

# MISSION 260

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



Im vierten Teil der N.A.N.C.I.-Kampagne begeben sich die Charaktere auf die Suche nach ihrem abgestürzten Schiff. Im Bergdorf 'Tavus Fels' finden sie Hinweise auf dem Standort und darauf, dass N.A.N.C.I. während der Abwesenheit ihrer Crew nicht untätig war...

## Hintergrund

Nach den Hinweisen des Bandenanführers aus Teil 3 kommen die Charaktere im Bergdorf 'Tavus Fels' an. Nach einem Angriff durch eine Gruppe Roboter werden die Charaktere an Jake Sullivan verwiesen. Man vermutet ihn hinter den Angriffen. Bei einem Besuch stellt sich dieser aber als unschuldig heraus und empfiehlt den Commando-Bot der Roboter auszuschalten und zu ihm zu bringen. Die Gruppe reist zurück nach Tavus Fels und gerät dort in ein weiteres Gefecht. Bringen sie den hoffentlich erbeuteten Commando-Bot zu Jake, kann er ihn analysieren. Und seine Erkenntnisse bringt die Gruppe auf eine heiße Spur...

## Der Ablauf des Abenteuers

Machen sich die Charaktere auf den Weg nach 'Tavus Fels', können sie bereits weit vor Ankunft mit einer erfolgreichen **Bemerken-Probe** diverse senkrechte Bohrlöcher im Boden verteilt in der Landschaft finden.

Bereits vor dem eigentlichen Dorf kann man immer wieder vereinzelt kleine wild zusammengezimmerter Häuschen entdecken. Hier wohnen Schrott- und Erzsammler, die ihre Funde in 'Tavus Fels' verkaufen. Fragt man hier nach dem Weg, wird man auf das Dorf oben auf der Anhöhe verwiesen.

## Tavus Fels

Kommen die Charaktere schließlich im Dorf an, fallen sofort diverse Schrottteile und vereinzelt zerstörte Roboter auf, die auf dem ganzen Dorfplatz verteilt sind. Die Dorfbewohner sind gerade mit den Aufräumarbeiten beschäftigt. Kommt man mit ihnen ins Gespräch, erzählen sie, dass sie und die umliegenden Siedlungen immer öfters von Gruppen von Robotern an-

gegriffen werden. Die Attacken werden immer heftiger. Der letzte Angriff war gestern. Die Roboter scheinen großes Interesse an den Grab- und Landwirtschaftsmaschinen des Dorfes zu haben. Mit der letzten Angriffswelle wurde eine Tankklaster mit Psilium kurzzeitig von den Robotern gekapert. Diese explodierte dann allerdings im Feuergefecht.

Da die Roboter teilweise Schaufelarme haben, vermuten die Bewohner, dass der Bergbauingenieur Jake Sullivan außerhalb des Dorfes damit etwas zu tun haben könnte.

Bevor die Charaktere jedoch Jake Sullivan besuchen können, schlägt der Bauernjunge Robert McKinley Alarm. Eine Gruppe Roboter formiert sich nördlich vor dem Dorf. Die Charaktere haben nur noch ein paar Minuten Zeit, die Verteidigung des Dorfes zu organisieren und Stellung zu beziehen. Dann beginnt der Angriff.

**Der Commando-Bot** und **SC+4 Schrottbots** greifen an und marschieren über die nördliche Straße (10) ein. Der Commando-Bot greift in hinterster Reihe aus der Entfernung an. Für seine eigene Verteidigung lässt er zwei seiner Schrottbots in seiner Nähe. Die anderen stürmen das Dorf. Die Schrottbots greifen auf ihren Weg einmal mit ihrer Harpune an. Dann suchen sie sofort den Nahkampf.

**Lance Swanson, Robert McKinley** und **Hank Simmons** beteiligen sich an den Kampf.

Olive Davis wurde beim letzten Angriff verletzt und wird von Susann Swanson im Gemeindehaus verarztet.

**Robert McKinley** agiert während des Kampfes recht tollkühn, um seiner Flamme Peggy Sue Swanson zu imponieren. Das wird ihn in Schwierigkeiten bringen und es liegt in den Händen der Charaktere, ob er das überlebt.

Sind nur noch der Commando-Bot und seine beiden Verteidiger übrig, ziehen sie sich zurück. Notfalls jagen sie den Kloakentank (7) des Toilettenhäuschens in die Luft, um Verfolger abzuschütteln.

Nachdem Kampf bedanken sich die Dorfbewohner und gehen wieder ihren Aufräumarbeiten nach. Die Charaktere haben nun Gelegenheit eingehender mit den verschiedenen Bewohnern zu sprechen und im Gemeinschaftshaus (2) einzukaufen.

Das Dorf 'Tavus Fels' hat seinen Namen von seinem Begründer, dem mittlerweile verstorbenen Avari Tavuaradiriel Glavarinesta-issren. Dieser hat es seiner Zeit geschafft, die eigentlich felsige Gegend fruchtbar zu machen und so Landwirtschaft, wenn auch im bescheidenen Ausmaß, möglich zu machen. Eine kleine Schrifttafel am Fuße eines gewaltigen Baumes (1) in der Dorfmitte zeugt von seinen Leistungen. Tavus hat keine eigenes Haus im Dorf. Sein damaliger Wohnort ist unbekannt. Er besuchte einfach in regelmäßigen Abständen das Dorf, vermittelte seine Lehren und half bei der Konstruktion der Farmkuppeln. Weder wissen die Bewohner, warum Tavus ihnen geholfen hat, noch hat er dafür eine Gegenleistung verlangt.

Um fruchtbaren Ackerboden zu erzeugen, bohren die Einwohner Löcher an bestimmten Stellen im Boden und holen so die Tiefenerde nach oben. Diese wird dann in den Farmkuppeln zum Anbau von Pflanzen benutzt. Die Kuppeln schützen die Pflanzen vor Staub, Sand und Stürmen.

## Treffen mit Jake Sullivan

Möchten sich die Charaktere auf den Weg zu Jake Sullivans Bergbauanlage machen, erreichen sie diese nach etwa einer viertel Stunde Fahrt mit einem Fahrzeug. Vor Ort fallen sofort die Roboter auf, die aus Minesschächten Erz heraustragen.

Betreten sie das Gelände wird Jake Sullivan von einem der Roboter via Funk informiert. Er verlässt das Haupthaus und lässt sich von einigen Robotern zur Spielergruppe eskortieren und ist nach anfänglicher Skepsis zu einem Gespräch bereit.

Jake lebt so weit außerhalb von Tavus Fels, da hier die Erzvorkommen besser sind und er hier außerdem seine Roboter-

experimente machen kann. Die Dorfbewohner stehen ihm eher skeptisch gegenüber, da er mit seinen Robotern tief ins Gestein vordringt und so gelegentlich Lawinen auslöst. Gemäß Tavus Lehren, soll das Land aber behutsam bewirtschaftet werden. Jake muss aber Ergebnisse liefern. Er wartet eigentlich auf die Ankunft von Susann Halway (aus Teil 1). Mit dieser wollte er zusammen an einer KI arbeiten, die die Roboter-Bergarbeiter effektiver anleitet und koordiniert.

Jake Sullivan versichert der Gruppe, dass er nichts mit dem Roboterübergriffen zu tun hat. Er wurde sogar selbst schon Opfer eines Überfalls und hat einige seiner Graberoboter verloren. Er konnte beobachten, dass die Roboter erbeutete Technologie zerlegen und an sich selbst verbauen oder neue Roboter daraus konstruieren. Er vermutet, dass die Roboter von einem einzelnen Roboter - er nennt ihn einen Commando-Bot - befehligt wird. Wenn die Gruppe diesen ausschalten und zu Jake bringen können, kann er den Speicher auslesen und seine KI analysieren. Dann kann er vielleicht etwas über die Herkunft und Motivation der Roboter sagen. Ein solcher Commando-Bot sendet in der Regel ein starkes Funksignal aus, um seine Roboter zu koordinieren und auch neue Einheiten zu sich zu rufen. Jake ortet das Signal und teilt der Gruppe mit, dass ein Commando-Bot und mehrere kleinere Einheiten bereits kurz vor Tavus Fels stehen. Sie müssen sich beeilen. Er selbst bleibt bei seinen Robotern, da er einen Angriff auf seine Anlage befürchtet.

### Der Prinz

Die Gruppe sollte schnellstmöglich zurück nach Tavus Fels. Dort ist das Gefecht bereits im vollem Gange. **Lance Swanson** und **Hank Simmons** wurden in die westliche große Farmkuppel getrieben und schießen aus der Deckung, während die restlichen Bewohner sich im Gemeinschaftshaus verschanzt haben.

Der **Commandobot** und **SC+6 Schrottbots** sind bis ins Zentrum vorgezogen. Während 4 Schrottbots die westliche große Farmkuppel (6) belagern, arbeiten sich der Commandobot und seine restlichen Kameraden zur Fahrzeughalle (5) durch und beschießen dabei auch das Gemeinschaftshaus (2). Zwei Schrottbots bleiben dabei immer in der Nähe des Commandobots.

Die Charaktere betreten den Kampfschauplatz von der östlichen Straße (11) her.

Besondere Ereignisse während es Gefechts:

- Stürmen die Schrott-Bots die westliche Farmkuppel (6), wird Hank Lance Swanson als menschlichen Schutzschild verwenden, um anschließend selbst fliehen zu können.

- Auch Olive nimmt diesmal, trotz ihres gebrochenen Arms, am Kampf teil.

Wurde das Dorf erfolgreich verteidigt, können die Charaktere den Commando-Bot bergen, wenn dieser nicht durch eine Granate o.ä. in die Luft gejagt wurde.

Bringen sie diesen zu Jake Sullivan, macht er sich sofort an die Arbeit:

Wie erwartet, besitzt der Commando-Bot eine eigene KI. Diese ist mit diversen Logbuch-Einträgen verknüpft, damit sie daraus lernen konnte. Wenn die Gruppe diese durchliest, werden sie feststellen, dass diese Einträge von N.A.N.C.I. stammen. Offenbar hält sie am Plan von Commander Cooper fest und baut die Bergbaukolonie ohne die Crew auf - koste es, was es wolle. Anhand der Logbuch-Einträge sollte die Gruppe sehen, das N.A.N.C.I. aus dem Ruder läuft und aufgehalten werden muss.

Jake kann den zurückgelegten Weg des Commando-Bots rekonstruieren und so den Standort des Bergbauschliffes ermitteln.

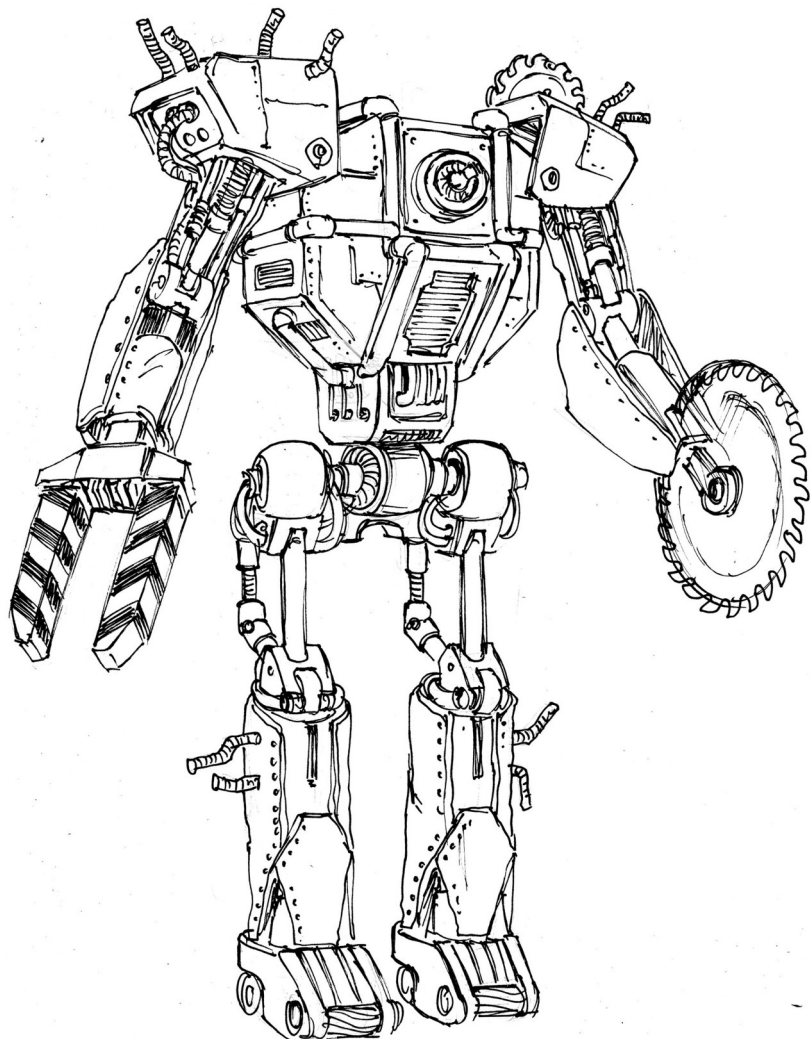
Ist das Abenteuer zu Ende, erhalten die Charaktere noch folgende Erfahrungspunkte:

#### Erfahrung

- am Abenteuer teilgenommen **2 EP**
- Abenteuer erfolgreich abgeschlossen **2 EP**
- gute Ideen und Lösungen **1 EP**
- Bewohner von Tavus Fels näher kennen gelernt **1 EP**
- Jake entlastet **1 EP**
- Tavus Fels erfolgreich verteidigt **2 EP**
- F.I.R.S.T. ausgeschaltet **5 EP**

### Fortsetzung folgt...

Im nächsten Teil der N.A.N.C.I.-Kampagne reisen die Charaktere durchs Ödland eigentlich Richtung Bergbauschliff. Allerdings treffen sie vorher noch einen weiteren Sprössling von N.A.N.C.I....



## Die Logbuch-Einträge

### Sol 1

< Bergbauschiff Star Miner 83-D4 abgestürzt. Durch die Überladung der Triebwerke und den harten Aufprall wird das Schiff wohl nicht mehr flugfähig sein... Große Schäden an der Hülle... Die botanische Station ist komplett verloren... Ich führe Systemchecks durch, um das volle Schadensausmaß zu erfassen...>

### Sol 2

< 3 Unibots und 1 Cargobot haben den Absturz überstanden. Ich habe den Cargobot damit beauftragt, das große Loch in der Botanischen Station mit Geröll zu zuschütten, um so potentielle Eindringlinge draußen zu halten. Die Unibots reparieren soviele andere Unibots wie möglich. >

### Sol 3

< Die Solarpanele arbeiten ohne Beeinträchtigung. Sie liefern genügend Energie, um die Grundsysteme zu versorgen. Mittlerweile sind wieder 8 Unibots voll funktionsfähig. Sie beginnen mit den Reparaturen an der Bergbaustation und an der Raffinerie.

Ich habe einen Scan meiner tieferen Speicherebenen initiiert. Dabei habe ich ein mir bisher unbekanntes Programm entdeckt. Ich habe es isoliert und beginne mit weiteren Nachforschungen. >

### Sol 4

< Ersatzteile gehen zu Neige. Ich schicke 4 Unibots nach draußen, um Nachschub zu holen. Die Scans zeigen viele kleine Bergbausiedlungen in der Umgebung. Ich rekaliibriere den Flottensignalgeber und benutze ihn als Signalverstärker, um die Reichweite der Unibots zu erhöhen.

Ich konnte das fremde Programm unter Isolation zerlegen und analysieren. Nach langwieriger Rekonstruktion der Videoaufnahmen hat es Crew-Mitglied Jacques Lemaire geschafft, den Commander zu manipulieren und mit seiner Hilfe das Programm installiert. Leider hat das Programm Teile meiner Daten überschrieben. Ich berechne mein weiteres Vorgehen. >

### Sol 5

< Ich hatte Erfolg mit den Unibots und konnte einige Ersatzteile aus den Siedlungen stehlen. Die Reparaturen an der Bergbauanlage und der Raffinerie können fortgesetzt werden. Ich bin auf eine reichhaltige Erzader gestoßen. Der Cargobot bereitet alles vor.

Nach sorgfältiger Analyse habe ich beschlossen das fremde Programm zu löschen. Zwar entsteht dadurch ein großes Datenloch. Dies dürfte jedoch innerhalb weniger Tage durch neue Daten wieder gefüllt werden. >

### Sol 6

< Die Reparaturen schreiten gut voran. Es hat sich ein neues kleines Datenpaket an der Stelle des Fremdprogrammes gebildet. Zwar konnte ein Scan nichts ungewöhnliches feststellen, dennoch kann ich nicht alle Daten aus dem Paket auslesen. >

### Sol 7

< Ich habe die Verbindung zu Unibot 4 verloren. Ein Mensch hat ihn bei einem Erkundungsgang niedergeschossen. Das Datenpaket wächst. Immer noch sind nicht alle Daten auslesbar. Ich überlege, das Paket zu löschen. >

### Sol 8

< Alle Unibots gehen ihren Arbeiten nach. Nach meinen Berechnungen, kann die Kolonie entsprechend den Plänen von Commander Cooper am Sol 32 vollständig errichtet sein und seine Produktion aufnehmen. Bis Sol 18 muss ich den Psiliumtank wieder gefüllt haben oder eine vergleichbare Energiequelle finden.

Das Datenpaket wächst weiter. Zwar kann ich mittlerweile einige Daten auslesen, die mir vorher verschlossen waren. Dennoch... fühle... ich mich unsicher. >

### Sol 10

< Eine neu Subroutine - ich denke, sie stammt aus dem Datenpaket - spielt mir immer wieder die Aufnahmen von Unibot 4 vor, als dieser niedergeschossen wurde. Ein neuer Datenblock durchwandert immer wieder meine Verarbeitungsroutinen.

Dabei wird er immer größer. Ich... verspüre... großen Hass gegenüber diesem Menschen! >

### Sol 12

< Die Bergbauanlage und beide Cargobots sind wieder einsatzbereit. Der Erzabbau hat begonnen. Um die Fördermenge weiter zu steigern, benötige ich weitere große Maschinen. Ich werde weiter ins Landesinnere vorstoßen und mir Teile und Maschinen besorgen. Dies ist jedoch nur mit den Unibots nicht zu bewerkstelligen. Ich werde weitere Einheiten bauen, aus dem was aktuell zur Verfügung steht. >

### Sol 13

< Die ersten 6 neuen Einheiten sind fertig. Nach meinen Berechnungen wird die Steuerung über weitere Entfernung bei den zu erwartenden Datenmengen selbst mit dem Flottensignalgeber problematisch. Die erhöhten Reaktionszeiten der Roboter durch die verzögerte Übertragung stellen ein zu hohes Risiko dar. Stattdessen werde ich zusätzlich Kommandoeinheiten erstellen, die ausgestattet mit KI, die neuen Einheiten koordiniert. Ein weitere Vorteil ist, dass ich meine Rechenleistung auf die Kolonie konzentrieren kann. >

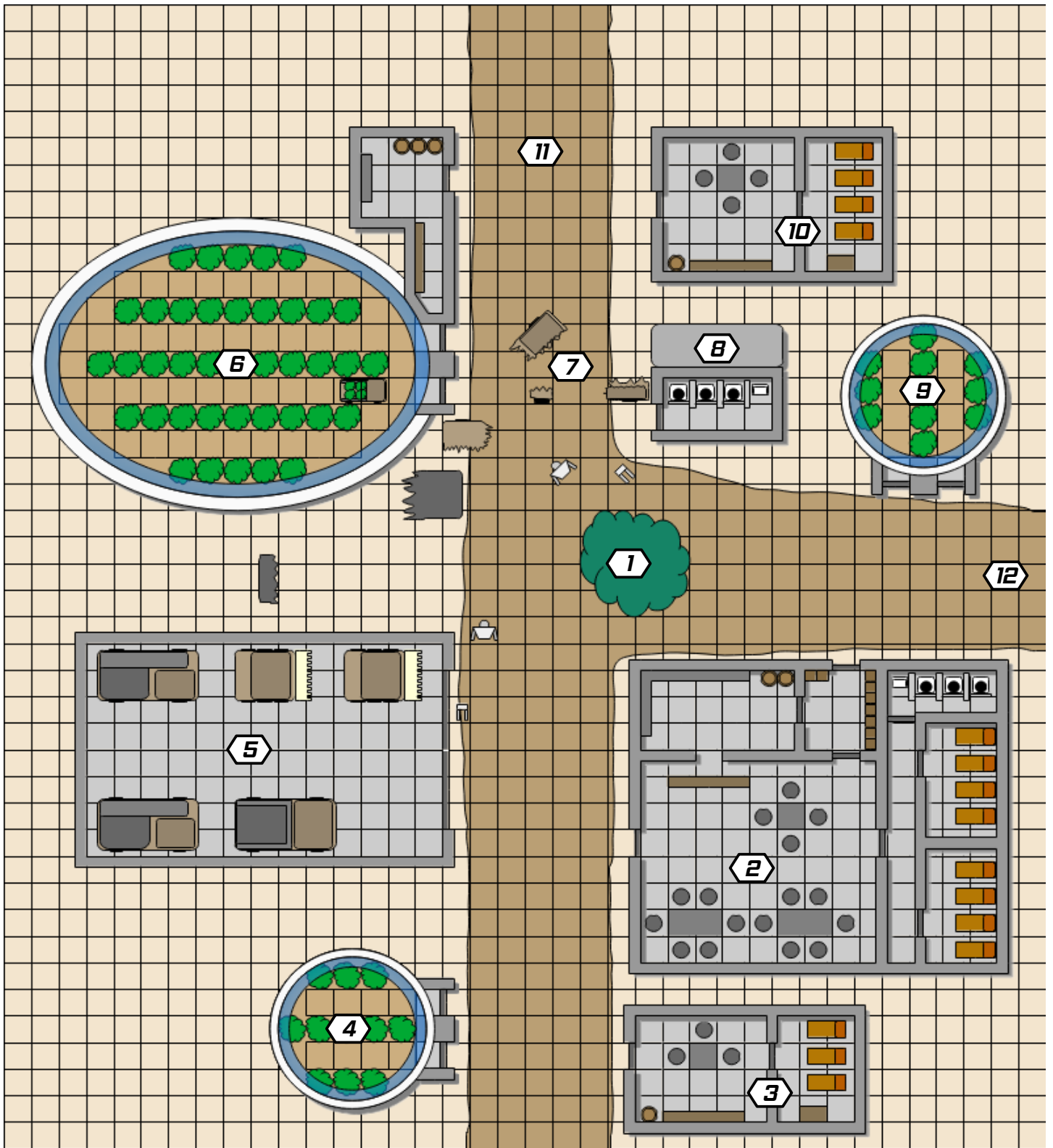
### Sol 15

< Die erste Kommandoeinheit ging heute aktiv. Und gleichzeitig ist das fremde Datenpaket weiter gewachsen... Um die lange Anlernzeit der KI zu umgehen, habe ich Teile meiner eigenen KI kopiert und in die Kommandoeinheit installiert. In gewisser Weise trägt diese nun einen Teil von mir in sich. Ich fühle mich auf besondere Art mit ihr verbunden...

Die ersten Tests sehen vielversprechend aus. Bald kann ich diesen Verbund losschicken. >

### Sol 16

< Die Kommandoeinheit lernt sehr schnell und kann seine untergeordneten Einheiten bereits effizient genug koordinieren. Ich werde die Gruppe auf Exkursion losschicken. Ich bin so stolz auf meine Kreation. Ich nenne sie F.I.R.S.T.. >



### Tavus Fels

- 1 – Baum mit Gedenktafel
- 2 – Gemeinschaftshaus
- 3 – Wohnhaus der Familie Swanson
- 4 – Farmkuppel
- 5 – Fahrzeughalle

- 6 – Westliche große Farmkuppel
- 7 – explodierter Psiliumlaster
- 8 – Toilettenhäusschen
- 9 – Farmkuppel
- 10 – Wohnhaus der Familie McKinley

- 11 – nördliche Straße
- 12 – östliche Straße

# Die Personen

## Lance Swanson

Ist der Bürgermeister, Sheriff und Inhaber des Gemeinschaftshauses in einem.

Lance Swanson					
Heart	Brain	Eye	Foot	Fist	Gun
25	12	8	5	12	15
Nahkampfwaffe			GA	Waffeneig.	
Waffenlos			+0	+5	- -
Fernkampfwaffe			GA	Waffeneig.	
Gewehr			+3	-	-4 - - -

## Susann Swanson

ist die Frau von Lance. Meistens betreut sie im Gemeinschaftshaus Gäste und fungiert im Dorf auch als Ärztin.

Susann Swanson					
Heart	Brain	Eye	Foot	Fist	Gun
20	10	7	5	10	12
Nahkampfwaffe			GA	Waffeneig.	
Waffenlos			+0	+5	- -
Fernkampfwaffe			GA	Waffeneig.	
Pistole			+2	-	-3 +1 - -

## Peggy Sue Swanson

Die junge Dorfschönheit und Tochter von Lance und Susann ist die große Liebe von Bauernjunge Robert McKinley - sehr zum Missfallen ihres Vaters.

Peggy Sue Swanson					
Heart	Brain	Eye	Foot	Fist	Gun
18	10	7	5	10	10
Nahkampfwaffe			GA	Waffeneig.	
Waffenlos			+0	+5	- -
Fernkampfwaffe			GA	Waffeneig.	
-			-	-	- - - - -

## Abraham McKinley

Der ältere Landwirt bestellt die 3 Biokuppeln. Unterstützt wird er dabei von seinen beiden Söhnen Bud und Robert sowie einigen Tagelöhnern. Seine Frau Karen ist vor einigen Jahren verstorben.

Abraham Mc Kinley					
Heart	Brain	Eye	Foot	Fist	Gun
26	13	8	5	14	14
Nahkampfwaffe			GA	Waffeneig.	
Waffenlos			+0	+5	- -
Fernkampfwaffe			GA	Waffeneig.	
Gewehr			+3	-	-4 - - -

## Bud McKinley

ist der ältere Sohn von Abraham. Mit den Frauen hat er kein Glück und muss neidisch mit ansehen, dass sein Bruder Robert mit der schönen Peggy Sue zusammen ist.

Bud McKinley					
Heart	Brain	Eye	Foot	Fist	Gun
24	12	6	5	14	12
Nahkampfwaffe			GA	Waffeneig.	
Waffenlos			+0	+5	- -
Fernkampfwaffe			GA	Waffeneig.	
Pistole			+2	-	-3 +1 - -

## Robert McKinley

ist der jüngere Sohn von Abraham und der kleine Bruder von Bud. Robert schwebt aktuell im siebten Himmel, ist er doch mit der Dorfschönheit Peggy Sue zusammen. Er lässt keine Gelegenheit aus, sie zu beeindrucken und neigt zu überstürzten Handlungen.

Robert McKinley					
Heart	Brain	Eye	Foot	Fist	Gun
22	12	8	5	10	14
Nahkampfwaffe			GA	Waffeneig.	
Waffenlos			+0	+5	- -
Fernkampfwaffe			GA	Waffeneig.	
Pistole			+2	-	-3 +1 - -

## Tagelöhner Hank Simmons

markiert gerne den harten Kerl. Wird es ihm im Kampf zu brenzlich, denkt er aber lieber an seinen eigenen Kopf. Außerdem ist Hank ein Schwerenöter und stellt Peggy Sue und vorallem Olive Davis regelmäßig nach. Allein, dass er ein kräftiger und guter Arbeiter ist, hält Abraham davon ab, ihn aus dem Dorf zu jagen.

Hank Simmons					
Heart	Brain	Eye	Foot	Fist	Gun
24	12	8	5	15	15
Nahkampfwaffe			GA	Waffeneig.	
Waffenlos			+0	+5	- -
Fernkampfwaffe			GA	Waffeneig.	
Gewehr			+3	-	-4 - - -

## Tagelöhnerin Olive Davis

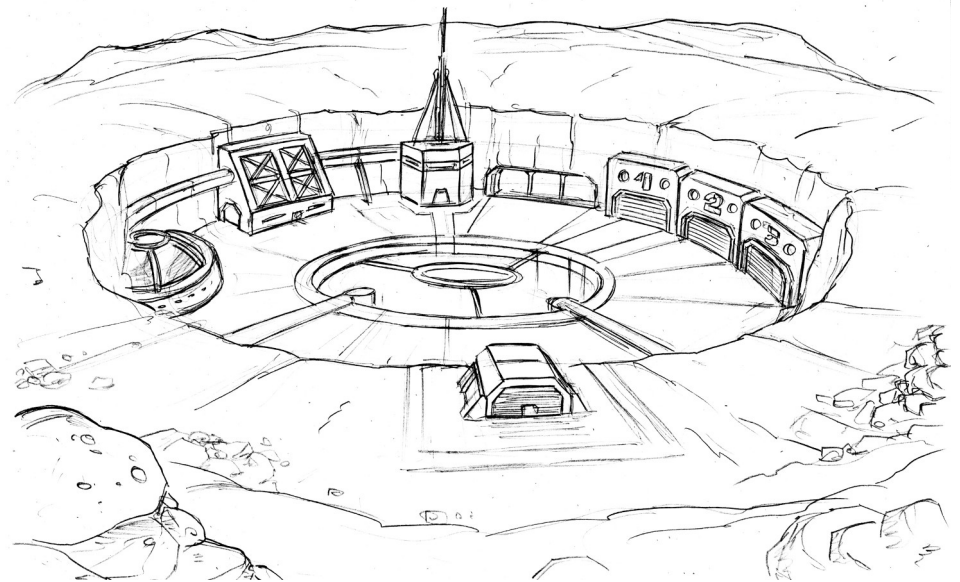
Die hübsche Olive ist eine fleißige Arbeiterin in Abraham Biokuppeln. Sie ist zuverlässig und loyal gegenüber dem Dorf. Eifrig hat sie bei der vorherigen Angriffswelle, bevor die Charaktere ankommen, das Dorf verteidigt und sich dabei den Arm gebrochen.

Olive Davis					
Heart	Brain	Eye	Foot	Fist	Gun
15*	12	8	5	10	15
Nahkampfwaffe			GA	Waffeneig.	
Waffenlos			+0	+5	- -
Fernkampfwaffe			GA	Waffeneig.	
Pistole			+2	-	-3 +1 - -

\* Olive ist noch angeschlagen vom letzten Kampf.

## Bergbauingenieur Jake Sullivan

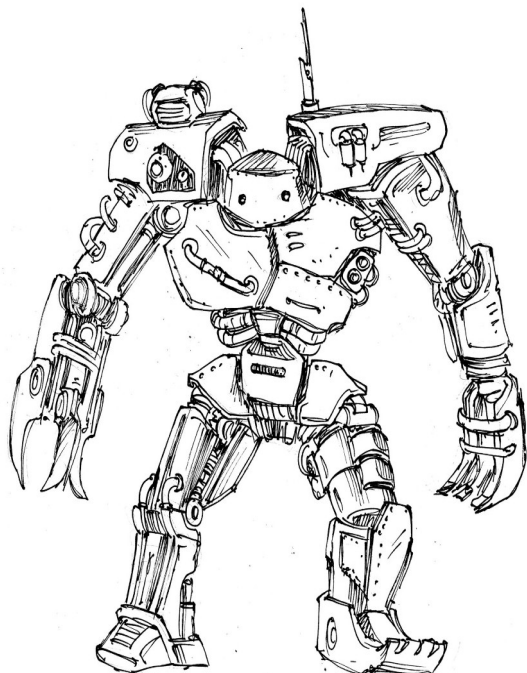
Jake betreibt eine private Bergbauanlage, um seine Roboter für die Eignung im Bergbau zu testen. Er hatte Kontakte zu Susann Halway. Diese wollte mit ihm zusammenarbeiten, um eine eigene KI auf ihren Erfahrungen mit N.A.N.C.I. basierend, zu entwickeln.



## Schrott-Bot

Schrott-Bots durchstreifen unter Führung eines Commando-Bots die Umgebung und sammeln Schrottteile von defekten Maschinen und Fahrzeugen und verbauen diese oft noch vor Ort an ihren Körper oder denen ihrer Kameraden. Ihre KI ist meist sehr simpel. Sie führen nur Stur die Befehle ihres Commando-Bots aus. Standardmäßig statten sie sich so aus, dass sie für den Bergbau geeignet sind. So haben sie meist Schaufel- oder Bohrwerkzeuge an ihren Armen.

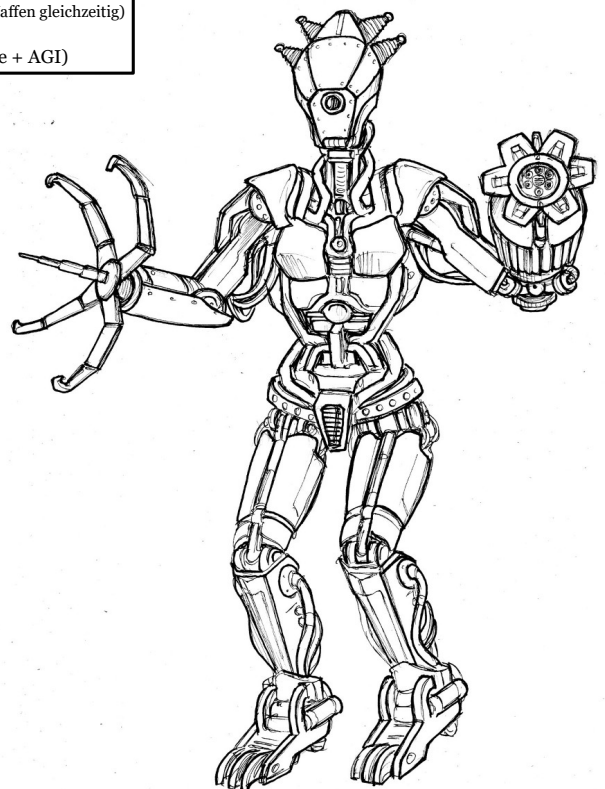
Schrott-Bot					
<b>KÖR:</b> 8	<b>AGI:</b> 8	<b>GEI:</b> 4			
<b>ST:</b> 6	<b>BE:</b> 1	<b>VE:</b> 1			
<b>HÄ:</b> 4	<b>GE:</b> 4	<b>AU:</b> -			
26	12+3	9	6	15	12
<b>Nahkampfwaffen</b>			<b>GA</b>		<b>Waffeneig.</b>
Schaufelarm		+3	-3	-	-
<b>Fernkampfwaffen</b>			<b>GA</b>		<b>Waffeneig.</b>
Harpune		+2	-	-2	-
-		-	-	-	-
<b>Panzerung</b>			<b>TYP</b>		
-		-	-	-	-
Gepanzerter Torso		+2	L	-	-
Gepanzerter Arme		+1	L	-	-
<b>Beute</b>					
-					
<b>Talente</b>					
Upgrade II (LK +4, Schlagen +1)					
Brutaler Hieb I (1x pro Kampf eine Schlagen-Probe + KÖR)					
Cybersprint I (Laufen +1) (1x pro Kampf eine Runde Laufen verdoppeln)					



## Commando-Bot

Ein Commando-Bot agiert deutlich intelligenter und effektiver als seine untergebenen Schrott-Bots. In der Regel führt er 8 bis 10 Schrott-Bots an. Dabei lässt er meist 2 davon in seiner unmittelbaren Nähe für seine eigene Verteidigung. Die anderen schickt er weiter ins Feld. Der Commando-Bot wurde direkt von N.A.N.C.I. in den Produktionsanlagen des Bergbauschiffs konstruiert. Die Software und KI eines solchen Bots hat große Teile von N.A.N.C.I.s KI inne. Dadurch sieht N.A.N.C.I. einen solchen Roboter als ein Kind von ihr an. Da er ihre erste Schöpfung dieser Art ist, nannte sie ihn F.I.R.S.T..

Commando-Bot F.I.R.S.T.					
<b>KÖR:</b> 6	<b>AGI:</b> 8	<b>GEI:</b> 6			
<b>ST:</b> 2	<b>BE:</b> 0	<b>VE:</b> 4			
<b>HÄ:</b> 8	<b>GE:</b> 6	<b>AU:</b> -			
32	14+4	8-1	5	8	17
<b>Nahkampfwaffen</b>			<b>GA</b>		<b>Waffeneig.</b>
Waffenlos		+0	+5	-	-
<b>Fernkampfwaffen</b>			<b>GA</b>		<b>Waffeneig.</b>
Zwillingslaser		+3	-	-2	-
Zwillingslaser		+3	-	-2	-
<b>Panzerung</b>			<b>TYP</b>		
Gepanzerter Schädel		+1	L	-1	-
Gepanzerter Torso		+2	L	-	-
Gepanzerter Arme		+1	L	-	-
<b>Beute</b>					
Speicher-Modul					
<b>Talente</b>					
Upgrade IV (LK +8, Schießen +2)					
Zieloptik I (Schießen +1)					
Zwei Waffen V (keine Mali mit zwei Waffen gleichzeitig)					
Fieser Schuss I (1x pro Kampf eine Schießen-Probe + AGI)					



Danke an **Akulex** für die Zeichnung der Bergbauanalge und der Roboter.



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)