



entaria

Dein Weltraumabenteuer



kapitel 16

droiden

„Droiden sind die Sklaven unserer Zeit, doch leider immer noch teurer als ein normaler Sklave. Naja. Dafür widersprechen sie nie.“

Kapitel 16 - Droiden

Droiden	3
Die Konstruktion von Droiden	3
Die Bedienung eines Droiden	3
Die technische Vorteile eines Droiden	3
Das Gehirn eines Droiden	3
Der Körper eines Droide	3
Das Charisma eines Droiden	4
Die Bewegungsweite des Droiden	4
Die Konstruktionspunkte eines Droiden	4
Die Panzerung eines Droiden	4
Die Trag- und Hebekraft eines Droiden	5
Die Sensorik eines Droiden	5
Die Betriebsdauer eines Droiden	5
Mögliche Extremitäten einer Droide	5
Die Fertigkeiten eines Droiden	5
Das fernsteuern von Droiden	5
Das Tuning eines Droiden	6
Die Technikerkosten für Droiden	6
Die Reparatur eines Droiden	6
Die Spezialversionen von Droiden	6
Intelligente Droiden	7
Vorgefertigte Droiden	8
BOG 552	8
Crysis D-6	8
Ero-G366 (Infiltrator)	8
Ezio-1400 (Infiltrator)	8
FlySek 707	9
Lo-683 Piruni	9
Mnemo StoreMaster 900	9
Pointer Red 56E3-Droide	9
Small 8000 a	9
Vunam-1	9
Wachdroide EL-Se 093	10
Wachdroide EL-Se 117	10

Droiden

Droiden, die Kurzform von Androide, sind heutzutage, nützliche und praktische Hilfsgeräte, die einem das Leben vereinfachen. Droiden könne praktisch jede Arbeit verrichten. Arbeiten die besonders gefährlich sind oder zu der keiner Lust hat. Ob sie als Kammerdiener, zur Kampfunterstützung, als Träger, als Bote oder als Koch eingesetzt werden, ist egal. Eigentlich sind sie überall auffindbar und sind somit ein festes Bestandteil der heutigen Gesellschaft.

Die Konstruktion von Droiden

Droiden gibt es in jeder Form, Farbe, und Größe. Die Auswahl der heut angebotenen Droiden übersteigt jeden Kaufkatalog und somit wird hiermit ein Konstruktions-Set für normale Droiden angeboten. Man wählt seine Wunscheigenschaften aus, gleicht dies mit seiner Geldbörse ab und kauft dann den konstruierten Droiden. Die folgenden Konstruktionsanleitung ermöglicht es, sich seinen Wunschdroiden zusammen zu bauen. Alle Werte liegen nach der Konstruktion fest und können nicht mehr verändert werden.

Ein Droide besteht aus zwei Hauptteilen. Einem künstlichen Gehirn und einem Körper. Der Gehirn, benutzt eine hochmoderne dual-positronische Synapsen-Technik, mit der der Droide eine Intelligenz erhält. Das Gehirn ist somit ein technisches Instrument, das sogar sehr einfach aus einen Droidenkörper, in einen neuen Körper eingebaut und angeschlossen werden kann. Die zweite Komponente, der Körper, kann die unterschiedlichsten Formen besitzen. Neben der humanoiden Form, gibt es zylindrische, kubistische und runde Formen mit Räder, Ketten oder Anti-Grav-Einheiten als Antrieb.

Die Bedienung eines Droiden

Bevor es zur Konstruktion eines Droiden geht, ein paar Anmerkungen zur Bedienung von Droiden.

Droiden sind dumm. Sie können freundlich und nett sein, aber sie bleiben dumm. Trotz ihrer sehr hohen Intelligenz, kann der dümmste Grunk einen Droiden austricksen. Kreativität und Eigeninitiative fehlt es dem Droiden total. Sie können sich zwar selbständig in ihrer Umgebung zu Recht finden, aber komplizierte Zusammenhänge kombinieren oder einen Witz verstehen, können sie nicht. Normalerweise ist aber ein Umgang mit ihnen sehr einfach. Ein Droide sollte immer als ein Art Diener; oder besser, als ein Haustier das nützliche Tricks beherrscht, angesehen werden. Im Normalfall, gibt man einen Droiden einen Befehl und dieser wird ihn ohne murren ausgeführt. Es sein den, der Befehl verstößt gegen die Programmierung oder der Droide besitzt keinen Sprachchip (was hat er gesagt?).

Die handelsüblichen Droiden, sind immer für ein spezielles Aufgabengebiet ausgelegt. Den Haushalt sauber halten, Drinks servieren, Gesindel vom Haus fernhalten, oder Söldnern den Rücken decken. Dementsprechend ist auch die Programmierung ausgelegt. Ein Service-Droide, wird keinem Lebewesen

etwas zu leide tun und ein Kampfdroide wird es nicht verstehen, etwas zu servieren.

Ansonsten ist es sehr einfach mit einen Droiden auszukommen. In der heutigen Gesellschaft, ist ein Droide, nichts besonderes, so das diese eigentlich kaum noch wahrgenommen werden. Ein Droide wird beim Kauf, einer Person zugewiesen. Diese Person ist berechtigt die Programmierung des Droiden zu ändern und Befehle zu geben. Es muss nicht unbedingt eine Person sein, sondern kann auch eine Gruppe von Personen sein. Gerade bei Droiden, die im militärischen Bereich eingesetzt werden, sind immer Personen mit einem bestimmten Dienstgrad berechtigt, die Programmierung zu ändern.

Die technische Vorteile eines Droiden

Neben seiner theoretischen Langlebigkeit, seinem absoluten Gehorsam und seiner Möglichkeit hohen Atmosphärischen Drücken, sowie dem Vakuum zu widerstehen, besitzen Droiden noch weitere Vorteile.

Ein Droide besitzt durch seinen mechanischen Aufbau einen eingebauten Gyrosstabilisator, so dass er ohne weiteres auch schwere Waffen benutzen kann. Außerdem kann er alle seine Hände oder Waffen ohne eine spezielle Fertigkeit gleichzeitig einsetzen.

Zusätzlich kann einem Droiden beliebig viel Cyberware eingebaut werden, ohne das er Nachteile daraus erleidet. Bei der Cyberware ist beschrieben, welche Ausrüstung verwendet werden darf und welche nicht.

Nachteilig hingegen ist, dass er keinen Nutzen aus Magieware oder Bioware ziehen kann und auch keinen Rettungswurf gegen Magie besitzt.

Das Gehirn eines Droiden

Das Gehirn einer Droiden besitzt ungefähr die Ausmaße einer geballten Faust. Es besitzt drei Trillionen dual-positronische Synapsen und ist somit um das 100 Fache leistungsfähiger, als ein lebendes Gehirn. Jedoch besitzt es nur ansatzweise die Fähigkeit selbständig zu handeln oder Eigeninitiative zu entwickeln. Die heutige Programmierfähigkeit ist im Stande, einen Droiden auf die meisten Ereignisse des Lebens vorzubereiten. Es treten jedoch immer wieder "Denkpausen" ein, in der sich der Droide auf die Umgebung einzustellen versucht. Die Intelligenz eines Droiden reicht von 1 bis 5.

Gehirnintelligenz	Preis
1	1 k€
2	2 k€
3	4 k€
4	6 k€
5	8 k€

Der Körper eines Droide

Als erstes entscheidet man sich für eine Form des Droiden. Dabei liegt die Wahl zwischen humanoide, zylindrische, kubistische oder eine runde Form oder sogar um eine Kombination aus zwei Formen. Regeltechnisch

Kapitel 16 - Droiden

gesehen, gibt es keine Unterschiede unter den Bauformen.

Nach der Auswahl der Bauform, kommt es zur Auswahl der Droidenstufe. Es gibt bis zu 6 Droidestufen und jede Stufe besitzt eine bestimmte minimal Größe, Gewicht, die anfänglichen Konstruktionspunkte und eine bestimmte Anzahl von Körperpunkten. Die Größe kann nicht die minimale Größe unterschreiten. Als maximale Größe für einen Droiden gelten 399 cm. Das Gewicht ist jedoch weiterhin von der Droidenstufe abhängig. Es steigt nicht mit der Größe an.

Die Körperpunkte des Droiden werden bei der Konstruktion frei auf die ersten vier Attribute (Kon, Stä, Ges und Ref) verteilt. Dabei muss jedes Attribut minimal einen Punkt und darf maximal 12 Punkte besitzen. Nach der Verteilung der Punkte liegen die Attribute fest und können nur noch mit Tuning verändert werden.

Stufe	Min. Größe	Gewicht	Körperpunkte	Kep	Preis
0	10 cm	1 kg	12	+5	1 kC
1	85 cm	65 kg	16	+7	5 kC
2	135 cm	100 kg	20	+9	10 kC
3	185 cm	135 kg	24	+11	20 kC
4	235 cm	200 kg	28	+13	40 kC
5	285 cm	255 kg	32	+15	80 kC
6	335 cm	315 kg	36	+17	150 kC

Das Charisma eines Droiden

Bei der Charisma eines Droiden haben es die heutigen Programmierer noch schwer, so das eine echte charismatische Ausstrahlung bei Droiden nicht möglich ist. Hinzu kommt das dies eine selten gewünschte Eigenschaft eines Droiden ist, so das dieses Attribut meistens auf null steht. Denn Droiden sollen meist gar nicht auffallen oder absolut Sachlich bleiben.

Das Attribut "Charisma" kann maximal einen Wert von drei besitzen und kostet pro Punkt 5 kC.

Die Bewegungsweite des Droiden

Die Fortbewegungsart ist wohl sein wichtigste Charistika, eines Droiden. Man unterscheidet zwischen Rädern, Ketten, Beinen und Anti-Grav-Einheiten. Es folgt eine Liste, der Kosten für die jeweiligen Antriebsarten. Die Bewegungsweite und die maximale ausbaufähige Bewegungsweite, ist angegeben. Mit dem Grundpreis erhält man den Antrieb mit einer festen Bewegungsweite. Um die Bewegungsweite zu erhöhen muss der Preis unter "Steigerung" bezahlt werden. Mit jeder Steigerung erhöht sich die Bewegungsweite um einen Punkt, bis zu dem angegebenen Maximalwert. Die Bewegungsweite gibt übrigens auch die schnellste Geschwindigkeit an, die sich der Droide in einer Kampfrunde bewegen kann. Nicht wie normale Wesen, kann ein Droide sich nicht schneller bewegen.

Antrieb	Bew	Bew max	Grundpreis	Steigerung
Räder	8	10	1 kC	100 C
Ketten	4	7	3 kC	300 C
Beine	6	10	5 kC	500 C
Anti-Grav-Einheit	12	50	8 kC	800 C

Mit einen Antrieb mit Rädern, steht der Droide auf drei oder mehreren Rädern auf dem Boden. Der Droide kann sehr schnell und wendig sein. Jedoch machen im Treppen und Absätze schwer zu schaffen. An Sprünge ist nicht zu denken.

Antriebe mit Ketten sind langsamer, sind aber Geländegängiger als Radantriebe. Treppen und Absätze sind kein Problem. Auch ein Droide mit einen solchen Antrieb kann nicht springen.

Mit einem Beintrieb, besitzt der Droide, zwei, vier oder mehrere Extremitäten, auf denen er laufen kann. Er ist sehr Geländegängig und kann fast jedes Hindernis überwinden. Er kann sogar einen Meter hoch Springen, was ihn sehr universell einsatzfähig macht.

Am besten kommen Droiden mit Anti-Grav-Einheiten als Antrieb, mit ihrer Umwelt zurecht. Diese Droiden befinden sich andauernd in der Luft und bewegend sich immer fliegen fort. Dafür verkürzt sich ihre Betriebsdauer auf ein Zehntel (siehe unten).

Die Konstruktionspunkte eines Droiden

Wie jedes andere technische Gerät, besitzen auch Droiden Konstruktionspunkte (Kep). Sie sind das Äquivalent zu den Lebenspunkten eines Lebewesens. Sinken die Kep durch äußere Einflüsse auf 0, so ist der Droide stark beschädigt, das er sich nicht mehr bewegen und Handeln kann. Sinken die KPs in den negativen Bereich, so ist er vollständig zerstört und reif für den Schrotthaufen.

Die Berechnung der Konstruktionspunkte erfolgt ähnlich wie die Berechnung der Lebenspunkte bei Lebewesen. Die „Konstitution“ addiert mit 7 und addiert mit dem Boni, der abhängig ist von der Droidenstufe, entspricht den Konstruktionspunkten

Dieser Wert kann noch für je 2 kC erhöht werden. Je Erhöhung, wird die Kep um einen Punkt gesteigert. Maximal um 10 Punkte.

>>>Beispiel #####

Magischer Rettungswurf

Droiden besitzen keinerlei Rettungswurf gegen Magie. Der Wert liegt immer bei null und sie dürfen nie einen Rettungswurf gegen Magie würfeln.

Die Panzerung eines Droiden

Droiden besitzen von Fabrik aus, schon eine Panzerung von 1. Diese Panzerung kann maximal drei mal gesteigert werden. Die folgende Tabelle gibt Auskunft über die Modifikationen die der Droide dabei in Kauf nimmt.

Panzerung	Ini-Modi	Bew-Modi	Preis
2	2	1	5 kC

Kapitel 16 - Droiden

3	4	2	10 kC
4	6	3	20 kC

Es besteht auch die Möglichkeit zusätzlich noch, den Droiden in eine normale Panzerung für Lebewesen zu stecken. Dazu muss jedoch manchmal die Panzerung spezielle auf die Form des Droiden zugeschnitten werden.

Die Trag- und Hebekraft eines Droiden

Durch den mechanischen Aufbau eines Droiden besitzt ein Droide eine erhöhte Tragfähigkeit. Somit berechnet sie sich anders als bei anderen Wesen. Die Hälfte des Eigengewichts des Droiden, addiert 10 und der Stärke und der Konstitution ergibt die Tragkraft. Dieses Ergebnis multipliziert mit 10 ergibt die Hebekraft.

Die Sensorik eines Droiden

Jeder Droide besitzt zwei optische Sensoren (Augen) mit denen er dreidimensional sehen kann. Eine Oberflächensensorik unter seiner Mechanik, lässt ihn reize auf seiner Außenhaut wahrnehmen und zwei kleine Mikrofone sind für die akustische Wahrnehmung zuständig. Damit er riechen kann, braucht er einen "Schnüffler" (siehe Ausrüstungsliste). Es ist ohne Probleme möglich, jegliches optische Zusatzmodul in seinen Augen einbauen zu lassen. Mit einen kleinen Lautsprecher kann sich der Droide seiner Umgebung vermitteln. Vorausgesetzt, er besitzt eine Sprache, die er auch sprechen kann.

Die Betriebsdauer eines Droiden

Droiden brauchen keinen Schlaf und müssen sich nicht ausruhen. Die Betriebsdauer für einen Droiden, liegt bei maximal 50 Tagen. Danach muss er sich, wie jedes andere Gerät auch, wieder aufladen.

Ein Droide besitzt zwei verschiedene Modi, in denen er arbeiten kann. Dem Aktivmodus und dem Ruhemodus.

Im Aktivmodus reichen die Energieeinheiten und Reservesystemen des Körpers, wie beschrieben für insgesamt zwei Tage (50 Stunden). Dies ist der normale Modus, in dem der Droide normal handeln kann.

Im Ruhemodus schaltet sich der Droide absolut ab, so dass er keine Energie mehr verbraucht. Er kann nur noch mit einem externen Schalter wieder eingeschaltet werden. Die Energieeinheiten werden in diesen Modus nicht verbraucht, so dass der Droide theoretisch tausende von Jahren alt werden kann.

Mögliche Extremitäten einer Droide

Ein Standarddroide besitzt außer seinem Antrieb und seinem Körper, keine weiteren Extremitäten. Es ist aber möglich auch einen Droiden mit Extremitäten auszurüsten. Eine Extremitäten, besteht immer aus einen vielgliedrigen Arm, mit einer Hand mit mehreren Fingern, am Ende. Der Arm kann zu vielen Dingen genutzt werden. Der Droiden könnte mit Armen sich irgendwo Festhalten, hochziehen, damit zuschlagen oder

nach einen Sturz sich wieder aufrichten. Etwas halten, tragen oder benutzen. Arme sind somit sehr nützlich und der Kauf von Armen sollte immer in Betracht gezogen werden.

Ein Arm eines Droiden berechnet sich genauso wie ein normaler Cyberarm (siehe Cyberware). Die Attribute "Kon", "Stä", "Ges" und "Ref" werden addiert und mit 200 C multipliziert. Das Ergebnis entspricht die Kosten. Ein Droide kann maximal vier Arme aufnehmen. Er besitzt von Haus aus, die Fähigkeit, alle seine Arme gleichzeitig einzusetzen. Waffen oder ähnliches, kann er somit ohne weiteres gleichzeitig eingesetzt. Außerdem besitzt er einen eingebauten Girostabilisator, womit auch schwere Waffen benutzen werden können.

Die Fertigkeiten eines Droiden

Am Anfang des "Lebens" eines Droiden, kann dieser keine Fertigkeiten anwenden. Ihm muss das nötige Wissen, via Speicherchips, eingegeben werden. Die Speicherchips, sind speziell für dual-positronische Gehirne ausgelegt und können nur von Droiden benutzt werden. Jede Fertigkeit muss einzeln erworben werden. Es können so viel Chips eingebaut werden, wie man lustig ist. Hauptsache man besitzt so viele Geld. Die maximale Stufe einer Fertigkeit liegt bei 6. Der Preis für einen solchen Chip Fertigungsstufe multipliziert mit 1000 C für jede Stufe.

Fertigungs-Stufe	Einzelkosten pro Stufe	Gesamtkosten
1	1.000 C	1.000 C
2	2.000 C	3.000 C
3	3.000 C	6.000 C
4	4.000 C	10.000 C
5	5.000 C	15.000 C
6	6.000 C	21.000 C

Ein Droiden-Gehirn ist nur indirekt lern fähig. Er kann sich immer wieder auf neue Ereignisse und Situationen einstellen, er kann jedoch nicht selbständig neue Fertigkeiten erlernen.

Es ist möglich, auch nach Beendigung der Konstruktion, weitere Fertigungs-chips zu erwerben und in den Droiden einbauen zu lassen.

Wird ein Droide zum Übersetzen der Sprache des Charakters benutzt, so erhält der Charakter eine WM:-6 auf den Einsatz von sozialen Fertigkeiten wie z.B.: Verhandeln, Verführen, Einschüchtern, Feilschen usw. Die Wirkung der Fertigkeit des Charakters wird durch den emotionslosen Übersetzer geschwächt.

Das fernsteuern von Droiden

Mit dem Einbau eines Senders, Empfängers und einer Fernsteuereinrichtung, kann die Steuerung des Droiden von einer Person übernommen werden. Geschieht dies, so werden alle Programmierungen aufgehoben und der Droide besitzt keine Macht mehr über seinen Körper.

Sehr beliebt dabei sind auch Droiden ohne einem Gehirn zu benutzen. Genau genommen, handelt es sich hierbei

Kapitel 16 - Droiden

nicht mehr um Droiden, sondern man spricht von Drohnen. Drohnen werden oft in kritischen Einsätzen, via Fernsteuerung gelenkt, wenn man sich nicht auf die manchmal eigenartigen Verhaltensmuster von Droiden verlassen will. Es gelten hierbei die üblichen Fernsteuerregeln.

Bei der Steuerung eines Droiden, kann nur maximal eine Waffe eingesetzt werden. Dazu benutzt die Person ihre normale Fertigkeit.

Das Tuning eines Droiden

Nach Erwerb eines Droiden, ist es möglich durch Eigenarbeit oder durch die Fähigkeit eines Technikers, Technische Werte nachträglich zu verändern. Diesen Vorgang nennt man Tuning, und kann nur von Personen mit den Fertigkeiten "Ingenieur-Kunstkörper-Technologie" durchgeführt werden.

Beim Tuning werden bessere Geräte eingebaut, Hydraulik verstärkt oder verbesserte Panzerung angebracht. Das Tuning von Droiden ist begrenzt und nicht billig. Es folgt eine Liste, mit den Tuningmöglichkeiten und deren Preisen. Ein Drittel des Preises, erhält der Techniker für seinen Arbeitsaufwand.

Wert	maximale Steigerung	Preis pro Steigerung
Bew	+5	4 kC pro Bew
Tragkraft	+50	150 C pro kg
Kep	+10	4 kC pro Kep

Die Technikerkosten für Droiden

Willkommen in der Welt der Technik. Ab nun braucht ein Droide zwar nicht immer, aber immer öfter, die pflegende Hand eines Techniker. Ob es um den Einbau der neuste Cyberware handelt, der Ausbeulung des Chassis nach dem Kontakt mit einem Laster oder um das Flickern von Einschusslöchern handelt. Immer ist der Techniker für einen dar und hält seine gierigen Krallen nach Credits auf.

Beim Einbau von Cyberware, braucht der Techniker keine Gehilfen wie ein Doc. Jedoch die Fertigkeit "Ingenieur-Kunstkörper-Technologie" um was an der Technik zu verändern. Die Einbaudauer gibt an, wie lange der Techniker an einem herum wurschtelt. Danach kann man aber gleich loslegen und die Cyberware an anderen Leuten ausprobieren.

Von dem Preis des Cyberware kann generell 10 % abgezogen werden, weil der Techniker einfach billiger ist. Übernimmt ein Freund die Arbeit, so kann man 20% vom Preis abziehen.

Chirurgiestufe der Cyberware	Einbaudauer
1	2w6 Minuten
2	1w6 Stunden
3	2w6 Stunden

Waffen und andere Ausrüstung die eingebaut werden, müssen von der Traglast des Droiden abgezogen werden. Jedes Gerät das eingebaut wird, kann der Droide, durch

sein mehrfach parallel arbeitendes Gehirn, gleichzeitig zu allen anderen Geräten benutzen. Der Vorteil von eingebauter Ausrüstung ist, die das der Droide seine Arme noch frei hat und sie noch zusätzlich benutzen kann. So kann er zum Beispiel Waffe, Sensoreinheiten oder ähnliches einbauen und sogar benutzen, ohne dass er einen Arm besitzen muss.

Droiden und Wasser

Ein Droide ist normalerweise Wasserdicht, doch durch äußerliche Schäden, ist diese nicht mehr gewährleistet. Kommt ein Droide mit Wasser in Berührung verliert er automatisch eine KEP pro Runde bis der Kontakt aufhört. Wenn der Kontakt nicht verhindert werden kann, sollte man den Droiden abschalten (Ruhemodus), so dass keine Kurzschlüsse entstehen und der Verlust an KEP stoppt. Ein Droide muss durch einen Techniker (siehe Reparatur) trockengelegt werden, was zu 1 bis 6 Stunden dauern kann (1w6 Wurf).

Die Reparatur eines Droiden

Wie jedes Arbeitsgerät erleiden auch Droiden Schäden. Egal ob sie vom Hochhaus fallen oder in militärischen Einsätzen beschädigt werden. Ein beschädigter Droide funktioniert weiterhin einwandfrei, sofern durch z.B. kritische Treffer elementare Schäden zugeführt wurden. Um einen Droiden wieder zu reparieren muss der ausführende Techniker die Fertigkeit "Ingenieur-Kunstkörper-Technologie" besitzen. Es folgt eine Liste für die möglichen Schäden, dem Aufwand und den Reparaturkosten. Ein Drittel der Kosten behält der Techniker als Lohn.

Schaden	Aufwand	Preis
ein Konstruktionspunkt	½ Stunde	300 C
ein Kritischer Schaden	5 Stunden	6 kC

Die Spezialversionen von Droiden

Es gibt zwei Spezialversionen von Droiden. Den Handhelddroid und den Infiltrator.

Der Handhelddroid

Diese Version von Droide ist sehr weit verbreitet. Es handelt sich hierbei um einen Droiden mit der Droidenstufe 0. Bei dieser Bauart, wird auf Antriebssystem und Arme verzichtet und mehr auf die intellektuellen Fähigkeiten eines Droiden gesetzt. Ein Handhelddroide besteht somit nur aus seinem Gehirn, einer Sensoreinheit und einer Ein/Ausgabereinheit. Ein solcher Droide kann als Datenbank, Übersetzer oder als Ratgeber in ungewöhnlichen Wissenschaftlichen Fragen sein.

Ein Handhelddroide besitzt meistens eine diskusartige Form von ca. 30 cm Durchmesser, wiegt ca. 1 kg, besitzt einen kleinen Bildschirm und einer Kugelförmigen Sensoreinheit.

Die Attribute Konstitution, Stärke, Geschick und Reflexe liegt bei 0. Die bewegungsweite, Initiative und Ausweichen bei 0. Die Lep betragen 4 und die Panzerung bei 1 die auch nicht gesteigert werden kann.

Der Infiltrator

Der Infiltrator ist eine sehr selten vorkommende Droidenversion. Sie wird eher von B-Bodys (siehe unten) verwendet, jedoch ist es auch möglich das Droiden so gebaut wurden.

Einen normalen Droide sieht man es sofort an, das er künstlich ist. Die gesamte Mechanik, Hydraulik, Technik und Panzerung liegt offen und ist somit gut erkennbar. Es gibt aber die Möglichkeit, die Technik des Körpers zu Tarnen, so dass dieser nicht als Droide erkennbar ist. Diese Tarnversion nennt man die Infiltratorversion. Der gesamte Körper, erhält eine Form einer bekannten Spezies oder Kreatur und die gesamte Technik des Droiden wird dem angepasst. Die gesamte Mechanik, wird auf einer hochentwickelten Leichtbauweise basierender Technik gebaut. Somit erhält der Infiltrator das Gewicht, das für diese Spezies oder Kreatur üblich wäre. Für die optische Tarnung, wird lebende Haut und Fleischgewebe, aus der DNA der betroffenen Wesen gezogen und auf die Mechanik des Droiden implantiert. Das lebende Gewebe kann schwitzen, bluten, besitzt die richtige Körperwärme und regeneriert sich selber. Außerdem ist die gesamte Technik, die sich im künstlichen Körper befindet, abgeschirmt und somit nicht von Scannern messbar. Zusätzlich ist der Körper noch mit einem Täuscher ausgerüstet. Dieses Gerät ermöglicht es, Scannern einen lebenden Organismus vortäuscht, anstatt der abgeschirmten Technik. Jede weitere Cyberware, die in den Infiltrator eingebaut werden soll, muss ebenfalls abgeschirmt sein.

Die maximale Droidenstufe liegt bei 5 und natürlich sollte für einen Infiltrator Beine als Antriebsart gewählt werden. Dabei muss beachtet werden dass die Körpergröße weiterhin abhängig von der Droidenstufe ist. Die Körpergröße kann zwar größer aber nicht kleiner als von der Stufe vorgegeben sein.

Ein Infiltrator unterscheidet sich rein Körperlich nicht zu lebenden Wesen. Er kann sogar essen und diese wieder ausscheiden. Er kann Sex haben und genauso reagieren wie ein lebendes Wesen. Der Infiltrator ist die perfekte Tarnung für Droiden, in einer Gesellschaft lebender Wesen. Die Infiltration ist, wie der Name schon sagt, sein Haupteinsatzgebiet. Viele Regierungen lassen Spione mit dem Infiltrator Version ausrüsten und schleusen diese dann in ihrem gegnerischen Lager. Aber besonders unter den lebenden Freiberuflern, wie Straßenkämpfer und Diebe, die ihre Technologie nicht zeigen wollen, ist der Infiltrator häufig vertreten.

Der Infiltrator besitzt die gleichen Werte und Regeln, wie für einen normalen Droiden. Der Preis für einen Infiltrator liegt bei dem fünffachen eines normalen Droidenkörpers.

Intelligente Droiden

(Optionale Regel)

Vor wenigen Jahren ist es Wissenschaftler des bekannten Unternehmens Robbob Galaxy gelungen, ein selbst lernendes Droidengehirn zu entwickeln. Es basiert auf einer völlig neuartigen Struktur und Herstellungsverfahren, als die üblichen dual-

positronischen Synapsen. Die neuen Gehirne werden Multi-Rekletrit-Faser-Gehirne oder kurz Rekletrit-Gehirn genannt. Die neuen Gehirne können in handelsübliche Droiden eingesetzt und über Schnittstellen verbunden werden. Diese Droiden sind ab sofort selbst lernfähig.

Der Nachteil dieses Verfahrens ist es, das die Rekletrit-Gehirne leider sehr langsam lernen. Die Robbob Galaxy hat dafür ein Lerncenter eingerichtet, in dem die Gehirne auf das Leben beim Kunden vorbereitet werden. Diese Lernphase dauert derzeit 6 Jahre. Danach werden die Gehirne ihren Basis-Körpern entnommen und in ihren neuen Einsatzkörper eingepflanzt. Nach einer kurzen Eingewöhnungsphase von einer Woche, können die Droiden ausgeliefert werden.

Ein Rekletrit-Droide ist in seiner Denkweise und Lerndauer vergleichbar wie ein normales Wesen. Es kann durch Erfahrungen, Interaktion und aktiven Training lernen, wie jedes andere Lebewesen. Es kann selbstständig Handeln und Initiative zeigen. Einige Modelle haben sogar einen Hang zur Kreativität und Kunst finden können. Emotionen sind sogar auch möglich, wobei diese oft nur sehr rudimentär ausgebildet sind. Angst, gier, hass und liebe sind jedoch durchaus möglich.

Die Intelligenz eines Rekletrit -Droiden beträgt 5 und sein Charisma 3.

Durch das neuartige Verfahren besteht eine Inkompatibilität zu den bisherigen Speicherchips für Fertigkeiten. Ein Rekletrit-Droide muss seine Erfahrungen selbst erlernen und kann sie nicht wie andere Droiden „einstöpseln“.

Rekletrit-Droiden besitzen wie alle Droiden den Status eines Sklaven doch schon nach der Einführung wurden Stimmen laut, das diese Droiden den Status als selbständige Wesen erhalten sollen. Das widerspricht natürlich den Zielen der Robbob Galaxy und einigen Regierungsvertretern, so dass nicht zu erwarten ist, dass sich die derzeitige Situation ändern wird.

Regeln für Spieler:

Regeltechnisch ist ein Rekletrit-Droide ein selbständig denkendes und intelligentes Wesen. Ein Spieler kann anstatt eine Spezies zu wählen, auch einen Rekletrit-Droiden konstruieren. Er wählt wie normaler Charakter Fertigungsgruppen aus und erhält Joker. Vor- oder nachteile kann ein Droide bei Spielbeginn nicht wählen. Ein vorheriger Beruf ist jedoch möglich, wobei der soziale Rang nicht höher als 2 liegen kann. Durch das Abenteuerleben kann der Charakter jedoch durchaus eine gewisse Reputation gegenüber der Gesellschaft aufbauen.

Die Auswahl magischer Fähigkeiten ist für einen Rekletrit-Droiden nicht möglich.

Zur Auswahl des Körpers stehen dem Charakter 100.000 Credits zur Verfügung. Durch Modifikationen oder sogar kompletten Ersatz kann der Charakter seinen Körper ausbauen.

Ein Rekletrit-Droid kann im Laufe seines „Lebens“ auch Geisteskrankheiten erhalten.

Vorgefertigte Droiden

Es folgt einige Beispiele von einigen handelsüblichen und einigen unüblichen Droiden. Die Preise sind inklusive der Ausrüstung.

BOG 552

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz

,#Hund als Infiltrator

Crysis D-6

Einsatzbestimmung: Wach- und Kampfeinsatz

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
12	12	4	4	2	0	34
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		12	6	0	3	3

Droidenstufe: 5

Körperpunkte: 32

Antrieb: Beine

Eigengewicht: 255 kg

Tragkraft: 162 kg

Hebekraft: 1620 kg

Form: Humanoide

Extremitäten: 4 Arme

Fertigkeiten: Fernkampf (6), Nahkampf (5),

Spezialwaffe-, Plasmawaffen, Monofilamentwaffen", Sprache "Ariz" Stufe (3)

Ausrüstung: Panzerweste, 2 x Leichter Plasmawerfer, Monofilament, Schlachtbeil

Beschreibung: Der Crysis D-6 ist ein Sonderausführung eines akuanischen Wachdroiden. Er ist sehr breit, 290 cm groß, besitzt eine dunkle Lackierung und eine hellrote optik Sensoren. Schon sein Aussehen soll mögliche Gegner verschrecken. Mit seinen vier Armen kann er gleichzeitig mit den Plasmawaffen und mit seiner schweren Axt angreifen. Der optimale Einsatz, ist die Unterstützung von Milizeinheiten in Fußgängerzonen, Kindergärten, Einkaufspassagen und öffentlichen Gebäuden.

Preis: 136,6 kC ohne Ausrüstung

Ero-G366 (Infiltrator)

Einsatzbestimmung: persönliche Unterhaltung

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
2	3	12	3	4	3	18
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		18	6	0	6	1

Droidenstufe: 2

Körperpunkte: 20

Antrieb: Beine

Größe: 165 cm

Eigengewicht: 55 kg

Tragkraft: 34 kg

Hebekraft: 340 kg

Form: Humanoide

Extremitäten: 2 Arme

Fertigkeiten: Sprache "Terranisch" (1), Akrobatik (6), Tanzen (3), Xenologie (3), Erste Hilfe (3)

Ausrüstung: diverse Sexspielzeuge

Beschreibung: Das Luxusmodell einer terranischen Lustdroidin. Sie bezaubert durch ihre Schönheit und Form. Sie ist äußerlich nicht als Droidin erkennbar. Nur wenn jemand sich länger mit ihr unterhält, bemerkt er die niedrige Intelligenz der Droidin. Jedoch ist nicht bekannt, dass sich jemals ein Besitzer mit der Ero-G366 unterhalten hat.

Preis: 235 kC und 16 kC für Fertigkeiten

Ezio-1400 (Infiltrator)

Einsatzbestimmung: Auftragsmord

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
5	6	4	11	5	3	43
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		26	10	0	25	5

Droidenstufe: 3

Körperpunkte: 24

Antrieb: Beine

Größe: 185 cm

Eigengewicht: 85 kg

Tragkraft: 73 kg

Hebekraft: 630 kg

Form: Humanoide

Extremitäten: 2 Arme

Tuning: Bew+5, Kep+10

Fertigkeiten: Scharfschießen (6), Betäuben (1), Knochen brechen (6), Umklammern (6), Gezielter Treffer (1), Zusatzangriff (1), Mehrhändiger Kampf (4), Schnell laden (1), Schnell ziehen (2), Kampfschnell (1), Überraschungsangriff (1), Akrobatik (6), Geländelauf (6), Schleichen (6), Tarnen (6), Meucheln (6), Null-G (1), Gassenwissen (6), Show (6), Bodenfahrzeug (6), Raumschiff Klasse A (6), Raumschiff Klasse B (6), Arcanologie (6), Chemie (6), Physik (6), Elektronik (6), Mechanik (6), Sicherheitstechnik (6), Schlösseröffnen (6), Sprengtechnik (6)

Ausrüstung: sehr unterschiedlich

Cyberware: Adrenalininjektor (A), Beinhalfter (A), Blitzkompensator (A), Chipinterface, Kommunikator I, Dermalpanzerung (A), Einbauwaffe (Injektorpistole)(A), Einbauwaffe (Laserpistole)(A), Panzer-Energieschild (A), Infrarot-Augen (A), Kunstmuskeln (A), Reflexbooster (A), Smartlink (A), Telephon, Ultraviolet-Augen (A),

Beschreibung: Wer einen Ezio-1400 gesehen und auch überlebt hat, kann seinen Glücksgöttern einen Tempel bauen. Der Ezio-1400 gleicht einem Menschen und ist trotz seiner Cyberware und Stärken nicht zu einem normalen Menschen zu unterscheiden. Die Ezio-1400-Serie ist zum Unterschied zur Version Garrett-1400 die auf Entwendung spezialisiert ist, für Auftragsmorde konzipiert. Die Nachfolgerversion 1500 ist mit hochwertigerer Technik ausgerüstet, doch ist sie dafür auch noch teurer als die 1400-Baureihe. Der Ezio-1400 wird nur sehr selten gebaut und wenn, dann wollen die Auftraggeber nicht erkannt werden. Ein Ezio-1400 stellt eine echte Tötungsmaschine dar und obwohl es sich hierbei um „nur“ einen Droiden handelt liegt die Erfolgsquote trotzdem bei ca. 73%.

Hinweis: Diese Droiden-Version ist sehr populär bei Söldnern und Auftragskillern, die ihren Körper in einen B-Body wandeln.

Kapitel 16 - Droiden

Preis: 802 kC für den Droiden, 212,4 kC für Cyberware und 139 kC für Fertigkeiten

FlySek 707

Einsatzbestimmung: Luft-Boden Überwachung

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
3	1	4	8	1	0	12
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		20	8	0	12	1

Droidenstufe: 1

Körperpunkte: 16

Antrieb: Anti-Grav

Eigengewicht: 65 kg

Tragkraft: 46 kg

Hebekraft: 460 kg

Form: Diskusartige Form

Extremitäten: 2 Arme

Fertigkeiten: Fernkampf (5), Sprache "Terranisch" (1)

Ausrüstung: Projektil Gewehr, MSU

Beschreibung: Der FlySek ist ein beliebter Droide zur Sicherung des nahen Luftraumes. Er ist relativ billig und fast überall einsetzbar. Er besitzt die Form eines ein Meter durchmessenen Diskusses mit einer kleinen Sensoreinheit an der Oberseite. An der Unterseite befindet sich eine Waffenöffnung.

Preis: 21 kC ohne Ausrüstung

Lo-683 Piruni

Einsatzbestimmung: Leibwächter

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz

Mnemo StoreMaster 900

Einsatzbestimmung: Sekretär und Schreibdienst

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz

Pointer Red 56E3-Droide

Einsatzbestimmung: Multifunktionsdroide zur Unterstützung von alltäglichen Arbeiten

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
4	4	8	4	5	0	13
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		16	6	0	13	2

Droidenstufe: 1

Konstruktionspunkte: 16

Antrieb: Kette

Eigengewicht: 65 kg

Tragkraft: 14,5 kg

Hebekraft: 145 kg

Form: Humanoide

Extremitäten: 4 Arme

Fertigkeiten: Erste Hilfe 5, Elektronik 5, Mechanik 5, Navigation Weltraum 5, Raumschiff Klasse A 5, Fernkampf 5, Nahkampf 5, Kochen 5, Sprache-, „Ariz“ 3, Sprache-, „Onylit“ 3, Sprache-, „Terranisch“ 3, Xenologie-, „Pemptrac“

Ausrüstung: keine

Beschreibung: Ein Droide aus der Zeit des Krieges mit den Zeloaten. Der kleine dünne Droide ist für Versorgung von Verwundeten auf dem Schlachtfeld konzipiert. In Militärkreisen wurde er aber auch für allgemeine Tätigkeiten verwendet, wie die Arbeit in der Kantine, Reparatur von allgemeinen technischen Geräten oder Bediensteten Aufgaben. Der überdurchschnittliche Preis für den Allround-Droiden war aber zu hoch, so dass die Produktion nach wenigen Jahren eingestellt wurde.

Der dünne, ca. 90 cm große, Oberkörper des Droiden sitzt auf einem 20 cm flachen bulligen Kettenantrieb. Zwei dünne Ärmchen, mit je 4 Fingern, sind knapp unter dem kleinen runden Kopf montiert. Der Kopf besitzt nur ein großes schwarze Sensorauge, einen kleinen Audiosensor und ein flaches graues Sprachausgabemodul. Die gesamte Oberfläche ist in marineblau gespritzt.

Preis: 72,4 kC ohne Ausrüstung

Small 8000 a

Einsatzbestimmung: Haushaltshilfe

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
2	3	12	3	3	3	18
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		18	6	0	6	1

Droidenstufe: 2

Körperpunkte: 20

Antrieb: Beine

Eigengewicht: 100 kg

Tragkraft: 30 kg

Hebekraft: 150 kg

Form: Humanoide Form

Extremitäten: 2 Arme

Fertigkeiten: Erste Hilfe (2), Etikette (4), Kochen (5), Rhetorik (2), Sprache-Terranisch (3), Xenologie-Terraner

Ausrüstung: keine

Beschreibung: Dieser kleine 135 cm hohe humanoide Droide ist ein Verkaufsklassiker der Firma Robbob Galaxy. Der kleine Droide ist recht schlau, kann sich benehmen und ist multifunktional im Haushalt einsetzbar. Durch seine spezielle Programmierung ist er sogar in der Lage die Erziehung von Kindern zu übernehmen. Den Small 8000 gibt es in sehr unterschiedlichen Ausführungen. Die populärste ist die 8000a-Serie. Der kleine Droide dieser Baureihe besitzt ein silbernes oder manchmal auch hellblaues Chassis und besitzt zwei dünne Ärmchen mit je 4 Fingern. Durch abnehmbare Gesichtsfrostplatten, lässt sich sein Aussehen schnell an die Spezies seines Besitzers anpassen.

Preis: 52.500 C

Vunam-1

Einsatzbestimmung: Persönliche Bewachung und Showkämpfe

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
5	10	1	4	1	0	23

Kapitel 16 - Droiden

		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		9	6	0	6	2

Droidenstufe: 2

Konstruktionspunkte: 20

Antrieb: Beine

Eigengewicht: 100 kg

Tragkraft: 75 kg

Hebekraft: 750 kg

Form: Homanoide Körperform

Extremitäten: 2 Arme

Fertigkeiten: Nahkampf (6), Spezialwaffe-
„Monofilamentwaffe“, Sprache "Terranisch" (1)

Ausrüstung: Monofilament-Schlachtbeil

Beschreibung: Ein 1,50 Meter hoher und breiter Nahkampfdroide. In seinen zwei Händen hält er ein Monofilament-Schlachtbeil das er mit bedrohlicher Leichtigkeit umher schwingt. Die Panzerplatten des Droiden sind rot gefärbt, was einen harten Kontrast zu seiner schwarzen Sensoreinheit am Kopf bildet.

Preis: 42 kC ohne Ausrüstung

"Terranisch" (1)

Ausrüstung: 2x Projektil Maschinenpistolen, 2x Kampfaxt

Beschreibung: Ein 190 cm Meter großer Droide mit vier dünnen Armen. In zwei Händen hält er eine Maschinenpistole und in den anderen Händen je eine Kampfaxt. Der gesamte Körper ist dürr und mit Panzerplatten überzogen.

Preis: 47,6 kC ohne Ausrüstung

Wachdroide EL-Se 093

Einsatzbestimmung: Bewachung und Unterstützung von Milizeinheiten

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
10	5	3	2	1	0	26
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		7	5	0	6	1

Droidenstufe: 2

Konstruktionspunkte: 20

Antrieb: Beine

Eigengewicht: 100 kg

Tragkraft: 75 kg

Hebekraft: 750 kg

Form: Zylindrisch, fast bananenartige Form

Extremitäten: 2 Arme

Fertigkeiten: Fernkampf (6), Sprache "Terranisch" (1)

Ausrüstung: Taserpistole, Projektilpistole

Beschreibung: Ein grauer 150m hoher Droide mit vier langen, dünnen Beinen. Der Körper ist langesogen und besitzt Ähnlichkeiten mit einer Banane. An den Seiten befinden sich zwei kleine Arme, an denen die Waffen des Droiden sitzen. An den Seiten des Körpers prangert das Logo der jeweiligen Firma.

Preis: 31 kC ohne Ausrüstung

Wachdroide EL-Se 117

Einsatzbestimmung: Bewachung und Unterstützung von Milizeinheiten

Kon	Stä	Ges	Ref	Int	Cha	Lep
10	10	2	2	1	0	26
		Ini	Aus	Mag	Bew	Paz
		6	5	0	6	1

Droidenstufe: 3

Konstruktionspunkte: 24

Antrieb: Beine

Eigengewicht: 135 kg

Tragkraft: 88 kg

Hebekraft: 880 kg

Form: Humanoide Körperform

Extremitäten: 4 Arme

Fertigkeiten: Fernkampf (6), Nahkampf (6), Sprache