

MISSION 2GO

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



Im dritten Teil der N.A.N.C.I.-Kampagne begegnen die Charaktere einem Schrotthändler, der einen ganz besonderen Roboter im Angebot hat. Dieser sieht nämlich einem Unibot vom Bergbauschiff verdächtig ähnlich. Weitere Nachforschungen bringen die Charaktere ihrem Schiff und damit auch N.A.N.C.I. langsam näher...

Hintergrund

Die Charaktere bekommen in der Stadt (z. B. Dust Valley auf Tarnara), in der sie sich niedergelassen haben, von einem Schrotthändler einen defekten Roboter angeboten. Es handelt sich offensichtlich um einen Unibot, wie von N.A.N.C.I. auch auf dem Bergbauschiff verwendet. Nach etwas Verhandlung mit dem Schrotthändler Bob Ashcroft verrät er den Charakteren einen Kontaktmann, der ihm den Unibot verkauft hat.

In einer zwielichtigen Kaschemme treffen sie auf den Borgoz Bontar Knochenbrech. Dieser hat den Unibot von einer Bande von Halsabschneidern gekauft. Da Bontar noch eine Rechnung mit ihnen offen hat, verrät er den Standort ihres Versteckes draußen in der felsigen Einöde.

Die Charaktere infiltrieren das Bandenversteck und erfahren schließlich vom Anführer, das sie den Unibot in der Nähe des Dorfes 'Tavus Fels' (siehe Teil 4) oben in den Bergen gefunden haben.

Der Ablauf des Abenteuers

Die Charaktere haben sich in der Stadt niedergelassen und erholen sich von ihren letzten Abenteuern. Sie erfahren, dass heute Markttag ist - ein kleines Highlight, wie ihnen versichert wird. So machen sie sich also auf, um sich auf dem Markt etwas umzusehen. Vielleicht findet sich etwas brauchbares.

Tatsächlich fällt ihnen der Stand des Schrotthändlers Bob Ashcroft ins Auge. Dieser verkauft allerlei kleine technische Geräte. Auffällig ist jedoch ein Roboter in seinem Sortiment. Dieser sieht aus wie ein Unibot vom Bergbauschiff der Charaktere. Laut Bob ist er zwar gerade defekt, jedoch könnte ein technisch versierter Bastler in ihn leicht wieder in Gang bringen. Das große Loch in der Brust des Roboters,

durch das man sogar hindurchsehen kann, macht das jedoch nahezu unmöglich. Man benötigt auch noch diverse Ersatzteile, die man auf diesem Planeten kaum finden würde. Für 1000 Credits würde er dieses exquisite Stück Hightech verkaufen.

Mit etwas Überzeugungsarbeit (**Probe auf GEI+AU + Charmant + Schlitzohr**) oder **Bestechung (50 Credits)** erfahren die Charaktere, dass Bob den Unibot von einem Borgoz namens Bontar Knochenbrech erworben hat. Wird weiter nachgebohrt, wird man zu einer zwielichtigen Spelunke verwiesen. Dort trifft man ihn für gewöhnlich an. Ansonsten bietet Bob noch weitere Gerätschaften wie Scanner oder Computer-Hardware an. Ein kleines Highlight ist vielleicht ein Psidreflektor Klasse A. All diese Dinge können bei gelungener **GEI+AU + Schlitzohr - Probe** um 10% heruntergehandelt werden.

Gehen die Charaktere der Sache nach, finden sie Bontar tatsächlich in besagter Spelunke. Der raue Borgoz scheint eine Art Schieber bzw. Schwarzhändler zu sein. Spricht man ihn auf den Unibot an, ist er zunächst misstrauisch. Wenn die Charaktere jedoch ihre Situation erklären, hat der gewiefte Geschäftsmann eine Idee. Er erklärt, dass er den Unibot von seinem Geschäftspartner Tarek Montez erworben. Allerdings hat er ihm bei diesem Deal über den Tisch gezogen. Der Roboter war beschädigt und entgegen den Aussagen von Tarek eben nicht für alle Zwecke konfigurierbar. Bontar hat erst später festgestellt, dass der Roboter wahrscheinlich von einer KI fremdgesteuert werden muss. Er habe keinerlei eigene Arbeitsroutinen. Ersatzteile sind auch unmöglich auf diesem Planeten zu bekommen.

Wenn die Charaktere versprechen, Tarek eine Lektion zu erteilen, verrät er gerne den Standort seines Versteckes. Es handelt sich um ein altes Raumgleiterwrack auf einem Felsplateau. Tarek und seine Bande, die sich das 'Staubige Dutzend' nennt, haben sich dort gut eingerichtet. Bontar warnt, dass die Anlage gut gesichert ist. Zwar kann er die Charaktere nicht begleiten, gibt ihnen aber ein paar kleine Hilfsmittel mit:

- SC x2 Dosen beliebiger Drogen
- 1 Tretmine
- 1 Splittergranate

Bontar zeichnet den Charakteren entweder eine Karte oder übergibt ihnen die Koordinaten des Versteckes. Machen sie sich auf dem Weg, kommen sie mit einem Fahrzeug in wenigen Stunden dort an. Ein Fußmarsch durch die staubige Felslandschaft ist nicht empfehlenswert.

Das Wrack des Raumgleiters, das als Versteck dient lässt sich aus einiger Entfernung bereits erkennen. Die Charaktere haben also Gelegenheit, ihr Fahrzeug rechtzeitig abzustellen, bevor sie gehört werden.

Das Versteck

An Punkt **(1)** starten die Charaktere und finden dort guten Sichtschutz vor der Bande. Von hier aus können sie ihr weiteres Vorgehen planen.

Generell gilt:

Entdecken die Bandenmitglieder die Charaktere, warnen sie ihre Kameraden. Bei den Beschreibungen der einzelnen Örtlichkeiten im Versteck findet man zum einen die Ausgangssituation und zum anderen die Situation im Alarmzustand - markiert mit folgendem Symbol:



Alle Kisten (grau) bieten stehend halbe Deckung.

Vor ihnen befindet sich eine Felsnadel **(2)** auf der sich ein **Bandenmitglied mit Gewehr** positioniert hat. Vielleicht kann er irgendwie abgelenkt werden, während ein anderer Charakter heranschleicht, die Felsnadel an einer Leiter hoch erklimmt und den Wachposten ausschaltet. Von dort oben lässt sich das ganze Areal überblicken. Hier findet man auch die persönlichen Habseligkeiten des Wachpostens sowie ein Fernglas und ein Funkgerät.

Entdeckt der Wachposten die Charaktere, warnt er seine Kameraden via Funkgerät.

Ein alter Geländetruck (3) steht hier. Er ist kaum beladen. Die einzelne Kiste kann als Deckung genutzt werden. In der Fahrerkabine kann man 2 MediPacks finden.

An diesem Tisch (4) spielen 4 Bandenmitglieder mit Gewehren Karten.

 Jeder von ihnen benötigt eine Aktion, um seine Waffe zu ergreifen und bereit zu machen.

Diese Kisten (5) sind voller Schrottteile. Normalerweise dürfte für die Charaktere nichts von Wert darin sein. Lediglich Charaktere mit dem Talent 'Prototyping' können hier 2 Einheiten Material zur Artefaktkonstruktion finden.

(6) Das Plateau kann man mit der Leiter erklimmen oder man fährt mit einem Lastenaufzug nach oben.

(7) Eine Gruppe von 3 Bandenmitgliedern mit Gewehren unterhält sich hier.

 Sind sie alarmiert, kommen sie ihren Kameraden zur Hilfe und feuern vom Plateau aus nach unten.

(8) Ein Durchgangsraum, der auch als Lagerplatz dient. Hier werden in Fässern Nahrungsmittel und Wasser gelagert.

(9) Hier lagert Ausrüstung und Beutestücke, die die Bande nicht weiterverkauft und für sich selbst behält:

- 1 Scanner mit Scannen-Bonus +1
- 1 Laptop
- 1 Holo-STA
- 1 Energieakkugürtel
- 1 Sturmlaser

(10) Im Küchenbereich arbeiten gerade 2 Bandenmitglieder mit Schrotgewehren.

 Sie sind erst alarmiert, wenn auf dem Plateau gekämpft wird. Dann kommen sie ihren Kameraden zur Hilfe.

(11) Dies ist der Schlafbereich für alle Bandenmitglieder außer Tarek.

(12) Die technisch versierte Bande hat es tatsächlich geschafft, die sanitären Anlagen des Raumgleiters wieder funktionsfähig zu machen.

(13) Tareks Privattraum und Schlafstätte. Hier kann man 1 S.T.I.L.L. und ein Kästchen mit 5 Zigarren finden.

(14) Die Pilotenkanzel wurde zu einer Art Thronsaal umgestaltet. Tarek sitzt wie ein König auf dem Pilotsessel. Er wird von 2 Bandenmitgliedern mit Schrotgewehren flankiert.

Tarek ist mehr als gewillt, sich für den Schaden, den die Charaktere in seinen Reihen angerichtet, zu rächen. Erst wenn seine LK unter 5 sinken, ergibt er sich.

Befragen die Charaktere ihn zu dem Unibot, berichtet er, dass seine Bande ihn in der Nähe des Bergdorfes 'Tavus Fels' gefunden haben. Das Dorf ist eine Tagesreise mit einem Fahrzeug entfernt. Davor gibt es aber ein paar Erfahrungspunkte:

Erfahrung

- am Abenteuer teilgenommen 2 EP
- Abenteuer erfolgreich abgeschlossen 2 EP
- gute Ideen und Lösungen 1 EP
- Tarek besiegt und Informationen erhalten 5 EP

Fortsetzung folgt...

Im nächsten Teil geht die Suche der Charaktere im Dorf 'Tavus Fels' weiter.

Die Personen

Schrotthändler Bob Ashcroft

Bob verdient sich seinen Lebensunterhalt mit dem Sammeln und verkaufen von Schrott und geborgener Tech aus Raumschiffwracks. Er bietet den Charakteren einen Unibot von dessen Bergbauschiff an. Daraufhin verweist er sie an Bontar Knochenbrech.

Bontar Knochenbrech

Der Borgoz Bontar treibt sich gerne in üblen Gegenden herum, immer auf der Suche nach einer zünftigen Prügelei oder einem guten Geschäft. Er hat den Unibot von Tarek Montez bekommen. Mit diesem hat er schon öfters Geschäfte gemacht, allerdings wurde er beim letzten Deal ordentlich über den Tisch gezogen. Kann man Bontar überzeugen, dass man Tarik eine Lektion erteilt, so verrät er gerne den Standort von dessen Bandenversteck.

Das 'Staubige Dutzend'

Die Männer von Tarek Montez zeichnen sich durch ihre Treue zu dem 'Staubigen Dutzend' und ihrem Anführer aus. Die Bande ist für sie Familie und Arbeitgeber zugleich.

Bandenmitglied					
KÖR:	8	AGI:	8	GEI:	4
ST:	2	BE:	1	VE:	1
HÄ:	2	GE:	5	AU:	0
					
23	10+3	9-2	5	10	13
Nahkampfwaffen			GA		Waffeneig.
Beil		+2	-	-2	-
Fernkampfwaffen				GA	
Gewehr		+3	-	-4	-
Schrotgewehr		+4	-	-4	-
Panzerung			TYP		
Alter Helm		+1	L	-1	-
Rüstung aus Schrott		+2	L	-1	-
-		-	-	-	-
Beute					
Credstick (W20 Credits)					
Talente					
Hart im Nehmen I (LK +3)					
Zäher Hund I					
(1x pro Kampf für eine Abwehr-Probe + KÖR)					

Tarek Montez

Der Anführer des 'Staubigen Dutzends' ist ein kräftiger Hüne von einem Menschen. Seine Bande durchstreift die Gegend auf der Suche nach leichter Beute. Oftmals begnügen sie sich mit der Ausschlichtung von Raumschiffwracks. Versprechen sie sich leichte und lukrative Beute überfallen sie auch schon mal kleine Fahrzeugtrecks oder Schürfertrupps.

Bossgegner					
Tarek Montez					
KÖR:	8	AGI:	6	GEI:	6
ST:	6	BE:	2	VE:	1
HÄ:	4	GE:	2	AU:	1
					
62*	12+5	8-2	4	15	8
Nahkampfwaffen			GA		Waffeneig.
Kettenbihänder		+5	-6	-5	
Fernkampfwaffen				GA	
-		-	-	-	-
-		-	-	-	-
Panzerung			TYP		
Alter Helm		+1	L	-1	-
Sw. Rüstung aus Schrott		+3	S	-1	-
Arm-&Beinprotektoren		+1	L	-	-
Beute					
Credstick (W20 x 10 Credits)					
Talente					
Hart im Nehmen III (LK +9)					
Nahkämpferfahrung I (Schlagen +1)					
Rüstungstraining I					
Brutaler Hieb I					
(1x pro Kampf eine Schlagen-Probe + KÖR)					
Glückssturz I					
(1x pro Tag einen Patzer ignorieren und Wurf wiederholen)					
Zäher Hund I					
(1x pro Kampf für eine Abwehr-Probe + KÖR)					
Bossgegnereffekte*					
62 bis 32 LK – Laufen +2, Schlagen +2					
Ab 31 LK – ein zusätzlicher Angriff, kein GA-Abzug durch seine Feinde					
Ab 16 LK – eine Runde immun gegen Schaden, danach Abwehr halbiert					

*Der Bossgegner erhält doppelte LK und je nach LK-Stand entsprechende Boni. Dabei sind nur die Boni entsprechend seinem LK-Stand aktiv.



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)

