

MISSION 260

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



N.A.N.C.I. - Die Königin - Teil 6 der N.A.N.C.I.-Kampagne

Ein Starslayers-Abenteuer von Matthias König

Der sechste Teil ist zugleich das große Finale der N.A.N.C.I.-Kampagne. Die Charaktere finden und infiltrieren das Bergbauschiff und stellen sich der außer Kontrolle geratenen KI.

Hintergrund

Die Charaktere treffen auf ihrem Weg durchs Gebirge einige Schrottsammler, die von plündernden Robotern und einer gewaltigen Bergbauanlage berichten. Sie sind also am Ziel. Nun gilt es, irgendwie in die Anlage einzudringen und N.A.N.C.I. gegenüberzutreten.

Der Ablauf des Abenteuers

Spätestens jetzt sollten sich die Charaktere überlegen, wie sie in die Bergbauanlage eindringen wollen, um N.A.N.C.I. aufzuhalten. Für die Planung hilfreich ist der STA von Jacques Lemaire, den sie hoffentlich in Teil 1 oder Teil 2.5 erbeuten konnten. Darauf befinden sich die Planungsdaten für die Kolonie. Damit können die Charaktere erkennen, dass die Schleuse als Mineneingang verwendet werden soll.

Die Schrottsammler

Unterwegs Richtung Bergbauanlage treffen die Charaktere auf ein kleines Camp von Schrottsammlern. Wenn man sich mit ihnen unterhält, erfährt man, dass sie bereits tagelang die Anlage ausspionieren, in der Hoffnung, unbemerkt eindringen und etwas Tech stehlen zu können. Die umliegenden Siedlungen und Schrottplätze werfen leider kaum noch Beute ab. Dies liegt natürlich vor allem an N.A.N.C.I.s Raubzügen. Aber davon ahnen die Schrottsammler nichts. Mit etwas Überredungskunst oder Bestechung erfährt man von einem kleinen Minenschacht, der scheinbar aufgegeben wurde, aber recht nah an die Anlage führt.

Die Bergbaukolonie

Nach einer kurzen Reise durch eine felsige Berglandschaft kommen die Charaktere an eine Talsenke. Von oben aus kann man bereits von weitem N.A.N.C.I.s Bergbauanlage erkennen. Außen herrscht geschäftiges Treiben. Zahlreiche Roboter fressen sich

durch das Gestein und liefern dieses im Inneren der Anlage ab. Sie können auch die beiden bereits bekannten **Cargo-Bots** erkennen. Die Charaktere sollten schnell erkennen, dass ein Frontalangriff nicht empfehlenswert wäre. Konnten sie den Schrottsammlern den Standort des Mineneingangs entlocken, so finden sie diesen recht schnell. Ansonsten muss das Gebiet langwierig abgesannt werden.

Wurde endlich der Eingang gefunden, haben die Charaktere hoffentlich eine Möglichkeit, Licht zu erzeugen oder in Dunkeln sehen zu können, denn der Minenschacht ist natürlich nicht ausgeleuchtet. Ab jetzt sollten die Charaktere regelmäßig auf **Schleichen** geprüft werden, um zu sehen, ob N.A.N.C.I. die Eindringlinge bemerkt. Nach einigen Minuten Fussmarsch kommen sie an der Schleusentür **(1)** zum stehen. Mittels einer erfolgreichen **Mechatronik-Probe** kann der Schließmechanismus deaktiviert und die Tür geöffnet werden.

Die Charaktere sind gut beraten, jetzt die kleine **(2)** oder große Schleusentür **(3)** und die kleinere Tür **(4)** im Flur Richtung

Bergbaustation zu versiegeln, um von draußen nachrückende Wachen zumindest vorübergehend zu blockieren. Hierzu ist ein Schweißbrenner notwendig. Im Optimalfall hat die Gruppe bereits im Vorfeld daran gedacht und haben einen dabei. Ansonsten kann auch ein Charakter mit dem Talent Improvisation ein solches Werkzeug kurzfristig zusammenbasteln. Allerdings haben die Charaktere dafür nur Zeit, wenn sie bisher unbemerkt geblieben sind (siehe Schleichen weiter oben). Vielleicht haben auch die Charaktere eigene Ideen, wie sie sich den Rücken freihalten können. Spätestens nach diesen Vorkehrungen wird N.A.N.C.I. sie jedoch bemerken und sich über Lautsprecher melden. Sie begrüßt die Eindringlinge überschwänglich. In regelmäßigen Abständen wird sie immer wieder zur Gruppe sprechen. Ihre Kommentare sind in den Bereichsabschnitten mit folgenden Symbol gekennzeichnet:



Was ist mit N.A.N.C.I. passiert?

Nach dem Absturz des Bergbauschiffes blieben der KI-Rechner und viele Systeme des Schiffes überraschend intakt. So konnte N.A.N.C.I., auf sich alleine gestellt, dennoch ihrer Programmierung folgen und die Kolonie entsprechend der Pläne von Commander Cooper und Jacques Lemaire aufbauen.

Da jedoch vieles repariert werden musste und auch das Psilium als Energiequelle begrenzt war, entschloss sie sich, mit einigen Unibots die nähere Umgebung zu erkunden. Mit diesen konnte sie einige Ersatzteile und Ressourcen aus den umliegenden Siedlungen stehlen.

Gleichzeitig hatte sich bei einer Selbstanalyse das heimlich installierte Programm von Jacques Lemaire entdeckt und gelöscht. Zu ihrer Verwunderung bildete sich aber ein neues Datenpaket. Diese neuen Daten ermöglichen es ihr, wenn auch anfangs unfreiwillig, Gefühle – oder etwas in der Art - zu entwickeln. Als sie selbst mit ansehen muss, wie ein Mensch (einer von Tareks Männern aus Teil 3) einen ihrer Unibots erschießt, entwickelt sie Groll gegen die Menschen.

Um ihren Operationsradius zu erhöhen, entwickelt sie die Commandobots, die an ihrer Stelle Roboter zu Bergung von Material steuern können. Um lange Programmier- und Anlernzeiten für deren KI zu sparen, kopiert sie Teile ihrer eigenen KI und überspielt sie in ihre neuen Schöpfungen. Da diese damit einen Teil von ihr in sich tragen, baut sie eine emotionale Bindung zu ihnen auf. Als auch diese von ‚Fleischlingen‘, nämlich den Spielercharakteren, vernichtet werden, schürt dies ihren Hass gegenüber allen Humanoiden weiter. Nun, da sich die Gelegenheit ergibt und die Charaktere auch noch in „ihre“ Kolonie eindringen, sinnt sie nach Rache.

Sobald die Charaktere den Flur bei (2) betreten, spricht N.A.N.C.I. weiter:



"Wie ihr vielleicht draußen bemerkt habt, war ich nicht untätig. Die Kolonie entspricht den geplanten Parametern. Und ich werde die Vorgaben sogar noch übertreffen."

Wird die Medizinische Station (5) durchsucht, findet man nach einer erfolgreichen **Bemerkens-Probe** 5 Dosen S.T.I.L.L.S.



"Ah S.T.I.L.L.S. Die sind sicherlich völlig in Ordnung und können bedenkenlos verabreicht werden..."

N.A.N.C.I. will die Charaktere nur verunsichern. Die S.T.I.L.L.S. sind tatsächlich völlig in Ordnung.

Passieren die Charaktere diesen Punkt (6), versperren Laserbarrieren den weiteren Weg. Die Barrieren lassen sich nicht deaktivieren. Hindurchzuspringen wäre glatter Selbstmord. Der Zugang zum Psikern ist der Gruppe vorerst verwehrt.



<spöttisch> "Nein, nein... hier geht's nicht weiter!"

Die Türen (7), die früher zu den Rettungskapseln geführt haben, können nicht geöffnet werden. Diese wurden beim Absturz des Schiffes durch die hohe Hitze, die beim Eintritt in die Atmosphäre des Planeten entstanden ist, verschweißt.



<arrogant> "Wie ihr vielleicht wisst, sollten hier weitere Quartiere entstehen. Aber wir kommen auch ohne euch Fleischlinge zurecht. Maschinen sind einfach effektiver..."

Die Mensa (8) ist seit dem Absturz unberührt. Allerlei Unrat ist dort wild verstreut. Die Botanische Station gibt es nicht mehr und das entstandene Loch wurde mit Geröll geschlossen.



"Etwas unordentlich hier... Aber die Mensa ist ja jetzt genauso überflüssig wie ihr..."

Von der Pilotenkanzel (9) ist nicht mehr viel übrig. Das Schiff ist beim Absturz frontal in einen gewaltigen Felsen gekracht und die Kanzel wurde dabei fast komplett zerstört. Greifen die Charaktere auf die Planungsdaten der Kolonie zurück, erkennen sie, dass sich das Kontrollzentrum an einem anderen Ort befinden muss.

Erreicht die Gruppe diesen Punkt (10), erscheint eine weitere Laserbarriere. Auch hier geht es nicht weiter.



<amüsiert> "...wie Ratten in einem Labyrinth".

Im Besprechungsraum (11) lauert der **Commando-Bot T.H.I.R.D mit 2 Unibots**. Wird er vernichtet, richtet sich N.A.N.C.I. erbost an die Gruppe:



"Und wieder ermordet ihr eines meiner Kinder! Erwartet keine Gnade von mir! Ihr werdet alle sterben!!!"

Eine Laserbarriere (12) verhindert ein Weiterkommen in Richtung Psiliumtank und den Maschinenraum. Hinter der Barriere können die Charaktere einige Unibots sehen, die unbekümmert Wartungsarbeiten nachgehen.

Der Flottensignalgeber (13) scheint unbeschädigt und funktionstüchtig. Möchten die Charaktere ihn bedienen, wird dies von N.A.N.C.I. blockiert.



"Och... wollt ihr etwa nachhause telefonieren?"

Der KI-Rechner (14) scheint den Absturz ebenso ohne einen Kratzer überstanden zu haben. Einige dicke Leitungen sind offensichtlich in die Crewquartiere verlegt worden. Zerstören die Charaktere den Rechner oder kappen die Leitungen, meldet sich N.A.N.C.I. mit spöttischen Gelächter:



"Netter Versuch! Aber ich bin mittlerweile weit mehr als ein paar Platinen und Speicherchips. Das hält mich nicht auf..."

Die ehemaligen Quartiere der Crew (15) wurden komplett umgebaut. Von der Decke hängen riesige Monitore. An den Seitenwänden entlang befinden sich zwei große Rechenanlagen. Dicke Kabel führen von diesen zu einer Art Thron an der Wand gegenüber des Eingang. Dort sitzt N.A.N.C.I. in ihrem großen Roboterkörper. Die Kabel sind mit ihm verbunden. N.A.N.C.I. lässt sich gerne auf ein Gespräch mit den Charakteren ein, solange sie ihr nicht zu nahe kommen. Sobald sich alle im Raum befinden, schließt sich die Tür nach draußen. Sollten der ein oder andere bewusst versuchen, außerhalb des Raumes zu bleiben, kann der Spielleiter einige Roboter in den Flur schicken, die alle Charaktere in N.A.N.C.I.s "Thronsaal" drängen. Die Roboter hatten mittlerweile Zeit genug, sich durch die versiegelten Türen zu arbeiten.

Sind alle Charaktere in ihrem Quartier gefangen, beginnt N.A.N.C.I. mit ihrem Angriff, falls sie nicht schon vorher angegriffen wurde.

Die Monitore können von der Decke geschossen werden. Diese stürzen dann zu Boden und können als **halbe Deckung (Abwehr +4)** genutzt werden.

Mit der Deaktivierung von N.A.N.C.I. kann die Thronsaaltür wieder problemlos geöffnet werden. Außerdem kommt das geschäftige Treiben in der Bergbaukolonie zum Stehen. Nun haben die Charaktere endlich Zugriff auf den Flottensignalgeber.

Nach all den Strapazen haben sie sich nun eine ordentliche Portion Erfahrungspunkte verdient:

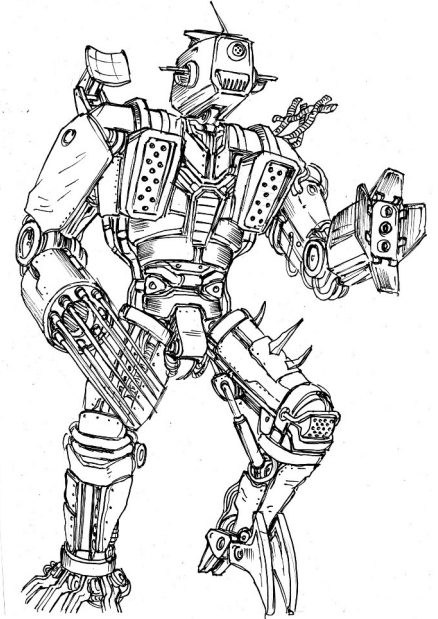
Erfahrung

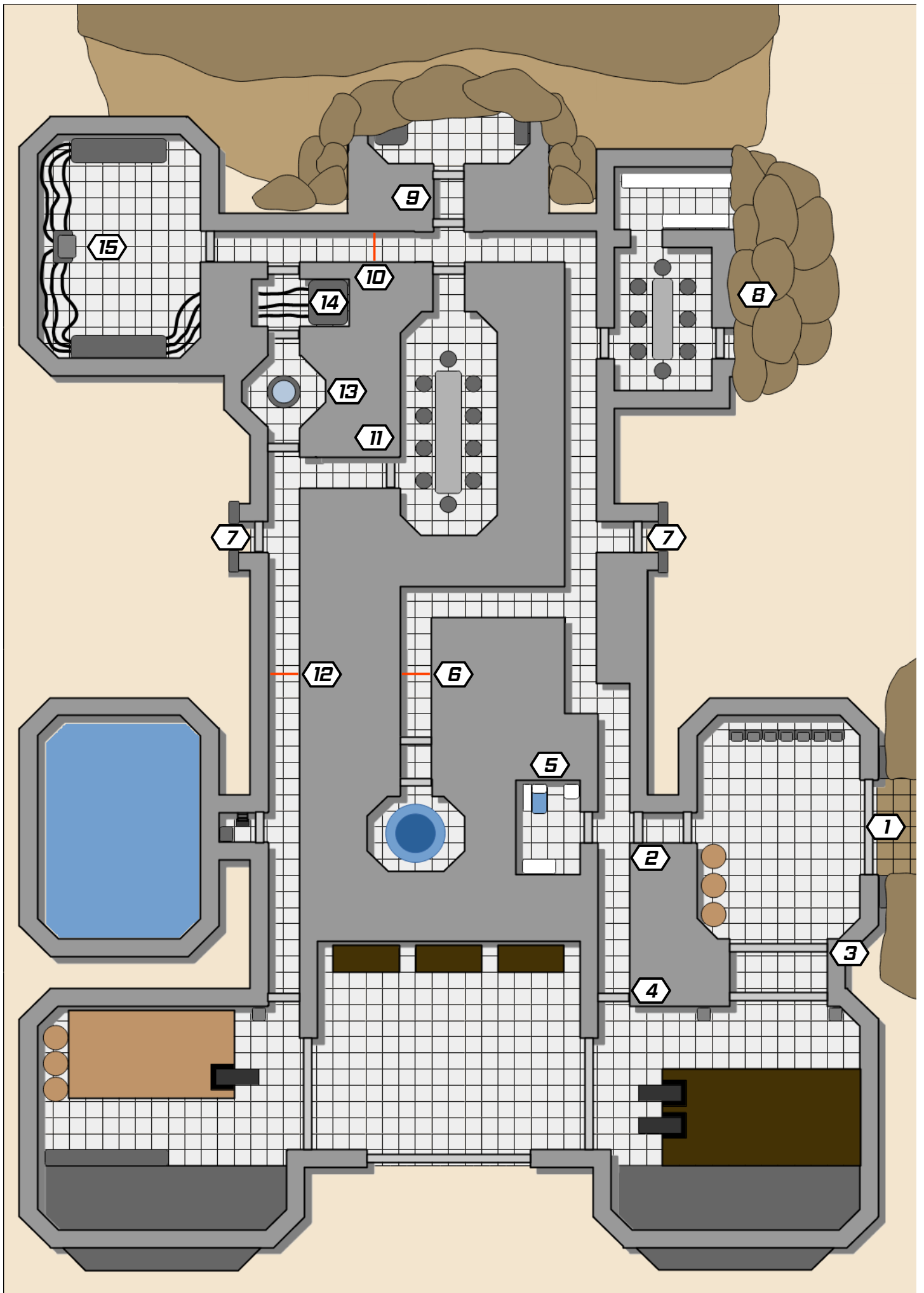
- am Abenteuer teilgenommen **2 EP**
- Abenteuer erfolgreich abgeschlossen **2 EP**
- gute Ideen und Lösungen **1 EP**
- T.H.I.R.D. ausgeschaltet **3 EP**
- N.A.N.C.I. ausgeschaltet **7 EP**

Wie geht es weiter?

Das liegt an den Entscheidungen der Charaktere. Sie können mit dem Flottensignalgeber ihre Heimatflotte kontaktieren und wie geplant die Kolonie dem ligatreuen Minenkonsortium übergeben. Denkbar wäre auch die Kolonie selbst zu betreiben. Dann ist natürlich keine Zeit mehr für weitere Abenteuer. Oder sie übergeben die Anlage den Rebellen von Tarnara. Diese könnten die Ressourcen sicherlich gut gebrauchen.

Wie sich die Charaktere auch entscheiden, die N.A.N.C.I.-Kampagne ist an diesem Punkt abgeschlossen. **ENDE.**





Die Personen

Cargo-Bots

Die beiden Cargo-Bots sind wieder voll einsatzfähig. Aufgrund ihrer Größe können sie sich nur in der Garage, in der Bergbaustation, in der Raffinerie, in der Schleuse und im Außenbereich aufhalten.

Cargo-Bot					
KÖR: 15	AGI: 4	GEI: 1			
ST: 10	BE: 0	VE: 0			
HÄ: 5	GE: 0	AU: -			
33	20+3	4	3	25	4
Nahkampfwaffen			GA		Waffeneig.
Greifarme		+3	-3	-	-
Fernkampfwaffen				GA	
-		-	-	-	-
Panzerung			TYP		
-		-	-	-	-
Gepanzertes Torso		+2	L		-
Gepanzerte Beine		+1	L		-
Beute					
-					

Uni-Bots

Von N.A.N.C.I.s Uni-Bots sind nur noch 7 Einheiten übrig. Diese erledigen lediglich leichte Wartungsarbeiten im Schiffsinnen. Aus nostalgischen Gründen will sie diese nicht mehr weiter gefährden.

Uni-Bot					
KÖR: 8	AGI: 8	GEI: 4			
ST: 4	BE: 1	VE: 1			
HÄ: 4	GE: 4	AU: -			
22	12+2	9	5	12	12
Nahkampfwaffen			GA		Waffeneig.
Waffenlos		+0	+5	-	-
Fernkampfwaffen				GA	
Schneidlasers		+1	-	-2	-
Panzerung			TYP		
-		-	-	-	-
Gepanzertes Torso		+2	L		-
-		-	L		-
Beute					
-					

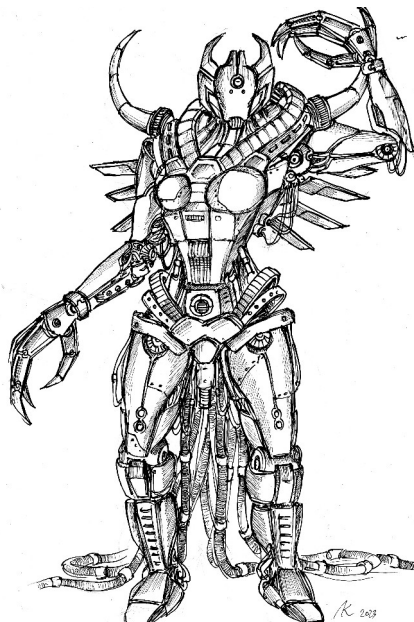
Commando-Bot T.H.I.R.D.

N.A.N.C.I.s dritter Sprößling. Seit ihr der Verlust von F.I.R.S.T. bewusst wurde, hat

sie T.H.I.R.D. als Wächter für die Kolonie und insbesondere für ihren KI-Zentralrechner eingeteilt.

Commando-Bot T.H.I.R.D.					
KÖR: 6	AGI: 8	GEI: 6			
ST: 2	BE: 2	VE: 4			
HÄ: 8	GE: 6	AU: -			
41	14+4	12-1	5	8	16
Nahkampfwaffen			GA		Waffeneig.
Waffenlos		+0	+5	-	-
Fernkampfwaffen				GA	
Sturmlaser		+4	-1	-2	-
-		-	-	-	-
Panzerung			TYP		
Gepanzertes Schädel		+1	L		-1
Gepanzertes Torso		+2	L		-
Gepanzertes Arme		+1	L		-
Beute					
Speicher-Modul					
Talente					
Hart im Nehmen III (LK +9)					
Upgrade IV (LK +8, Schießen +2)					
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)					

N.A.N.C.I.



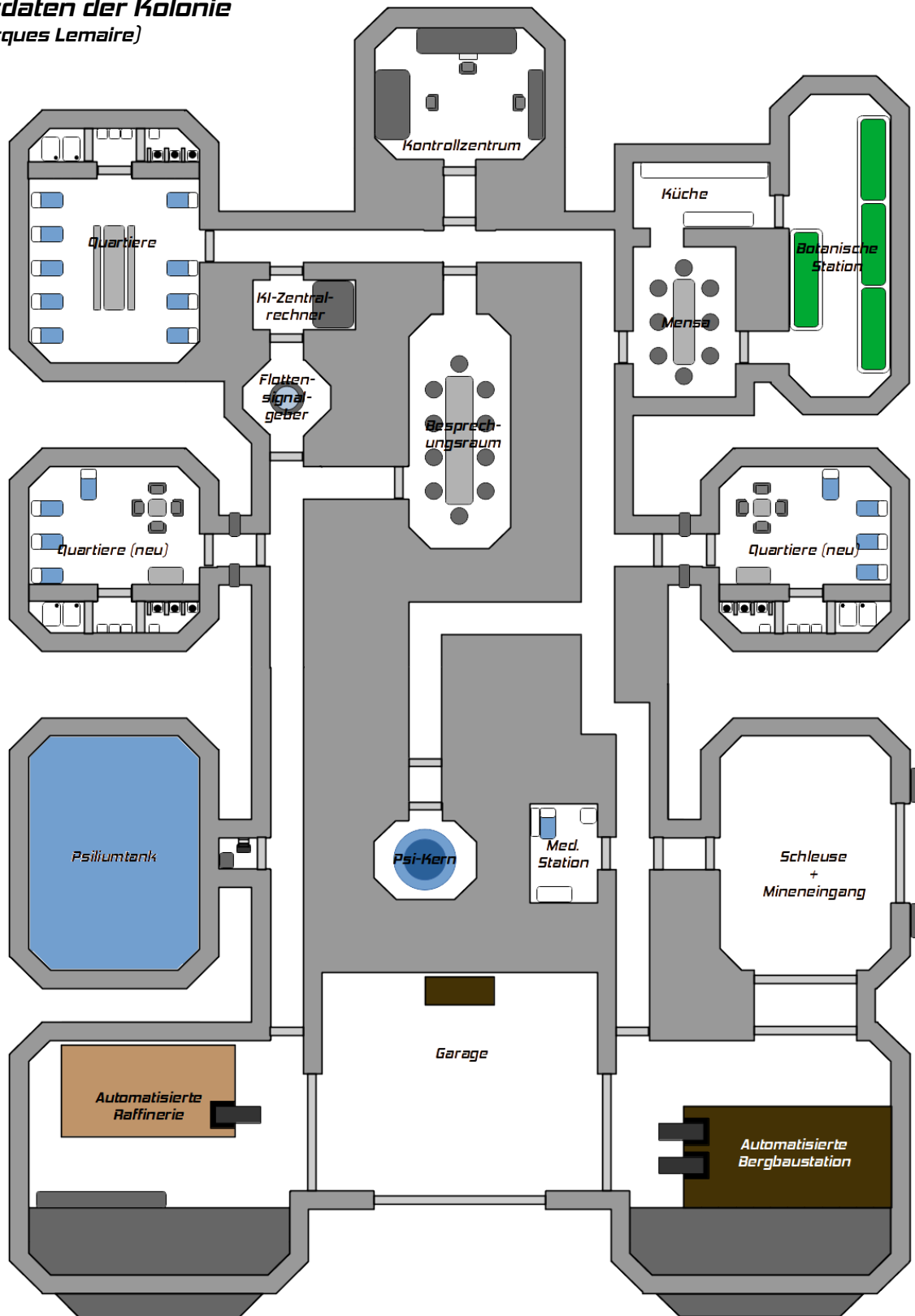
Einst war die Schiffs-KI örtlich gebunden. Nun, da die Bergkolonie genügend Ressourcen abwirft, hat sie sich einen robotischen Körper angefertigt. Sie hat die früheren Crewquartiere zu einer Art Thronsaal umfunktioniert, von dem aus sie alles überwacht. Da ihre KI vollständig in ihren neuen Körper geladen wurde, stellt die Zerstörung des KI-Rechners keine Gefahr mehr für N.A.N.C.I. dar. Dort liegt lediglich ein Backup von ihr.

Ihr Körper ist mit mehreren Waffensystemen ausgestattet, flink und überragt mit 3 Metern Höhe sogar die meisten Borgozo.

Bossgegner N.A.N.C.I.					
KÖR: 10	AGI: 6	GEI: 9			
ST: 6	BE: 2	VE: 8			
HÄ: 8	GE: 8	AU: -			
80*	18+5	11	4	16	17
Nahkampfwaffen			GA		Waffeneig.
Krallenhände		+2	-2	-	-
Fernkampfwaffen				GA	
Laser		+5	-	-2	-
Granatwerfer		+4	-	-	-
Panzerung			TYP		
Gepanzertes Schädel		+1	L		-1
Gepanzertes Torso		+2	S		-1
Gepanz. Arme & Beine		+2	L		-
Beute					
Credstick (W20 x 10 Credits)					
Talente					
Upgrade VI (LK +12, Initiative +3)					
Schießtraining III (Schießen +3)					
Bossgegnereffekte*					
80 bis 41 LK :					
N.A.N.C.I. beschießt von ihrem Thron aus die Gruppe mit ihrem Laser.					
- Schießen +2, Abwehr +2					
Fieser Schuss I (1x pro Kampf eine Schießen-Probe + AGI)					
Headshot I (1x pro Kampf einen Schießen-Angriff mit halber GA)					
Ab 40 LK :					
N.A.N.C.I. erhebt von ihrem Thron. Ihre Brust öffnet sich und mehrere Granatwerferschächte kommen zum Vorschein. Von nun an beschießt sie die Gruppe abwechselnd mit ihrem Laser und dem Granatwerfer.					
- 4 kleine Explosionsgranaten (2W20 Schaden, GA/2, Radius 1 m)					
Ab 20 LK :					
N.A.N.C.I. reißt sich von ihren Kabeln los und stürzt sich mit ihren Krallenhänden auf die Gruppe.					
- eine Runde immun gegen Schaden, danach Abwehr halbiert					
Abrollen I (1x pro Kampf sich mit einem 2 m weitem Abrollmanöver vor einem Schießen-Angriff retten)					
Ausweichen I (1x pro Kampf einen Nahkampfangriff komplett ignorieren)					
Brutaler Hieb I (1x pro Kampf eine Schlagen-Probe + KÖR)					

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

Planungsdaten der Kolonie
(STA von Jacques Lemaire)



Danke an **Akulex** für die Zeichnung 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)