die Gruppe gewarnt weil sie ein Geräusch hört, aber auf der anderen Seite der Lichtung bringt sich eine andere Gruppe in Stellung und bereitet einen Angriff aus dem Hinterhalt vor, um ihre Konkurrenz auszuschalten. Die Werte der anderen Gruppe entsprechen denen von Söldnern (Sternenstreuner-PDF, Seite 25), es handelt sich um eine anderthalbmal so starke Gruppe.

Nach dem (hoffentlich gewonnenen) Gefecht müssen die Spieler noch sehen, wie sie den Schlitten zum Schiff bekommen. Die einfachste Methode dürfte wohl sein, ihn zum Schiff zurück zu schieben.

Sollten sie den Sack öffnen, finden sie darin eine Unmenge von Geschenkpaketen vor. Öffnen sie eines der Pakete, so finden sie darin alles Mögliche vor, von der Stoffpuppe bis zum Blaster.

Die Rückreise

Nachdem der Schlitten in das Schiff verladen wurde, werden die Spieler nach ihrem Wunschziel gefragt. Sie werden ohne weitere Fragen dort abgeliefert und erhalten ihre Belohnung beim Ausstieg aus dem Schiff. Zusätzlich wird ihnen noch ein Zimmer in einem Nobelhotel gebucht, um die Dankbarkeit der Auftraggeberin auszudrücken. Natürlich nur, wenn die Charaktere keine eigene Unterkunft vor Ort haben.

Beim Erwachen am nächsten Morgen finden die Charaktere neben ihrem Bett ein schön verpacktes Geschenk, wenn sie den Sack im Schlitten unangetastet gelassen haben. Darin befindet sich ein passendes Geschenk für den Charakter – der Spielleiter wird wohl am Besten wissen, was da passend ist. Haben sie den Sack geplündert, so finden sie anstelle des Geschenks eine Rute vor, die für einen Monat Spielzeit den Aura-Wert um einen Punkt senkt. Außerdem haben sie extreme Kopfschmerzen, ohne eine Erklärung dafür zu haben. Eine ärztliche Untersuchung ergibt, dass die mückenähnlichen Stechinsekten ein seltsames Gift verspritzt haben, das für einige Tage starke Halluzinationen hervorruft.

Sollten die Charaktere am Raumhafen nachfragen, so wird ihnen mitgeteilt, dass sie von einem alten Trampfrachter abgesetzt worden. Gibt es da ein Geheimnis oder war alles, was sie in letzter Zeit erlebt haben, nur eine Halluzination? Oder sind die alten Legenden doch wahr, die einen derartigen Schlitten erwähnen – auch wenn sie extrem unglaubwürdig klingen?



Lizenz/License

Dieses Fanwerk basiert auf Starslayers
Starslayers © Christian Kennig und Fabian Mauruschat
<http://www.starslayers.de>

Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Lizenz: Namensnennung – Nicht-kommerziell (CC-BY-NC-SA) Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 – International
The picture was made by [TextelGirl-Stock](https://www.deviantart.com/TextelGirl-Stock) on deviantart
<https://www.deviantart.com/TextelGirl-Stock/art/Space-Ship-4-83639555> (published under the [Creative Commons Attribution 3.0 License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)). The picture was not changed.