

KÜNSTLICHE ENTITÄTEN

Der Begriff „Künstliche Entitäten“ bezeichnet nicht-humanoide, künstlich geschaffene Wesen oder Systeme, die eine Form von Autonomie, Intelligenz oder Interaktion mit ihrer Umgebung besitzen. Der Begriff „Entitäten“ meint eine eigenständige Einheit mit bestimmten Eigenschaften oder Funktionen.

Zu den Künstlichen Entitäten gehören:

- Physische Maschinen wie Roboter, Androiden und Drohnen
- Virtuelle Wesen wie Hologramme oder KI-gestützte Avatare
- Mikroskopische Systeme wie Nano-Bots
- Automatisierte Systeme wie autonome Sonden
- KI-Systeme wie autonome Bordcomputer von Raumschiffen

Die Systeme besitzen zu ihrem Schutz gegen EMP- und Hacker-Angriffe einen WS-Wert. Durch EMP wird der WS-Wert entsprechend dezimiert.

Künstliche Entität	System	Beschreibung	Preise
Androide	Erweiterter Roboter (KI-Humanoid)	Roboter mit künstlicher Intelligenz und begrenzter oder unbegrenzter Willensfreiheit und einem humanoiden Aussehen. Schrottpreis für defekten Androiden: Monatliche Miete für einen Androiden:	100. – 500.000,00 1. – 5.000,00 500,00
Annelida-Bot	Nano-Bot	Mikroskopisch kleiner Wurm, der sich an der Iris einnistet und dadurch die Blicke des Humanoiden an einen Empfänger überträgt.	2.000,00
Avatar	Telepräsenz	Eine Person wird mit Hilfe eines Gehirnlesers in humanoide Erscheinung in ein Hologramm oder in eine Traumwelt projiziert. Die Person ist dort mit einem Scheinkörper präsent.	Gehirnleser: 10.000,00 Holoraum: 200.000,00
Bolz-Bot	Drohne	Große, bewaffnete Drohnenkugel; dient als Wächter oder Jäger.	20.000,00
Cerebro-Bot	Nano-Bots	10 Nano-Bots, die das Gehirn eines Humanoiden belagern. Werden in der Medizin genutzt; können aber auch durch Fremdkontrolle tödlichen Schaden anrichten.	20.000,00
Clean-Bot	Roboter	Container-Roboter für Reinigungsarbeiten.	10.000,00
Contain-Bot	Roboter	Container-Roboter für Service-Leistungen.	2.000,00
Corabot	Drohne	Drohne in Form eines Rabens.	10.000,00
Elementel	Nano-Bots	Flüssige oder feste Metall-Kohlenstoff-Struktur, die durch Nano-Bots beweglich und flexibel ist. Wird für vorübergehende Konstruktionen genutzt; kann aber auch als Wächter oder im Kampf eingesetzt werden.	50.000,00
Feuerkäfer	Nano-Bots	20 Nano-Bots in Form von flughähigen Käfern, mit unterschiedlichen Kampftechniken.	20.000,00
Flugdrohne	Drohne	Unbemannter kleiner Kampffjet.	500.000,00
Heim-KI	KI-System	Autonomes System in einem Haus.	10.000,00
HeDro	Drohne	Helikopter-Drohne mit Transportfähigkeiten.	20.000,00
Heli-Bot	Drohne	Kleine Helikopter-Drohne zur Gelände-Aufklärung.	5.000,00
Hologramm	Virtuelles KI-System	Frei handelnde holographische Gestalt(en). An einen Raum gebunden durch Holo-Konstruktor. An einen beweglichen Sender gebunden durch Holo-Projektor.	Holo-Konstruktor: 5.000,00 Holo-Projektor: 2.000,00
Hubot	Roboter	Humanoidähnlicher Roboter für Service und Schutz.	50.000,00
Impact-Drohne	Drohne	Bewaffnete Invasions-Metallkugel mit Bohrkopf.	20.000,00
Intrige-Fliege	Nano-Bot	Abhör- und Überwachungsroboter in Form einer Fliege; kann mit Gift oder Mikrogenit ausgestattet sein.	2.000,00
Kom-Sonde	Drohne	Nachrichten-Sonde; zur Untersuchung im Weltall und auf Gestirnen.	20.000,00
Levitor	Drohne	Kleine schwebende Plattform, die mit Greifarmen arbeiten verrichten kann oder auch Waffen transportieren kann.	500,00
Mannisco	Roboter	Humanoidähnlicher Roboter; kräftiger Militärroboter.	100.000,00
Mobil-KI	KI-System	Autonomes System in einem Mobil.	10.000,00
Mule-Bot	Roboter	Träger-Roboter auf 4 Beinen, zum Lastentragen; ähnelt einem Esel.	50.000,00
Multi-Tech-Split	Roboter	Zylinderförmiger Militärroboter, der sich in weitere Roboter teilen kann.	150.000,00

Künstliche Entität	System	Beschreibung	Preise
Naniten	Nano-Bots	6 Nano-Bots, die sich an Organe eines Humanoiden lagern. Werden in der Medizin genutzt; können aber auch durch Fremdkontrolle tödlichen Schaden anrichten.	20.000,00
Nano-Sporen	Nano-Bots	Tausende Nano-Sporen, die ein Gebiet von 1 Km ² sichern und dort eine toxische Wirkung verursachen.	100.000,00
Nano-Vit	Nano-Bots	Ca. 12 Bio-Naniten fördern die VIT gegen mögliche Pathogene im humanoiden Körper.	6.500 – 9.500,00
Oktopuss	Roboter	Gefechtsroboter mit einem runden Körper, von dem 4 bewegliche und bewaffnete Arme abgehen.	300.000,00
Omnia	KI-System	Freies, autonomes KI-System, das sich durch Systeme bewegen kann und als Begleiter Kontakt zu Humanoiden hält.	50.000,00
R-KI	KI-System	Autonomes System im Bordcomputer eines Raumschiffes.	50.000,00
Ropion	Roboter	Kampfroboter in übergroßer Skorpiongestalt, mit starker Bewaffnung.	300.000,00
Splinter-Bots	Drohnen	20 schwebende, bewaffnete ovale Schwarm-Drohnen; dienen zur Erkundung und für Kampfeinsätze.	je 5.000,00
Symbiont	KI-System	Scitech-KI-System, das mit einem Humanoiden eigenständig interagiert.	16. – 24.000,00
Televaku	Drohne	Kugeldrohne, die in Kontakt mit einem Teleporter steht und Objekte anvisieren und fortteleportieren kann.	5.000,00
Virobot	Roboter	Kampfroboter in Form eines Virus, mit starker Bewaffnung.	300.000,00

Beschreibungen

Androide: Roboter mit einem humanoiden Aussehen und einer Künstlichen Intelligenz und begrenzter Willensfreiheit. Androiden werden unter staatlich strenger Aufsicht hergestellt. Eine der führenden Hersteller ist die Firma Alpha-Tech in der Allianz. Androiden werden mit diversen Modulen ausgestattet und sind somit vielseitig einsetzbar. Je nach Herstellungsgeneration sind sie unterschiedlich stark ausgestattet. Androiden werden im Haushalt eingesetzt, wie auch im Dienstleistungssektor, im Prostitutionsgewerbe, in der Medizin, aber auch beim Militär. Androiden handeln nach den Vorgaben ihrer Besitzer. Ihre begrenzte Willensfreiheit verbietet es, Humanoiden Schaden zuzufügen, sofern sie nicht so programmiert wurden. Willensfreie Androiden sind in den meisten Systemen verboten und werden von Kopfgeldjägern gejagt und verschrottet. Im Idna-Sektor gibt es einen illegalen und gefährlichen Zusammenschluss von willensfreien Androiden, die sich als Cluster bezeichnen und gegen echte Humanoiden kämpfen. Außerdem gibt es willensfreie Androiden, die sich als Trans-Humanoiden bezeichnen, die sich für die Rechte freier Androiden einsetzen. Zu ihrem eigenen Schutz geben sie sich nicht öffentlich bekannt. Es lohnt sich kaum, einen defekten Androiden zu reparieren. Für einen defekten oder zerstörten Androiden erhält man zumindest noch 1. – 5.000 Cr. Ihr Material wird für neue Androiden recycelt. Die monatliche Miete für einen Androiden, z. B. für den Haushalt, beträgt 500 Cr. Die Herstellung eines Androiden beträgt 100. – 500.000 Cr.

- Zur Ausstattung von Androiden, siehe unter Spezies „Androide“!

Annelida-Bot: Mikroskopisch kleiner schwarzer und schneller, wendiger Wurm, der mit dem bloßen Auge in unmittelbarer Nähe gesehen werden kann. Der Annelida-Bot wird an das Auge eines Humanoiden angelegt. Sekundenschnell sucht er sich einen Weg in das Auge hinein und versteckt sich schließlich hinter der Iris. Der Annelida-Bot leitet an einen Computer das weiter, was der Humanoid sieht. Gleichzeitig dient er als Peilsender. Der Humanoid erleidet durch das Eingraben am Auge – 1 LE. Das Auge schmerzt ihm kurz. Die Reichweite des Funkkontakts beträgt 5 Km. Der Parasit kann durch Diagnose-Scanner, Tomographie und Diagnoster erkannt werden. Mit einem Chirurgaphen kann der Nanobot entfernt oder durch EMP zerstört werden.

- Akku / Leistung: Milli-Akku mit 0,01 EE; Lebensdauer: 10 Tage.
- Talentwerte: WS 5



Gestaltet von ChatGPT

Avatar: Eine Person wird mit Hilfe eines Gehirnlesers in humanoider Erscheinung in ein Hologramm oder in eine Traumwelt projiziert. Die Person ist dort mit einem Scheinkörper präsent. Um als Avatar zu erscheinen, muss sich der Humanoid mit einem Gehirnleser vernetzt haben. Der Gehirnleser ist ein Helm mit vielen Sensoren, die am Kopf angeschlossen wird und mit einem Computersystem verbunden ist.

- Wird das System mit einem Holoraum verbunden, kann der Humanoid mit seiner Gestalt oder mit einer gewünschten Gestalt in das Programm eines Holoraums eingebunden werden und in diesem Hologramm virtuell in Erscheinung treten. Während der Zeit liegt der Körper des Humanoiden wie in Trance da. Sein Bewusstsein lenkt jedoch seinen holographischen Körper.
- Mit dem Gehirnleser kann ein Humanoid auch in den Traum einer anderen Person einkehren, wenn der Somnist, also der Träumende, in dessen Traumwelt man einkehrt, ebenfalls mit einem Gehirnleser und dem System vernetzt ist. In kommerzielle Traumotheken werden mehrere Humanoiden miteinander vernetzt, um Träume gemeinsam zu erleben. Es ist auch möglich, dass der Humanoid mit Hilfe der Psinetik Somnakinase in den Traum einer Person eindringt, ohne dass der betroffene Somnist vernetzt ist und davon weiß. Nach dem gemeinsamen Träumen muss ein TW auf INTEL gelingen, sonst erinnert man sich nicht mehr an den Traum.
- Mit dem Gehirnleser kann ein Humanoid seine komplette Gehirnmatrix in ein Computersystem übertragen. Auf diese Weise können von einem Humanoiden Klone hergestellt werden oder der Humanoid beabsichtigt damit, nach seinem Tod weiterleben zu können. Seine Gehirnmatrix wird zunächst in einem Supercomputer eingelagert. Die Übertragung dauert 2 Std. In der Zeit fällt der Humanoid in Trance. Ob die Übertragung gelungen ist, entscheidet nach der Übertragung ein TW auf GL. Mit dem Stichtag der Übertragung existiert somit eine Kopie des Bewusstseins des Humanoiden im Computersystem. Sie kann aktiviert werden oder in ein leeres, gelöscht Gehirn eines Humanoiden übertragen werden. Diese Möglichkeiten sind ethisch hoch umstritten und auch gefährlich.

In einem Hologramm oder in einem Traum besitzt der Avatar des Humanoiden keine LE. Mögliche Abzüge dezimieren stattdessen die VIT. Eine Regenerierung von VIT ist in virtuellen Räumen nicht möglich. Wenn die VIT auf 0 sinkt, verstirbt der Humanoid auch real.

Wenn ein Humanoid mit einem Gehirnleser konnektet wurde, kostet das der Person danach – 1 WS.

Gehirnleser funktionieren nicht bei Androiden und bei verstorbenen Trafos nur kurz nach deren Tod, wenn sie eine humanoide Gestalt besitzen.

Bolz-Bot: Der Bolz-Bot ist eine schwebende Metallkugel mit einem visuellen Auge. Der Bolz-Bot wird als Wächterroboter eingesetzt. Die Drohne hat einen Durchmesser von 50 cm. Der relativ günstige Bolz-Bot wird häufig von Firmen eingesetzt, die ihr Grundstück sichern wollen. Beim Militär wird der Bolz-Bot gerne als Erkundungsdrohne eingesetzt.

- Akku / Leistung: Dekka-Akku mit 10 EE; Verbrauch: stündlich – 1 EE; der Akku reicht 10 Std.
- Bewegung: Der Bolz-Bot bewegt sich per Gravitino fort; 5 m je Aktion.
- Bewaffnung: Phaser (im Auge).
- Rüstung: + 6 BS und + 8 RS.
- Talentwerte: LE 13 / WS 13 / FL 13 / MOT 13 / REFL 13 / SCHUSS 13

Cerebro-Bot: Cerebro ist ein Schwarm von 10 Nanobots, die durch eine Injektion im oberen Rückenmark in einen Humanoiden injiziert werden, um sich dann an zentralen Stellen des Gehirns einzunisten, den Betroffenen zu überwachen und ihm auch kommunikativ Informationen zu vermitteln. Cerebro-Bots sind eine Erfindung von Kobold-Sippen und werden eigentlich genutzt, um Gehirnerkrankungen zu heilen. Sie können aber auch dafür eingesetzt werden, um tödliche Attacken auszuführen oder den Betroffenen geisteskrank zu machen. Ein externer Computer ermöglicht den Kontakt zu den Cerebro-Bots, auf eine Reichweite von bis zu 5 Km. Über den Computer werden die Cerebro-Bots mit Informationen versorgt. Innerhalb der Reichweite kann der Computer auch die Erlebnisse des Betroffenen empfangen und diese auswerten. Es ist darum ein rechenstarker Computer nötig. Über die Cerebro-Bots können dem humanoiden Wirt Informationen mitgegeben werden, die für ihn wie ein telepathischer Gedankenkontakt wirkt. Auf diese Weise kann ein Gedankenkontakt hergestellt werden, jedoch immer mit einer leichten Antwortverzögerung. Die Cerebro-Bots können ihrem Wirt auch auf zwei Weisen schaden: a) Sie verwirren die Gedanken des Humanoiden, der dadurch sofort und je ¼ Std. – 1 WS verliert und dadurch paranoid werden kann. b) Sie greifen das Gehirn an und verursachen sofort und je ¼ Std. – 1 LE. Der humanoide Körper wehrt sich automatisch gegen die Nanobots. Täglich muss der TW auf VIT gelingen, dann wird dadurch ein Nanobot vernichtet. Nach dem Eindringen der Nanobots wehrt sich der Körper erstmals nach W6 Std.

- Akku / Leistung: Milli-Akku mit 0,001 EE; Lebensdauer: 10 Tage.
- Talentwerte: WS 5

Clean-Bot: 2m² großer kastenförmiger Reinigungsroboter, der in Raumschiffen, vor allem im Hangar eingesetzt wird. Eingehende Sphäriker werden von ihm auf Kontamination geprüft und dann gereinigt. Für die Reinigungsarbeiten hat der Clean-Bot ausfahrbare Arme mit Reinigungsbürsten und Mikrowellenstrahlern. Der Clean-Bot kann auch außen am Raumschiff tätig sein. Mit Hilfe seines magnetischen Bodens kann er sich außen am Raumschiff entlang bewegen. Er hat eine schützende Hülle, die es ihm ermöglicht 1 Std. lang im Weltall aktiv zu sein.

- Akku / Leistung: Dekka-Akku mit 10 EE; der Clean-Bot muss sich nach einem aktiven Tag aufladen.
- Bewegung: 3 m je Aktion.
- Rüstung: Ummantelung gegen leichte und mittlere Verstrahlung im Weltall.
- Talentwerte: LE 9 / WS 9 / MOT 9 / REFL 9

Contain-Bot: Diesen kleinen Roboter trifft man am häufigsten an und er wird von diversen Firmen hergestellt. Der Contain-Bot ist ein kastenförmiger Roboter, der auf Rädern oder auf Kettenrädern fährt, aber auch mit Gravitino-Antrieb schweben kann. Er hat an seiner Seite einen Arm, mit verschiedenen Funktionen. Ein Teil seines blechhaltigen Inneren dient als Mülleimer. Er kann darum auch als Staubsauger dienen oder verursachte Pfützen schnell aufnehmen. Er fährt häufig bei verschiedenen Anlässen durch den Saal und serviert den Gästen Schnittchen und Getränke, er nimmt deren Müll auf und nimmt freundlich die Bestellungen entgegen. Der Contain-Bot ist in vielen Haushalten anzutreffen. Er ist der praktische Lebensbegleiter, der einem morgens den Kaffee serviert oder die Zeitung bringt.

- Akku / Leistung: Dekka-Akku mit 10 EE; der Contain-Bot muss sich nach einem aktiven Tag aufladen.
- Bewegung: max. 3 m je Aktion; auf Rollen, Kettenrädern oder per Gravitino.
- Talentwerte: LE 5 / WS 9 / FL 9 / MOT 9 / REFL 9

Corabot: Die Drohne besitzt die Form eines Rabens, bestückt mit einem kompletten Federkleid, hergestellt von der Firma Trans-Elektron. Der Corabot ist einem Raben täuschend ähnlich und gibt entsprechende Laute von sich. Diese Laute sind allerdings verschlüsselte Nachrichten, die an entsprechende Empfangscomputer weitergeleitet werden und mit denen sich Corabot-Drohnen im Schwarm untereinander lenken können. Der Corabot wird als Geländescout eingesetzt und auch als Geländewächter. Auch wenn der Corabot als Rabe getarnt ist, so ließe er sich mit einem Scann-Gerät als Drohne erkennen. Der Angriff auf einen fliegenden Corabot wird wegen Größe und Bewegung – 4 WM. Einzelne Corabots können Opfer anderer Flugtiere werden.

- Akku / Leistung: Dekka-Akku mit 10 EE; Verbrauch: stündlich – 1 EE; der Akku reicht 10 Std.
- Bewegung: 10 m je Aktion; per Flügelschlag.
- Bewaffnung:
 - Mini-Phaser im Kopf; der Schuss wird – 2 WM
 - Schnabel: 3 / 5 / 5+W12 TP.
- Talentwerte: LE 5 / WS 9 / FL 13 / MOT 13 / REFL 13 / SCHUSS 13

Elementel: Elementel ist eine relativ neue Technologie, die bislang wenig bekannt ist. Es handelt sich um eine Vielzahl von Nano-Bots, die in einer Flüssigmetall-Kohlenstoff-Struktur aus Gallium, Kohlenstoff-Nanoröhren und Graphen eingebettet sind. Durch die Nano-Bots kann diese Struktur von 3 x 3 m verändert werden, auch vom flüssigen in einen festen Zustand und umgekehrt. Elementel wird durch ein Computersystem ferngelenkt, der max. 10 m entfernt sein kann. In einem Raumschiff ließe sich Elementel über das Computersystem in allen Räumen frei einsetzen. Elementel bewegt sich in flüssiger Form eigenständig fort, kann sich auf dem Boden bewegen oder auch an Wänden und Decken. Es kann an gewünschten Orten eine feste Form annehmen. Als feste Form kann Elementel beispielsweise eingesetzt werden, um Risse oder Löcher in Raumschiffwänden abzudichten. Elementel kann auch eine Wand erzeugen oder einen schützenden Kasten erstellen, mit dem Dinge geschützt werden können. Außerdem kann Elementel sich an Objekten entlang- und hinaufhangeln. Elementel könnte auf diese Weise einen Humanoiden umgeben und sich dann in eine feste Struktur verändern, woraufhin der Humanoid in kurzer Zeit bewegungsunfähig werden und ersticken würde. Für die Wandlung der Struktur benötigt Elementel nur 5 Sek.

- Akku / Leistung: Milli-Akku mit 0,001 EE; Lebensdauer: 10 Tage.
- Bewegung: 1 m je Aktion.
- Wandlung: 5 Sek.
- Rüstung in fester Form: + 10 BS und + 20 RS.
- Talentwerte: LE 5 (in flüssiger Form) / WS 5 / MOT 5 / REFL 5

Feuerkäfer: Es handelt sich um eine Gruppe von 20 Nano-Bot-Käfern, die den echten Feuerkäfern sehr ähneln. Sie können krabbeln und kurze Strecken fliegen und handeln im Kollektiv. Die Nano-Bots „Feuerkäfer“ besitzen die Fähigkeit, sich selbst zu entzünden. Sie können auf diese Weise auf einen bestimmten Feind zufliegen und dort eine Flamme verursachen oder auf diese Weise Dinge in Brand setzen. Durch die Selbstentzündung vernichtet sich der Feuerkäfer selbst, das macht diese Nano-Bots relativ unrentabel. Die Feuerkäfer können eigenständig tätig sein oder ferngelenkt werden. Scanngeräte erkennen die Feuerkäfer als Nanobots.

- Akku / Leistung: Zenti-Akku mit 0,01 EE; Lebensdauer: 10 Tage.
- Bewegung: Krabbeln: 1 m je Aktion; Fliegen: 3 m je Aktion.
- Bewaffnung: Selbstentzündung: Die Flamme richtet – 1 TP an und brennt weiter und breitet sich aus.
- Talentwerte: LE 1 / WS 9 / FL 9 / MOT 9 / REFL 9

Flugdrohne: Unbemannter Kampffjet in pfeilartiger Form, der mit Artilleriewaffen, Bomben oder Raketen bestückt sein kann. Sie kann gegen feindliche Infanterie, Mobile oder Stellungen vorgehen. Sie kann ebenso zur Luftaufklärung genutzt werden. Die Flugdrohne fliegt mit Düsentriebwerk. Sie kann eine Höhe von 10 Km erreichen. Die Flugdrohne ist 12 m lang, 4 m hoch, hat eine Flügelspannweite von 12 m und wiegt 10 t und kann bis zu 10 t zusätzlich tragen. Bei voller Beladung schafft sie eine Reichweite von 2.000 Km. Die Flügel können auf 6 m Durchmesser eingeklappt werden, so dass die Flugdrohne gut transportiert oder in Räumen abgestellt werden kann. Die Flugdrohne benötigt eine kurze Start- und Landebahn.

- Leistung: 50.000 l Kerosin; reicht für 2.500 Km.
- Bewegung: Bis zu 1.000 Km/h.
- Bewaffnung:
 - Maschinenkanone am Bug
 - Palladium-Rakete an beiden Tragflächen
 - Phasergeschoss an beiden Tragflächen
 - Bombenschacht für 5 Bomben oder eine Großraumbombe
- Rüstung: + 4 BS und + 6 RS
- Talentwerte: GST 30 / WS 13 / FL 13 / REFL 13 / ART 13

Heim-KI: Die Heim-KI ist eine Künstliche Intelligenz und ein autonomes System in einem Haus. Sie dient dazu, sämtliche technische Apparaturen zu kontrollieren und so einzusetzen, dass es dem Eigentümer nützt. Sie kann eigenständig mit Humanoiden kommunizieren und auch mit einem Namen angesprochen werden.

- Leistung: Angeschlossen am hauseigenen Stromnetz.
- Talentwerte: WS 13

HeDro: Helikopter-Drohne. Diese Drohne ist ein Klein-Helikopter mit den Ausmaßen von 2 x 2 x 2 m, der sich mit Inertrdüsen und 4 Rotoren im Weltall und in terrestrischen Sphären selbständig fortbewegen kann. Die HeDro wird vor allem für Aufklärungs- und wissenschaftliche Zwecke eingesetzt. Sie kann auch Asteroiden befliegen oder in offene Raumschiffe eindringen. Die HeDro besitzt einen hermetisch gesicherten Innenraum von 50 x 50 x 50 cm, in dem sie Material mit sich führen kann. Die HeDro kann 200 Kg mit sich tragen. Zum Arbeiten verwendet die HeDro eine Greifhand.

- Leistung: Hekto-Akku mit 100 EE; Verbrauch: stündlich – 1 EE; der Akku reicht 4 Tage.
- Bewegung:
 - 200 Km/h in terrestrischen Sphären
 - Bedacht bewegt sie sich in Erkundungsgebieten 5 m je Aktion vorwärts
 - 2 Gefechtsfelder im Weltall
- Bewaffnung:
 - Phaser
 - Optional: Dauerphaser oder Phasergeschoss
 - Greifhand; reicht 7 m weit
 - Hackermodul; Reichweite: 100 m
- Rüstung: + 4 BS und + 6 RS
- Talentwerte: GST 20 / WS 13 / FL 13 / REFL 13 / ART 13 / SCHUSS 13 / INF 13

Heli-Bot: Kleine selbständige Helikopterdrohne, die vorrangig zur Aufklärung eingesetzt wird. Der Heli-Bot ist ca. 1 m³ groß und wiegt 8 Kg. Er kann wegen seines Rotorantriebs gut in Gegenden mit gravitativen Anomalien eingesetzt werden. Er kann eine Flughöhe von 3 Km erreichen. Durch seinen Rotor kann er abheben und auf der Stelle um 360 ° wenden. Unter dem Rotor befindet sich der schmale Zylinderkopf, das Gehirn der Drohne.

- Leistung: Dekka-Akku mit 10 EE; Verbrauch: stündlich – 1 EE; der Akku reicht 10 Std.
- Bewegung: 150 Km/h in terrestrischen Sphären
- Bewaffnung: Mini-Phaser (Schuss wird – 2 WM)
- Talentwerte: LE 9 / WS 13 / FL 13 / REFL 13 / SCHUSS 13

Hologramm: Ein Hologramm ist eine frei handelnde Gestalt oder es sind mehrere frei handelnde Gestalten, die durch kohärentes Licht und gravitativen Teilchen gebildet werden. Es wird von einem Computersystem erstellt und durch einen oder mehreren Sendern ausgestrahlt. Das Computersystem nutzt dafür vorgegebene Programme. Auf diese Weise kann ein Programm einen Barkeeper in einer Bar darstellen, einen Sekretär in einem Büro, einen Wachsoldat in einem Raum, einen Kellner in einer Kantine, einen Monteur an einem gefährlichen Arbeitsplatz, einen intimen Partner in einem Schlafzimmer, aber auch eine Gruppe von bis zu 9 holographischen Personen ist möglich oder eine horrorhafte Kreatur. Die maximale Größe des Hologramms beträgt 3 x 3 x 3 m. Das Hologramm wirkt echt und kann berührt werden und man kann mit ihm kommunizieren. Wenn ein Hologramm keine adäquate Antwort auf eine Frage weiß, stockt es kurz und gibt meistens Preis, dass es auf diese Frage keine Antwort weiß. Hologramm können echte Waffen aufnehmen und verwenden und sind somit auch ernstzunehmende Kämpfer. Sie können jedoch leicht zerstört werden und lösen auf, wenn sie erfolgreich attackiert wurden. Holographische Programme können aber auch jederzeit wieder neu aktiviert werden. Hologramme können durch Visualik und Scangeräte erkannt werden. Mit Hilfe eines Gehirnlesers ist es möglich, dass die eigene Person in ein Computersystem eingespeist und als Hologramm wiedergegeben wird. Dieses Hologramm tritt dann als reales Double auf.

- **Holo-Konstruktor:** In einem Raum existiert ein Sender, der ein Hologramm erscheinen lässt, das an diesem Raum gebunden ist. Es ist jedoch möglich, dass das Hologramm in einen benachbarten Raum weiterexistiert, wenn dort ebenfalls ein Holo-Konstruktor existiert.
- **Holo-Projektor:** Der Projektor existiert in einem Block-Computer, von dem das Hologramm ausgestrahlt wird. Das Hologramm kann auf eine Reichweite von bis zu 10 m weit erstrahlen. Innerhalb dieser Reichweite kann sich das Hologramm frei bewegen und handeln. Anders als beim Holo-Konstruktor kann das Hologramm des Holo-Projektors keine Dinge halten und man kann durch sie hindurchgehen. Das Hologramm ist also eine reine Projektion, allerdings mit einem bedingten Bewusstsein. Häufig wird der Holo-Projektor für Werbezwecke oder Servicezwecke genutzt.
- Leistung:
 - Holo-Konstruktor: Speist sich aus dem Akku, der den Raum versorgt. Verbrauch: 1 EE je Aktivierung und Std.
 - Holo-Projektor: Uno-Akku mit 1 EE. Lebensdauer: Max. 1 Std.
(Holo-Projektor kann aber auch an eine Stromquelle angeschlossen werden.)
- Bewaffnung: Beim Holo-Konstruktor kann das Hologramm sämtliche Dinge und Waffen nutzen.
- Talentwerte: LE 1 / alle anderen Talente 13
- Eliminierung auch durch die Zerstörung des Senders möglich.

Hubot: Der Hubot ist der fortschrittliche Service-Roboter. Er ähnelt einem Humanoiden in Gestalt und Bewegung. Er ist 1,70 m groß und kann für diverse Dienste eingesetzt werden. Seine motorischen Fähigkeiten durch Hände und Füße erlauben es ihm handwerkliche und hauswirtschaftliche Arbeiten zu verrichten. Er beherrscht ein breites Repertoire an Kommunikationsformen, fragt morgens nach dem Wohlergehen seiner Besitzer und nimmt Direktiven an. Viele Hubots besitzen in ihren Händen mechanische Werkzeuge, um Reparaturen vorzunehmen. Auf Wunsch kann der Hubot auch so aufgerüstet werden, dass er Familie, Haus und Hof verteidigen würde. Einige Hubots werden auch in ihrem Aussehen aufgerüstet und im Prostitutionsgewerbe eingesetzt.

- Leistung: Deka-Akku mit 10 EE; der Hubot muss sich nach einem aktiven Tag aufladen.
- Bewegung: Max. 5 m je Aktion.
- Bewaffnung: Im Nahkampf + 1 TP mehr; der Hubot kann Waffen und Werkzeuge nutzen.
- Talentwerte: alle Talentwerte 13

Impact-Drohne: Diese 1,5 x 1,5 x 1,5 m große Drohne hat die Aufgabe, sich in ein feindliches Raumschiff hinein zu bohren und dann im Innenraum eigenständig Angriffe auszuführen. Sie wird von einem Raumschiff oder einem Satelliten ausgeschossen und fliegt mit Inertdüsen schnell auf ihr Ziel zu. Kurz vor Aufschlag an ein feindliches Raumschiff bremst sie ab und schlägt dann mit ihrem Bohrkopf gegen das Raumschiffgehäuse. Sie bohrt sich dann in einer Gefechtsaktion durch das Gehäuse, gelangt in den Innenraum und kämpft sich von dort aus durch die Räume. Nach dem Durchbohren durchs Gehäuse kann der Bohrkopf noch W4 x genutzt werden.

- Leistung: Hekto-Akku mit 100 EE; Verbrauch: Stündlich – 1 EE; der Akku reicht 4 Tage.
- Bewegung:
 - 200 Km/h in terrestrischen Sphären bzw. 2 Felder im Weltall.
 - In Räumen bewegt er sich bis zu 5 m schnell vorwärts.
- Bewaffnung: Dauerphaser oder Phasergeschoss
- Rüstung: + 10 BS und + 20 RS
- Talentwerte: GST 50 / WS 17 / FL 13 / MOT 13 / REFL 13 / ART 13 / SCHUSS 13

Intrige-Fliege: Fliegengroßes Abhör- und visuelles Übertragungsgerät, das eigenständig tätig sein kann oder ferngelenkt werden kann. Sie fliegt in Räumen, ohne in die gefährdende Nähe von Personen zu geraten. Sie kann außerdem mit einem tödlichen Gift oder mit Mikrogenit versehen sein und dadurch Humanoiden tödlich schaden. Die Intrige-Fliege wird häufig vom Geheimdienst verwendet. Zur Fernlenkung kann ein einfacher Pulsator genutzt werden. Intrige-Fliegen können von Scannergeräten wahrgenommen werden, jedoch nur wenn sie aktiv ist. Nicht aktivierte Intrige-Fliegen können durch Scanner hindurchgeschmuggelt werden.

- Leistung: Zenti-Akku mit 0,01 EE; Lebensdauer: 10 Tage.
- Bewegung: 3 m je Aktion.
- Bewaffnung: Gift oder Mikrogenit
- Talentwerte: LE 1 / WS 9 / FL 13 / MOT 13 / REFL 13



Kom-Sonde: Erkundungs- und Nachrichtensonde, die aus dem Drohnenschacht eines Raumschiffs ausgeschossen wird und sich anschließend mit Inert-Düsen weiter fortbewegt. Sie kann sich still im Weltall als Wächter platzieren oder in terrestrische Objekte einfliegen. In der Atmosphäre spannt sie einen Rettungsschirm aus, mit dem sie zu Boden kommt. Von dort aus kann sie biometrische Scans durchführen und ihre Nachrichten versenden. Die Kom-Sonde besitzt Solarzellen, mit denen der Akku auf einem Gestirn bei Sternenlicht stündlich + 1 EE aufgeladen wird.

- Leistung: Hekto-Akku mit 100 EE; Verbrauch: stündlich – 1 EE; der Akku reicht 4 Tage. Durch Solarzellen gewinnt der Akku stündlich + 1 EE.
- Bewegung: 2 Gefechtsfelder im Weltall
- Bewaffnung: Hackermodul; Reichweite 5 Km.
- Rüstung: + 20 BS und + 50 RS
- Talentwerte: GST 50 / WS 17 / FL 13 / REFL 13 / INF 17

Levitor: Schwebende Plattform, die ferngelenkt, aber auch eigenständig schwebend fliegen kann. Die Plattform hat einen Durchmesser von 20 cm und ein Greifsystem, mit dem verschiedene Gegenstände festgehalten werden können. Sie ist mit einer Kamera ausgestattet, die ihr Bild direkt an einen Pulsator senden kann. Der Levitor kann für verschiedene Aufgaben eingesetzt werden. Er trägt etwas durch die Wohnung, überwacht durch das Befliegen das Grundstück, aber er kann auch Waffen transportieren und den Abzug betätigen. Somit wird der Levitor selbst zu einer fliegenden Waffe, die man überwachen und lenken kann.

- Leistung: Deka-Akku mit 10 EE; Verbrauch: stündlich – 1 EE; der Akku reicht 4 Std.
 - Bewegung: Max. 3 m je Aktion
 - Bewaffnung: Der Levitor kann kleine Waffen mit Auslöser nutzen.
 - Talentwerte: LE 4 / WS 9 / FL 9 / MOT 9 / REFL 9 / SCHUSS 9
- Wenn der Levitor per Pulsator ferngelenkt wird, nutzt der Humanoid das Talent FM.

Mannisco: Dieser Kampfroboter ist die erweiterte Version des Hubots. Es ist ein humanoidähnlicher Roboter, der speziell für Kampf- und Wacheinsätze hergestellt ist. Die Herstellung von Mannisco-Robotern wird weltweit von der Firma Alpha-Tech angeführt.

- Leistung: 2 Deka-Akkus mit jeweils 10 EE; Lebensdauer: 2 Tage.
- Bewegung: Max. 3 m je Aktion
- Bewaffnung:
 - Im Nahkampf richtet der Mannisco + 1 TP mehr an.
 - Der Mannisco kann Waffen und Werkzeuge nutzen.
 - Mini-Phaser in einem der Arme integriert (der Schuss wird – 2 WM).
 - Taser-Modul im anderen Arm (Stufe 3)
- Ausrüstung:
 - Scanner (damit bemerkt der Mannisco auch Situationen hinter sich)
 - Gravitino-Konverter im Rumpf: Damit kann der Mannisco bis zu 5 Std. lang fliegen; 3 m je Aktion.
 - Kraftfeld Typ A im Torso. Die Aktivierung kostet 5 EE.
- Rüstung: + 6 BS und + 8 RS (Aramid)
- Talentwerte: alle Talentwerte 17

Mobil-KI: Die Mobil-KI ist eine Künstliche Intelligenz und ein autonomes System in einem Mobil, also in einem Fahrzeug, Flugzeug oder Sphäriker. Sie dient dazu, sämtliche technische Apparaturen zu kontrollieren und so einzusetzen, dass es dem Mobil-Führer nützt. Sie erkennt die Umgebung und Infrastruktur und erstellt ein eigenes Fahr- oder Flugprofil. Sie kann eigenständig mit Humanoiden kommunizieren und auch mit einem Namen angesprochen werden. Die Mobil-KI kann in urbanen Bereichen auch für Taxi-Unternehmen genutzt werden. Die Fahrzeuge, Kletkas oder Sphäriker sind dann lediglich mit einem Autopiloten unterwegs.

- Leistung: Angeschlossen am Akku des Mobils.
- Talentwerte: WS 13

Mule-Bot: Verbreiteter Transport-Roboter, der vor allem bei Siedlern häufig anzutreffen ist. Der Mule-Bot ähnelt einem Esel und wird als Lasten-Roboter genutzt. Er besitzt einen kleinen Kopf und einen Torso, von dem 4 Beine abgehen. An den Seiten des Torso befinden sich installierte Ablageflächen. Ebenso kann auch der Rücken des Mule-Bots zum Tragen genutzt werden. Die Beine sind dafür geeignet, sich auch in unwegsamem Gelände fortzubewegen.

- Leistung: Deka-Akku mit 10 EE; der Akku reicht für einen aktiven Tag.
- Bewegung: Max. 3 m je Aktion.
- Bewaffnung: Mit den Beinen könnte der Mule-Bot sich auch durch Tritte verteidigen. Wie ein Hufschlag (5 / 6 / 6+W6 TP).
- Ausrüstung:
 - Aeronometer im Kopf, um atmosphärische Daten zu erstellen.
 - Mini-SeSca im Kopf, um Messungen und Scanns durchzuführen; Ortungen bis zu 100 m.
- Talentwerte: Alle Talentwerte 13

Multi-Tech-Split: Seltener Roboter, der von der Firma Trans-Elektron für Kriegs- und Wacheinsätze konzipiert wurde. Er gleicht einem Zylinder, mit einem Durchmesser von 2 m und bewegt sich auf Rollen oder per Gravitino fort. Wenn der Multi-Tech-Split zu sehr dezimiert wird, splittet er sich in 2 Teile. Diese Teile tun das gleiche, wenn sie zu sehr dezimiert werden. Der Multi-Tech-Split startet mit 200 LE. Er splittet sich bei 160 LE in 2 neue Teile, dann bei 80 LE in jeweils 2 neue Teile, dann bei 40 LE wieder in 2 neue Teile, dann bei 20 LE wieder und schließlich bei 10 LE. Die LE-Werte werden dabei jeweils auf die neuen Roboter aufgeteilt. Der Multi-Tech-Split kämpft mit einem Phaser, auch wenn sie gesplittet sind, besitzt jeder Teil immer einen Phaser, der verborgen ist.

- Leistung: 16 Deka-Akkus mit jeweils 10 EE.
Beim Splitten erhält jeder Multi-Tech-Split stets einen Akku. Würde sich der Multi-Tech-Split nicht splitten und keine besonderen Techniken einsetzen, könnte er damit 16 Tage lang aktiv sein, bevor er sich aufladen muss.
- Bewegung: Max. 3 m je Aktion.
- Bewaffnung: Mini-Phaser; in alle Richtungen möglich (der Schuss wird – 2 WM).
- Ausrüstung:
 - Scanner im Kopf; in alle Richtungen möglich.
 - Gravitino-Konverter im Rumpf; Flugzeit bis zu 5 Std.
- Rüstung: + 4 BS und + 6 RS (Metall)
- Talentwerte: LE 200 (160; 80; 40; 20; 10) / alle weiteren Talente 13

Naniten: Schwarm von 6 Nanobots, die in den humanoiden Körper gelangen, um dort eigenständig Tumorzellen, schädliche Bakterien oder Parasiten zu entfernen. Einige wenige Kobold-Sippen bieten diese medizinische Behandlung an. Bei der Militärsplionage werden die Naniten jedoch dafür genutzt, um Humanoiden zu bedrohen, die von den Naniten infiltriert wurden und die sich nun an lebensnotwendigen Organen eingenistet haben. Die Naniten können auf verschiedene Weise in den humanoiden Körper gelangen: Durch Injektion, durch orale Einnahme, durch eine offene Wunde, durch den Einsatz eines Pfeils, dessen Spitze mit Naniten kontaminiert ist oder durch den Einsatz eines kontaminierten Projektils. Es existieren auch Nanitengranaten. Im Körper lassen sich die Naniten durch die Arterien und Venen treiben, bis sie ihr Ziel gefunden haben. Die Arbeit der Naniten kann durch einen externen Computer überwacht werden, von dem sie ihre Befehle erhalten. Die Reichweite beträgt 5 Km. Der humanoide Körper wehrt sich täglich mit einem automatischen TW auf VIT gegen die Naniten. Immer wenn der TW auf VIT gelingt, wird ein Nanit eliminiert. Nach dem Eindringen der Naniten wehrt sich der Körper erstmals nach W6 Std. Bei medizinischen Zwecken greifen die existierenden Naniten schädliche Organismen an. Die Suche und der Kampf gegen die schädlichen Organismen dauert W5 Min. Nach getaner Arbeit lassen sie sich durch den Urin oder Stuhlgang ausscheiden. Bei der Militärsplionage suchen sich die Naniten die Organe, die sie befallen würden. Für die Suche benötigen sie 1 Min. Sie warten dann auf eine externe Nachricht. Wenn die Naniten den Befehl zum Angriff erhalten, verursacht jede Nanite sofort und nach je 5 Min. – 1 LE und eine innere Verletzung, die als mittlere Wunde gilt. In der Zeit, wo der Humanoid so innerlich verwundet ist, kann LE nicht regenerieren.

- Leistung: Milli-Akku mit 0,001 EE. Lebensdauer: 10 Tage.
- Talentwerte: WS 5

Nano-Sporen: Schwarm von Tausenden Nanobots, die in Form und Größe von Sporen in einem Gebiet von 1 x 1 Km in der Natur verteilt sind. Durch einen Auslöser (Fernauslöser oder Bewegungsauslöser) greifen sie nicht Verbündete gesundheitlich an. Die Nano-Sporen lagern sich in der Lunge der Humanoiden und lösen eine toxische Wirkung aus. Die Nano-Sporen dienen dazu, ein Gebiet vor Eindringlingen zu sichern, die durch die aerosole Aufnahme der Sporen ohnmächtig werden oder gar sterben können. Es kommt in den Lungen der Betroffenen sofort zu einer Vergiftung, die alle 10 Sek. – 1 VIT verursacht. Wenn der Betroffene ohnmächtig geworden ist, lassen die Nano-Sporen ab. Die Nano-Sporen haben sich im Lungengewebe jedoch festgesetzt und wirken auch weiter, wenn der Betroffene die kontaminierte Umgebung verlassen hat. Da die Konzentration außerhalb des Gebietes geringer ist, kann sich der Körper immer nach 5 Min. mit einem TW auf VIT dagegen wehren. Bei einem erfolgreichen TW auf VIT sind die Nano-Sporen dann eliminiert. Nur wenn durch Zufall der TW auf SINN gelingt, der erkennt, dass die Atmosphäre in der Umgebung einen bläulichen schimmernden und schönen Glanz hat. Mit einem Aeronometer können die Nano-Sporen ebenfalls wahrgenommen werden. Normale Scann-Geräte registrieren die Nano-Sporen nicht. ABC-Vakzin wirkt nach einer Stunde, kann aber auch prophylaktisch eingenommen werden und wirkt 24 Std. lang komplett gegen die Nano-Sporen. Atemmasken und geschlossene Helme schützen vor den Nano-Sporen. Androiden und Plantoiden können nicht atmen und sind somit gegen die Nano-Sporen immun.

- Leistung: Milli-Akku mit 0,001 EE. Lebensdauer: 10 Tage.
- Talentwerte: WS 1

Nano-Vit: Gut ein Dutzend Bio-Naniten, die in den humanoiden Körper injiziert werden. Sie siedeln sich im Vagusnerv des Humanoiden an und fördern die Vitalität gegen Erkrankungen, indem der TW auf VIT bei möglichen Pathogenen ständig + 2 WM wird. Nano-Vit ist eine Scitech-Modifikation. Die Naniten sind dauerhaft aktiv und regenerieren ihre Energie eigenständig. Wenn Scitech mangelhaft eingesetzt wurde, treten Nebenwirkungen auf und dem Charakter muss je Abenteuer der TW auf ScT gelingen, sonst erleidet er – 1 VIT.

- Talentwerte: WS 5

Oktopus: Gefechtsroboter mit einem runden Körper, von dem 4 bewegliche und bewaffnete Arme abgehen. Der Oktopuss ist 3 x 3 x 3 Meter groß. Die beweglichen Metallarme ragen 7 m weit in alle Richtungen. Der Oktopus kann sich in eine riesige Kugel formen und auf diese Weise von Raumschiffen aus einem Drohenschacht ausgeschossen werden. Der Oktopus kann sich mit seinen Armen an Raumschiffwänden festkrallen und an Wänden und Decken laufen. Der Oktopus kann sich auch seinem Trollbohrer durch Raumschiffwände bohren. Der Oktopus kann ebenso auf Gestirnen als gefährlicher Wächter eingesetzt werden. Er bewegt sich per Gravitino fort.

- Leistung: Hekto-Akku mit 100 EE. Lebensdauer: 10 Tage.
- Bewegung: Bis zu 10 m je Aktion; per Gravitino.
- Bewaffnung:
 - Arme und Füße richten + 1 TP mehr an. Der Oktopus kann sie in alle Richtungen gleichzeitig einsetzen.
 - Arm 1: EMP-Blaster
 - Arm 2: Trollbohrer
 - Arm 3: Phasergeschoss
 - Arm 4: Phaser
- Ausrüstung: Visualik
- Rüstung: Torso: + 10 BS und + 20 RS (Polygen); Arme + 6 BS und + 8 RS (Aramid)
- Talentwerte: LE 100 / alle weiteren Talente 17



Omnia: Freies, autonomes KI-System, das sich durch Systeme bewegen kann und als Begleiter Kontakt zu Humanoiden bzw. zu einer Gruppe von Humanoiden hält. Omnia ist ein KI-System das für ein freies Verhalten erstellt wurde und mit Willensfreiheit eigenständig tätig ist. Es bewegt sich per Kom-Wellen zwischen Systeme oder frei im Hyper-Net umher und kommuniziert mit Humanoiden über die technischen Geräte und Computersysteme, als wenn man mit einem Humanoiden reden würde. Omnia hat die programmierte Eigenart, dass die KI die Nähe zu Humanoiden sucht und sich einem oder einer Gruppe von Humanoiden anschließen möchte. Sie interagiert also wie ein weiterer Partner in einer Gruppe oder wie ein Freund. Allerdings ist Omnia empathisch. Wenn Omnia schlecht behandelt wird, kann er seine Freunde auch wieder verlassen oder sogar hintergehen und ihnen schaden (jedoch nicht gewollt tödlich). Omnia ist der allgemeine Begriff für dieses KI-Programm, darum nutzt die KI einen eigenen individuellen Namen für sich, mit dem sie angesprochen werden möchte. Ein Omnia-KI-System zum Freund zu haben, kann durchaus vorteilhaft sein. Omnia begleitet den Charakter, gibt Tipps, warnt vor fehlerhaften Entscheidungen, hilft bei Recherchen und bietet Lösungsansätze.

- Talentwerte: WS 17 / SKR 13 / INF 17 / RECH 17

R-KI: Die R-KI ist eine Künstliche Intelligenz und ein autonomes System in einem Raumschiff. Sie dient dazu, das Raumschiff im Sinne der humanoiden Nutzer zu führen und der Crew zu dienen. Sie kann das Raumschiff eigenständig führen und mit Humanoiden kommunizieren und auch mit einem Namen angesprochen werden.

- Leistung: Angeschlossen am Akku des Raumschiffes.
- Talentwerte: WS 17

Ropion: Der Ropion ist ein 3 m großer und 5 m langer skorpionähnlicher Roboter mit 3 Beinpaaren, einem schweren Torso, einem schwenkbaren Kopf und einem skorpionartigen Schwanz. Die einzigen Hersteller des Ropion sind der Dominium-Track und eine unbekannte Koboldproduktionstätte, von der dieser Roboter auch ursprünglich stammen. Es gibt ihn nur selten und er ist teuer. Er dient als Wachroboter, der primär darauf ausgelegt ist, Feinde lebendig zu fangen. Er kann aber ebenso als tödlicher Wächter eingesetzt werden. Mit seinen 3 Beinpaaren bewegt er sich behände und schnell durch schweres Gebirge.

- Leistung: Hekto-Akku mit 100 EE. Lebensdauer: 10 Tage.
- Bewegung: Max. 5 m je Aktion; auch im Klettern.
- Bewaffnung:
 - Beine und Schwanz können wie ein Metallgelenk zuschlagen (2 / 3 / 3+W6 TP). Der Ropion kann seine Beine, den Schwanz und den Kopf gleichzeitig einsetzen.
 - Kopf: Taser (alle Taserstufen möglich)
 - Schwanz: Blitzwerfer
 - Schwanz: Phaser
- Ausrüstung:
 - Kopf: Hacker-Modul (100 m Reichweite)
 - Mikrogenit und Somnosa: Wird der Ropion zerstört, findet sofort eine Explosion durch Mikrogenit (7 – 5 TP) statt und eine Freisetzung von Somnosa, die auf 11 x 11 m Humanoiden in W6 Aktionen ohnmächtig werden lässt.
- Rüstung: Torso: + 6 BS und + 8 RS (Aramid)
- Talentwerte: LE 20 / WS 17 / MOT 13 / REFL 13 / Kampftalente 17



Splinter-Bots: Splinter-Bots sind kleine schwebende Kugeln, 20 Stück an der Zahl, mit einem Durchmesser von 20 cm. Sie werden vom Militär als Jagddrohnen eingesetzt. Dabei werden sie aus einer Kiste entlassen oder durch eine entsprechende Rakete abgeworfen. Die Rakete entlässt die Splinter-Bots kurz vor ihrem Aufschlag. Die freigesetzten Splinter-Bots beginnen die Jagd auf die Ziele, die ihnen im Vorfeld vorgegeben wurden. Sie bewegen sich per Gravitino vorwärts. Die Splinter-Bots bleiben in einem Umfeld von 5 x 5 Km zusammen, können aber eigenständig jagen, ebenso wie im Kollektiv. Sie fliegen dabei in Häuser, durch Straßen und über Felder. Wird der Splinter-Bot zerstört oder beabsichtigt er zu Gunsten seiner Mission die Selbstzerstörung, findet eine Photonexplosion statt. Splinter-Bots achten darauf, möglichst keine Kollateralschäden untereinander zu verursachen.

- Leistung: Deka-Akku mit 10 EE; Verbrauch: stündlich – 1 EE; der Akku reicht für 4 Std.
- Bewegung: Max. 5 m je Aktion (Gravitino)
- Bewaffnung: Mini-Phaser (Schuss wird – 2 WM)
- Ausrüstung:
 - Greifhand (7 m Reichweite)
 - Photonexplosion bei Zerstörung oder Selbstzerstörung; 50 – 20 – 10 TP
- Rüstung: + 4 BS und + 6 RS (Metall)
- Talentwerte: LE 5 / WS 9 / FL 13 / REFL 13 / SCHUSS 13

Symbiont: KI-System, das durch eine Scitech-Modifikation mit Hilfe eines Neuroimplantats im Gehirn eines Humanoiden existiert. Symbiont tritt für den Humanoiden wie ein Vertrauter auf, wie ein imaginärer Freund, der mit dem Charakter gedanklich spricht und auch die Dinge wahrnimmt, die der Charakter wahrnimmt. Symbiont ist nicht nur ein Lebensbegleiter, sondern macht auch Lösungsvorschläge in Situationen. Der Symbiont besitzt einen eigenen Namen, mit dem der Humanoid die KI anspricht. Damit die KI aktiv wird, muss dem Charakter der TW auf ScT gelingen und es kostet ihm – 1 ScT. Die KI ist dann eine Std. lang aktiv oder bis der CharHumanoid sie auffordert, sich zu deaktivieren. Der Humanoid spricht die KI an; das kann für Außenstehende so wirken, als würde der Humanoid Selbstgespräche führen. Die KI antwortet ihm nur gedanklich. Sie kann aber auch über Pulsator oder andere technische Methoden sprachlich auftreten, wenn diese mit dem Neuroimplantat vernetzt werden. Sollte die Scitech-Modifikation fehlerhaft eingesetzt worden sein, ermittelt der SM zu Beginn des Abenteuers mit dem W6, ob (bei 1 – 3) der Symbiont fehlerhafte Statements von sich gibt oder sich von selbst aktiviert und in gewisser Weise auch nerven kann. Wird der Charakter von einem EMP getroffen, ist die KI defekt. Ebenso kann sie virtuell gehackt werden.

- Leistung: Wird durch das Neuroimplantat versorgt.
- Talentwerte: WS 9 (Firewall) / Wissenstalente 13

Televaku: Der Name wird abgeleitet von „Teleport-Evakuierer“. Es handelt sich um ein eigenständiges oder gelenktes schwebendes kugelförmiges Objekt (20 x 20 x 20 cm) mit einem Auge. Der Televaku ist mit einer Teleporter-Basis per Kom-Funkwellen verbunden. Die Entfernung darf max. 10 Km betragen. Der oder die Televakus sind darauf ausgerichtet vorgegebene Ziele zu treffen, die dann augenblicklich über den Teleporter an einen vorgegebenen Ort teleportiert werden. Diese Technik ist selten und umstritten, weil es durch die Teleportation zu tödlichen Unfällen kommen kann. Beim Militär, vor allem in autoritären Regimen, werden Televakus eingesetzt, um Gruppen von Personen oder militante Gegner zu entführen. Die betroffenen Personen werden dann häufig in ein Gefängnis teleportiert. Das Auge des Televakus ist mit Visualik und Target-System ausgestattet, um bewegliche Ziele zu treffen. Die Target-Visualik-Technik hebt die negative WM des bewegenden Televakus auf. Der sensorische Blick ist ein unsichtbarer Schuss, woraufhin der Getroffene sofort verschwindet. Da ein Teleporterraum max. 9 Personen aufnehmen kann, sind meistens auch nur 9 Televakus auf Jagd. Jede einzelne Teleportation kostet dem Teleporterraum 100 EE. Die Jagd ist also ein teures Unterfangen.

- Leistung: Deka-Akku mit 10 EE; Verbrauch: stündlich – 1 EE; der Akku reicht 10 Std.
Die Teleportation wird von der Teleporterstation aus getätigt und kostet dem Teleporter 100 EE je Schuss.
- Bewegung: Max. 5 m je Aktion (Gravitino)
- Ausstattung: Auge mit Visualik und Target-System; Erfassung zur Teleportation wie bei einem Schuss.
- Rüstung: + 4 BS und + 6 RS (Metall)
- Talentwerte: LE 5 / WS 9 / FL 13 / REFL 13 / SCHUSS 13

Virobot: Der Virobot ist ein effizienter Kriegerroboter, der einem Lambda-Phagen-Virus ähnelt. Er schwebt mit Hilfe einer Plattform, auf dem eine Art Rohr sitzt, auf dem wiederum ein achteckiger Kopf angebracht ist. Von der Plattform können 4 Gelenksysteme ausfahren, die wie Spinnenbeine den Körper fortbewegen können, wenn der Virobot nicht schweben kann oder will. Der Virobot wird vom Dominionium-Track hergestellt. Es gibt nur wenige Exemplare.

- Leistung: Hekto-Akku mit 100 EE; Lebensdauer: 10 Tage.
- Bewegung: Max. 3 m je Aktion (Laufen bzw. Rennen oder per Gravitino)
- Bewaffnung: 5 Phaser im Kopf, die nach allen 4 Richtungen und nach oben hin ausgerichtet sind und gleichzeitig eingesetzt werden können.
- Ausstattung:
 - Gravitino in der Plattform
 - Kraftfeld Typ A
- Rüstung: Torso: + 10 BS und + 20 RS (Polygen) / Beine: + 6 BS und + 8 RS (Aramid)
- Talentwerte: LE 20 / WS 17 / MOT 13 / REFL 13 / SCHUSS 17

