

MISSION 2GO

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



Hintergrund

Der omikronische Händler und Hobbyjäger Loandao ist ins Fender-System gereist um einige der seltenen Tierarten zu erlegen. Auf Jan'Kana hat er bereits erfolgreich an Jagden auf teilgenommen und Trophäen erbeutet. Jetzt nähert sich seine Zeit im Fendersystem dem Ende zu, doch hört er kurz vor seinem Abflug von einem ganz besonders gefährlichen Tier mit prächtigem Pelz: Dem Chargo von Raif. Nun sucht er eine Gruppe die ihn nach Raif bringen und bei seiner Jagd assistieren – denn leider verfügt Loandao über kaum Talent im Aufspüren der Beute, sondern neigt dazu einem schwer verletzten Tier nur noch den Gnadenstoß zu geben (was nichts an der Tatsache ändert, dass er sich als großer Jäger aufspielt). Leider weiß auch ein Konkurrent Lo-



andaos von seiner Leidenschaft für die Jagd und hat eine Gruppe von 12 Söldnern (Werte siehe Sternestruener Pdf, Seite 25) angeheuert, die Loandao töten sollen. Kurz nachdem die SC mit dem Omikroner aufgebrochen sind, werden sie sie mit ihrem Shark-Raumtransporter verfolgen.

Anwerbung

Nach eine Job wird Loandao auf die Charaktere zukommen und sie über seine Jagdpläne aufklären: Er sucht einige Jagdbegleiter, die ihn bei seiner Unternehmung unterstützen können. Dafür würde er ihnen eine Belohnung von insgesamt 2000 Credits in Aussicht stellen, er lässt sich aber bis auf 2500 Credits hochhandeln (Spesen sind in dieser Summe bereits enthalten). Sollte die Gruppe "Ja" sagen, kann er sofort aufbrechen.

Der Weg nach Raif

Die Reise zu dem eisigen Planeten verläuft ereignislos – außer es soll zu einer Begegnung mit Piraten kommen (siehe FenderSystem-PDF Seite 11). Sobald das Raumschiff der Gruppe die Blockadezone erreicht, wird das Trägerschiff *Firebird* sie rufen, einen routinemäßigen Schiffscan durchführen und über das Handelsembargo mit den Turanern aufklären – jeglicher Handel auf Raif ist derzeit untersagt. Wenn keine Lieferwaren an Bord sind, darf das Schiff der

SC die Blockade allerdings passieren (auf dem Rückweg werden sie die Prozedur nochmals über sich ergehen lassen müssen).

Die Jagd

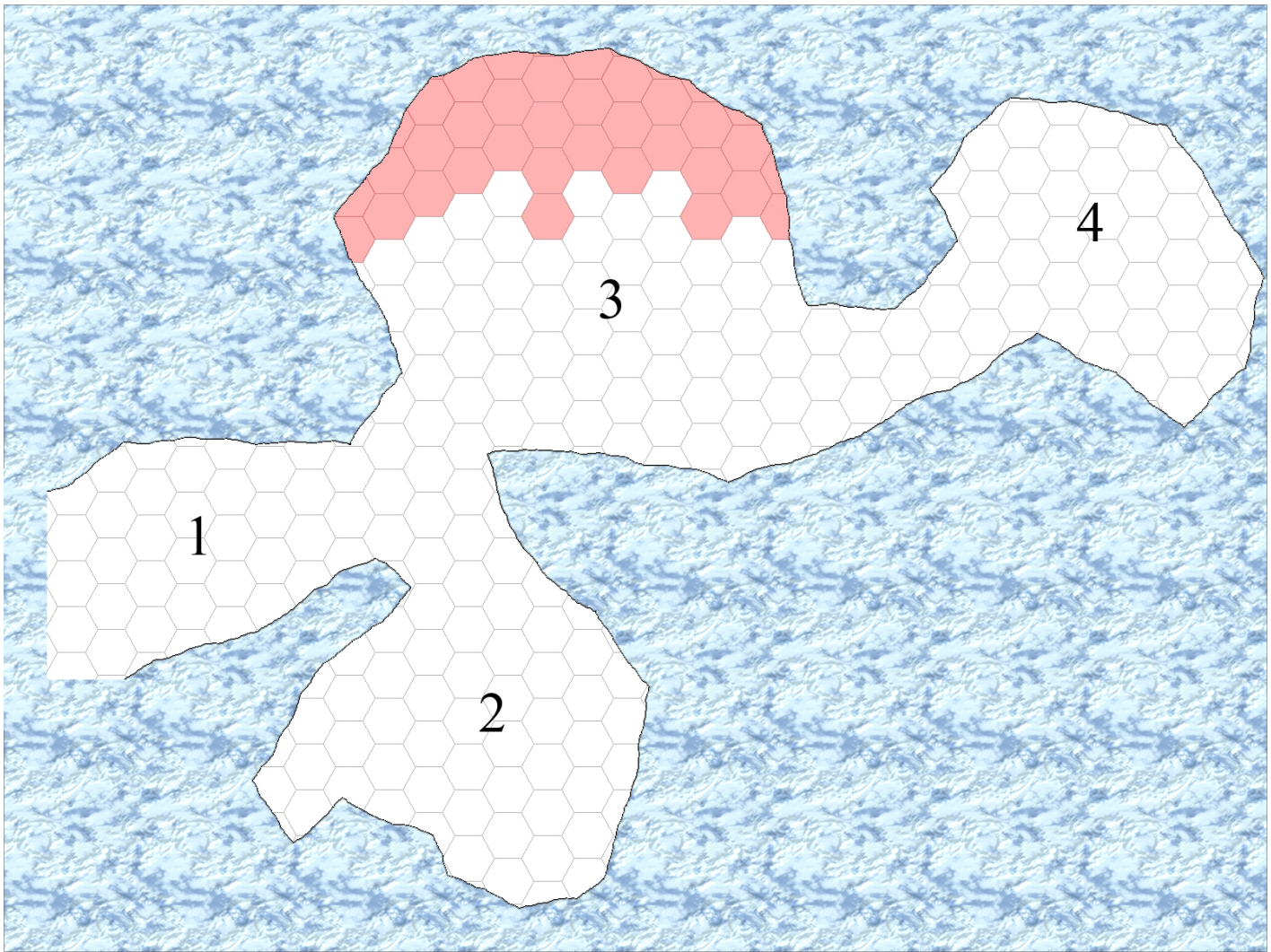
Nach Raif zu gelangen ist relativ einfach, schwieriger ist es einen Chargo auszumachen. Sollte die Gruppe in der einzigen Siedlung DugTown landen, werden sie von den Turanern misstrauisch beäugt. Jedoch kann man durch eine gelungene Umhören-Probe oder eine finanzielle Aufmerksamkeit von 50 Credits durchaus die Lage einer Chargo-Höhle im Hochland nördlich der Siedlung erfahren. Um den genauen Ort der Höhle zu finden, muss dann nur noch eine Spuren lesen-Probe -2 gelingen.

Zu Fuß dauert es mindestens 2 Tage, bis man die Höhle gefunden hat (jede Wiederholung der Spuren lesen-Probe kostet einen halben Tag). Oh-

Loandao					
KÖR:	6	AGI:	7	GEI:	7
ST:	0	BE:	1	VE:	2
HÄ:	1	GE:	4	AU:	3
17	7+2	8	4,5	6	12
Nahkampfwaffen			GA		Waffeneig.
Waffenlos		6	+5	-	KD
Fernkampfwaffen			GA		Waffeneig.
Jagdgewehr		+3	-	-4	-
Panzerung			Typ		
Schutzweste		1	L	-	-
Arm- & Beinprotektoren		1	L	-	-
Talente					
Ausweichen I					
Schlitzohr II					
Schütze I (Schießen +1)					
Ausrüstung					
5 W20 Credits (auf CredStick) + Ausrüstung, 2x S.T.I.L.L., 4 Healgums, 4 Coffeegums, Winterkleidung, Safarihut, Fernglas; Nachtsichtbrille					



Frostwurm					
KÖR:	8	AGI:	6	GEI:	1
ST:	3	BE:	2	VE:	0
HÄ:	3	GE:	0	AU:	0
11	11+2	8	4	11	-
Nahkampfwaffen			GA		Waffeneig.
Reisszähne		+3	+5	-	-
Panzerung			Typ		
Kristallschuppen		2	-	-	-
Nachtsicht Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.					
Natürliche Waffen Schlagen-Patzer gegen Bewaffneten führt durch Waffentreffer augenblicklich zu aktionsfreiem Schlagen-Angriff des Bewaffneten.					
Beute					
W20 Kristallschuppen (je 1 Credit)					



ne feste Winterkleidung erhält man pro Tag 2 Punkte Erschöpfungsschaden durch die Kälte, der sich erst in warmer Umgebung wieder regenerieren lässt. In DugTown kostet ein solcher Satz Kleidung 80 Credits für ortsfremde Personen - an anderen Orten im Fendersystem 40 Credits pro Person. Zudem führt der Weg durch das Revier mehrerer Frostwürmer: Pro Reisetag besteht eine Cance von PW:5 auf W20/2 der kristallinen Wesen zu stoßen.

Die Chargo-Höhle: **1 Hexfeld = 1 Meter**

1-Eingang

Über diesen Zugang kann man das Lager des Chargo betreten. Hier liegen einige Knochen und Überreste von Tieren und Turanern. Unter dem Schnee (Wahrnehmungsprobe) liegt ein Gewehr.

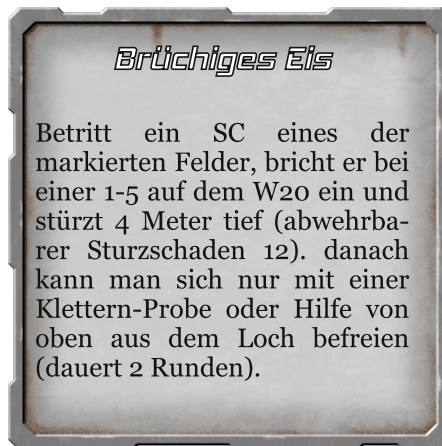
2-südliche Kaverne

Hier befindet sich eine halbaufgefressene menschliche Leiche, die kopfüber in dem Eis an der Decke hängt. Direkt unter der Leiche liegt ein modifiziertes Kettenschwert (WB +1 und INI +1). Es sieht ganz danach aus, als hätte der Unglückliche in sei-

nen letzten Minuten versucht das Schwert zu erreichen, bevor der Chargo ihn tötete.

3-nördliche Kaverne

Durch diese Kaverne muss man sich bewegen, um zum Lager des Chargo zu kommen. Der Raum ist leer, doch ist der Boden an der nördlichen Wand (auf der Karte markiert) sehr brüchig (Wahrnehmungs-Probe -4 um die Stellen zu erkennen).



4-nordöstliche Kaverne

Hier hält sich derzeit der Chargo (Werte siehe Fender-System PDF, Seite 12) auf. Betritt die Gruppe die-

sen Raum, stürzt sich die Bestie auf sie und kämpft bis zum Tod.

Das Finale

Mit der Erlegung des Chargo und der Bergung des Kadavers – Loandao wird darauf bestehen, dass nur er die Kreatur töten darf, sonst droht er den Sold der SC zu halbieren – ist die Aufgabe der Gruppe eigentlich beendet. Doch die angeheuerten Söldner warten nur darauf, dass sich der Raumschiff der Gruppe wieder in die Lüfte erhebt. Zuerst werden sie versuchen, die Charaktere über Funk dazu zu bringen, ihnen Loandao freiwillig zu übergeben, ansonsten drohen sie damit, das Schiff der Gruppe zu zerstören. Loandao wird versuchen sie durch eine höhere Belohnung für sich zu gewinnen - zuerst wird er den doppelten Sold anbieten, maximal kann er ihn verdreifachen, bevor seine Finanzmittel aufgebraucht sind. Sollte sich die Gruppe weigern ihren Auftraggeber herauszugeben, wird das Söldnerschiff angreifen (die Söldner haben lediglich 4 Lenkraketen A an Bord, die sie einsetzen können).