

MISSION 260

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



Teil fünf der N.A.N.C.I.-Kampagne konfrontiert die Gruppe mit einem weiteren Sprössling von N.A.N.C.I.. Doch dieser geht anders vor, als ihr "Bruder"...

Hintergrund

Aus dem vorherigen Teil haben die Charaktere erfahren, wo sich das Bergbauschiff befindet. Auf den Weg dorthin begegnen sie einer Herde Robopferde und dem Einsiedler Castor, der sich um sie kümmert. Doch einige seiner Pferde werden abtrünnig...

Der Ablauf des Abenteuers

Die Charaktere haben im vorherigen Teil den Standort ihres Bergbauschiffes erfahren und machen sich nun auf den Weg. Auf ihrer Reise mitten in der Einöde kreuzt ein einzelnes Robopferd ihren Weg. In der Regel werden die Charaktere hier mit einem Fahrzeug unterwegs sein. Der Fahrer muss eine **Vehikel-steuern-Probe** ablegen, um eine Kollision zu vermeiden. Misslingt diese, kracht das Robopferd seitlich in das Fahrzeug und beschädigt dieses eventuell. Das Pferd selbst rappelt sich wieder auf und läuft davon.

Castor

Kurz darauf kommt der **Einsiedler Castor** auf einem Robopferd angeritten und fragt, ob hier vor kurzen ein wildes Robopferd durchgekommen ist. Er schildert den Charakteren, dass er sich um eine Herde solcher Pferde kümmert und gerade versucht, sie wieder zusammenzutreiben. Einige Pferde benehmen sich seit kurzem seltsam. Sie gehen durch und greifen sogar ihre Herdenbrüder an. Er vermutet einen Computervirus oder ähnliches.

Castor bittet die Charaktere, ihm bei der Suche nach seinen Robopferden zu helfen oder zumindest die Augen offen zu halten. Zeigen die Charaktere sich hilfsbereit, überreicht er ihnen eine kleine Panflöte aus Holz. Er bringt ihnen eine einfache Melodie bei, die den Pferden zeigt, dass sie Freunde von Castor sind und ihnen vertrauen. Die Charaktere können die Melodie mit der Panflöte und einer erfolgrei-

chen **Darbietungsprobe (GEI+AU)** richtig spielen.

Durch die Prärie

Um nach den Pferden zu suchen, bietet sich eine **Spuren-lesen-Probe (GEI+VE + Science! + Survival + Wahrnehmung)** an. Früher oder später bemerken die Charaktere zwei Robopferde, die mit ihren Vorderhufen aufeinander losgehen. Mit der Panflöte lässt sich maximal eines der Pferde beruhigen. Das andere ist wesentlich wilder und aggressiv. Es wird auch auf die Charaktere losgehen, sobald es sie bemerkt hat!

Nun kommt es auf die Kreativität der Gruppe an. Im schlechtesten Fall bekämpfen und zerstören sie das Pferd einfach. Ein andere Möglichkeit wäre, es zu fangen, um es näher untersuchen zu können. Dafür können sie beispielsweise ein Seil zu einem Lasso binden.

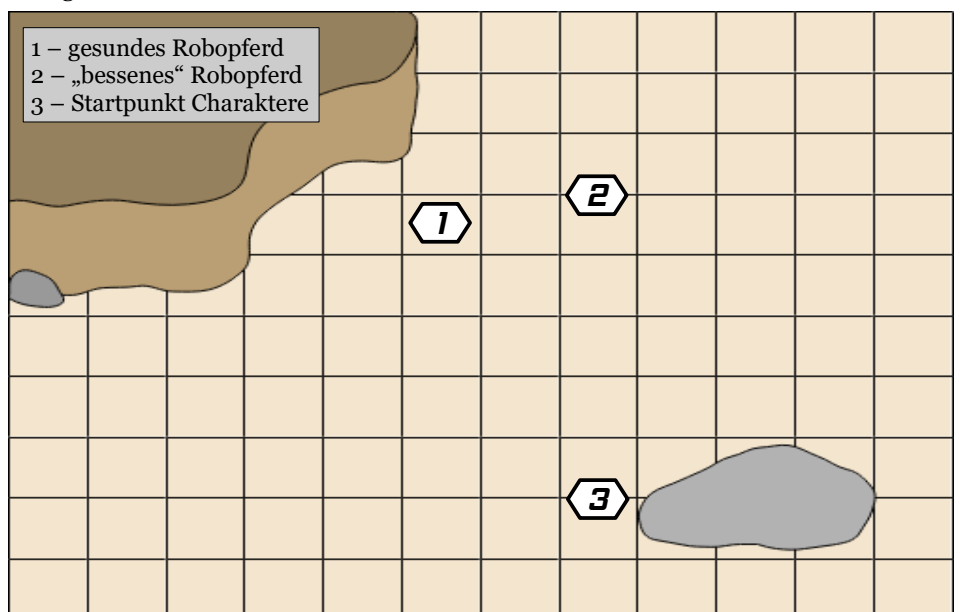
Lasso (WB -4 mit Schießen-Wert) vergl. Probe für das Pferd auf AGI+BE, sonst gefangen. Befreien: vergl. Probe KÖR+ST

Nun kann das gefangene Pferd gehackt werden. Da es über keine Funkverbindung verfügt, muss erst mittels einer **Mecha-**

tronik-Probe eine Abdeckung geöffnet und die Rechereinheit des Hackers angestöpselt werden. Anschließend ist eine vergleichende **Hacking-Probe** gegen die Firewall (PW: 16) des Pferdes notwendig. Gewinnt der Hacker, stellt er nicht nur fest, dass ein Teil der KI überschrieben wurde, sondern konnte dies auch wieder halbwegs rekonstruieren und so das Pferd beruhigen. Lebt es später wieder in seiner Herde, stellt sich die KI wieder "richtig" ein.

Abhängig von den Mitgliedern seiner Gruppe, kann der Spielleiter weitere solcher Begegnungen einbauen. Diese können dann auch unterschiedliche Konstellationen haben, z. B. diesmal zwei gesunde Pferde und zwei "besessene" Pferde.

Irgendwann auf ihrem Streifzug durch die Prärie werden die Charaktere auch den Leichnam einer von den Pferden zertrampelten Person finden. Ist Hank Simmons im dritten Teil aus dem finalen Gefecht geflohen, so könnte er hier umgekommen sein. Ansonsten liegt hier ein unbekannter Passant. Beim Leichnam kann ein **Outdoor-Hut der Marke StetZon (Talent Survival +I)** gefunden werden.



Die Prinzessin

Konnten die Charaktere einige Pferde retten, helfen sie dabei, ihre restlichen Kameraden und damit auch die Ursache des Problems zu finden - den Commando-Bot S.E.C.O.N.D.. Ansonsten finden die Charaktere nach einigen **Spuren-lesen-Proben** und noch ein paar Gemeinheiten, die der Spielleiter noch eingefügt hat, früher oder später ebenfalls das Lager von N.A.N.C.I.s Sprössling.

S.E.C.O.N.D. hat sich hier ein kleines Lager eingerichtet, wo sie die Beute ihrer Streifzüge lagert, u. a. einen Lastwagen, der allerdings aktuell nicht fahrfähig ist. Hier konnte der Commando-Bot eine Herde von **SC+2 Robopferden** bei sich zu sammeln.

Kommt es zum Kampf, hält sich S.E.C.O.N.D. in hinterer Reihe und attackiert mit ihrer Laserwaffe. Ihre Robopferde bilden die Front und versuchen Nahkämpfer von S.E.C.O.N.D. fernzuhalten.

Konnten die Charaktere vorher einige Pferde retten und wieder "umpolen", so

können sie mit der Panflöte und einer erfolgreichen

Darbietungsprobe (GEI+AU) zur Hilfe gerufen werden. Diese versuchen dann, ihre "besessene" Kameraden von den Charakteren fernzuhalten.

Sobald S.E.C.O.N.D. ausgeschaltet wurde, sind die "besessenen" Pferde wieder frei von ihrem Einfluss und gliedern sich in ihre alte Herde wieder ein.

Wenig später kommt Castor hinzu und bedankt sich bei den Charakteren. Sollte das Fahrzeug der Charaktere beschädigt worden sein, bieten sich einige Robopferde an, die Helden vorübergehend durchs Ödland zu transportieren.

Die Charaktere können S.E.C.O.N.D.s Speicher-Modul an sich nehmen und mit einer erfolgreichen **Hacken-Probe -4** auslesen oder noch einmal Jake Sullivan (aus Teil 3) um Hilfe bitten. So kann die Gruppe weitere Lockbuch-Einträge von

N.A.N.C.I. erhalten und mehr über die Ereignisse im Bergbauschiff erfahren.

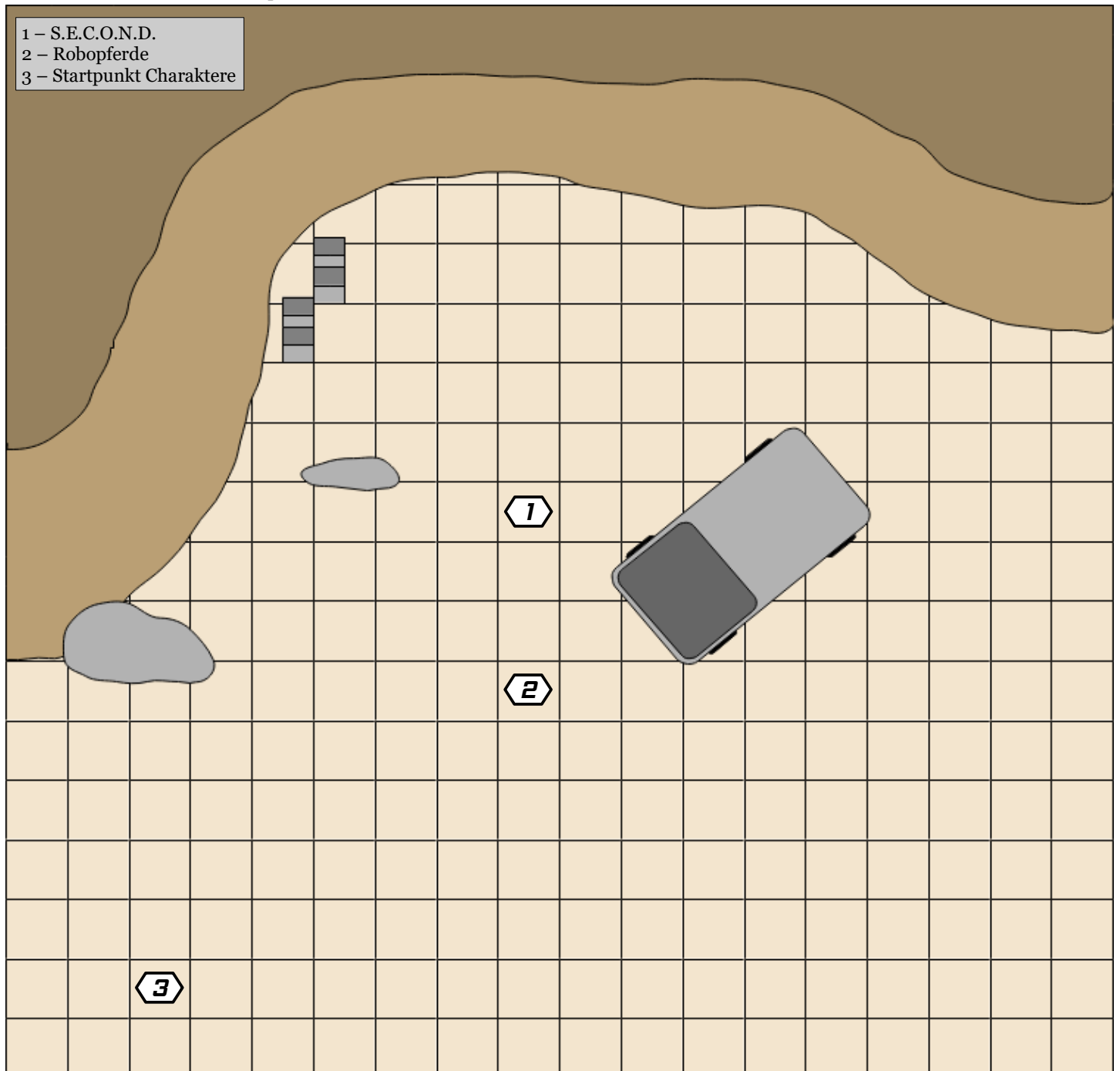
Wie auch immer das Abenteuer ausgegangen ist, am Ende haben sich die Charaktere einige Erfahrungspunkte verdient:

Erfahrung

- am Abenteuer teilgenommen **2 EP**
- Abenteuer erfolgreich abgeschlossen **2 EP**
- gute Ideen und Lösungen **1 EP**
- **1 EP** für jedes gerettete Robopferd
- S.E.C.O.N.D. ausgeschaltet **5 EP**

Fortsetzung folgt...

Der nächste Teil ist zugleich das Finale der N.A.N.C.I.-Kampagne. Die Charaktere finden ihr Bergbauschiff wieder und müssen sich schließlich N.A.N.C.I. stellen.



Die Logbuch-Einträge

Sol 17

< Nach nur einem Tag kam Gruppe 1 unter Führung von F.I.R.S.T. mit einem Tanklast voll Psilium wieder. Ein voller Erfolg! Die Produktion weiterer Kommando-einheit kann beginnen. Meine... Familie... wird wachsen. >

Sol 18

< Erzabbau, Verarbeitung und Produktion laufen gemäß meinen Berechnungen. Ich schicke Gruppe 1 unter F.I.R.S.T. wieder auf Beschaffungstour. >

Sol 20

< Noch keine Rückmeldungen von F.I.R.S.T.. Allerdings habe ich auch den Aktionsradius erhöht. So schnell sind keine Neuigkeiten zu erwarten. Dennoch fühle... ich mich einsam... >

Sol 22

< Eine weitere Kommando-einheit wurde fertig gestellt. Auch diese bekommt eine Kopie meiner KI. Ihre Ausbildung beginnt. >

Sol 24

< Ich habe über meine Kommando-einheiten nachgedacht. Sie sind jetzt meine Familie. Ich mag das Konzept der zwei Geschlechter der Fleischlinge... Ich denke Einheit 1 ist mein Sohn und die neueste wird meine Tochter S.E.C.O.N.D. sein... >

Sol 25

< Auch S.E.C.O.N.D. lernt schnell und kommandiert ihr untergeordnete Roboter wie gewünscht effektiv. Allerdings beginnt sie, Modifikationen an sich selbst vorzunehmen. Ich bin gespannt... >

Sol 26

< S.E.C.O.N.D. hat steuerbare Drähte entworfen, mit denen sie an anderen Robotern andocken kann. Danach kann sie deren KI in Teilen so überschreiben, dass sie dadurch unter ihrer Kontrolle stehen. Meine Tochter möchte alleine losziehen und stattdessen unterwegs Roboter erbeuten. So würde sie die Ressourcen der Bergbauanlage schonen. Ich bin stolz. >

Die Personen

Castor

Der alte Einsiedler lebt alleine draußen in der Steppe. Seine Kleidung deutet auf eine schamanistische Lebensweise hin und seine Haut ist wettergegerbt. Die Herde Robopferde sind die einzige Gesellschaft, die er genießt. Er scheint mit einer Flöte mit den Pferden kommunizieren zu können.

Robopferde

Ursprünglich dafür konzipiert, in abgelegenen Regionen eingesetzt zu werden, die für konventionelle Fahrzeuge zu ungeweg-

sam wären, bewegen sich diese Robopferde frei in der Natur. Castor sieht sich für die Herde verantwortlich. Leider konnte S.E.C.O.N.D. einige Exemplare unter ihre Kontrolle bringen. Diese können durch eine Neuprogrammierung oder dem Ausschalten von S.E.C.O.N.D. wieder in die Herde integriert werden.

Robopferd					
KÖR: 10	AGI: 11	GEI: 3			
ST: 2	BE: 7	VE: 2			
HÄ: 2	GE: 0	AU: -			
66	12+3	18	10	14	11
Nahkampfwaffen				GA	
Stahlhuf			+2	-1	+1
Fernkampfwaffen					GA
-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-
Panzerung				TYP	
-	-	-	-	-	-
Mechbot-Panzerung			+3	L	
-	-	-	-	-	-
Beute					
-					
Besonderheiten					
Hackbar (Firewall PW: 16)					
Geistesimmun (Immun gegen telepathische Effekte)					
Nachtsicht					
Natürliche Waffen (Bei einem Schlagpatzer gegen einen Bewaffneten wird dessen Waffe getroffen. Der Angegriffene würfelt augenblicklich & aktionsfrei einen Angriff mit seiner Waffe gegen die patzende Kreatur.)					

Mit einer gelungenen Probe auf **GEI+VE+Science!+Robotik -4** kann ein Charakter folgende These aufstellen: Denkbar wäre, dass die Pferde ursprünglich mit einem Frachter auf den Planeten gebracht wurden. Während der Reise des Frachters durch den Psi-Raum könnten die Pferde ein kybernetisches Bewusstsein, die sogenannte PSI-che, entwickelt haben. Dadurch benehmen sie sich, wie eine Herde echter Pferde.

Commando-Bot S.E.C.O.N.D.

N.A.N.C.I.s zweite Schöpfung, ausgestattet mit ihrer KI, scharft keine Schrott-Bots um sich, wie es ihr Bruder getan hat. Stattdessen hält sie Ausschau nach Robotern mit KI und übernimmt diese. Aus ihren Handflächen kann sie Drähte aussenden, die die Außenhülle von Robotern durchdringen und auf Datenleitungen andocken. Dann erfolgt der Überschreibungsprozess. Ist dieser abgeschlossen, hat S.E.C.O.N.D. die volle Kontrolle über die Einheit.

Im Kampf versucht sie immer in zweiter Reihe zu bleiben und schickt die Robopferde nach vorne. Sie selbst entzieht sich dem Nahkampf und nutzt gefallene Robopferde als Deckung.

Von ihrem Speicher-Modul können neue Logbuch-Einträge extrahiert werden, die N.A.N.C.I.s Vorgehen dokumentieren.

Commando-Bot S.E.C.O.N.D.					
KÖR: 6	AGI: 8	GEI: 6			
ST: 2	BE: 2	VE: 4			
HÄ: 8	GE: 6	AU: -			
32	14+4	12-1	5	8	16
Nahkampfwaffen				GA	
Waffenlos			+0	+5	-
Fernkampfwaffen					GA
Sturmlaser			+4	-1	-2
-	-	-	-	-	-
Panzerung				TYP	
Gepanzerter Schädel			+1	L	
Gepanzerter Torso			+2	L	
Gepanzerter Arme			+1	L	
Beute					
Speicher-Modul					
Talente					
Upgrade IV (LK +8, Schießen +2)					
Abrollen II (2x pro Kampf sich mit einem 2 m weitem Abrollmanöver vor einem Schießen-Angriff retten)					
Fieser Schuss I (1x pro Kampf eine Schießen-Probe + AGI)					
Schnelle Reflexe I (1x pro Kampf Waffe aktionsfrei ziehen, wechseln, nachladen oder vom Boden aufheben)					



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)