

STARSLAYERS

DAS ROLLENSPIEL DER ZUKUNFT

- Roboter -

Redaktion

**Constantin Hoppe, Christian Kennig
und Fabian Mauruschat**

Korrektorat

Constantin Hoppe, Sarah „Agonira“ Martin

Layout

Constantin Hoppe

Icons

Christian Kennig

Willkommen

...zur nächsten Erweiterung für die *Sternenstreuner-Edition* von *Starslayers: Roboter als spielbare Spezies!*

Dieser kleine Regel-Patch verpasst Euren *Starslayers*-Runden eine ordentliche Portion Abwechslung in die Spezies-Auswahl, denn Roboter verfügen über eine große Anzahl besonderer Merkmale, die den anderen Spezies nicht offen stehen. Aber das ist natürlich noch längst nicht alles, was einen Roboter-Charakter so besonders macht.

Die meisten Roboter werden dabei von den meisten organischen Wesen bestenfalls als Diener angesehen: Noch zu gut sind die Schrecken des Roboteraufstands im kollektiven Gedächtnis geblieben. Und besonders das in den letzten Jahren immer öfter künstliche Wesen ein eigenes Bewusstsein entwickelt haben, macht vielen organischen Wesen Sorgen.

Da verwundert es auch nicht, dass viele Roboter mit einem eigenen Bewusstsein die Nähe zu den bunt gemischten Reisenden zwischen den Sternen suchen, wo die Art der Spezies oder die Abstammung ohnehin keine große Rolle spielt. Denn trotz allem ist ein Roboter – egal ob Technikexperte, lautloser Killer oder martialische Kampfmaschine – eine Bereicherung für jede Gruppe von Sternenstreunern.

In diesem Sinne wünschen wir Euch – wie immer – viel Spaß!

Eure
Starslayers-Redaktion

FREIES SPIEL, FREIE LIZENZ

Die Sternenstreuner-Edition von Starslayers ist ein freies, nicht-kommerzielles Rollenspiel, zu dem auch Du Inhalte oder Erweiterungen beisteuern kannst. Zu diesem Zweck stehen alle Texte, Icons und Regelmechaniken - nicht aber die Illustrationen – unter folgender Creative Common Lizenz:



Namensnennung-Keine kommerzielle Nutzung-Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 Deutschland

CHARAKTERE

Hier wird das gleichnamige Kapitel der Sternestreuner-Edition um eine neue spielbare „Spezies“ und Talente ergänzt.

Zudem ist es auch möglich, einen Roboter mit Einbauten weiter aufzurüsten (siehe die folgende Seite).

Hinweis:

Es mag auf den ersten Blick reizvoll erscheinen, einen waffenstrotzenden Kampfbot zu spielen, doch wer außerhalb von Kämpfen nicht nur deaktiviert in einem Hanger vor sich hinstauben will, sollte sich nicht nur für eine reine Tötungsmaschine entscheiden, wenn er in die Rolle eines Roboters schlüpft.

SPEZIES: ROBOTER

Diese künstlichen Lebensformen mit eigener KI gelten regeltechnisch nicht als Lebewesen. Sie benötigen weder Luft noch Schlaf, als Nahrung reicht ihnen eine einfache Energiequelle. Seit den Roboteraufständen misstraut man ihnen jedoch vielerorts. Von Spielern verkörperte Roboter verfügen in der Regel über eine eigene KI sowie einen eigenen Willen, besitzen zwei optische Rezeptoren (Augen) und sind sprachfähig. Roboter-Charaktere sollten mehr als nur stumpfe Maschinen sein, die ebenfalls über einen (künstlichen) Überlebenswillen verfügen, auch wenn Emotionen nicht zu ihrem Standard-repertoire gehören. Auch der Umstand, dass *CredSticks* bei ihnen nicht funktionieren, sollte nicht unterschätzt werden – Roboter können damit keine größeren Geldsumme mit sich führen (außer in Form von *Bits*) und einfach so einkaufen gehen. Zudem sehen die meisten anderen Spezies in Robotern bestenfalls Diener. Andererseits verfügen sie dafür über einzigartige Roboter-Merkmale und -Talente und können dank Reparaturmöglichkeiten im Kampf quasi nicht getötet werden.

Robotermodelle

Es gibt drei gängige Robotermodelle, die als Spielercharaktere zur Auswahl stehen. Alle Roboter teilen sich gewisse Merkmale, weitere kommen durch das jeweilige Modell zum Tragen. Weiterhin bestimmt das Modell die Klassenauswahl.

Abakus 400

Der Abakus 400 ist eine Rechenmaschine und ein Technikexperte auf zwei Beinen.

Klassenauswahl: Ein Abakus 400 kann als Klasse nur Tecker wählen.

Deathstrike V8

Diese Infiltratorenroboter mit hochmoderner, selbstadaptierender Tarnlackierung werden oft als Attentäter oder zu Sabotagezwecken eingesetzt.

Klassenauswahl: Ein Deathstrike V8 kann als Klassen Infiltrator oder Frontner wählen.

E-Razer

Große, klobige Kampfroboter, die in großen Stückzahlen für den Krieg produziert worden sind. Heute aufgrund des Roboter-aufstands von 1120 TZ fast schon Raritäten.

Klassenauswahl: Der E-Razer wurde als reine Zerstörungsmaschine konstruiert und kann als Klasse nur Frontner wählen.

NEUE TALENTE

Die zwei folgenden Talente stehen ausschließlich mechanischen Wesen zur Verfügung.

Reserveenergie

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	-	-
12-III	-	-	-	-	8-III

Dieses Talent ist nur Robotern zugänglich.

Einmal pro Tag und Rang kann der Charakter, sobald er weniger als 1 LK besitzt aber regeltechnisch immer noch am Leben ist, LK in Höhe von KÖR regenerieren. Sobald seine LK wieder im positiven Bereich ist, endet der Heileffekt und der Roboter ist augenblicklich wieder voll einsatzfähig.

Roboter & Erfahrung

Während humanoide Charaktere ihre gewonnene Erfahrung jederzeit für einen Stufenanstieg nutzen können, sind Roboter-Charaktere zum Steigern von Eigenschaften und Erlernen oder Verbessern von Talenten auf eine Werkstatt angewiesen (in einer Stadt oder die eigene Raumschiffwerkstatt). Die neu eingebaute Hardware oder benötigte Software ist zudem nicht umsonst:

Steigerung	Preis in Credits
Eigenschaft	Neuer Wert x25
Talent	Neuer Rang x50



Roboter können auf Grund ihres Merkmals **Mechanisches Wesen** die Eigenschaft **Aura nicht steigern**.

Alle Roboter	Giftimmun, Infrarotsicht, Mechanisches Wesen, Mentalblocker, Mono-Tasker, Nachtsicht, Strahlungsimmun, Synth-Körper
Abakus 400	Zusätzlich: Extra Rechenpower, Scanner, Scharfsinnig, Techniker
Deathstrike V8	Zusätzlich: Graziil, Mimese, Zielsicher
E-Razer	Zusätzlich: Hüne, 2x Kampfbot, Schwer gepanzert
<p>Extra Rechenpower: Kann bewegungslose (im Sinne von Laufen), nicht kampforientierte Proben mit doppelter Geschwindigkeit ausführen (zwei Aktionen pro Runde).</p> <p>Giftimmun: Der Charakter ist immun gegen Gifte und Krankheiten.</p> <p>Graziil: Schleichen-Proben +3. Lebenskraft wird halbiert, sofern auch das Merkmal Klein gewählt wird.</p> <p>Infrarotsicht: Kann Temperaturunterschiede optisch wahrnehmen.</p> <p>Kampfbot: Ein Arm enthält eine beliebige, ausführbare Nahkampf- oder Feuerwaffe (muss nicht gezogen werden/kann nicht aus der Hand fallen) im Wert von bis zu 250 Credits (übrige Credits verfallen).</p> <p>Mechanisches Wesen: Ein Roboter, der mit Robo-Technik repariert werden kann. Verfügen über keine Aura und können die Eigenschaft niemals steigern. Bei der Charaktererschaffung erhalten Mechanische Wesen 4 zusätzliche Punkte, die sie beliebig auf die restlichen fünf Eigenschaften verteilen können.</p> <p>Mimese: Der Roboter erhält +3 auf Proben, um sich optisch zu tarnen und zu verstecken (mit Hilfe einer adaptiven Tarnbeschichtung). Es dauert eine Runde (aktionsfrei), die Farbe zu ändern. Mit einer gelungenen Probe auf KÖR+VE (aktionsfrei einmal pro Runde möglich) kann auch getragene Ausrüstung getarnt werden.</p> <p>Mono-Tasker: Bekommt während der Charaktererschaffung nur ein Ausbildungstalent, aber keinen „normalen“ Talentpunkt, da serienmäßig nur für eine Aufgabe konstruiert.</p> <p>Nachtsicht: Kann selbst in völliger Dunkelheit noch sehen.</p> <p>Scanner: Der Roboter verfügt über einen eingebauten STA-Scanner vom Typ Bio, Com, Struktur oder Tec. Der Scannen-PW und die Reichweite (in Metern) entspricht GEI+VE.</p> <p>Scharfsinnig: Auf GEI basierende Proben erhalten einen Bonus von +1.</p> <p>Schwer gepanzert: Anmontierte Panzerung erhöht die Abwehr permanent um 4, aber senkt AGI permanent um 1.</p> <p>Strahlungsimmun: Dauerhaft immun gegen Strahlung.</p> <p>Synth-Körper: Roboter benötigen weder Nahrung, Schlaf noch eine Atmosphäre und müssen sich lediglich alle KÖR Monate an einer Energieversorgung aufladen.</p> <p>Zielsicher: Erhöht Schießen und Werfen permanent um 1.</p>	

Upgrade

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	-	-
4-VI	4-X	-	-	-	8-X

Dieses Talent ist nur Robotern zugänglich.

Pro Talenrang kann der Roboter seine LK um 2 erhöhen. Zusätzlich erhält er pro 2 erworbene Ränge in Upgrade noch einen Bonus, abhängig von einer seiner Klasseneigenschaften (verfügt der Roboter über mehr als eine Klasseneigenschaft, muss er sich alle 2 Ränge entscheiden, welchen Bonus er erhält):

Upgrade	
KE	Bonus für je 2 Ränge
ST	Schlagen +1
HÄ	Abwehr +1 oder LK +1
GE	Schießen +1
BE	Laufen +0,5
VE	Initiative +1

Robo-Technik

ST	HÄ	BE	GE	VE	AU
-	-	-	-	6-III	-
-	-	-	-	-	1-V

Pro Rang erhält der Charakter +2 auf Reparatur, Programmierung oder die Konstruktion von Robotern. Der Charakter kann einen beschädigten Roboter – entsprechende Ruhe und Ausrüstung vorausgesetzt – mit einer erfolgreichen Probe auf

GEI+GE+Robo-Technik

innerhalb von 10+W20 Minuten reparieren (das Talent Mechatronik gewährt einen Bonus auf die Probe).

Pro Wurf kann Lebenskraft in Höhe des halbierten Probenergebnisses wiederhergestellt werden. Dies kann beliebig oft wiederholt werden, entsprechende Zeit vorausgesetzt.

Ein regeltechnisch bereits als tot geltender Roboter (sofern nicht zerquetscht, explodiert o.ä.) muss zunächst mit einer Probe „wiederbelebt“ werden – dafür hat der reparierende Charakter pro Rang allerdings nur einen Versuch.

Weiterhin ist es mit Robo-Technik möglich, Erweiterungen in einen Roboter einzubauen (z.B. der Einbau neuer Eigenschaften und Talente, siehe Roboter & Erfahrung). Dies erfordert eine Werkstatt sowie zwei Stunden Zeit pro Modifikation.

Nicht zugängliche Talente

Es gibt Talente, die Roboter nicht erlernen können, da ihnen die körperlichen Voraussetzungen fehlen oder sie einfach unsinnig sind. Die Talente

- Adrenalin**
- Begabt**
- Blutrausch**
- Charmant**
- Draufgänger**
- Einstecker**
- Glückspilz**
- Heldenglück**
- Ich hör' mich mal um**
- Partner**
- Raserei**
- Rhetorik**
- Rüstungstraining**
- Schlitzohr**
- Verkleidungskünstler**

können von mechanischen Wesen nicht erlernt werden.

Panzerungen für Roboter

Rüstung	PA	TYP			Besonderes	Credits
Gepanzerte Arme	+1	L	-	-	Schlagen +1	240
Gepanzerte Beine	+1	L	-	-0,5	-	320
Gepanzerter Schädel	1	L	-1	-	-	250
Gepanzerter Torso	+2	L	-	-	-	500
Schulterpanzer	+1	L	-	-	-	210
Gitterummantelung	+1	L	-1	-	-	1.360

Einbauten für Roboter (max. Anzahl KÖR Slots einbaubar)

Wichtig: Einbauten, die durch Merkmale erhalten wurden, zählen nicht auf das Maximum der Körperslots

Einbauten	Slots	Funktion	Credits
1h-Waffe	1	Aktionsfrei ziehen/wechseln; kann nicht aus Hand fallen	Waffenpreis x2
2h-Waffe	3	Aktionsfrei ziehen/wechseln; kann nicht aus der Hand fallen	Waffenpreis x2
Boostprozessor	1	Einmal pro Kampf alle Proben für W20/2 Rd. +2	250
Datenchip	0,2	Wissensgebiet (beliebiges) +I (einzelnes max. +V)	50
Daten-Link	1	Für Verbindung per Kabel oder WLAN	50
Funkmodul	1	Anders als ein STA auch „stumm“ verwendbar	60
Magnetmodul	1	Metallwände mit normalen Laufen-Wert erklimmen	120
Sprungmodul	2	1x 24h/Sprung bis zu KÖR x2 Meter weit	KÖR x100
STA-Port	1	Eingesteckter Hardware-STA aktionsfrei bedienbar	75