



ROBO-SANTAS ERBEN

Eine Charakter-Schablone für *The Troubleshooters*

EINLEITUNG

Seit dem Robo-Santa-Vorfall im *Bazar de l'Hôtel de Ville* in Paris (siehe Schnellstart-Abenteuer *Robo-Santa und die böse Weihnachtsüberraschung*, kostenlos verfügbar auf unserer Webseite unter <https://greengorilla.de/downloads/>) erfahren die Fachgebiete der Positronik und Robotik einiges an medialer Aufmerksamkeit.

Das positronische Gehirn kann zurecht als bahnbrechende Entwicklung der Robotik und Kybernetik angesehen werden, das erstaunliche Anwendungen ermöglichen könnte. Allerdings arbeiten nicht viele Wissenschaftler*innen auf dem Gebiet der Positronik. Die führende Expertin, Dr. Elinore Mauvin, ist verschwunden und damit auch ihr Wissen. Davon abgesehen ist bekannt, dass die Sowjetunion im Rahmen ihres Programms *Eiserner Soldat* eigene positronische Androiden entwickelt, obwohl niemand genau weiß wo. Auch wird vermutet, dass der Oktopus Drohnen mit positronischen Schaltkreisen verwendet.

Da jedoch so wenig darüber bekannt ist, wie Positroniken tatsächlich funktionieren, halten die meisten angesehenen Wissenschaftler*innen sie bestenfalls für unzuverlässig und schlimmstenfalls für gefährlich. Manchmal scheint die positronische Forschung sogar jeder Logik zu widersprechen, was möglicherweise der Grund dafür ist, dass nur eigenbrötlerische Genies und verrückte Wissenschaftler*innen auf diesem Gebiet Fortschritte zu erzielen scheinen.

Warnung!

Nicht ohne die Genehmigung der Einsatzleitung verwenden. Nicht ohne Bedienungsanleitung verwenden. Keine Fremdkörper einführen. Nicht mit Wasser in Berührung bringen. Keine anderen als die vom Hersteller mitgelieferten Kabel verwenden. Nicht nach Mitternacht füttern.

Texte: Krister Sundelin
Illustrationen: Ronja Melin
Übersetzung: Tim Charzinski
Redaktion: Michael Weber

NEUE SCHABLONE: ANDROIDE

Tatsache ist, dass du nicht geboren wurdest. Denn du bist eine Maschine, ein Androide, ein Roboter, ein Werkzeug. Du wurdest hergestellt mit dem Können und der Wissenschaft eines verrückten Genies für einen ganz bestimmten Zweck. Du hast auch keine Muskeln, sondern Hydraulik und Servomotoren. Anstatt Augen hast du Kameras. Und dein Gehirn ist positronisch.

Aber das ändert nichts an der Tatsache, dass du eine Person bist, ein echter (irgendwie), lebender (quasi), atmender (nahezu) Mensch!

Aber wer dein Schöpfer, deine Erschafferin, dein Vater oder deine Mutter ist und zu welchem Zweck er oder sie dich erschaffen hat – wer weiß das schon?

Kompetenzen: Sicherheitssysteme 75 %, Aufmerksamkeit 65 %, Ausdauer 65 %, Beweglichkeit 65 %, Fingerfertigkeit 65 %, Ingenieurwesen 45 %, Nahkampf 45 %, Naturwissenschaften 45 %, Sprachen 45 %, Stärke 45 %, Willenskraft 45 %, alle anderen Kompetenzen 15 %.

Fähigkeiten: Du erhältst die Fähigkeit Androide. Wähle zwei weitere aus: Werkzeughand, Verbesserte Sensoren, Chassis aus Hyperlegierung, Vollkommen menschlich, Tierbegleiter. Ignoriere alle Anforderungen an diese Fähigkeiten.

Komplikationen: Wähle eine aus Kürzlich aktiviert, Böser Zwilling, Begrenzte Batterielaufzeit, Mechanisches Aussehen, Null-Programm.

Vitalität: 6

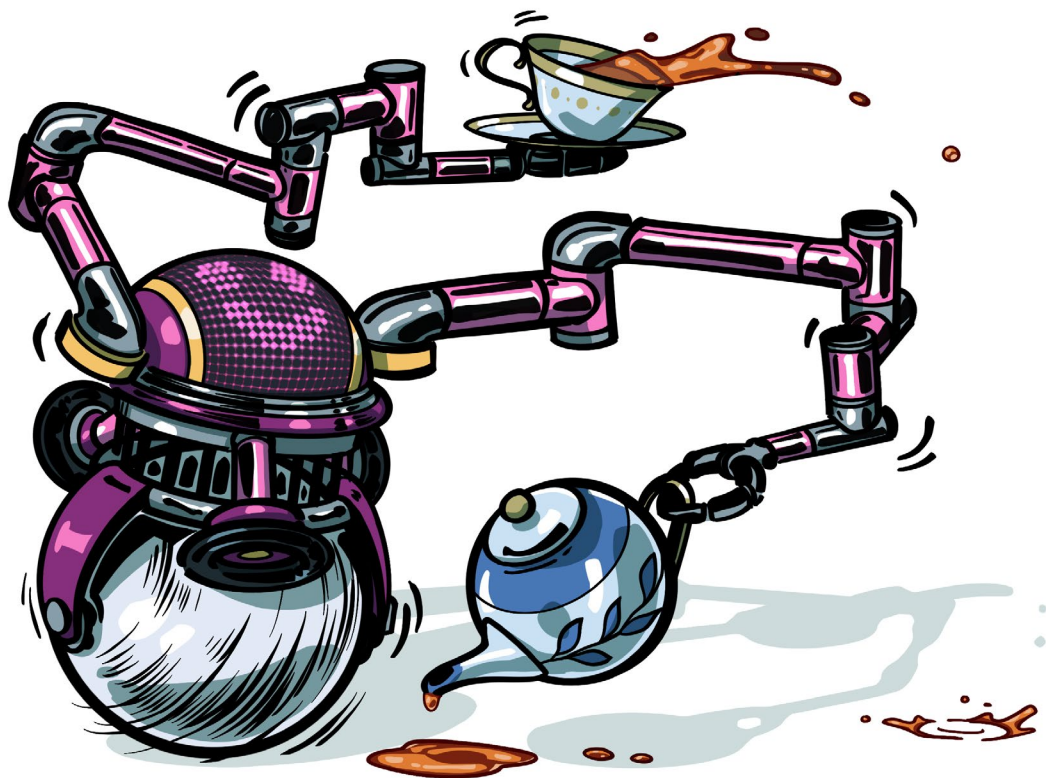
Sprachen: Wähle eine zusätzliche Sprache, zum Beispiel die Programmiersprache COBOL oder ALGOL.

Ausrüstung: Du hast eine Verkleidung, einen Werkzeugkasten und ein Amateurfunkgerät. Eines davon ist dein **Markenzeichen**. Wähle bis zu zwei weitere beliebige Ausrüstungskits.

Plot-Aufhänger: Wähle einen, besser zwei **Plot-Aufhänger**, zum Beispiel **Ich steh in deiner Schuld**, **Im Exil**, **Geheimdienst**

Wenn es Ihnen keine Umstände macht, würde ich gerne Ihre Steckdose für einen kurzen Moment benutzen.

–m4R13 „Marie“, Haushaltsdroide



NEUE FÄHIGKEITEN

Wenn du eine neue Fähigkeit für Androiden erlernst, kann das entweder an einem physischen Upgrade liegen oder an der Freischaltung einer neuen unbekanntenen Subroutine in deiner Programmierung.

ANDROIDE

Stufe 0

Erlernen: Naturwissenschaften oder Ingenieurwesen

Kosten: 5

Du bist ein Androide: eine Maschine, die gebaut wurde, um menschliche Funktionen und Aussehen zu imitieren.

Entscheide, wie du die für deinen Betrieb benötigte Energie erhältst:

- **Glukosereaktor:** Du erhältst deine Energie von einem Glukosereaktor in deinem Bauch. Du brauchst einen Haufen zuckerhaltiger Nahrung, um weiter zu funktionieren. Folglich hast du eine ungebremste Lust auf Süßes!
- **Kernreaktor:** Du hast ein kleines Atomkraftwerk in deiner Brust. Das Problem ist nicht so sehr die Leistung selbst, sondern die Kühlung: Wenn du dich nicht abkühlen kannst (Duschen, Bäder, kalte Getränke), schaltet der Reaktor von Zeit zu Zeit auf Sparflamme, was dich lethargisch und müde macht.
Die Wahrscheinlichkeit einer hitzebedingten Kernschmelze liegt innerhalb akzeptabler Parameter ...
- **Batterien:** Du musst dich ab und zu an eine Steckdose anschließen, um deine Batterien aufzuladen. Das Ladekabel ist in einem Fach deines linken Unterarms oder der unteren Wirbelsäule versteckt.

Ich bin, was ich bin: Die Fähigkeit Androide ist hauptsächlich die Voraussetzung für die anderen Fähigkeiten dieser Schablone. Mit Ausnahme von Regelmäßige Wartung und Bist du ... eine Maschine? hat sie keinen Einfluss auf die Regeln.

Regelmäßige Wartung: Um deine „Krankheiten“ oder Verwundungen zu behandeln, benötigst du **Ingenieurwesen** anstelle von **Medizin**. Außerdem bist du immun gegen Gift und Ertrinken (siehe Seite 107-109 im Regelwerk).

Bist du ... eine Maschine?: Bei genauerem Hinsehen und einer erfolgreichen Probe auf **Medizin** oder **Suchen** kann jemand anderes (aber nicht du) herausfinden, dass du nicht ganz menschlich bist.

Bin ich ... eine Maschine?: Wenn du die Fähigkeit Androide im Spiel erlernst, bedeutet das, dass du die ganze Zeit eine Maschine warst, es aber nicht wusstest, da du mit gefälschten Erinnerungen an dein bisheriges Leben programmiert wurdest.

CHASSIS AUS HYPERLEGIERUNG

Stufe 2: Erfordert Androide

Erlernen: Ingenieurwesen oder Elektronik

Kosten: 5

Dein Chassis ist aus hochentwickelten Legierungen gefertigt. Es ist robust, widerstandsfähig und schadensresistent. Der Preis dafür ist ein recht hohes Gewicht.

Sehr schwer: Du wiegst mindestens doppelt so viel wie ein Mensch von vergleichbarer Statur. Wenn andere versuchen, dich zu bewegen, ist dies um **-2 Pips** erschwert.

Sehr zäh: Du hast **1 WP** Schutz.

Story-Punkte: Gib **2 Story-Punkte** aus, um eine Probe auf **Stärke** zu bestehen, auch wenn die Herausforderung für einen Menschen eigentlich unmöglich ist.

INGEBAUTE MEDIZINAUSRÜSTUNG

Stufe 3: Erfordert **Medizin** 65 % und Werkzeughand

Erlernen: Medizin

Kosten: 5

Deine Finger können sich öffnen und einen Satz Skalpell, Spritzen mit Schmerzmitteln und Antibiotika, Zangen, Scheren, medizinische Sensoren und einen automatischen Klebebandspender zum Vorschein bringen.

Unmenschlich: Wenn du diese Fähigkeit einsetzt, wird für alle anderen in der Szene deutlich, dass du eine Maschine bist.

Ich werde dich zusammenflicken: Die Zustände **Verwundet** und **Außer Gefecht** sowie Krankheiten und Vergiftungen können mit **+2 Pips** behandelt werden.

Story-Punkte: Gib **1 Story-Punkt** aus, um eine Probe auf **Medizin** oder eine Probe auf **Naturwissenschaften**, die sich auf Biologie oder Medizin bezieht, zu flippen.

Gib **1 Story-Punkt** aus, um allen Handlangern in der Szene einen gehörigen Schrecken einzujagen, indem du die medizinischen Werkzeuge aus deinen Fingern springen lässt. Diese erhalten für den Rest der Szene den Zustand **Verängstigt**.

INGEBAUTER DISNEURO-STRAHL

Stufe 3: Erfordert Werkzeughand

Erlernen: Ingenieurwesen oder Elektronik

Kosten: 5

In deiner rechten Handfläche befindet sich ein Projektor für Disneuro-Strahlen, mit dem du Ziele lähmen kannst. Wenn er aktiviert wird, leuchtet er.

Story-Punkte: Gib **1 Story-Punkt** aus, um den Projektor zu aktivieren. Wenn er aktiv ist, hat er die Eigenschaften **Fernkampf**, Schaden **5WX**, **Lähmend**, **Nachladen (0)**.

Der Projektor ist für den Rest der Szene aktiv. Wenn du Nachladen musst, wird er automatisch für den Rest des Tages deaktiviert, während er sich wieder auflädt.

LASER-AUGEN

Stufe 3: Erfordert Verbesserte Sensoren

Erlernen: Ingenieurwesen oder Elektronik

Kosten: 8

Ja, du kannst Laserstrahlen aus deinen Augen schießen!

Es werde Licht: Du setzt mit deinen Laser-Augen etwas Entzündliches in Brand.

Story-Punkte: Gib **1 Story-Punkt** aus, um zwei Metallstücke mit deinen Augen zusammenzuschweißen.

Gib **2 Story-Punkte** aus, um ein Stück Metall zu zerschneiden oder eine Öffnung in ein Stück Metall zu brennen.

Gib **2 Story-Punkte** aus, um deine Laser-Augen als Waffe mit den Eigenschaften **Fernkampf**, Schaden **5WX**, *Kurze Reichweite*, *Nachladen (9-0)* einzusetzen. Wenn du Nachladen musst, kannst du die Laser-Augen nicht benutzen, bis sie wieder aufgeladen sind, was mindestens bis zur nächsten Szene dauert.

VERBESSERTE SENSOREN

Stufe 2: Erfordert Androide

Erlernen: Ingenieurwesen oder Elektronik

Kosten: 5

Deine Augen können in erweiterte Modi wechseln, die eine größere Bandbreite an Sinneseindrücken ermöglichen.

Story-Punkte: Gib **1 Story-Punkt** aus, um in einen der erweiterten Modi zu wechseln. Du musst keine **Story-Punkte** ausgeben, um in den normalen Modus zurückzukehren.

- **Wärme-Sicht:** Deine Augen leuchten rot. Du kannst Wärmequellen und Restwärme im Gelände sehen, was es um **+2 Pips** einfacher macht, jemanden zu verfolgen oder versteckte Öffnungen zu finden. Allerdings kannst du währenddessen nichts lesen.
- **Teleskop-Sicht:** Deine Augen leuchten blau. Du erhältst **+2 Pips** für das Erkennen in der Distanz, aber du übersiehst Dinge in der Zone, in der du dich befindest.
- **Mikroskop-Sicht:** Deine Augen leuchten weiß. Du kannst Mikroelektronik oder sogar Bakterien sehen, was dir **+2 Pips** auf **Medizin** oder **Elektronik** einbringt, aber du bemerkst keine Dinge, die größer als eine Haarsträhne sind.



Wenn du einen erweiterten Modus verwendest, siehst du nicht mehr normal. Deine Sicht ist vollständig auf das Spektrum des erweiterten Modus fokussiert, sodass du alles andere nur mit **-2 Pips** wahrnehmen kannst.

VOLLKOMMEN MENSCHLICH

Stufe 2: Erfordert Androide

Erlernen: Ingenieurwesen oder Charme

Kosten: 3

Keine noch so genaue oder gar medizinische Untersuchung wird zeigen, dass du eine Maschine bist. Du kannst sogar „bluten“. Der Zustand **Verwundet** muss noch mit **Ingenieurwesen** behandelt werden, aber **Medizin** kann in jedem anderen Fall angewendet werden.

WERKZEUGHAND

Stufe 2: Erfordert Androide

Erlernen: Ingenieurwesen oder Elektronik

Kosten: 5

Deine Finger können sich öffnen und einen Satz Schraubendreher (Flach-, Innensechskant- oder Kreuzschlitzschraubendreher), verstellbare Drehmomentschlüssel, Zangen, Messer und sogar ein Feuerzeug in deinem Daumen zum Vorschein bringen.

Unmenschlich: Wenn du diese Fähigkeit einsetzt, wird für alle anderen in der Szene deutlich, dass du eine Maschine bist.

Ich werde das in Ordnung bringen: Proben für das Improvisieren, Bauen oder Reparieren von Maschinen sind um **+2 Pips** erleichtert, wenn du deine Werkzeughand benutzt.

Story-Punkte: Gib **1 Story-Punkt** aus, um eine Probe auf **Ingenieurwesen** zu flippen.

NEUE KOMPLIKATIONEN

Diese neuen Komplikationen sind nur für Charaktere mit der Fähigkeit Androide verfügbar.

BEGRENZTE BATTERIELAUFZEIT

Die Kapazität deiner Batterien oder Akkus ist begrenzt, so dass dir schnell die Energie ausgeht

Story-Punkte: Erhalte **3 Story-Punkte**, wenn du **-2 Pips** auf alle physischen Aktionen in der Szene nimmst, weil du in den Energiesparmodus gehst.

Erhalte **6 Story-Punkte**, wenn du für eine Szene deaktiviert und aufgeladen wirst, also nicht anwesend bist.

BÖSER ZWILLING

Es gibt eine weitere Kopie von dir da draußen. Oder vielleicht bist du die Kopie? So oder so gibt es eine identische Person – entweder „Androide Nr. 2“ oder der Mensch, nach dessen Ebenbild du erschaffen wurdest. Und sie will deine Deaktivierung!

Story-Punkte: Erhalte **3 Story-Punkte**, wenn dich jemand für die schlimmen Taten deines bösen Zwillings verantwortlich macht.

Erhalte **6 Story-Punkte**, wenn du deinen bösen Zwilling in einer Szene spielst und damit die Gruppe und dich selbst sabotierst.

KÜRZLICH AKTIVIERT

Du wurdest vor höchstens einem Jahr aktiviert. Dein Schöpfer hat sich nicht die Mühe gemacht, dich mit falschen Erinnerungen zu programmieren, was bedeutet, dass all deine Kompetenzen auf Programmierung anstatt auf Erfahrungen beruhen. Du hast entsprechend keine Ahnung, wie du mit Emotionen umgehen sollst.

Story-Punkte: Erhalte **3 Story-Punkte**, wenn du dich wegen deines Mangels an sozialer Kompetenz oder Erfahrung lächerlich machst.

MECHANISCHES AUSSEHEN

Dein Schöpfer hat sich nicht darum gekümmert, dich menschlich aussehen zu lassen. Du siehst tatsächlich wie eine Maschine aus, mit offenkundiger Mechanik. Du musst dich ständig unter Umhängen, Kapuzen, Mänteln usw. verstecken, um dich nicht zu offenbaren. Und selbst dann ist es leicht zu erkennen, dass du kein Mensch bist.

Story-Punkte: Erhalte **3 Story-Punkte**, wenn du **-2 Pips** für alle sozialen Interaktionen in einer Szene nimmst, weil du eine Maschine bist.

Erhalte **3 Story-Punkte** dafür, dass du allen Charakteren der Einsatzleitung in einer sozialen Szene einen Schrecken einjagst.

Erhalte **3 Story-Punkte**, wenn du auf alle Interaktionen in einer Szene verzichtest, weil niemand mit „der Maschine“ sprechen will.

NULL-PROGRAMM

Es gibt eine versteckte Subroutine in deiner Programmierung, die deine Grundprogrammierung während deiner Erschaffung, einen Berserker-Notfallmodus, eine Sicherheitsfunktion zum Löschen des Speichers, eine Selbstzerstörungsroutine oder jegliche böse Manipulation, die tief in deinem positronischen Gehirn verborgen ist, beinhalten kann. Vielleicht bist du dir der Subroutine bewusst, vielleicht auch nicht. In beiden Fällen sind dir die auslösenden Faktoren nicht bekannt oder verständlich.

Story-Punkte: Erhalte **3 Story-Punkte** für den Zugriff auf das Nullprogramm. Der oder die Spieler*in hat weiterhin die Kontrolle über den Charakter.

Erhalte **6 Story-Punkte** für die Aktivierung des Nullprogramms. Die Einsatzleitung kontrolliert nun deinen Charakter, für welchen finsternen Zweck du auch immer erschaffen wurdest.