

MISSION 260

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



N.A.N.C.I. - Die Tafelrunde - Teil 2 der N.A.N.C.I.-Kampagne Ein Starslayers-Abenteuer von Matthias König

Die Charaktere sind nun auf einem felsigen Planeten gestrandet. Im Teil 2 der N.A.N.C.I.-Kampagne versuchen sie sich dort zurecht zu finden. Schnell stellen sie fest, dass sie bereits vom feindlichen Minenkonsortium gesucht werden.

Hintergrund

Die beiden Rettungskapsel der Star Miner 83-D4 schlagen auf dem Planeten auf. Die Charaktere kommen nach ihrer Landung in einer Stadt an. Dort belauschen sie die Einsatzbesprechung einer Söldnergruppe, die nach den Crew-Mitgliedern der Star Miner suchen.

Der Ablauf des Abenteuers

Die Ausgangslage dieses Abenteuers hängt vom Verhalten der Gruppe in Teil 1 ab.

Wichtige Punkte sind:

- Wurde der Verräter Jacques Lemaire entlarvt und festgesetzt?
- Welche Crew-Mitglieder haben den Überfall überlebt und haben es in die Rettungskapseln geschafft?
- Welche Crew-Mitglieder befinden sich in welcher Rettungskapsel? Sind die Charaktere dabei getrennt?

In der nachfolgenden Beschreibung des Abenteuers wird davon ausgegangen, dass die Charaktere zusammen in einer Rettungskapsel auf dem Planeten landen. An entsprechenden Stellen nimmt der Spielleiter dann einfach Änderungen vor, damit das ganze mit der Vorgeschichte seiner Gruppe zusammen passt.

Gestrandet

Die Gruppe ist also unsanft auf dem Planeten gelandet. Der Bordcomputer der Rettungskapsel vermeldet eine kleine Stadt (im Falle der Tarnara-Kampagne Dust Valley) etwa 10 km in östlicher Richtung. Der Inhalt der Notausrüstungstruhe in der Kapsel kann geplündert werden:

- 3 MediPacks
- 2 Taschenlampen
- 1 Werkzeugkasten (Mechatronik +1, Laufen -0,5m)
- 1 Schweißbrenner

1 Syntoseil (10 m)
12 Energieriegel

Die Gruppe sollte sich über ihr weiteres Vorgehen beraten. Hier können auch weitere gerettete Crew-Mitglieder, die mit dieser Kapsel mitgeflogen sind, mitdiskutieren. Am Ende wird man wahrscheinlich zu dem Entschluss kommen, die vom Bordcomputer gemeldete Stadt anzusteuern.

Die zweite Kapsel

Machen sich die Charaktere auf in Richtung Stadt, finden sie nach zwei Stunden Fußmarsch die zweite Rettungskapsel ihres Schiffes.

Konnte Jacques Lemaire unbehelligt mit der zweiten Rettungskapsel fliehen, wird er alle anderen Insassen während des Fluges erschossen haben. In diesem Fall zerren einige **Ödlandschakale** die Leichen aus der offenen Kapsel, wenn die Charaktere sie erreichen. Wird die N.A.N.C.I.-Kampagne mit der Tarnara-Kampagne kombiniert, ist es auch denkbar, die Schakale durch **Tarnarische Raubkäfer** (siehe 'Herrin der Käfer') zu ersetzen.

Werden die dort lauenden Kreaturen ausgeschaltet, kann die Kapsel untersucht

werden. Die Charaktere können trotz der Bisspuren ihre ehemaligen Crew-Mitglieder leicht identifizieren. Deren Habseligkeiten und die Notfallausrüstung ist jedoch verschwunden. Jacques Lemaire hat sich derer bemächtigt.

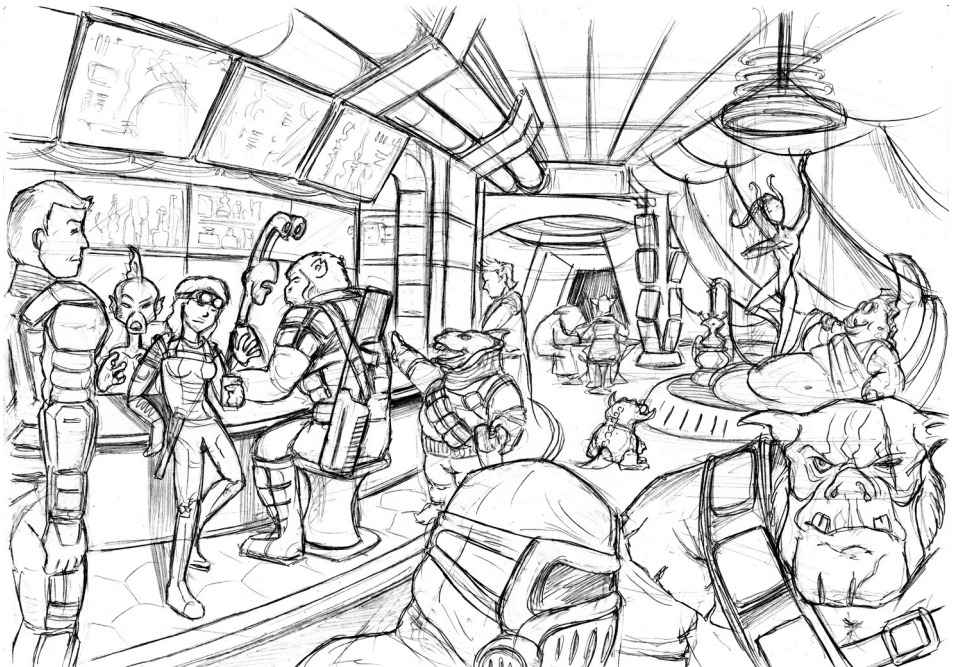
Wurde Jacques bereits in Teil 1 unschädlich gemacht, treffen die Charaktere hier auf die anderen lebenden Crew-Mitglieder, die sich gerade gegen die Ödlandschakale bzw. Raubkäfer erwehren. Hier gilt es dann, helfend einzugreifen.

Die Tafelrunde

Die Gruppe kann anschließend weiterreisen und erreichen nach weiteren 4 Stunden Fußmarsch den Eingang der Stadt.

Dort fällt ihnen sofort eine Gruppe von einem guten Dutzend bewaffneter Menschen auf - offenbar Söldner. Diese haben sich, teilweise auf Hoverbikes aufgesessen, im Kreis aufgestellt und halten offenbar ein Besprechung ab.

Hierbei können die Charaktere bereits flüchtig Bekanntschaft mit **Sheriff J. Coburn aus 'Die Stunde Null'** machen, in dem dieser als Anführer für die Söldner fungiert.



Belauschen die Charaktere die Ansprache des Anführers, können sie folgende Sätze aufschneiden:

"Wir suchen die Crew-Mitglieder der Starminer 83-D4..."

"... tot oder lebendig. Aber tot wär' nicht so schlimm... <lachen>"

"Der Raumhafen ist bereits informiert. Die führen Kontrollen bei jedem Abflug durch. Da kommt keiner unbemerkt von diesem Planeten weg..."

Sind die Charaktere mutig und **schleichen** sich näher ran, können sich nach erfolgreicher Probe den Söldnern soweit über die Schultern schauen, um zu erkennen, dass ihnen sogar Holobilder und Personaldaten aller Crew-Mitglieder zur Verfügung stehen.

Die hohe Anzahl an Söldnern sollte die Charaktere davon abhalten, sich mit ihnen anzulegen. Für den Fall der Fälle können die Werte der Söldner des Minenkonsortiums aus 'Die Stunde Null' herangezogen werden.

Verhalten sich die Charaktere ruhig, endet die Besprechung mit einem "Und nun schnappt sie euch!". Die Söldner schwingen sich auf ihre Hoverbikes und rasen hinaus ins Ödland. Die Charaktere bleiben erst einmal unerkant in der Stadt zurück.

Hinweis: Die Söldner des Minenkonsortiums sind für die N.A.N.C.I.-Kampagne danach nicht weiter relevant. Sie dienen lediglich dazu, bei den Spielern ein Gefühl des Gesucht-seins auszulösen und als Motivation, möglichst schnell nach dem Bergbauschiff zu suchen. Der Spielleiter kann die Söldner gerne für Nebenhandlungen weiter verwenden. Wird die Tarnara-Kampagne mit verwendet, werden die Spieler noch öfter auf die sie treffen.

Nun gilt es, sich einen Unterschlupf zu organisieren, um auch weiterhin unentdeckt zu bleiben. Hierfür kann eine **Umhören-Probe** abgelegt werden. Pilotin Frena Silberpelz und Susan Halway sind etwas ortskundig und **erleichtern diese Probe um 2**, wenn sie sich in der Gruppe befinden. Die Charaktere werden feststellen, dass viele Bewohner dem ansässigen Minenkonsortium sehr kritisch gegenüber stehen und durchaus hilfsbereit sind. So erfahren sie von der Kneipe 'Dusty Corners', die auch Zimmer anbieten und "keinerlei Fragen stellen". Hier können die Charaktere erst einmal unterkommen und ihre weiteren Schritte planen. Die geretteten Crew-Mitglieder hingegen werden sich von den Charakteren trennen und eigene Versuche starten, den Planeten zu verlassen. Die Charaktere sind bei ihrer Suche nach dem Bergbauschiff auf sich allein gestellt.

Für diese wären auch ein paar Erfahrungspunkte hilfreich:

Erfahrung

- am Abenteuer teilgenommen **2 EP**
- Söldner belauscht **1 EP**
- Unterschlupf gefunden **1 EP**

Fortsetzung folgt...

Dieses Abenteuer soll den Charakteren vermitteln, dass sie in Schwierigkeiten stecken und den Planeten tatsächlich verlassen oder ein Bündnis mit Kara Pond eingehen (siehe Tarnara-Kampagne) sollten - oder beides. Hohe Priorität sollte für sie daher das Wiederfinden des Bergbauschiffes sein. Im dritten Teil der N.A.N.C.I.-Kampagne finden sie einen wichtigen Hinweis darauf.

Die Personen

Diese hundeähnlichen Kreaturen streifen in Rudeln durch das felsige Ödland und ernähren sich hauptsächlich von Aas und kleineren Tieren. Oft entsorgen die Söldner des Minenkonsortium Leichen, in dem sie sie in der Prarie abladen und gezielt von den Schakalen verspeisen lassen.

Ödlandschakal					
KÖR: 5	AGI: 6	GEI: 1			
ST: 4	BE: 3	VE: 0			
HÄ: 3	GE: 0	AU: 0			
12	8+1	9	6	9	-
Nahkampfwaffen				GA	Waffeneig.
Biss			+2	-	-
Fernkampfwaffen				GA	Waffeneig.
-			-	-	-
-			-	-	-
Panzerung				TYP	
-			-	-	-
Fell			+1	L	-
-			-	-	-
Beute					
-					

Danke an **Akulex** für die Zeichnung der Cantina/Kneipe.



Dieses Fanwerk basiert auf Starslayers © Christian Kennig und Fabian Mauruschat.

Veröffentlicht unter der Creative Commons Lizenz BY-NC-SA 4.0 Deutschland (Namensnennung - Keine kommerzielle Nutzung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen)