

MISSION 2GO

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



Hintergrund & Auftrag

Sysko III - ein kleiner Planet am Rand des Voidspace - besser bekannt als Deadmen's Rock. Ein Wüstenplanet überzogen mit Schiffsfriedhöfen und Schrottplätzen, beherrscht von verbrecherischen Gruppen und in einem Status der Anarchie. Hier fristen die SCs ihr Leben als "Termiten" oder "Rostasseln" - nur zwei der abfälligen Ausdrücke für die Gruppen von Vagabunden, die die gewaltigen Schiffe der Schiffsfriedhöfe ausschachten um einige wenige Credits für Wasser und Nahrung zusammenzukratzen. Ein Tag ist wie der andere, zwischen rostigen Schiffshüllen, radioaktivem Schutt und Abwasser, seltsamen mutierten Wüstenbewesen und den teuren Verlockungen der wenigen zivilisierteren Außenposten.

Ihr hängt auf einem der Schrottplätze herum, wo ihr eure „Schätze“ normalerweise verkaufen könnt. Da kommt ein chiffrierter Funkspruch von einem Bekannten herein:

"Hallo Ihr! Ich muss mich beeilen, bin gleich außerhalb der Reichweite. Bin gerade beim alten "Schlachtross" vorbeigekommen. Es sieht so aus als hätte es hier einen Erdbeben gegeben. Die südliche Seite der vorderen Außenhülle ist nun frei zugänglich. Vielleicht gibt es da nun endlich einen Weg in die Kommandosektion. Dort drinnen sollte es doch dieses Teil für das Sauerstoffsystem geben, von dem wir geredet haben. Leider habe ich gerade diesen anderen Auftrag, aber schaut euch das mal mit den anderen an, bevor uns jemand zuvorkommt. Sollte das klappen bekomm' ich aber einen Anteil, nur dass das klar ist!"

Information: "Das alte Schlachtross" ist ein gewaltiger Kreuzer, der einige Meilen vom momentanen Standort der SCs entfernt, halb verschüttet, in der Wüste liegt. Zu einem Großteil sind Antriebs- und Waffensektion bereits ausgeschlachtet, aber die hermetisch abriegelte Kommandosektion war bislang nicht erreichbar.

1 - Die Anreise

Die SCs brauchen eine Reisemöglichkeit, sollten sie sich zu Fuß in sengender Hitze auf den Weg machen, kommen sie nach etwa 3 Stunden vor Ort an (jeder SCs Probe KÖR+HÄ - bei Misserfolg: 2 LK Erschöpfungsschaden, bei Patzer: 5 LK).

Wenn sie sich ein wenig umhören können sie sich Hover-Bikes ausborgen (je 1 pro 2 Personen), für ~4c/Bike. Damit sind sie in etwa 30 Minuten vor Ort (Fahrzeuglenken-Probe GEI+GE: Misserfolg/Patzer: Panne).

2 - Die Lüftungsöffnung

Eine vergitterte Lüftungsöffnung an der südlichen Vorderseite der Kommandosektion stellt die beste Möglichkeit dar in das Schiff einzusteigen (man kann die SCs natürlich danach suchen lassen, die Bemerken-Probe ist aber leicht: Bonus +4). Wird das Gitter erfolgreich entfernt (Mechatronik-Probe, GEI+GE), dann stehen die Charaktere vor zwei gegenläufigen (mannshohen) Ventilatoren.

Die Ventilatoren drehen sich und es benötigt Geschick und Mut durchzuschlüpfen (Geschick + BE + Schnelle Reflexe, wenn Probe nicht gelingt PW/2 abwehrbarer Schaden). Dahinter geht der Lüftungsschacht leicht in die Höhe, es ist sehr dunkel (ohne Licht oder Nachtsicht sehen die Charaktere gar nichts).

3 - Der Kamin

Der Lüftungsschacht endet abrupt und es geht entweder nach oben oder unten weiter (wenn die SCs blind vorwärts stolpern benötigt der erste eine erfolgreiche AGI+GE Probe, sonst stürzt er ab. Sollte er die Probe mit knappem Unterschied von max. 2 nicht schaffen, gelingt es dem SC sich gerade noch festzuklammern). Ansonsten erhält der SC **Sturzschaden** für 4 Meter. Die SCs haben grundsätzlich die Wahl nach oben (4a) oder unten (4b) weiterzugehen. Sie brauchen in beiden Fällen eine Klettern-Probe (AGI+ST). Die Wände des Kamins sind mit **Säure** bedeckt.

Das Schlachtross

Eine abgewrackte Mission auf Deadmen's Rock von Zauberlehrling

4a - Versorgungsdeck

Die SCs kommen in einen großen Raum. Offenbar einmal eine Kantine oder ähnliches. Die Tische und Stühle liegen kreuz und quer. Als die SCs den Raum betreten, blicken ihnen bernsteinfarbene Augen entgegen. 1-2 riesige **Aaskatzen** knurren und fauchen die SCs an. Die Aasfresser glauben offenbar die SCs wollen ihre Beute stehlen (uralte Pakete mit Synthesefleisch, offenbar halbwegs genießbar). Die Aaskatzen greifen an.

Am anderen Ende des Raumes ist eine geschlossene Luke mit Beschriftung „Kompressorraum“ (Kraftakt KÖR+ST oder Hacken/Mechatronik GEI+VE/+GE).

4b - Sicherheitsdeck

Ein großer Raum. Leicht rötliche Sicherheitsbeleuchtung und ein leises Klacken oder Ticken sind zu bemerken. Wenn die SCs den Raum betreten feuert plötzlich ein Laserstrahl auf den SC der am weitesten vorne ist. Offenbar hat sich hier ein Sicherheitssystem aktiviert. Eine **Fliegende Wächdrohne** beschützt den Raum.

Eine Tür hat die Beschriftung „Kompressorraum“, sie ist verschlossen (Hacken/Mechatronik GEI+VE/+GE).

5 - Kompressorraum

Im Kompressorraum sind bereits SC-1 (min. 2) andere **Plünderer** dabei die dort befindlichen Geräte auszuschlachten. Sie haben offenbar ebenfalls einen Tipp bekommen und sind über 4b eingestiegen (und haben dabei den Alarm ausgelöst).

Verhalten sich die SCs leise (Schleichen AGI+BE vs. Bemerkung GEI+VE-4) bemerken die Plünderer nicht, dass plötzlich eine Tür/Luke aufgeht.

Es steht den SCs völlig frei wie sie mit den Plünderern umgehen - von Kampf, über einen Hinterhalt, bis zu Verhandlungen kann jeder Ausweg/jeder Lösungsversuch gewählt werden.

6 - Epilog

Nach dem „Showdown“ endet das Abenteuer mit einem Epilog: Die SCs machen sich auf den Rückweg zum Schrottplatz, wo sie am späten Nachmittag/frühen Abend ankommen.

Ob und wie viel Beute sie haben, hängt von ihrem Geschick in Kampf und/oder Verhandlung ab. Das eigentliche Ziel des Auftrages „das Teil für das Sauerstoffsystem“ ist bei einem Schrotthändler in etwa 200c Wert, es kann natürlich auch dazu verwendet werden ein eigenes (schrottreifes) Raumschiff wieder flott zu kriegen.

Außerdem könnten Trophäen von Aaskatzen oder Teile einer (antiquierten) Wächdrohne sicherlich zu Geld gemacht werden - ganz zu schweigen von Plünderer-Ausrüstung, die man möglicherweise irgendwo „gefunden“ hat.

- jede erfolgreiche Herausforderung (sei es Kampf, Verhandlung oder Hindernis): je 1 XP

- „das Teil für das Sauerstoffsystem“: je 2 XP

- Kampf/Verhandlung mit Plünderern: je 1,5 XP

- Abenteuer abgeschlossen: je 2 XP

- kreative Ideen und Lösungen: 0,5 XP

- (lebens-)rettende Ideen: 1 XP

Lizenz/License

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

This fan addition is licensed under Creative Commons CC-BY-NC-SA 4.0 - International.

The stat-blocks were made with „Sintholos' Monstermatrix“ after the Monstermatrix by Dennis „Tarin“ Filipak. „Sintholos' Monstermatrix“ was published under: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>.

Gegnerwerte / Slayergefahren

Aaskatze					
Die Aaskatze ist eine auf Sysko III weitverbreitete Art von aggressiven Katzen, die vor allem Aas und Kleingetier frißt.					
KÖR: 4	AGI: 9	GEI: 1			
ST: 1	BE: 4	VE: 1			
HÄ: 0	GE: 1	AU: 1			
15	5	10	8	10	16+2
Nahkampfwaffen			Waffeneig.		
Klauen			+1 0 0 -		
Ausweichen III Kann bis zu 3 mal einem NK-Angriff ausweichen.					
Dunkelsicht Sieht auch bei völliger Dunkelheit wie am Tag.					
Natürliche Waffen Schlagen-Patzer gegen Bewaffneten führt durch Waffentreffer augenblicklich zu aktionsfreiem Schlagen-Angriff des Bewaffneten.					
Beute					
Trophäe im Wert von 1A:7					

Fliegende Wächdrohne					
10	15	8	5	-	12
Fernkampfwaffen			Waffeneig.		
Sturmlaser			+4 -2 - -		
Firewall: PW 20					
Optische Rezeptoren mit Infrarot- und Nachtsicht					
Flugfähig mit Laufen x2					
BioScanner (10m Reichweite)					

Plünderer					
KÖR: 6	AGI: 7	GEI: 7			
ST: 1	BE: 1	VE: 2			
HÄ: 2	GE: 2	AU: 0			
18	10	8	4,5	7	9
Nahkampfwaffen			Waffeneig.		
Schockstock			+1 - -		
Fernkampfwaffen			Waffeneig.		
Laserspistol			+2 - -2 +2 -		
Panzerung					
Leichter Brustpanzer			+2 L - -		
Ausweichen Kann einmal pro Kampf einem NK-Angriff ausweichen.					
Beute					
STA (Firewall PW: 15; belanglose Privatdaten), Credstick (2W20 Credits), 2W20 Bits					

Säure: 1W20 abwehrbarer Schaden pro Runde

Sturzschaden: Sturztiefe in Meter x 3 abwehrbarer Schaden

Danksagung

Danke an Mordron für das Setting und Feedback bzw. Mordron und Sintholos fürs Testen des Abenteurers.