# MS Bannterra, bitte melden!

## Akte2Go für Stufe 1-4

DUNGEONSLAYERS FANWERK

von Tim Charzinski

# MS Bannterra, bitte melden!

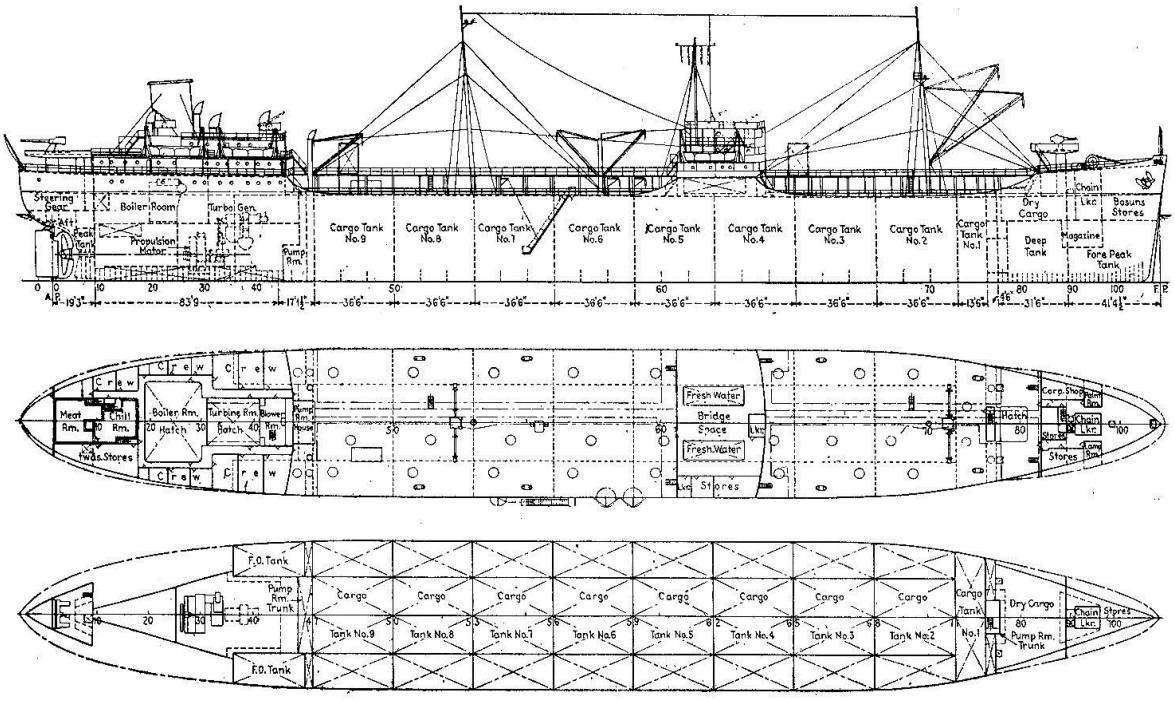
Diese Akte2Go für DS-X richtet sich an eine Gruppe von Spielern der Stufe 1-4. Natürlich können auch hochstufige Charaktere teilnehmen, dann könnte sich die Handlung vollkommen anders entwickeln. Diese Akte ist nicht als epischer Kampfeinsatz gedacht.
Die Zusammensetzung und der Hintergrund der Gruppe ist wenig relevant, sowohl die Lambda Iota, als auch amerikanische Regierungsstellen haben ein Interesse daran, die MS Bannterra zu retten. Auch eine Gruppe aus zivilen Spezialisten, die extra dafür rekrutiert werden würde hervorragend passen.

Die Spielergruppe erhält den Auftrag die Vorkommnisse auf der MS Bannterra zu untersuchen. Die MS Bannterra ist ein kleinerer Tanker, der von auf dem Weg von Caracas nach Norfolk war. Auf Höhe Puerto Rico riss der Funkverkehr ab und die Satellitenüberwachung zeigt, dass die Autonavigation immer noch funktioniert. Bei aktueller Geschwindigkeit wird die MS Bannterra innerhalb der kommenden 48 Stunden in Norfolk ankommen.

Die Spieler erfahren, dass die MS Bannterra mit einer "besonderen" Lieferung ausgestattet war. Diese darf nicht unkontrolliert in den Hafen einlaufen. Auftrag der Gruppe ist es, die Bannterra zu überprüfen, ggf. die **Lage zu klären** und die Ware zu sichern. Sollte es zu Problemen kommen, sollen möglichst viele **Daten gesichert werden**. Die Gruppe ist zur Abwendung von Gefahren für zivilisiertes Gebiet zu jeder notwendigen Maßnahme berechtigt, wie z. B. der Versenkung der MS Bannterra.

Die Spieler werden innerhalb von 12 Stunden per Helikopter auf dem Vordeck des Schiffs abgesetzt. Der Helikopter fliegt zurück zu einer nahen Bohrinsel, um dort zu tanken. Dies dauert gut zwei Stunden. Der Helikopter kann danach im Notfall innerhalb von 15 Minuten am Schiff sein.

Jede Stunde oder wahlweise alle zwei bis drei Räume, die die Spieler betreten, würfelt der Spielleiter einmal auf der Aktionstabelle im Anhang.



# Hintergrundinformationen

Die MS Bannterra dient zum Transport von Außerirdischen zwischen Süd- und Nordamerika, die man sicherheitshalber nicht über die Landbrücke transportieren möchte.
In diesem Fall handelte es sich um einen Pazuk. Was die Wissenschaftler nicht wussten, war die Infektion mit einem **Regressionsvirus**. Der Pazuk hat sich während der Fahrt in einen "heldenhaften" Pazuk-Behemoth (♡186) verwandelt. Noch schlimmer: Der Virus ist auf Teile der Besatzung übergegangen.

Die Spieler müssen die MS Bannterra erforschen. Sie besteht aus drei Ebene der Brücke und dem Maschinenraum. Der Behemoth befindet sich im sehr stabilen Laderaum. In diesem befinden sich noch etliche Container, hinter denen er sich verstecken kann, sollten die Spieler auf ihn schießen.

Auf Nachfrage können die Spieler natürlich die Deckpläne des Tankers erhalten. Dies ist leicht zugängliches Material.

Von der Besatzung leben nur noch drei generierte Männer und ein Mechaniker im Maschinenraum. Es ist nicht mehr möglich die Navigationsautomatik zu stoppen.

Degenerierte Menschen verwenden die Werte von Zombies, gelten aber nicht als Wesen der Dunkelheit und führen auch **keine Beute** mit sich.

Für den **Abschluss der Mission** erhalten die Spieler jeweils:

- Überlebt: 30 EP
- Informationen beschafft: 20 EP
- Pro Raum: 1 EP
- Pro Kampf: EP / SC
- Mechaniker gerettet: 10 EP

Der Auftraggeber zahlt außerdem jeweils:

- Pauschal 2.000$
- Informationen geborgen: 1.000$
- Schiff nicht versenkt: 10.000$
- Alien-Ausrüstung ausgeliefert: 2.500$

AKTE 2GO

SLAYENGINE MOD

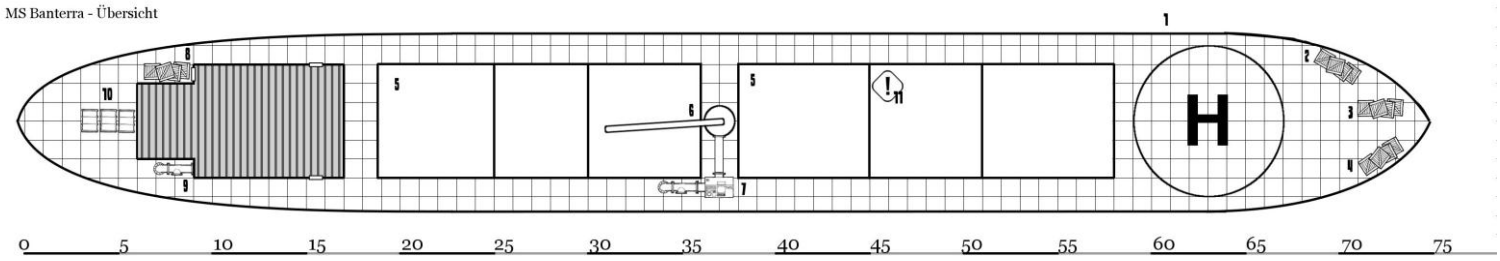
*DS-X ist eine Modifikation des Rollenspiels Dungeonslayers © Christian Kennig.*

CC BY NC SA

*Idee und Umsetzung: Tim Charzinski*

*Titelbild:* *mjranum-stock*
*Behemoth:* *Deadpoolrus*
*Ratte:* *Ae-Li*

*„Bild“ auf Seite 8 entstammt dem D2Go No.4 „Die Fracht der Banterra“.*




## 1 Hubschrauberlandeplatz

Hier kommen die Spieler an. Insofern kein schwerer Seegang herrscht kann hier ein Hubschrauber landen. Größere Fluggeräte wie der Alkanost können maximal darüber schweben.

## 2 Kisten

in diesen Kisten befindet sich ein Schlauch, der benötigt wird um Öl oder andere Flüssigkeiten aus dem Tank zu pumpen (siehe "7").

## 3 Kisten

in diesen Kisten befindet sich eine Rettungsinsel, die sich automatisch aufbläst, wenn sie zu See gelassen wird. Die Rettungsinsel verfügt über Nahrung für eine Woche für 4 Personen.
Sie ist ausgestattet mit einem Funksender und drei Signalpistolen.

## 4 Kisten

selber Inhalt wie "2".

## 5 Tankandeckung

Die Abdeckung des Tanks ist bei Ankunft der Spieler geschlossen. Über die Konsole bei "7" oder die Brücke kann diese stufenlos geöffnet werden, indem sich die drei Platte jeweils von rechts nach links übereinanderschrieben.
Die Stahlplatten sind so stabil, dass der Behemoth diese nicht ohne weiteres zerstören kann. Der Behemoth ist eine waldlebende Kreatur und kann etwa 10m hoch springen und sehr gut klettern.

## 6 Manifoldkran

Der Kran dient zum Löschen oder Aufnehmen von Flüssigkeiten und wird über die Konsole bei "7" bedient. Er ist nicht schwenkbar.

## 7 Arbeitskonsole

Die Arbeitskonsole dient zur Steuerung des Ankers, der Tankabdeckung und des Manifoldkrans. Die Abdeckung ist durch einen Schlüssel gesichert, kann aber relativ leicht aufgebrochen werden.
Mit Hilfe von Schläuchen kann Salzwasser in die Tanks gepumpt werden. Hinweis: Der Tanker sinkt natürlich nicht mit gefüllten Tanks. Sollte die Außenhülle beschädigt sein beschleunigt es aber das Sinken.
Der Behemoth kann für gut eine Stunde schwimmen und könnte wohl auf Deck gelangen, sollte die Tankabdeckung weitgenug zum Befüllen geöffnet werden.

## 8 Kisten

Hier sind Kisten mit Rettungswesten und Signalpistolen (3) umgestürzt und versperren die Tür zur Brücke.

## 9 Heizrohre

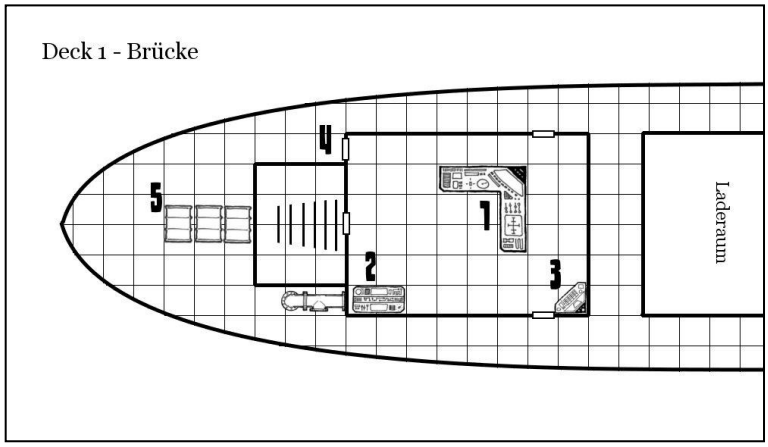
Durch dieses Rohr gelangt gewärmte Luft aus den unteren Decks auf die Brücke. Seitlich ist ein Einlass-/Auslassventil.

## 10 Achterdeck

Hinter der Brücke befinden sie drei Fässer. Zwei enthalten Abfälle aus der Kombüse und eins ist mit (brennbarem) Öl gefüllt.

## 11 Potentielle Schadstelle

Wenn der Behemoth auf der **Aktionstabelle** die Stelle auswürfelt, so hat er hier einen Schaden verursacht. Der erste Schaden ist großgenug um einen Menschen durchzulassen. Sollte die Stelle nochmals gewürfelt werden ist die Stelle großgenug, damit der Behemoth auch an Deck klettern kann.




Die Außentüren der Brücke sind nicht verschlossen und können ohne weiteres geöffnet werden. In der Brücke selber scheint es einen Kampf gegeben zu haben. Leichen befinde sich hier keine, wohl aber mehrere tote Riesenratten. Jeder bestimmt 50cm groß und mit einem archaischen Gebiss. Sollten die Spieler die Räume untersuchen, besteht die Chance etwas zu finden: Drei Würfe auf Tabelle MZ.

## 1 Steuerpult

Das Steuerpult wurde beschädigt. Es erfordert Reparaturen und vor allem Ersatzteile, um die Maschinen wieder zu kontrollieren. (z.B. aus der Arbeitskonsole / Oberdeck oder Arbeitskonsole / Brücke)

## 2 Navigation

Über diese Anlage kann der Kurs des Autopiloten beeinflusst werden. Zwar ist ein Code erforderlich, aber mit einer einfachen Hacken-Probe, kann dieser umgangen werden.

## 3 Funkanlage

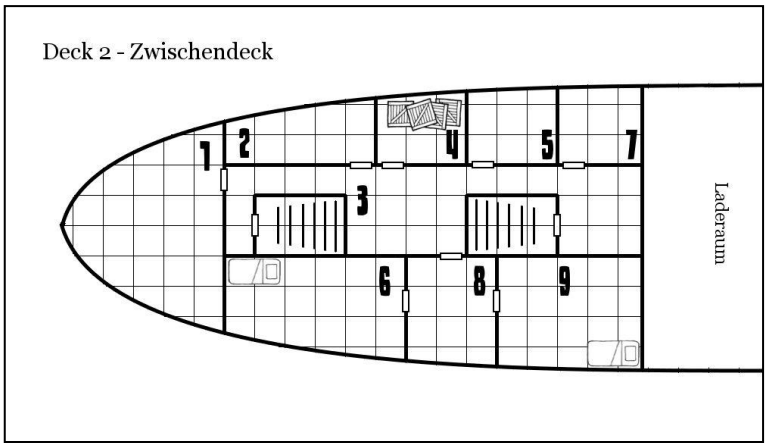
Die Hauptfunkanlage des Schiffes. Die Konsole ist zerstört worden auch wenn das Senden noch möglich ist, kann keine Frequenz ausgewählt werden und auch die Lautsprecher sind defekt. Über ein Relais kann das Funkgerät aber auf eine Nebenstelle umgeleitet werden. (Siehe Maschinenraum)

## 4 Spuren der Verwüstung

Das Deck ist an dieser Stelle stark verschmutzt und glitschig - vermutlich Öl (brennbar). Jeder Charakter, der auf dieser Seite durch will muss eine Probe ablegen, ob er ausrutscht und leicht stürzt (-1 LK).

## 5 Fässer

Hinter der Brücke befinden sie drei Fässer. Zwei enthalten Abfälle aus der Kombüse und eins ist mit (brennbarem) Öl gefüllt.




## 1 Krankenstation

Die Krankenstation des Schiffes ist recht gut erhalten, hier ist wohl niemand eingedrungen. Mit einer einfachen Probe können die Spieler hier Medikamente der Techstufe I (*2x Provigil, 1x Antidot, 3xCito-Sanitas*) finden. Die Tür kann abgeriegelt werden, so dass man hier sicher verschnaufen kann.

## 2 Improvisiertes Labor

Dieser Raum enthält ein einfach, wohl improvisiertes Labor. In zwei der drei Käfige befinden sich Ratten. Im Schreibtisch können die Spieler eine Dosis *Macro-Penicillin* (DS-X S.55) finden.

## 3 Flur

Der Flur ist recht aufgeräumt. Hier und da befinden sich aber Blutflecken auf dem Boden. Die Türen sind aus Stahl, aber in der Regel verriegelt und nicht verschlossen. Die westliche Treppe führt nach oben, die östliche weiter nach unten. Ab der Wand hängt eine Feueraxt.

## 4 Lagerraum

Die Lagerraumtür wurde augenscheinlich aufgebrochen. Dahinter stehen mehrere Kisten mit Büromaterial, Hygenieartikeln und ähnlichen Dingen des täglichen Bedarfs. Darunter auch eine Kiste mit Schokoriegeln, in der sich (Spieleranzahl) **mutierte Ratten** ihr Nest gemacht hat. Sie sind sehr aggressiv und wird bei Entdeckung umgehend angreifen. Verwende die Werte der Ratten aus dem GRW Seite 119 mit ♡8.

## 5 Sicherheitsraum

Die Tür des Sicherheitsraums ist abgeschlossen und nur schwer zu knacken (Probe -5). 50 Pkt. Schaden gegen das Schloss lassen auch eine Öffnung zu.

Dies ist der Tresor des Schiffes. Hier befinden die eigentlichen Dokumente zur mitgelieferten Fracht. Außerdem liegen hier Waffen und Munition für den Notfall: 1 Signalpistole (5 Schuß), 2 Smith & Wesson 39 (60 Schuß), 1 Remington 870 (12 Schuß).

## 6 Quartier des Kaptains

Im Quartier des Kaptains herrscht Chaos. Hier hat in Kampf stattgefunden. Die Leiche des Kaptains liegt in der hinteren Ecke des Raumes. Beim Durchsuchen der Leiche können die Spieler den Schlüssel zu Raum 5 finden. Unter dem Bett liegt eine Kassette. Wenn diese geknackt wird, finden die Spieler einen Anweisung, dass Schiff im Notfall gemäß Prozedur 8.3 zu versenken, um eine Kontamination des Festlandes zu verhindern.

## 7 Regallager

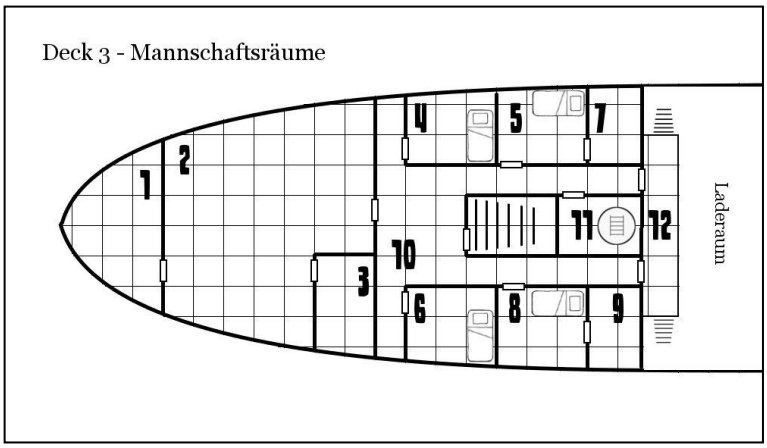
In diesem Lager befinden sich persönliche, wie auch allgemeine Gegenstände. Es ist nicht angetastet worden. Drei Würfe auf Tabelle MZ im DS-X Fanwerk Seite 130.

## 8 Arbeitsraum

Dieser Raum ist mit einem zentralen Tischen und mehreren Stühlen ausgestattet und dient für Besprechungen der Offiziere. Auf dem Tisch befinden sich derzeit einige Karten und die aufgeschlagenen Akten mit Hinweisen zur Ladung. Konkrete Angaben fehlen, aber es wird deutlich gesagt, dass die Ware unter keinen Umständen geöffnet werden darf.

## 9 Quartier des 1 Maat

Hinter der Tür kann man schon vorher hören, dass sich etwas schnarcht (Lauschen-Probe). Die Tür ist lediglich angelehnt. Der 1. Maat hat sich nach Ausbruch der Krankheit unmittelbar angesteckt, schläft aber. Sollte er geweckt werden. Greift er an. Werte wie Zombie aus dem Dungeonslayers GRW Seite 125.
Wenn er überwältigt wird, kann man ihm eine Lederjacke und ein Kampfmesser abnehmen, welches er aber nicht benutzt.




## 1 Kombüse
Die Kombüse des Schiffes. Ausser Nahrungsmitteln ist hier nicht viel zu finden.

## 2 Messe
Die Messe ist mit Tischen und Stühlen ausgestattet. Eine gründliche Suche kann in einer der Seitenbänke etwas Beute offenbaren: Ein Wurf auf Tabelle MK im DS-X Fanwerk.

## 3 Vorratsräume
Die Vorratsräume sind verschlossen. Innerhalb der Räume herrschen eisige Temperaturen. Die Nahrung ist vollständig gefroren.

## 4 Mannschaftsquartier (Koch)
Hier hauste der Koch. Vom ihm fehlt jede Spur. In seinen persönlichen Sache befinden sich unter anderem in Satz wertvoller Messer (wie 3 Kampfmesser), sowie seine Rezeptsammlung.

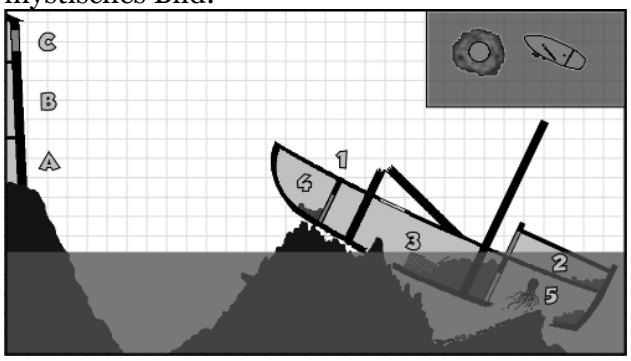
## 5 Mannschaftsquartier (Techniker)
Das Quartier steht leer und scheint auch nur selten benutzt zu werden. Das Durchsuchen finden die Spieler einen Schmierzettel mit den Zahlen *28031995*.

## 6 Quartier
Die Tür ist verschlossen, kann aber mit einer einfachen Probe geöffnet werden. Dieser Raum war wohl ein Quartier, wurde aber zum Lagerraum umfunktioniert. Hier stehen drei große schwere Kisten. Die Kisten sind ebenfalls verschlossen und erfordern eine schwere (-4) Knackenprobe. Es handelt sich um die Ausrüstung des Passagiers: Kiste I (Leichter Panzurpanzer), Kiste II (Dokumente, erlauben Erforschung: Kultur Pazur), Kiste III (undefinierbare Technik und w20 Alien-Nahrung)

## 7 Arbeitszimmer
Auf dem Schreibtisch finden sich Unmengen von technischen Daten über das Schiff. Reparaturtagebücher und Anforderungslisten. Mit etwas technischem Sachverstand kann man hieraus durchaus wichtige Informationen ziehen.

## 8 Quartier
Hier ist nichts Besonderes zu finden. Sowohl Bett als auch Schränke sind vollkommen unbenutzt.

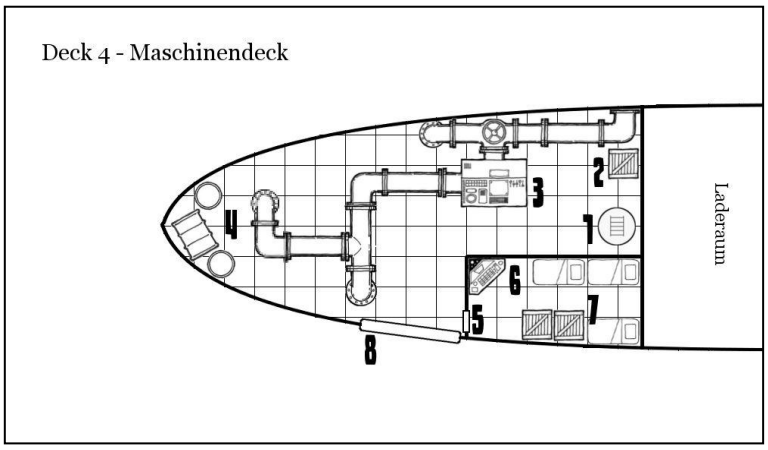
## 9 Arbeitszimmer
Wie auch das Zimmer zuvor, steht der Raum leer. Auf dem Tisch liegen einige verwaiste Papiere wirren Inhalts und mehrere Ikosaeder. An der Südwand hängt ein mystisches Bild:




## 10 Flur
Auf dem Flur herrscht Unordnung, es brennt kein Licht. Irgendetwas hat hier gewütet und Kabel beschädigt, Schwimmwesten zerstört und den Feuerschlauch aus der Wand gerissen, um sich daraus ein primitives Nest zu bauen. Wenn die Spieler das Nest durchsuchen wollen: Zwei Würfe auf Tabellen MZ.

## 11 Leiter nach unten

## 12 Zugang zum Lagerraum
Eine Leiter für nach unten. Diese ist durch ein Bodenschott gesichert. An dem Schott versucht sich gerade ein Degenerierter zu schaffen zu machen. Sobald sich die Tür zum Flur öffnet, bemerkt er die Spieler – wenn diese nicht sehr leise sind.) Werte: Wie Zombie aus dem GRW Seite 125, aber nur ♡ 16.




### 1 Leiter
Diese Leiter führt direkt auf Deck 3.

### 2 Kiste
In der Kiste finden sich eine Reihe von praktischen Werkzeugen vom Schraubenschlüssel bis zum Brecheisen. Zusätzlich ein Wurf auf Tabelle MZ im DS-X Fanwerk.

### 3 Arbeitskonsole
Über diese Arbeitskonsole lassen sich alle wichtigen Maschinen regulieren. Leider ist sie schwer beschädigt. Fachkundiges Material kann sie vermutlich in einigen Stunden mit den entsprechenden Bauteilen reparieren, diese können z. B. einer anderen Konsole entstammen. (siehe Steuerpult / Brücke oder Arbeitskonsole / Oberdeck)

### 4 Altöl
In diesen Fässern befindet sich Schmieröl, teils frisch, teils alt. Es ist vor allem schmierig, brennbar und stinkt.

### 5 Schott zum Panikroom
Dieser Raum ist eingerichtet, damit sich die Crew im Fall eines Piratenangriffs hierher zurückziehen kann. Das Schott ist extrem stabil (mindestens 100 LK) und von Innen verriegelt. An der Seite befindet sich ein Zahlenschloss (Code: 28031995).
Im Inneren befindet sich der Mechaniker der Crew. Er ist unverletzt und hat sich nicht angesteckt, da selten den Maschinenraum verlässt. Er schläft seine kleinen Rauschnächte gerne im Panikraum aus. Der Mechaniker ist sehr erfreut, wenn er erfährt, dass die Spieler zur Rettung kommen. Er kennt die Maschinen und das Schiff sehr gut und kann Tipps geben, wie das Schiff zu stoppen ist oder wie man es unter Umständen versenken könnte. Solange es sich irgendwie vermeiden lässt wird er den Maschinenraum nicht verlassen.
Der Raum enthält drei Doppelstockbetten, zwei Schränke mit Vorräten und eine Notsendeanlage.

### 6 Notsendeanlage
Diese einfache Notsendeanlage kann genutzt werden, um auf kurze Entfernung (20km) Notsignale zu senden. Angekoppelt an das Hauptfunkgerät auf der Brücke, kann sie auch genutzt werden, um über das Satellitennetz zu funken.

### 7 Vorratsschränke
Diese Kisten enthalten Wasser und Nahrungsmittel, sowie eine Chemietoilette für sechs Personen und eine Woche. Zusätzlich drei Würfe auf Tabelle MK im DS-X Fanwerk.

### 8 Ladeschott
Diese Schott wird nur genutzt, um im Hafen Maschinenteile austauschen zu können. Es liegt derzeit unterhalt der Wasserlinie und eine Sicherheitsschaltung verhindert das Öffnen.
Sollte Sie geöffnet werden, läuft das Maschinendeck innerhalb von 10 Minuten voll. Die Maschinen werden versagen, das Schiff nicht sinken, insofern die Wand zum Laderaum okay ist.

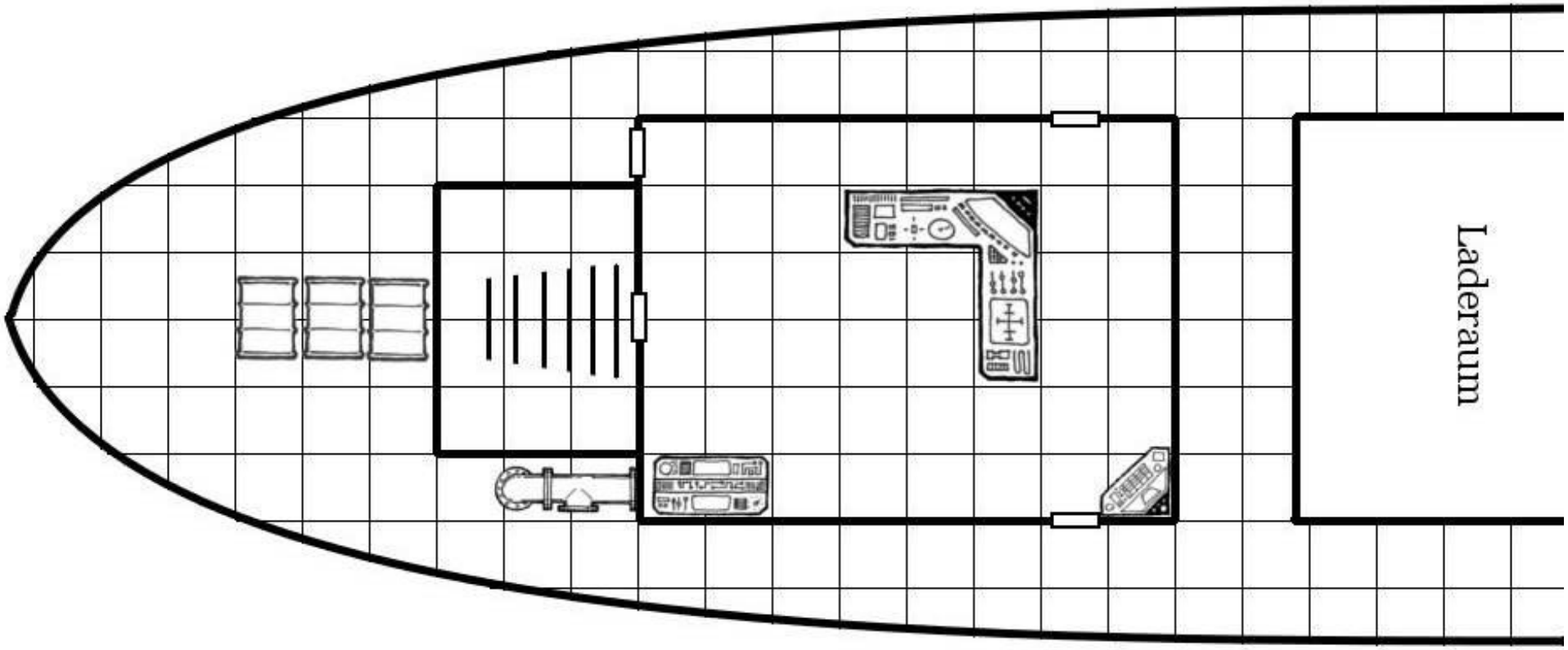
# Anhang

## Aktionstabelle

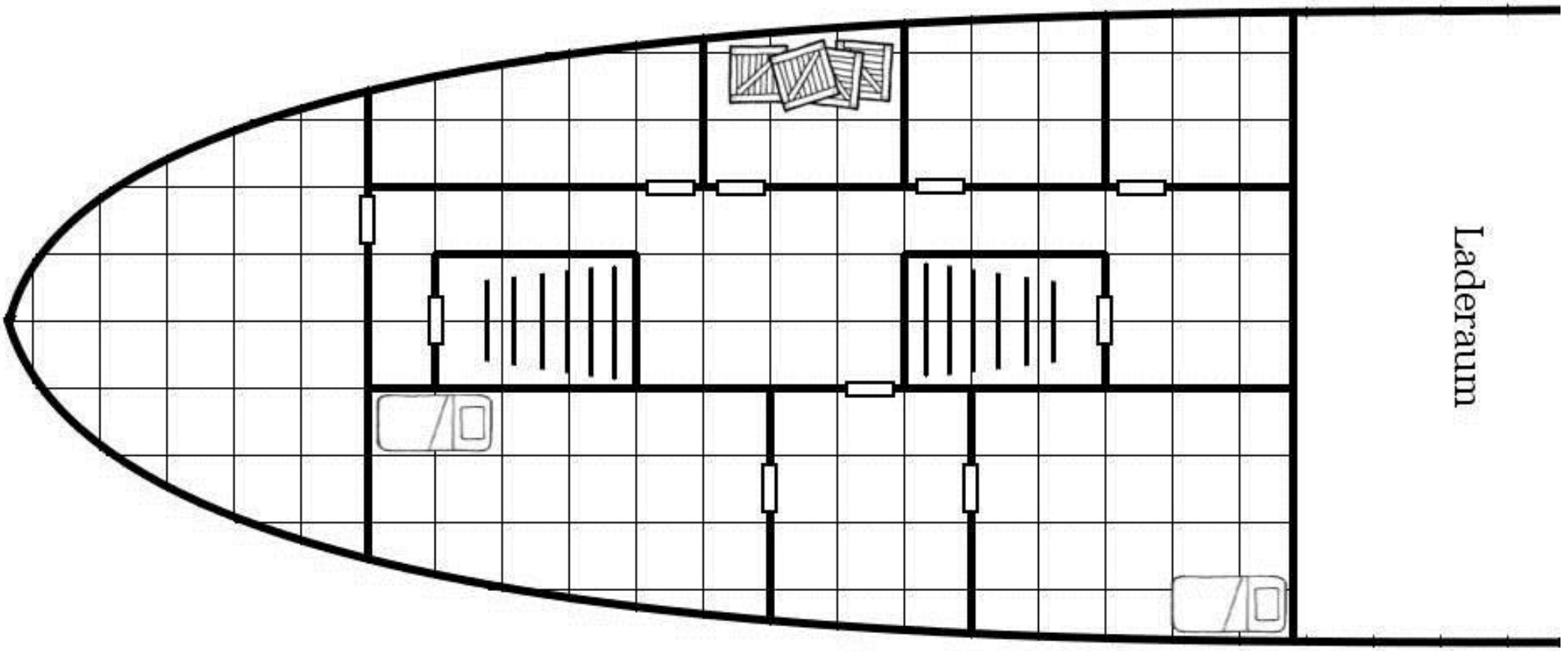
Jede Stunde oder wahlweise alle zwei bis drei Räume, die die Spieler betreten, würfelt der Spielleiter einmal auf der unteren Tabelle. Einige Ereignisse sind als „Einmalig“ gekennzeichnet. Sollte diese ein zweites Mal gewürfelt werden, so geht man einfach zum nächst höheren über.

| W20 | Ereignis | Notizen |
|---|---|---|
| 1-2 | **Einmalig:** Pilot meldet sich per Funk, kann wegen Problemen erst eine Stunde später kommen. | |
| 3 | Ein Schiffshorn zu hören. Das Schiff muss sich innerhalb von 5 km Entfernung befinden. | |
| 4-5 | **Einmalig:** Das Wetter verschlechtert sich zunehmend. Draußen zieht ein Sturm auf, der das Schiff deutlich ins Rollen bringt. -1 auf alle Aktionen, die mit Balance zu tun habe. | |
| 6-7 | Fernes Grollen aus dem Lagerraum. Durch das Metall des Schiffes hört man das Klackern der Krallen auf dem Boden. | |
| 8 | **Einmalig:** Ein degeneriertes Besatzungsmitglied (wie Zombie mit ♡20 aus dem GRW Seite 125) greift die Spieler an. | |
| 9-10 | Statisches Knistern aus dem Funkgeräten der Spieler. | |
| 11-12 | **Einmalig:** Zwei degenerierte Ratten (wie Riesenratten aus dem GRW Seite 120) greifen die Spieler an. | |
| 13-14 | Ruhe: Augenscheinlich hat sich das Untier beruhigt und schläft. | |
| 15-16 | Der Behemoth attackiert Stelle 11 des Oberdecks. Wenn dies das dritte Mal passiert, ist die Außenhülle beschädigt und das Schiff wird innerhalb von 6 Stunden sinken. | |
| 17-18 | Der Behemoth attackiert Stelle 12 des Mannschaftdecks. Die Tür ist zerstört und das Wesen kann in dieses Deck vordringen. | |
| 19-20 | Der Behemoth attackiert Stelle 5 des Oberdecks. Wenn dies dreimal erfolgreich war, kann er auf das Oberdeck klettern. | |

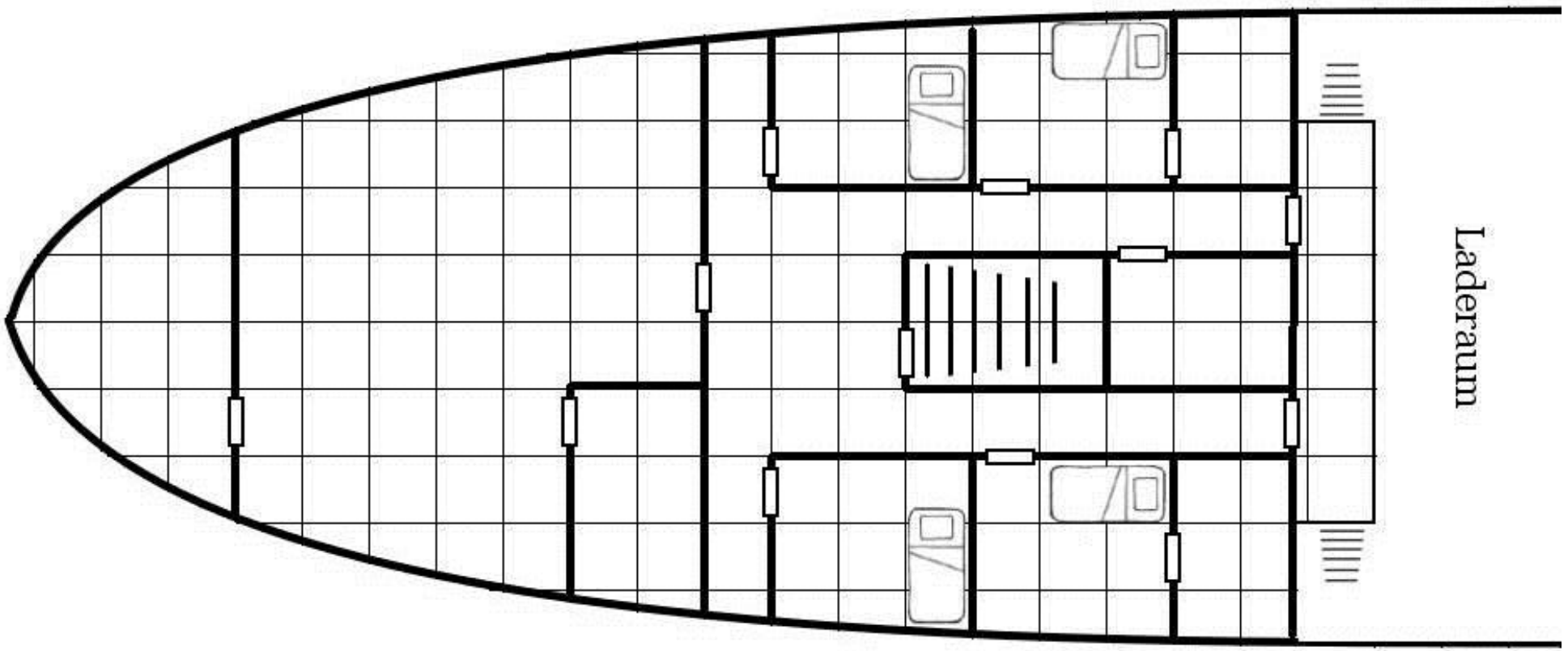
# Deck 1 - Brücke



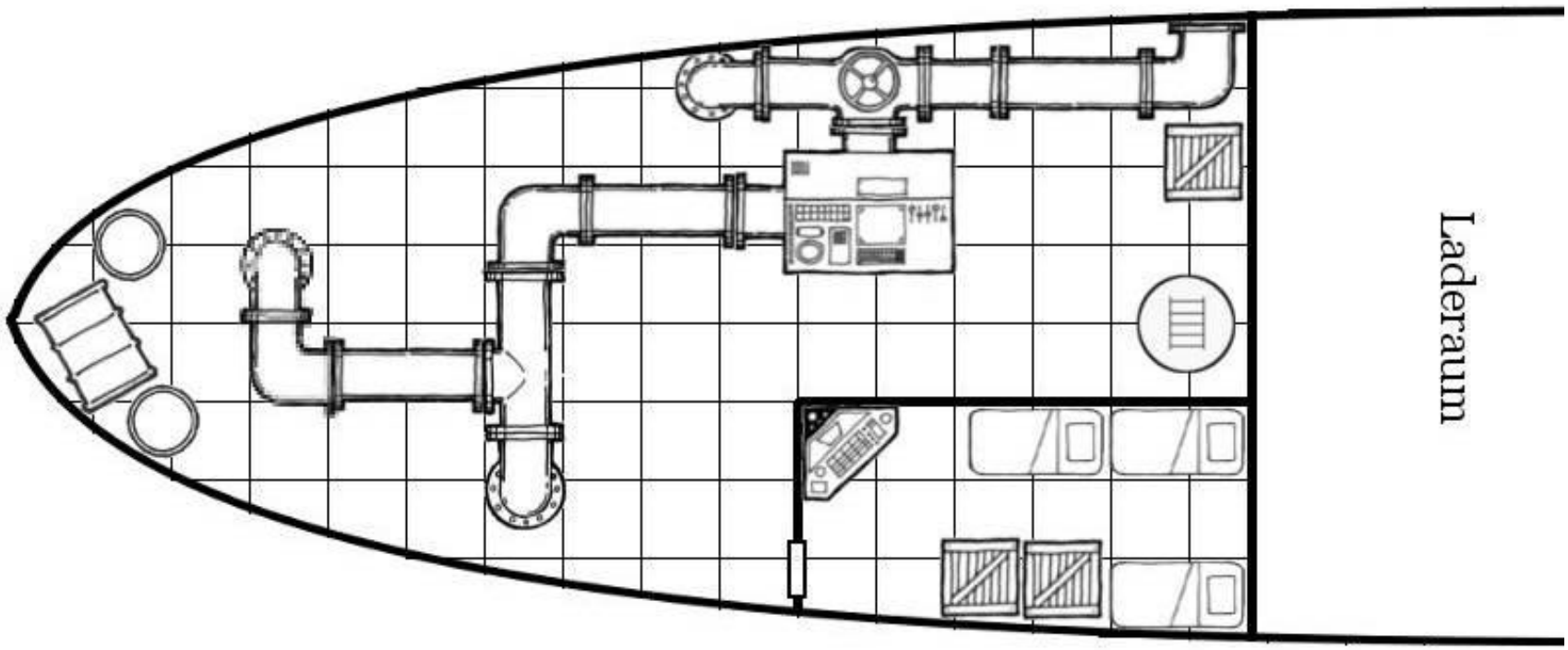
# Deck 2 - Zwischendeck



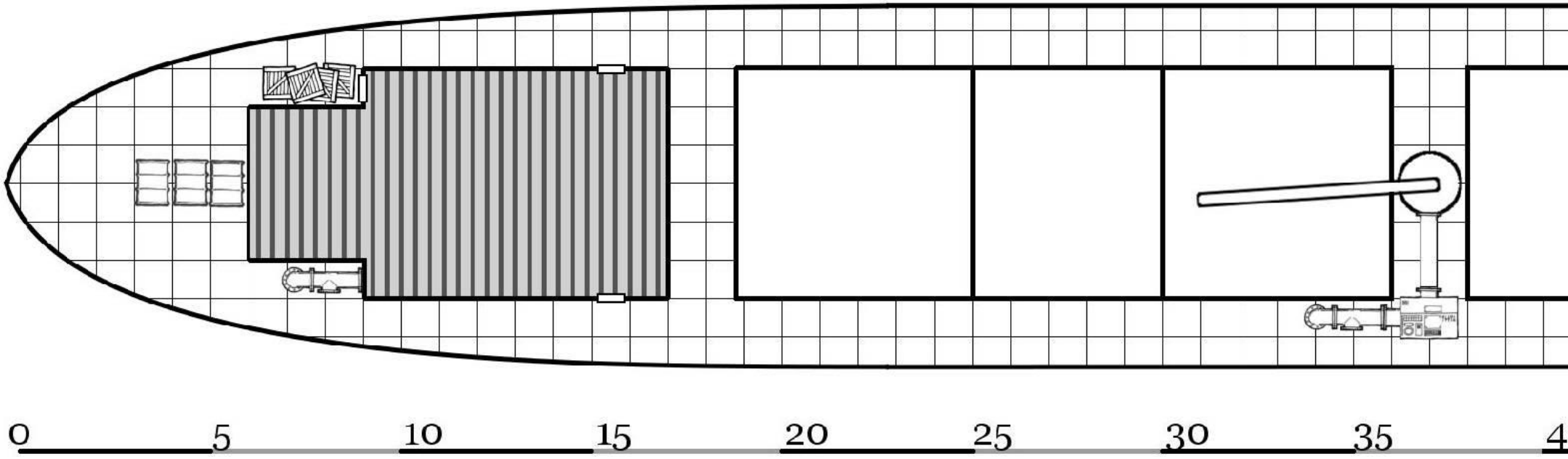
# Deck 3 - Mannschaftsräume

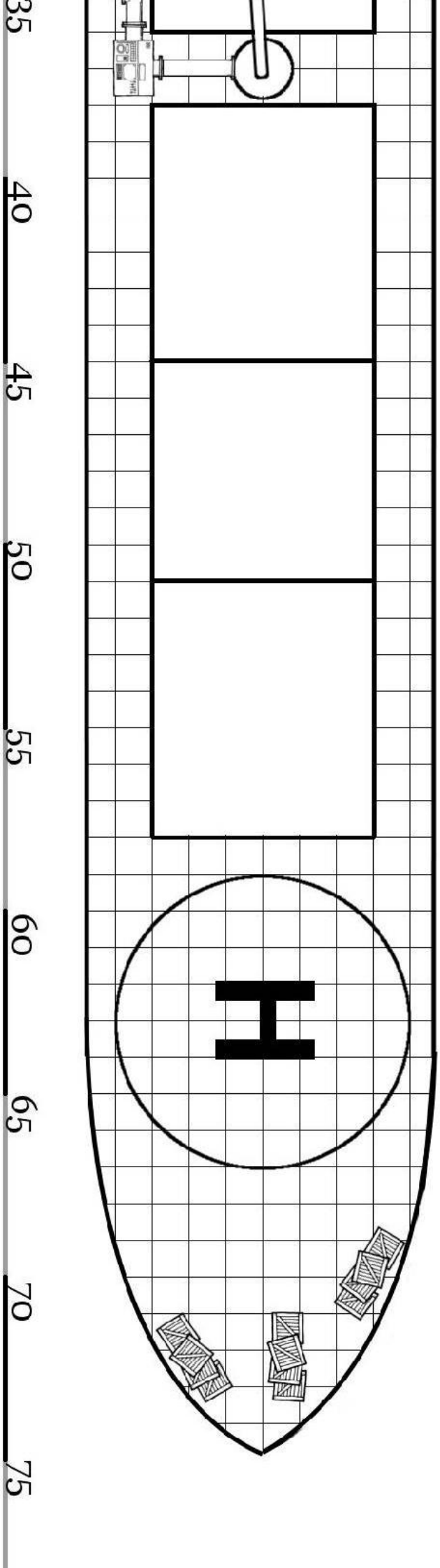


# Deck 4 - Maschinendeck



MS Banterra - Übersicht




35
40
45
50
55
60
65
70
75