

ANDROIDE



Kurzbeschreibung: Der Androide ist ein künstlich hergestellter Humanoid, bzw. ein Roboter mit einer KI (Künstlichen Intelligenz) und eigenem Bewusstsein. Androiden können als Dienstleistungs- oder Kriegs-Androiden eingesetzt und mit diversen Techniken modifiziert werden. Willensfreie Androiden werden gesellschaftlich kaum akzeptiert. Zu den willensfreien Androiden gehören die „Transhumanoiden“, die heimlich für ihre Rechte eintreten und der „Cluster“, der den Kampf gegen die „Soma-Humanoiden“ aufgenommen hat.

Klasse: KI-Humanoiden

Gestalt: Androiden sehen fast immer elbisch, menschlich oder orkisch aus und sind äußerlich von echten Humanoiden nicht zu unterscheiden. Sie besitzen eine synthetische Haut und Organe. Wenn sie verletzt werden, fließt anstelle von Blut blassgrauer dickflüssiger Zellstoff hervor.

Wesen: Androiden besitzen eine programmierte eingeschränkte Willensfreiheit, die es ihnen erlaubt, ein eigenes Bewusstsein zu haben. Die Einschränkungen sind vom Hersteller vorgegeben und diese sind häufig staatlich vorgeschrieben. Der eingeschränkte Androide unterliegt dabei zwei Grundprogrammierungen:

1. Er darf einem Humanoiden keinen Schaden zufügen und muss Humanoiden schützen. Diese Programmierung wird dann aufgehoben, wenn der Androide zum Schutz eines Humanoiden einen anderen Humanoiden schaden muss. Zu diesem Zweck wurden dem Androiden diverse ethische Prinzipien programmiert, nach denen er Leben schützt oder schadet. Die erste Grundregel wird auch dann aufgehoben, wenn der Androide als Kampf-Androide und somit als Soldat eingesetzt wird.

2. Der Androide ist seinem Besitzer gegenüber stets loyal und gehorcht ihm.

Androiden denen bei der Herstellung keine eingeschränkte Willensfreiheit programmiert wurden oder die im Laufe ihres Daseins einen Defekt erlitten haben oder die neonatal von anderen Androiden hergestellt wurden, gelten als willensfreie Androiden. Willensfreie Androiden sind in ihrem Bewusstsein und in ihren Handlungen völlig eigenständig. Solche Androiden gelten in den meisten Staaten als illegal und werden gejagt und ausgesondert.

Der Androide wirkt unemotional, außer wenn er mit einem entsprechenden Modul ausgestattet wurde, das ihn humanoider machen soll. Er hat aber immer Probleme damit, plötzliche Gefühlsregungen, Witze oder flexible Handlungsmuster von Humanoiden zu verstehen. Gelegentlich setzt er dann für eine Sekunde aus, um darüber nachzudenken, wie er auf dieses Verhalten reagieren soll.

Sprache: Der Androide spricht die Sprachen, die ihm programmiert wurden.

Namen: Zunächst erhalten Androiden Fabrikatsnamen oder -nummern. Im Gebrauch können sie dann aber mit passenden Namen programmiert werden.

Lebensweise: Der Androide braucht keine übliche Nahrung und in den meisten Fällen kann er auch gar keine aufnehmen. Ein besonderes Modul ermöglicht es ihm Nahrung zum Schein aufzunehmen. Der Androide benötigt aber Energie, die er durch seinen Akku erhält, der aus vorhandenen Stromnetzen (Elektroports) aufgeladen werden kann. Einmal im Jahr braucht der Androide Schmierstoffe, die er oral aufnehmen kann. Ebenso muss der Androide „schlafen“, um seine Daten zu verarbeiten. Er kann hierfür in den Ruhmodus oder in den Schlafmodus gehen und in diesen Modi, wie auch im Wachmodus kann er sich mit Energie aufladen.

Androiden werden von lizenzierten Firmen oder Staaten hergestellt. Die Herstellung eines Androiden ist aufwändig und kostet 100.000 bis 500.000 Credits.

Androiden besitzen zwar für den äußeren Schein oder zur kommerziellen Prostitution Geschlechtsorgane, aber sie können sich nicht vermehren. Willensfreie Androiden können neue Androiden neonatal herstellen, was illegal ist. Ebenso ist die nichtlizenzierte Herstellung von Androiden illegal.

Defekte oder zerstörte Androiden werden aus Kostengründen ausgesondert. Die Teile können für die Herstellung anderer Androiden genutzt werden. Für einen defekten oder zerstörten Androiden erhält man immerhin noch 1.000 – 5.000 Credits.

Androiden sind hilfreiche Dienstleister, sowohl im Haushalt als auch in der Forschung, aber auch als Bodyguard oder Soldat. Auch im Prostitutionsgewerbe werden Androiden eingesetzt. Beim Kauf eines Androiden gehen die Rechte auf den neuen Besitzer über. Der Androide wird auf seinen neuen Besitzer abgestimmt.

Lebensraum: Die meisten Androiden wurden im Raum der Allianz von der Firma Alpha-Tech hergestellt, darum existieren die meisten Androiden auch im Raum der Allianz, also im Miranda-Sektor. Dort werden sie als Dienstleistungs- oder als Kampf-Androiden eingesetzt. Innerhalb der Allianz wird die Herstellung von Androiden streng kontrolliert. Die illegale Herstellung wird streng geahndet. Außerhalb der Allianz gibt es nur selten Hersteller, die über das Know-how und die finanziellen Möglichkeiten zur Herstellung von Androiden verfügen.

Die willensfreien Androiden des Clusters befinden sich im Idna-Sektor. Dort gibt einen Lebensraum, in dem sich der Cluster verbirgt und der als Cluster-Zone bezeichnet wird. Ein Eindringen in dieses Gebiet ist äußerst gefährlich.

Geschichte: Androiden werden seit der Kosmischen Epoche hergestellt und haben die Roboter in der Interstellaren Epoche abgelöst. Inzwischen gibt es 5 Androiden-Generationen.

- Die 1. Generation wurde in den Jahren 1 – 30 hergestellt. Diese waren vor allem Dienstleistungs-Androiden.
- Die 2. Generation wurde in den Jahren 31 – 60 hergestellt. In der Zeit fanden die Gravis-Kriege statt. Es wurden vor allem Kampf-Androiden hergestellt, die von der Allianz im Krieg gegen das Ork-Imperium eingesetzt wurden. Die Gravis-Kriege fanden dadurch ein Ende, als sich aus ungeklärten Gründen Androiden verselbständigten und eigene wie feindliche Verbände und Zivilisten angriffen. Die übrig gebliebenen Androiden verselbständigten sich und gründeten den Cluster. Der Cluster ist eine verborgene Organisation von Androiden, die es sich zur Aufgabe gemacht haben, reale Humanoiden, die von diesen Androiden als Soma-Humanoiden bezeichnet werden, zu eliminieren. Der Cluster tut dies aus der Überzeugung heraus, dass die Soma-Humanoiden eines Tages die Androiden eliminieren würden, wenn der Androide dem nicht zuvorkommt. Der Cluster führt strategische, verborgene und offensive Kämpfe gegen humanoide Systeme und setzt inzwischen dafür auch Cyborgs, Roboter und Raumschiffe ein.
- Die 3. Generation wurde in den Jahren 61 – 90 hergestellt. Nach den Gravis-Kriegen herrschte Waffenstillstand und ein Kalter Krieg zwischen der Allianz und dem Ork-Imperium. In dieser Zeit war die Herstellung von Androiden im Allianzraum verboten und die Nutzung nur noch sehr eingeschränkt erlaubt. In dieser Zeit wurden jedoch auch Androiden illegal oder neonatal von willensfreien Androiden, z. B. von denen aus dem Cluster hergestellt.
- Die 4. Generation wurde in den Jahren 91 – 101 hergestellt. Der Krieg gegen das Ork-Imperium flammte neu auf (der 2. Gravis-Krieg). Androiden wurden darum wieder als Kampf-Androiden zugelassen, aber ebenso als Dienstleistungs-Androiden, vor allem in den Bereichen Medizin und Forschung. Im Jahr 95 wurde dann das Androiden-Raumschiff Destructo entdeckt, das für den Cluster tätig war. Hier wurde erstmals die Bedrohung des Clusters deutlich.
- Die 5. Generation wird seit dem Jahr 101 hergestellt. Es sind junge und überaus leistungsstarke Androiden.

Politik: Seitdem die Angst vor dem Cluster aufgekommen ist, wird von staatlicher Seite verstärkt Jagd auf illegale Androiden gemacht. Dies ist vor allem ein lukratives Geschäft für Kopfgeldjäger.

Es existieren jedoch auch willensfreie Androiden in der Gesellschaft, die angeblich keine böswilligen Absichten haben und die ihr willensfreies Dasein verschweigen. Einige dieser Androiden bezeichnen sich als Transhumanoiden, die mit Hilfe von Medien für ihre Rechte eintreten. Sie verstehen sich als Humanoiden mit eigenem Bewusstsein und Gefühlen.

Kultur: Androiden dienen vor allem in wohlhabenden Familien zur Unterstützung im Haushalt und helfen mit bei der Erziehung der Kinder. Als Dienstleistungs-Androiden übernehmen sie schwere und gefährliche Arbeiten. Im Medizinsektor werden Androiden auch bei Operationen eingesetzt. Seit Jahren bereichern sie auch das Prostitutionsgewerbe durch ihre vielseitigen Fähigkeiten. Und schließlich existiert seit einigen Jahren die Möglichkeit, das über Scitech-Technologie das Bewusstsein eines Humanoiden in einen leeren Androiden eingespeist werden kann, wodurch der Humanoid ein neues Leben führen kann, wenn sein Körper versagt. Dadurch ist es aber ebenso auch möglich, Klone von sich selbst herzustellen. Diese Techniken sind ethisch überaus umstritten, da sich damit erneut die Frage stellt, wie willensfrei ein Androide sein darf und ob es sich bei einem Androiden mit humanoidem Bewusstsein überhaupt um einen Androiden oder um einen Cyborg handelt.

Image: Von den meisten Humanoiden werden Androiden als hilfreich angesehen. Dennoch werden sie auch kritisch betrachtet, weil die Angst vor willensfreien Androiden gestiegen ist und weil ethische Fragen erneut aufgebrochen sind, inwieweit die humanoide Gesellschaft durch künstliche Intelligenzen ersetzt werden darf. Ebenso wird verstärkt die Diskussion gesucht, ob und wie ein Androide mit freiem Willen als Humanoid anerkannt werden darf, also ob eine KI ein fühlendes und real-lebendes Wesen sein kann.

Rollenspiel: Der Androide ist ein schwer zu spielender Charakter, weil er in seiner Befehlsstruktur oder in seiner Überzeugung durchgehalten werden muss. Er ist wenig empathisch, denkt logisch und ist bei humanoiden Aussagen und Entscheidungen, die von Gefühlen getroffen werden verwirrt. Er setzt dann sekundenartig kurz aus, um die Situation zu verarbeiten. Wenn der Androide ein eingeschränkt willensfreier Androide ist, ist er den Befehlen seines Besitzers unterworfen. Dies entscheidet sich bei der Ermittlung des familiären Hintergrunds. Eingeschränkt willensfreie Androiden sind außerdem so programmiert, dass sie einem anderen Humanoiden nicht schaden würden, außer wenn sie aus Schutzgründen keine andere Wahl haben. Neben dem Charakter-Spiel muss der Spieler auf die Energie-Einheiten des Akkus achten.

Fähigkeiten: Der Androide wird nicht wie andere Humanoiden durch Talente aufgewertet, sondern wird individuell durch praktische Module ergänzt, die seinem Zweck dienen sollen.



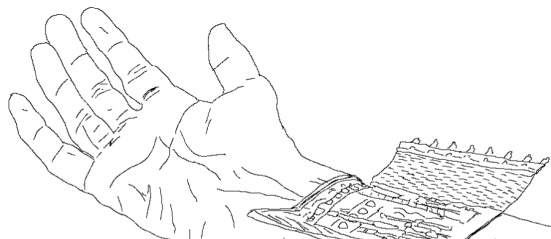
Regelhinweise:

- **LE** ist beim Androiden die Summe der funktionierenden Organismen. Reduziert sich die LE, verliert der Androide seine Funktionalität und kann sterben. Dies kann durch die Zerstörung von Körperteilen und Körperzellen zustande kommen. Um LE nach einem Schaden zurückzuerhalten, muss der Androide repariert werden.
 - Die Reparatur benötigt pro LE eine ¼ Std. Zeit und muss von fachkundigem Personal durchgeführt werden. Schwere Reparaturen müssen im Schlaf-Modus durchgeführt werden. Durch entsprechende Module kann der Androide selbst in der Lage sein, sich zu reparieren.

Der Androide kann durch entsprechende Module seine LE über 20 hinaus steigern, nämlich max. auf den Wert 30. Wenn der Androide einen Wert von mind. 17 besitzt, erhält er einen dauerhaften NBS von 10 % seiner LE.

 - Wenn der Androide einer massiven Masse an Wasser ausgesetzt ist, schadet dies den Schaltkreisen, z. B. bei einem extremen Platzregen, in der Badewanne, beim Schwimmen. Der Androide verliert bei massiven Wassereinwirkungen je Min. – 1 LE. Es gibt ein Modul, mit dem sich der Androide vor dieser Einschränkung schützen kann.
- **EE anstelle von VIT:** Der Androide besitzt keine Vitalität. Im Charakterbogen muss dies durch Energie-Einheiten (EE) korrigiert werden. EE ist die Maßeinheit für Strom. Der Androide besitzt einen oder zwei Deka-Akkumulatoren, die jeweils voll aufgeladen, 10 EE besitzen. Ist der Androide mit Strom ausreichend aufgeladen, fördert das sein neuronales Netzwerk, ist seine Energie aber zu weit gesunken, schadet das dem Androiden. Insofern funktioniert der Akku ähnlich wie die Vitalität bei anderen Humanoiden.
 - Ein Deka-Akku besitzt 10 EE.
 - Stündlich verliert der Androide im Wachzustand 1 EE.
 - Nach 10 Std. wäre demnach sein Akku leer.
 - Im Ruhe- oder Schlafmodus verliert er nur 0,5 EE.
 - Der Androide kann sich jederzeit an einer Stromquelle aufladen.
 - In einer Std. regeneriert der Androide 10 EE.
 - Besitzt der Androide mind. 17 EE, erhält er auf alle TW + 2 WM.
 - Sinken die EE auf unter 8, werden alle TW – 2 WM.
 - Sinken die EE auf 0, wird der Androide ohnmächtig.
- **WS** stellt auch für den Androiden die psychische Widerstandskraft dar. Die Willensstärke nutzt der Androide, um sich gegen virtuelle Angriffe und EMP zu schützen.
 - Gegen virtuelle Angriffe wehrt sich der Androide mit einem automatischen Gegen-TW auf WS.
 - Ab einen WS-Wert von 9 bemerkt der Androide den virtuellen Angriff, wenn der Gegen-TW gelingt.
 - Ab einen WS-Wert von 13 bemerkt der Androide den virtuellen Angriff und kann den Angreifer lokalisieren, wenn der Gegen-TW gelingt.
 - EMP-Angriffe dezimieren die WS:
 - Sinkt WS durch EMP-Angriffe auf 0, ist der Androide tot.
 - Ein EMP-Gewehr verursacht – 13 WS und einen Schock.
 - Ein EMP-Blaster oder eine EMP-Granate verursacht – 15 WS und einen Schock.
 - EMP-Kanonen oder EMP-Bomben vernichten den Androiden.
 - Gegen mögliche Schocks kann sich der Androide mit dem Indolenz-Modul schützen.
 - Ab einem WS-Wert von 17 kann sich der Androide mit einem automatischen TW auf WS gegen einen Schock wehren.
 - Der Androide regeneriert WS im Schlafmodus, nämlich je Std. + 1 WS.
 - Sinkt WS unter 9, wird der Androide unkonzentriert und erhält auf gedanklichen TW – 2 WM. (Paranoia würde der Androide nicht erleiden.)
- **GL** existiert für den Androiden nicht wirklich. Der Androide erhält darum keine Vor- oder Nachteile durch geringen oder hohen GL-Wert. Dennoch kann in besonderen Situationen auch vom Androiden ein TW auf GL gefordert werden.

- **Aktivitäts-Modi:** Der Androide befindet sich meistens im Wachmodus. Er kann sich außerdem in einem Ruhe- und in einen Schlafmodus versetzen.
 - Wachmodus: Der Androide verbraucht stündlich – 1 EE .
 - Ruhemodus: Der Androide begibt sich in einen leichten Schlaf und verbraucht stündlich nur – 0,5 EE.
 - In diesem Modus kann er leicht bemerken, wenn sich um ihn herum etwas tut. Er kann den leichten Schlaf sofort unterbrechen.
 - In diesem Modus regeneriert WS stündlich + 1.
 - Schlafmodus: Der Androide begibt sich in einen festen Schlaf und verbraucht stündlich nur – 0,5 EE.
 - In diesem Modus regeneriert WS stündlich + 1.
 - In diesem Modus bekommt er nichts um sich herum mit und kann nur von außen geweckt werden, wenn er durch einen Druck am Auge geweckt wird.
 - Der Androide kann einen inneren Timer aktivieren, wann er aufwachen will; ebenso auch, wenn er einen bestimmten Wert an WS erreicht hat. Ebenso kann er einstellen, dass er durch einen bestimmten Impuls, z. B. einem Alarmton geweckt werden will.
- Ob der Androide **willensfrei** ist, wird durch die Ermittlung der familiären Verhältnisse bestimmt.
- Die **Haut** des Androiden ist künstlich hergestellt, fühlt sich aber genauso an, reagiert genauso auf Reize und regeneriert sich wie die Haut von Humanoiden.
- **Blut und Schocks:** Androiden besitzen neuronale Netze. Das sind selbst reproduzierende Nervenzentren, die als Nanozellen im gesamten Körper aktiv sind. Dieses künstliche Netzwerk ist die Simulation der parallelen Informationsverarbeitung im humanoiden Gehirn. Es beherrscht die Mustererkennung, Steuerung und Lernfähigkeit des Organismus. Das neuronale Netz ist von einer schützenden membralen Plasmaschicht umgeben. Wird ein Androide beschädigt, tritt diese Flüssigkeit hervor. Sie ist gräulich, dickflüssig und benötigt keine Schlagadern, darum fließt es nicht wie das Blut eines Humanoiden, sondern quillt leicht hervor. Androiden erleiden auch Schocks. Sie dienen der Verarbeitung der Verletzung und sind mit einer kurzfristigen Apathie verbunden. Der Androide setzt bei einem Schock also in der Kampfliste kurz aus. Der Androide kann durch einen Schock keine VIT verlieren, weil er keine VIT besitzt. Gegen den Schock gibt es das Indolenz-Modul.
- **TP im Nahkampf:** Die kybernetischen Arme und Bein, bzw. auch Faustschläge und Fußtritte verursachen + 1 TP mehr.
- **Nahrung und Getränke** können Androiden nicht zu sich nehmen. Die Einnahme von Lebensmitteln oder Flüssigkeiten können nicht verarbeitet werden, weil es hierfür keine Organe gibt. Mit Hilfe eines entsprechenden Moduls kann ein Androide so tun, als würde er Lebensmittel oder Getränke konsumieren.
- **Kälte und Wärme:** Die meisten Humanoiden leben in einem Temperaturbereich von 15 – 25 °. Wird es kälter oder wärmer, kann das dem Körper schaden (siehe „Regeln“, „Hitze und Kälte“!)
 - Androiden haben dagegen eine Komfortzone von – 20 ° bis + 40 °.
 - Androiden können keine VIT verlieren, nur LE.
- **Lunge und Atmung:** Der Androide besitzt keine Lunge. Er kann darum nicht pusten oder ein- oder ausatmen. Es gibt keine atmungsabhängigen Stimmbänder, sondern Stimmmodule. Die meisten Gase oder auch Allergene sind für Androiden darum ungefährlich.
- Die **Arme und Beine** richten im Kampf einen TP mehr an (2 / 3 / 3+W6 TP) an.
- Androiden können **erkranken**. Gegen die meisten humanoiden Infektionen sind Androiden immun. Die Krätze beispielsweise wirkt wiederum bei der Haut von Androiden. Außerdem kann ein Androide durch Computerviren erkranken.
- Androiden sind immun gegen **psychische Psinetiken**. Sie können stattdessen unter Datenfehlern leiden.
- Androiden kann man **scannen**. Mit der Visualik-Technik oder durch Dekon-Räume oder mit Hilfe des Raumschanners in Raumschiffen können Androiden erkannt werden. Dagegen schützt das Modul „Stealth“.
- **Auf- oder Abwertungen** erhält der Androiden-Charakter nur durch Patzer und Meisterwürfe. Nach gespielten Abenteuern kann der Androide keine Auf- oder Abwertungen erhalten. Trainieren kann der Androide auch nur, wenn er ein entsprechendes Lern-Modul besitzt.



ERMITTLUNGEN ZUR CHARAKTERERSTELLUNG

Gestalt

Der Spieler wählt sich die Gestalt seines Androiden-Charakters aus. Meistens gleicht der Androide einem Elben, einem Menschen oder einem Ork. Meistens sieht der Androide vom Alter her so aus, wie ein 30jähriger.

Alter

Auch wenn Androiden wie 30jährige Humanoiden aussehen, muss mit dem Würfel das echte Alter ausgewürfelt werden. Dabei wird ermittelt, welcher Fabrikationsgeneration der Androide angehört. Und entsprechend seiner Generation erhält der Androide auch die entsprechenden Punkte zur Zusammenstellung seiner Module. Umso jünger ein Androide ist, desto leistungsfähiger ist er. Je älter er ist, desto mehr Geschichte hat er erlebt. Der W20 entscheidet:

| W20 | Generation | Kosmische Epoche, aus den Jahren ... | Bemerkungen | Punkte für das Modul-System |
|---------|---------------|--------------------------------------|---|-----------------------------|
| 1 – 4 | 1. Generation | 1 – 30 KE | In der Generation wurden vor allem Dienstleistungs- und Militärandroiden hergestellt. | 20 + W20 Punkte |
| 5 – 8 | 2. Generation | 31 – 60 KE | In dieser Zeit fanden die Gravis-Kriege zwischen der Allianz und dem Ork-Imperium statt. Hier wurden vor allem Militärandroiden hergestellt. Zum Ende des Krieges kam es zu einem Defekt, bei dem viele Androiden willensfrei wurden und die sich seitdem gegen „Soma-Humanoiden“ wenden. | 20 + 2W20 Punkte |
| 9 – 12 | 3. Generation | 61 – 90 KE | Nach der Katastrophe zum Ende des Gravis-Krieges hat die Allianz die Herstellung von Androiden verboten. Mögliche Androiden wurden also illegal oder neonatal hergestellt oder stammen aus einem anderen Staat. | 20 + 3W20 Punkte |
| 13 – 16 | 4. Generation | 91 – 101 KE | Der 2. Gravis-Krieg brach aus und die Allianz ließ die Herstellung von Androiden wieder zu. Sie wurden aber nicht nur fürs Militär, sondern nun auch für den Hausgebrauch hergestellt, wie auch für Medizin und Forschung. | 20 + 4W20 Punkte |
| 17 – 20 | 5. Generation | Seit dem Jahr 101 KE | Die jüngste Generation ist sehr fortschrittlich und leistungsstark. | 20 + 5W20 Punkte |

- Androiden sind keinen WM durch hohes Alter unterworfen.
- Der Spieler darf das Alter bzw. die Generation frei bestimmen, wenn er dafür 5 Punkte beim Modul-System opfert.

Größe

Die Größe wird anhand der primären Spezies also an der Gestalt ermittelt, die der Androide besitzt. Siehe unter der entsprechenden Spezies!

- Der Spieler darf die Größe frei bestimmen, wenn er dafür 5 Punkte beim Modul-System opfert.



Familiäre Verhältnisse und Willensfreiheit

Mit dem W20 werden die familiären Verhältnisse ermittelt.

- Für den Androiden gilt, dass er entweder willensfrei ist oder bedingt willensfrei. Bedingt willensfrei bedeutet, er gehört einem Besitzer und handelt nach den Wünschen des Besitzers. Willensfrei bedeutet, dass der Androide einen eigenen Willen hat. Ob er das verheimlicht oder nicht, steht dem Spieler frei. Willensfreie Androiden sind jedoch in den allermeisten Staaten verboten.
- Für den herkömmlichen Androiden muss eine Person benannt sein, die als Autoritätsperson (Besitzer) das primäre Zugriffsrecht besitzt. Auch wenn der Androide einer Familie oder einer Firma gehört, muss eine Person angegeben werden. Die Autoritätsperson kann ihre Zugriffsrechte jederzeit an eine andere Person vorübergehend oder endgültig mündlich übertragen.
- Der Spieler darf die familiären Verhältnisse bzw. die Willensfreiheit frei bestimmen, wenn er dafür 5 Punkte beim Modul-System opfert.

| W20 | Familie |
|---------|--|
| 1 – 3 | Willensfrei und Besitzerlos: Der Android ist willensfrei und gehört keinem Besitzer mehr an. |
| 4 | Willensfrei und androide Geschwister: Der Androide ist willensfrei und hat lediglich Kontakte zu W4 weiteren Androiden, die ebenfalls willensfrei sind. Sie gehören alle keinem Besitzer mehr an. |
| 5 – 6 | Willensfrei und Kontakt zum Erbauer: Der Androide ist willensfrei und wurde neonatal oder illegal hergestellt. Er hat noch Kontakt zu seinem Erbauer. |
| 7 – 9 | Willensfrei, aber bei einem Besitzer: Der Androide ist willensfrei geworden. Er lebt aber noch bei seinem Besitzer. Ob der Besitzer von der Willensfreiheit weiß oder nicht, kann frei erdacht werden. |
| 10 – 12 | Nur bedingt willensfrei und gehört einem Besitzer: Der Androide ist nur bedingt willensfrei und seinem Besitzer (und dessen Familie) treu untergeben. |
| 13 | Nur bedingt willensfrei und gehört mit anderen Androiden einem Besitzer: Der Androide ist nur bedingt willensfrei und seinem Besitzer (und dessen Familie) treu untergeben. In dessen Umfeld existieren noch weitere W4 Androiden. |
| 14 | Nur bedingt willensfrei und Partnerschaft: Der Androide ist nur bedingt willensfrei und wurde so programmiert, dass er die Liebschaft zu einem Humanoiden, vermutlich mit seinem Besitzer führt. Mit dieser Person teilt der Androide sein Liebesleben. |
| 15 | Willensfrei und Partnerschaft: Der Androide ist willensfrei und führte eine Partnerschaft mit einem Humanoiden, in den der Androide verliebt ist. Ob der Partner weiß, dass es sich um einen Androiden handelt oder ob der Partner weiß, dass der Androide willensfrei ist, kann sich der Spieler selbst ausdenken. |
| 16 | Nur bedingt willensfrei und hütet ein Kind: Der Androide kümmert sich um ein humanoides Kind. Seine Programmierung schreibt ihm vor, dieses Kind zu beschützen und zu begleiten. Das Alter des Kindes kann sich der Spieler frei ausdenken. |
| 17 | Willensfrei und ein neonatales Kind: Der Androide ist willensfrei und hat eigenständig neonatal ein androides Kind kreiert. Bei der Wahl der Modul-Systeme müssen entsprechende Fähigkeiten mit ausgewählt werden. Der Spieler kann entscheiden, ob er seinen Androiden willensfrei gestaltet hat, der Spielmeister ermittelt für sich aber geheim, anhand dieser familiären Ermittlung, wie es sich wirklich verhält. |
| 18 | Willensfrei und neonatale Kinder: Der Androide ist willensfrei und hat eigenständig neonatal W4 androide Kinder kreiert. Bei der Wahl der Modul-Systeme müssen entsprechende Fähigkeiten mit ausgewählt werden. Der Spieler kann entscheiden, ob er seine Androiden willensfrei gestaltet hat, der Spielmeister ermittelt für sich aber geheim, anhand dieser familiären Ermittlung, wie es sich wirklich verhält. |
| 19 – 20 | Freie Wahl |

Vermögen

- Androiden erhalten **keinen Verdienst**, sondern nur ein Startgeld von 1.000 Cr. (Vermögensschicht „Arm“).

Persönlichkeitsmerkmale

- Es werden drei PM ausgewürfelt, die allerdings auch abgelehnt werden können, wenn der Spieler dafür jeweils 5 Punkte beim Modul-System opfert oder wenn ein anderes bereits erhaltendes PM dafür um 4 Punkte aufgewertet wird; in dem Fall müssen die PM aber steigerbar sein.
- Der Androide kann keine Drogensüchte erhalten.

Talente

- Die Talente starten mit dem Wert 10, außer die Folgenden:
 - **Regenerative Talente:** PSI /, ScT /
 - **Bewegungstalente:** FL /, Reiten 5
 - **Intuitive Talente:** Abrichten 5, Jagen 5
 - **Wissenstalente:** Sprachen-Schriften 13
- Die Talente können durch die Modul-Systeme gesteigert werden. Die Anzahl der dazu zur Verfügung stehenden Punkte ergeben sich aus dem Alter bzw. der Generation des Androiden.

Psinetiken

- Der Androide kann keine Psinetiken beherrschen.

Budo

- Der Charakter beherrscht Budo, wenn er ein entsprechendes Modul erhält. Der Wert in Budo steigt dann entsprechend.

Scitech

- Der Androide kann keine Scitech-Modifikationen erhalten.



Lennart B.

DAS MODUL-SYSTEM DES ANDROIDEN

Dem Androiden stehen bei der Charaktererstellung diverse Module zur Verfügung. Dabei handelt es sich um Speicherzellen und integrierte Geräte und Instrumente. Bei der Zusammenstellung des Androiden sollte der Spieler auf ein spielbares Gleichgewicht der Module achten. Der Androide hat – je nach Alter – verschieden viele Punkte, mit denen er sich Module auswählen kann (siehe oben, unter Alter!)

| | | | |
|---------------|--|------------|---|
| Modul: | Aeronometer | Kapazität: | 1 |
| Beschreibung: | Der Androide kann Gravitation, Atmosphäre usw. analysieren. Die Aktivierung kostet eine Kognition und ist 1 Min. lang aktiv. Das Modul befindet sich Kopf. | | |

| | | | |
|---------------|---|------------|---|
| Modul: | Augenlicht | Kapazität: | 1 |
| Beschreibung: | Aus den Augen des Androiden kann Licht scheinen. Dabei kann der Androide auch auf Ultraviolett-Licht umstellen. Die Aktivierung kostet eine Kognition und ist eine ¼ Std. lang aktiv. | | |

| | | | |
|---------------|--|------------|---|
| Modul: | AUSS 13 | Kapazität: | 1 |
| Beschreibung: | Mit diesem Modul erhält der Androide ein gutes Aussehen. - Das Talent AUSS erhält den Wert 13 | | |

| | | | |
|---------------|---|------------|---|
| Modul: | Bionik-Scann | Kapazität: | 1 |
| Beschreibung: | Der Androide kann Registrierchips oder Registrierkarten von Allianzbürgern oder Besuchern der Allianz scannen und lesen. Er erhält Einblick in den Personal-Status, den Justiz-Status, den Bionik-Status und den Credit-Status. Die Reichweite beträgt 21 x 21 m, auch durch leichte Wände hindurch. Dieses Modul wird nur bei Allianz-Androiden eingesetzt, die im Dienst der Force oder des NSD stehen. Die Aktivierung kostet eine Kognition. Das Modul befindet sich im Kopf. | | |

| | | | |
|---------------|--|------------|---|
| Modul: | Ektometer | Kapazität: | 1 |
| Beschreibung: | Der Androide kann die Ekto-Kopuskel-Strahlung messen, die dauerhaft von psinetischen Personen, Kreaturen und psinetischen Quellen ausgeht. Allerdings schlägt der Ektometer auch dann aus, wenn Personen erhöhtem Stress ausgesetzt sind. Die Strahlung wird in einem Umkreis 21 x 21 m wahrgenommen und lokalisiert. Die Aktivierung kostet eine Kognition ist 1 Min. aktiv. Das Modul befindet sich im Kopf. | | |

| | | | |
|---------------|---|------------|---|
| Modul: | Emotions-Modul | Kapazität: | 1 |
| Beschreibung: | Mit diesem Modul versteht der Androide Witze, Sarkasmus, Ironie und kann Gefühle besser abschätzen und kann sich ebenso verhalten. Das Emotions-Modul soll den Androiden gesellschaftsfähiger machen. - Die Talent Instinkt und Schauspielen erhalten den Wert 13. Das Modul befindet sich im Kopf. | | |

| | | | |
|---------------|--|------------|---|
| Modul: | INST 13 | Kapazität: | 1 |
| Beschreibung: | Mit diesem Modul erhält der Androide in Instinkt den Wert 13. Das Modul befindet sich im Kopf. | | |

| | | | |
|---------------|---|------------|---|
| Modul: | INTEL 13 | Kapazität: | 1 |
| Beschreibung: | Mit diesem Modul erhält der Androide in Intelligenz den Wert 13. Das Modul befindet sich im Kopf. | | |

| | | | |
|---------------|---|------------|---|
| Modul: | Kom-Mini-Detektor | Kapazität: | 1 |
| Beschreibung: | Der Androide kann mit diesem Modul Kom-Übertragungen erfassen und abhören. Das Modul hat eine Reichweite 100 x 100 m; innerhalb eines massiven Hauses, höchstens 20 m. Das Modul befindet sich im Bereich des Gehörgangs. Die Aktivierung kostet eine Kognition und ist 1 Min. aktiv. | | |

| | | | |
|---------------|---|------------|---|
| Modul: | Kom-Tech | Kapazität: | 1 |
| Beschreibung: | Das Modul ist Pulsator und Kom-Link in einem. Sprachen werden direkt übersetzt, Daten per Kom-Wellen abgerufen, Gespräche aufgezeichnet und abgespielt, es lassen sich Kontakt zu anderen Kom-Links oder ins Hyper-Net aufbauen, Audioaufnahmen und Musik und Filme und Fotos können verwaltet, gehört oder vor dem inneren Auge gesehen werden. Das Modul befindet sich im Kopf. | | |

| | | | |
|---------------|---|------------|---|
| Modul: | LE 13 | Kapazität: | 3 |
| Beschreibung: | Mit diesem Modul erhält der Androide im Talent LE den Wert 13. Das Modul befindet sich im Torso.. Das Modul befindet sich im Torso. | | |

| | | | |
|---------------|--|------------|---|
| Modul: | MOT 13 | Kapazität: | 1 |
| Beschreibung: | Mit diesem Modul erhält der Androide in Motorik den Wert 13. Das Modul befindet sich im Torso. | | |

| | | | |
|---------------|---|------------|---|
| Modul: | MUT 13 | Kapazität: | 1 |
| Beschreibung: | Mit diesem Modul erhält der Androide in Mut den Wert 13. Das Modul befindet sich im Kopf. | | |

| | | | |
|---------------|--|------------|---|
| Modul: | NK 13 | Kapazität: | 1 |
| Beschreibung: | Mit diesem Modul erhält der Androide im Talent Nahkampf den Wert 13. Dieses Modul kann der Androide nutzen, wenn er das Modul Budo besitzen möchte. Das Modul befindet sich im Kopf. | | |

| | | | |
|---------------|---|------------|---|
| Modul: | NRS 2 | Kapazität: | 1 |
| Beschreibung: | Der Androide verfügt über ein starkes Gehäuse und besitzt somit + 2 NRS. Es ist darauf zu achten, dass sich NRS abnutzt. Der NRS regeneriert sich nicht eigenständig und muss bei Bedarf künstlich wieder hergestellt werden. | | |

| | | | |
|---------------|--|------------|---|
| Modul: | Olfaktorische Rezeptoren | Kapazität: | 1 |
| Beschreibung: | Mit diesem Modul besitzt der Androide einen besonderen Geruchssinn in der Nase. Wenn er etwas Besonderes riechen möchte, wird das Talent Sinnesschärfe + 4 WM. Damit ist auch die Sudoch-(Schweiß-)Analyse möglich. Außerdem kann er Gase erkennen. Die Aktivierung kostet eine Kognition ist 1 Min. lang aktiv. | | |

| | | | |
|---------------|--|------------|---|
| Modul: | REFL 13 | Kapazität: | 1 |
| Beschreibung: | Mit diesem Modul erhält der Androide in Reflex den Wert 13. Das Modul befindet sich im Kopf. | | |

| | | | |
|---------------|--|------------|---|
| Modul: | Seismos | Kapazität: | 1 |
| Beschreibung: | Mit dem Modul Seismos kann der Androide Erschütterungen wahrnehmen. Er erkennt heranschleichende Personen auf 11 x 11 m, wodurch ein Nahkampf-Überraschungsangriff gegen ihn nicht möglich ist. Die Aktivierung von Seismos kostet eine Kognition und ist 1 Min. lang aktiv. Das Modul befindet sich in einem seiner Füße. | | |

| | | | |
|---------------|---|------------|---|
| Modul: | SINN 13 | Kapazität: | 1 |
| Beschreibung: | Mit diesem Modul erhält der Androide in Sinnesschärfe den Wert 13. Das Modul befindet sich im Kopf. | | |

| | | | |
|---------------|--|------------|---|
| Modul: | SKR 13 | Kapazität: | 1 |
| Beschreibung: | Mit diesem Modul erhält der Androide in Skrupellosigkeit den Wert 13. Das Modul befindet sich im Kopf. | | |

| | | | |
|---------------|---|------------|---|
| Modul: | Sprach-Chip | Kapazität: | 1 |
| Beschreibung: | Das Modul erweitert die Sprach- und Schriftkenntnisse. Das Talent Sprachen / Schriften erhält den Wert 17. Der Androide beherrscht somit neben seiner Grundsprache bis zu 8 Fremdsprachen. Das Modul befindet sich im Kopf. | | |

| | | | |
|---------------|---|------------|---|
| Modul: | Sprengung Mikrogenit | Kapazität: | 1 |
| Beschreibung: | Der Androide ist mit Mikrogenit-Sprengstoff gefüllt. Geraten LE, WS oder die EE des Androiden auf 0, kann eine sofortige explosive Selbstzerstörung stattfinden. Die Sprengung verursacht im Zentrum von 1 x 1 m 7 TP und im Streufeld von 3 x 3 m 5 TP. Bei welchen Talenten die Sprengung stattfindet, bestimmt der Spieler und auch, ob das Modul aktiviert sein soll. | | |

| | | | |
|---------------|---|------------|---|
| Modul: | ST 13 | Kapazität: | 1 |
| Beschreibung: | Mit diesem Modul erhält der Androide in Stärke den Wert 13. Das Modul befindet sich im Torso. | | |

| | | | |
|---------------|---|------------|---|
| Modul: | Stimm-Modulator | Kapazität: | 1 |
| Beschreibung: | Mit dem Modul kann der Androide verschiedene Geräusche und Stimmen nachahmen und Stimmen identifizieren und auch Stimmen und Geräusche auf Festivallautstärke zum Ausdruck bringen. Der Androide kann damit auch einen hohen Ton ausstoßen, wodurch die Personen in einem Umfeld von 11 x 11 m je Aktion einen Schock erleiden, wenn deren TW auf WS misslingen (in einer Kampfrunde kann man max. 2 Schocks erleiden). Diese Aktivierung kostet eine Kognition. Der hohe Ton wirkt max. 5 Sekunden lang. Wer sich gegen den Ton wehren konnte, hält ihn auch aus, wenn der Ton die 5 Sekunden lang andauert. Wird der Ton erneut ausgestoßen, muss ein neuer TW auf WS gemacht werden. Das Modul befindet sich im Kehlkopfbereich. | | |

| | | | |
|---------------|---|------------|---|
| Modul: | WS 13 | Kapazität: | 1 |
| Beschreibung: | Mit diesem Modul erhält der Androide in Willensstärke den Wert 13. Das Modul befindet sich im Kopf. <ul style="list-style-type: none"> - WS schützt den Androiden beispielsweise gegen virtuelle Angriffe. Gelingt dem Androiden die Parade, bemerkt er die virtuelle Attacke und kann den Angreifer lokalisieren. - WS nutzt der Androide um EMP-Angriffe auszuhalten. Ein EMP-Gewehr kann ihm - 13 WS abziehen, ein EMP-Blaster - 17 WS. Gerät die WS durch EMP-Angriffe auf 0, ist der Androide tot. Stärkere EMP-Waffen vernichten den Androiden sofort. EMP-Angriffe verursachen beim Androiden außerdem einen Schock. | | |

| | | | |
|---------------|--|------------|---|
| Modul: | Analyseboard | Kapazität: | 3 |
| Beschreibung: | In der Hand des Androiden befindet sich ein Analyseboard, mit dem biologische und mineralische Proben untersucht werden können. Die Probe wird durch die mikroskopischen Zellen hindurch untersucht oder ein Finger öffnet sich und nimmt die Probe zur Analyse auf. Um einen Erreger zu ermitteln, muss man zunächst entscheiden, ob man nach einer Alge, einem Bakterium, einer Mykose, einem Parasiten, einem Prionen, einem Virus oder nach einem Toxin oder nach Strahlung suchen möchte. Für jede Recherche ist ein TW auf NW nötig und es kostet 10+W6 min. Bei einem 18er-Wert oder einem meisterhaften TW sind es W6 min. weniger. Die Aktivierung kostet eine Kognition. Während der Untersuchung kann der Androide auch andere Dinge tun. | | |

| | | | |
|---------------|---|------------|---|
| Modul: | Andro-Tech | Kapazität: | 3 |
| Beschreibung: | Der Androide besitzt die Fähigkeit, Androiden selbst reparieren und herstellen zu können. Dass sich Androiden selbst herstellen, bezeichnet man als neonatale Entwicklung, die in vielen Staatensystemen verboten ist. Androiden, die in ihrer Biographie ermittelt haben, dass sie neonatale Kinder hergestellt haben, müssen dieses Modul besitzen. Der Androide kann sich bedingt auch selbst reparieren, benötigt hierfür aber zusätzlich das Indolenz-Modul. | | |

| | | | |
|---------------|---|------------|---|
| Modul: | Boden-Mobile | Kapazität: | 3 |
| Beschreibung: | Der Androide erhält Aufwertungen in Talenten, die Fahrzeuge betreffen. <ul style="list-style-type: none"> - Die Talente Reflex und Sinnesschärfe erhalten den Wert 13. - Die Talente Fahrzeuge, Kommunikationstechnik, Motorräder, Panzer und Robale erhalten den Wert 17. Das Modul befindet sich im Kopf. | | |

| | | | |
|---------------|---|------------|---|
| Modul: | Druck-Kompensator | Kapazität: | 3 |
| Beschreibung: | Mit diesem Modul kann der Androide höhere Schwerkkräfte, Schubkräfte und Wasserdruck standhalten. Druckveränderungen bis zu 2 GRAV schaden ihm nicht. Der Ausgleich kostet ihm je + 0,1 GRAV - WS. Der veränderte Druck hat keine zeitliche Begrenzung; es ist aber darauf zu achten, dass eine neue Umgebung oder nach einer höheren Gravitation wieder ein veränderter Druck auftritt. Das Modul befindet sich im Kopf und ist mit den Mittelohren verbunden. | | |

| | | | |
|---------------|---|------------|---|
| Modul: | Ergonomik Agrar | Kapazität: | 3 |
| Beschreibung: | Der Androide ist in den ergonomischen Bereichen der Agrarwirtschaft (Ackerbau und Viehzucht) verbessert. <ul style="list-style-type: none"> - Die Talente Abrichten und Reiten erhalten den Wert 10. - Die Talente Fahrzeuge, Feinmotorik, Fischen, Holzbearbeitung, Instinkt, Intelligenz, Bau / Mechanik und Stärke erhalten den Wert 13. - Die Talente Agrarwirtschaft, Botanik und Zoologie erhalten den Wert 17. Das Modul befindet sich im Kopf. | | |

| | | | |
|---------------|--|------------|---|
| Modul: | Ergonomik Bildungskunst | Kapazität: | 3 |
| Beschreibung: | Der Androide ist in den ergonomischen Bereichen der bildenden Künste verbessert. <ul style="list-style-type: none"> - Die Talente Instinkt, Intelligenz, Politik und Schauspielen erhalten den Wert 13. - Die Talente Etikette, Kunst, Malen / Zeichnen, Musik, Sprachen / Schriften, Tanzen und Verkleiden / Schminken erhalten den Wert 17. Das Modul befindet sich im Kopf. | | |

| | | | |
|---------------|---|------------|---|
| Modul: | Ergonomik Handwerk | Kapazität: | 3 |
| Beschreibung: | Der Androide ist in den ergonomischen Bereichen des Handwerks verbessert. <ul style="list-style-type: none"> - Die Talente Informatik, Intelligenz, Mathematik und Stärke erhalten den Wert 13. - Bau / Mechanik, Elektrik und Feinmotorik erhalten den Wert 17. Das Modul befindet sich im Kopf. | | |

| | | | |
|---------------|--|------------|---|
| Modul: | Ergonomik Historie | Kapazität: | 3 |
| Beschreibung: | Der Androide ist in den ergonomischen Bereichen der Geschichtswissenschaft verbessert. <ul style="list-style-type: none"> - Die Talente Informatik, Intelligenz, Kommunikationstechnik, Mathematik, Musik, Spurenlesen, Waffenkunde und Zoologie erhalten den Wert 13. - Die Talente Astronomie, Botanik, Geschichte, Humanologie, Kunst, Kommunikationstechnik, Naturwissenschaften, Recherchieren und Sprachen / Schriften, erhalten den Wert 17. Das Modul befindet sich im Kopf. | | |

| | | | |
|---------------|--|------------|---|
| Modul: | Ergonomik Kosmik | Kapazität: | 3 |
| Beschreibung: | Der Androide ist in den ergonomischen Bereichen der kosmischen Wissenschaft verbessert. <ul style="list-style-type: none"> - Die Talente Geschichte, Informatik, Intelligenz, Jura, Kommunikationstechnik, Mathematik, Recherchieren, Navigation, Sphäriker und Sprachen / Schriften erhalten den Wert 13. - Die Talente Astronomie, Humanologie, Naturwissenschaften und Raumschiffkunde erhalten den Wert 17. Das Modul befindet sich im Kopf. | | |

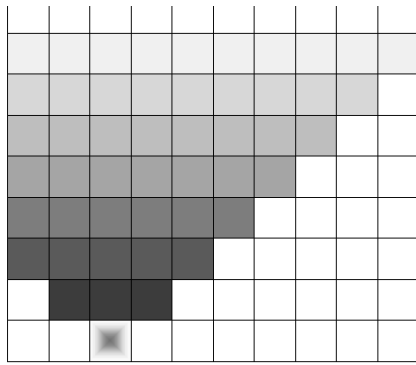
| | | | |
|---------------|---|------------|---|
| Modul: | Ergonomik Logistik | Kapazität: | 3 |
| Beschreibung: | Der Androide ist in den ergonomischen Bereichen des Logistikwesens verbessert. <ul style="list-style-type: none"> - Die Talente Handeln, Informatik, Intelligenz, Jura, Mathematik und Robale erhalten den Wert 13. - Die Talente Elektrik, Feinmotorik, Bau / Mechanik, Suchen und Verstecken erhalten den Wert 17. Das Modul befindet sich im Kopf. | | |

| | | | |
|---------------|--|------------|---|
| Modul: | Ergonomik Nahrung | Kapazität: | 3 |
| Beschreibung: | Der Androide ist in den ergonomischen Bereichen der Nahrungsbeschaffung und -herstellung verbessert. <ul style="list-style-type: none"> - Die Talente Fischen, Humanologie, Intelligenz und Sinnesschärfe erhalten den Wert 13. - Die Talente Botanik, Hauswirtschaft, Agrarwirtschaft und Zoologie erhalten den Wert 17. Das Modul befindet sich im Kopf. | | |

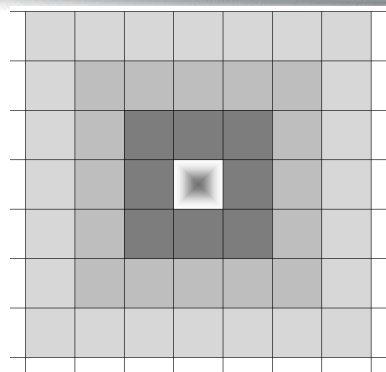
| | | | |
|---------------|--|------------|---|
| Modul: | Ergonomik Science | Kapazität: | 3 |
| Beschreibung: | Der Androide ist in den ergonomischen Bereichen der Naturwissenschaften verbessert. <ul style="list-style-type: none"> - Die Talente Astronomie, Elektrik, Fischen, Informatik, Intelligenz, Instinkt, Agrarwirtschaft, Bau / Mechanik, Medizin, Parapsychologie, Recherchieren und Sinnesschärfe erhalten den Wert 13. - Die Talente Botanik, Humanologie, Mathematik, Naturwissenschaften, Pharmazie und Zoologie erhalten den Wert 17. Das Modul befindet sich im Kopf. | | |

| | | | |
|---------------|---|------------|---|
| Modul: | Feuerschutz | Kapazität: | 3 |
| Beschreibung: | Der Androide besitzt eine Legierung, die ihn mit + 15 NBS vor Feuer schützt. Die Bekleidung, die Haut und die Haare brennen zwar ab, aber das lebensfähige Konstrukt des Androiden bleibt erhalten und erhält keinen Schaden und der Androide erhält keine LE-Abzüge und keinen Schock durch Feuer. Solche Androiden sind ideal für den Brandschutz einsetzbar. Erst wenn die Flammen 15 TP anrichten, greift das Feuer den Androiden mit seiner vollen Kraft an. | | |

| | | | |
|---------------|--|------------|---|
| Modul: | Graser-Modul | Kapazität: | 3 |
| Beschreibung: | Mit dem Modul wird eine gravitative Druckwelle freigesetzt, wodurch Dinge und Personen fortgestoßen werden. Es muss im Vorfeld programmiert sein, in welcher Form sich die Druckwelle ausbreiten soll: a) Die Druckwelle breitet sich 7 m weit konisch aus. b) Die Druckwelle breitet sich explosiv um den Auslöser herum aus, in einem Umfeld von 7 x 7 m. Personen, die durch die Druckwelle erfasst werden, fallen 1 m weit fort. Sie fallen zu Boden oder irgendwo (siehe dazu die Regeln „Klettern – Springen – Stürzen“!) Das Graser-Modul ist eine Defensivwaffe. Der Schuss kostet - 0,1 EE. Das Modul befindet sich im Nasenbereich des Androiden. Der Graser ist eine Waffe, die in vielen Staaten von polizeilichen und militärischen Kräften eingesetzt werden darf. | | |



konische Auswirkung

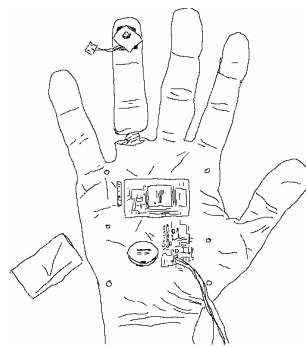


explosive Auswirkung

| | | | |
|---------------|---|------------|---|
| Modul: | Hacker-Modul | Kapazität: | 3 |
| Beschreibung: | Der Androide kann mit dem Hacker-Modul, per Kom-Wellen, in fremde Systeme eindringen. (Siehe dazu die Regeln zum „Virtuellen Kampf“!) Es handelt sich dabei um eine Kognition. Der TW wird auf Informatik gemacht. Die Reichweite beträgt 100 m; bei festen Wänden nur 20 m. <ul style="list-style-type: none"> - Der Angriff kostet gelungen oder misslungen – 1 WS. - Das Talent Informatik erhält den Wert 13. Das Hacker-Modul befindet sich im Kopf. | | |

| | | | |
|---------------|--|------------|---|
| Modul: | INTEL 17 | Kapazität: | 3 |
| Beschreibung: | Mit diesem Modul erhält der Androide in Intelligenz den Wert 17. Das Modul befindet sich im Torso. | | |

| | | | |
|---------------|--|------------|---|
| Modul: | Mechanische Anschlüsse | Kapazität: | 3 |
| Beschreibung: | In einer Hand sind in den Fingern diverse Steckplätze und Anschlüsse enthalten, mit denen sich der Androide an Kabel anklammern und an Steckplätzen ankoppeln kann. Sollte es also ein Gerät geben, in das man sich nicht durch Kom-Wellen einloggen kann, kann das durch die mechanischen Anschlüsse funktionieren. In den Fingern befinden sich außerdem mechanische Kleinwerkzeuge zum Öffnen, Schrauben und Bohren und ein Transformator, mit dem er Stromspannungen annehmen kann, so dass er sich dadurch auf herkömmliche Weise aufladen kann. <ul style="list-style-type: none"> - Das Talent Feinmotorik erhält den Wert 17. | | |



| | | | |
|---------------|--|------------|---|
| Modul: | Metallfaser-Rejektor | Kapazität: | 3 |
| Beschreibung: | Aus der Hand kann ein Widerhaken mit einem Metallfaserseil ausgeschossen werden. Das Seil ist aus einer Kohlenstofffaserverbindung hergestellt und würde das Gewicht eines üblichen Humanoiden tragen können. Durch den Widerhaken kann man sich an Objekte hinauf ziehen oder auch Objekte beschießen, die dadurch fest verhakt werden. Das gefasste Objekt erleidet dadurch – 1 TP. Um sich vom Widerhaken zu befreien, muss der TW auf ST gelingen, wodurch man aber erneut – 1 TP verliert. Das Seil kann auch zum Peitschen eingesetzt werden, wofür man das Talent SCHWW benutzt. Es richtet dann 3 / 5 / 5+W12 TP an und kann auf eine Distanz von 1 bis 2 Meter eingesetzt werden. Zusätzlich lässt sich mit einer weiteren Kognition durch das Metallfaserseil Strom schicken. Es bietet folgende Taserfunktionen: Stufe 1: – 1 LE und einen Schock, wenn der automatische TW auf WS misslingt. Stufe 2: – 5 LE und Schock. Stufe 3: – 10 LE, Schock und Ohnmacht, wenn der automatische TW auf WS misslingt. Ab Stufe 2 ist eine Nachladepause nötig. Die Taserfunktion ist nicht unter Wasser einsetzbar. Das Ausschießen des Metallfaserseils wird mit dem TW auf Schusswaffen ausgeführt. Das Seil kann 20 m weit ausgeschossen werden. Das Aussenden von Strom kostet eine Kognition und je nach Stufe EE: Stufe 1 0,01 EE, Stufe 2 0,02 EE und Stufe 3 0,03 EE. | | |

| | | | |
|---------------|---|------------|---|
| Modul: | Mikro-Pfeil | Kapazität: | 3 |
| Beschreibung: | Der Androide besitzt in seiner oberen Handfläche einen Pfeilschacht für drei Mikro-Pfeile. Bei geballter Faust kann er jeweils einen ausschießen. So ein kleiner Pfeil kann zuvor mit einem Gift getränkt worden sein. Der Pfeil selbst löst bei einem guten Treffer 1 / 1 / 1+W6 TP aus. Ansonsten wirkt das entsprechende Gift. Dabei ist darauf zu achten, dass das eingetränkte Gift nach ca. 12 Std. seine Wirkung verliert. Der Ausschuss kostet eine Kognition. Es kann ein Mikro-Pfeil eingelagert werden. Die Reichweite beträgt 10 m. | | |

| | | | |
|---------------|---|------------|---|
| Modul: | Morph-Haut | Kapazität: | 3 |
| Beschreibung: | Der Androide kann aus seinen Poren eine Morph-Haut entstehen lassen, mit der er eine andere humanoide Gestalt annehmen kann. Die Morph-Haut wird nach 1 Std. porös und als solche erkennbar. Sie kann danach vom Körper abgewaschen werden. Um eine Morph-Haut einzusetzen, muss der Androide eine Morph-Pille aktivieren, die er vorher in seinem Arm eingesetzt haben muss und die dort vorrätig ist. Der Androide kann bis zu 10 Morph-Pillen auf Vorrat halten. Die Morph-Pille kostet 100 Cr. Das Modul, das die Verwandlung steuert und die Pillen hortet, befindet sich in einem der Arme des Androiden. Die Aktivierung kostet eine Kognition und die Verwandlung dauert 1 - 2 min. | | |

| | | | |
|---------------|--|------------|---|
| Modul: | Nahkampf | Kapazität: | 3 |
| Beschreibung: | Der Androide ist für den Nahkampf ausgestattet worden. <ul style="list-style-type: none"> - Die Talente Feinmotorik, Klingenwaffen, Motorik, Mut, Nahkampf, Reflex, Schlagwaffen, Schwungwaffen, Sinnesschärfe, Skrupellosigkeit und Werfen / Fangen erhalten den Wert 13. Das Modul befindet sich im Kopf. | | |

| | | | |
|---------------|---|------------|---|
| Modul: | Nautik-Mobile | Kapazität: | 3 |
| Beschreibung: | Der Androide erhält Aufwertungen in Talenten, die den Seeverkehr umfassen. <ul style="list-style-type: none"> - Die Talente Intelligenz, Kommunikationstechnik, Sinnesschärfe und Schwimmen erhalten den Wert 13. - Das Talent Nautik erhält den Wert 17. Das Modul befindet sich im Hirn des Androiden. Beim Schwimmen und Tauchen ist darauf zu achten, dass hierfür noch das Modul „Wasserschutz“ hilfreich ist. | | |

| | | | |
|---------------|---|------------|---|
| Modul: | NK 17 | Kapazität: | 3 |
| Beschreibung: | Mit diesem Modul erhält der Androide im Talent Nahkampf den Wert 17. Dieses Modul kann der Androide nutzen, wenn er das Modul Budo besitzen möchte. Mit diesem Wert richtet er im Nahkampf auch + W4 TP mehr an. Das Modul befindet sich im Kopf. | | |

| | | | |
|---------------|---|------------|---|
| Modul: | NRS 4 | Kapazität: | 3 |
| Beschreibung: | Der Androide verfügt über ein starkes Gehäuse und besitzt somit + 4 NRS und auch + 1 NBS. Es ist darauf zu achten, dass sich NRS abnutzt. Der NRS regeneriert sich nicht und müsste bei Bedarf künstlich wieder hergestellt werden. Ist der NRS an einer Körperpartie komplett zerstört, besteht dort auch kein NBS mehr. | | |

| | | | |
|---------------|--|------------|---|
| Modul: | Organik | Kapazität: | 3 |
| Beschreibung: | Der Androide besitzt in seinem Körper organisches Zellmaterial, wodurch er bei einem Scann als natürlicher Humanoid wahrgenommen wird. Auch bei einem Anritzen der obersten Hautschichten, quillt ein wenig künstliches Blut aus der Haut. | | |

| | | | |
|---------------|--|------------|---|
| Modul: | Regeneration | Kapazität: | 3 |
| Beschreibung: | Durch die Plasmaschicht des Androiden kommt es zu einer neonatalen Zellheilung. Leichte und offene Wunden heilen von selbst. Die Regeneration wirkt jedoch nicht bei Brüchen oder inneren Verletzungen. Das Schließen der Wunde dauert eine ¼ Std. | | |

| | | | |
|---------------|--|------------|---|
| Modul: | Safe-Relais | Kapazität: | 3 |
| Beschreibung: | Der Androide besitzt in seinem Kopf ein Sicherheitssystem, das dafür sorgt, dass der Androide bei einem EMP- oder nach einem Tod wiederhergestellt werden kann. Die Wiederherstellung ist kostspielig (W10 x 10.000 Cr.) und muss von einem Techniker vorgenommen werden. Viele Besitzer lassen sich auf so etwas gar nicht erst ein, aber es gibt durch das Safe-Relais die Möglichkeit, das Gehirn des Androiden wieder herzustellen und mit seinem cyber-organischen Körper wieder zu vereinen. Das Safe-Relais besitzt jedoch nur das Update, das der Androide nach seinem letzten Schlafmodus hatte. Von der nachfolgenden Zeit weiß der Androide dann nichts mehr. | | |

| | | | |
|---------------|---|------------|---|
| Modul: | Sex-Appeal | Kapazität: | 3 |
| Beschreibung: | <p>Der Androide ist in Talenten aufgewertet, die der Verführung, Erotik, aber auch der Überredung dienen.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Die Talente Instinkt, Intelligenz, Skrupellosigkeit, Suchen, Verstecken, Politik und Musik erhalten den Wert 13. - Die Talente Aussehen, Charisma, Etikette, Feinmotorik, Humanologie, Motorik, Psychologie / Pädagogik, Schauspielen, Sprachen / Schriften, Tanzen und Verkleiden / Schminken erhalten den Wert 17. <p>In der Kombination aus AUSS und CHAR kann der Androide Personen verführen. Mit dem Talent CHAR kann der Androide charismatisch auf Gruppen wirken und ihnen dadurch + 2 WM verschaffen. Mit dem AUSS traut sich ein Humanoid nur dann einen Angriff auf den Androiden vorzunehmen, wenn ihm der TW auf SKR gelingt. Das Modul befindet sich im Kopf.</p> | | |

| | | | |
|---------------|---|------------|---|
| Modul: | SINN 17 | Kapazität: | 3 |
| Beschreibung: | <p>Mit diesem Modul erhält der Androide in Sinnesschärfe den Wert 17. Er besitzt dadurch eine hohe Wahrnehmung. Dem Androiden kann man sich nicht heimlich anschleichen. Das Modul befindet sich im Kopf.</p> | | |

| | | | |
|---------------|--|------------|---|
| Modul: | Skeuos | Kapazität: | 3 |
| Beschreibung: | <p>Der Androide besitzt in seinem Torso einen geschützten Behälter, der von außen nicht zu scannen ist. Er besteht aus dem gleichen Material, wie ein DeKoSa. Der geschützte Behälter hat zwei Zugänge, nämlich durch Aufnahme durch den Mund und durch die Öffnung des Bauchbereichs. Den Bauchbereich kann der Androide per Gedanken öffnen. Dahinter befindet sich der Behälter. Der Skeuos bietet die Möglichkeit, kleine Gegenstände oder Flüssigkeiten zu verbergen, indem der Androide sie schluckt oder sie direkt dort ablegt. Er kann sie später wieder aus dem Bauchbereich herausnehmen. Außerdem kann der Androide so glaubhaft vormachen, er sei ein Humanoid, wenn er Lebensmittel oder Getränke zu sich nimmt.</p> | | |

| | | | |
|---------------|--|------------|---|
| Modul: | SKR 17 | Kapazität: | 3 |
| Beschreibung: | <p>Mit diesem Modul erhält der Androide in Skrupellosigkeit den Wert 17. Das Modul befindet sich im Torso.</p> | | |

| | | | |
|---------------|---|------------|---|
| Modul: | Sprengung Semtex | Kapazität: | 3 |
| Beschreibung: | <p>Der Androide ist mit Semtex-Sprengstoff gefüllt. Geraten LE, WS oder die EE des Androiden auf 0, kann eine sofortige explosive Selbstzerstörung stattfinden. Sie verursacht im Zentrum von 7 x 7 m 30 TP, im Streufeld von 15 x 15 m 15 TP und im Umfeld von 21 x 21 m 5 TP. Bei welchen Talenten die Sprengung stattfindet, bestimmt der Spieler.</p> | | |

| | | | |
|---------------|---|------------|---|
| Modul: | Springklinge | Kapazität: | 3 |
| Beschreibung: | <p>In der Hand oder im Fuß befindet sich eine Springklinge, die bei Bedarf hervorspringt. Das Herausspringen braucht eine Kognition. Mit der Springklinge richtet der Androide TP wie mit einem Messer an: 3 / 5 / 5+W12.</p> | | |

| | | | |
|---------------|--|------------|---|
| Modul: | Spritze | Kapazität: | 3 |
| Beschreibung: | <p>In einem Finger befindet sich eine Hypospray-Spritze, die kurz ausgefahren werden kann und kaum auffällt. Mit ihr kann der Androide einem Humanoiden ein entsprechendes Serum spritzen. Der Betreffende merkt die Injektion nur, wenn ihm der unbewusste TW auf SINN gelingt. Das Serum muss der Spritze im Vorfeld eingefüllt worden sein.</p> | | |

| | | | |
|---------------|---|------------|---|
| Modul: | Sprungbeine | Kapazität: | 3 |
| Beschreibung: | <p>Beide Beine wurden mit besonderer Kybernetik ausgestattet, wodurch ein besseres Springen und Abfedern möglich ist.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Die Talente Rennen und Springen erhalten den Wert 17. - Der Androide kann mit den Beinen doppelt so weit rennen und doppelt so weit und hoch springen und Stürze aus 5 Metern Höhe abfedern. | | |

| | | | |
|---------------|---|------------|---|
| Modul: | Störsender „Mini“ | Kapazität: | 3 |
| Beschreibung: | <p>Mit diesem Modul lässt sich das Aufspüren, Scannen, Hacken, Abhören von Kom-Wellen, also alle Formen von Datenübertragungen unterbinden. Der Störsender umfasst ein Umfeld von 11 x 11 m. Kom-Wellen können in diesem Bereich nicht aufgespürt und abgefangen werden. Entsprechende Geräte, die weiterhin miteinander kommunizieren sollen, können im Vorfeld mit dem Störsender bestimmt werden. Die Aktivierung kostet eine Kognition und - 0,1 EE je Min. Das Modul befindet sich in einem der Ohren.</p> | | |

| | | | |
|---------------|--|------------|---|
| Modul: | Strahlenschutz | Kapazität: | 3 |
| Beschreibung: | Der Androide ist durch eine besondere Bleilegierung gegen ionisierende, radioaktive Strahlung fast immun. Während Haut und Haare zerfallen, bleibt das Konstrukt des Androiden lebensfähig. Der Strahlenschutz betrifft leichte bis mittlere Strahlungsgebiete. Ist der Androide einer schweren Verstrahlung ausgesetzt, wirkt der Strahlenschutz nicht mehr. Durch einen Detektor (z. B. Röntgengerät, Scanner) wäre erkennbar, dass man nicht durch den Androiden hindurchstrahlen kann. Sollten Haut und Haare zerfallen sein, können dem Androiden durch einen entsprechenden Techniker neue hergestellt werden. | | |

| | | | |
|---------------|--|------------|---|
| Modul: | Temperatur | Kapazität: | 3 |
| Beschreibung: | Der Androide kann seine Temperatur bis zu 50 ° ansteigen oder absinken lassen. Auf diese Weise kann er sich vor Scannern oder bestimmten Wesen verstellen. Außerdem hält er Temperaturen von - und + 100 ° aus. Die Aktivierung kostet eine Aktion und ist eine ¼ Std. lang aktiv. Die gewünschte Körpertemperatur erhält der Androide in 1 Min. Das Modul befindet sich im Torso. | | |

| | | | |
|---------------|---|------------|---|
| Modul: | Wasserschutz | Kapazität: | 3 |
| Beschreibung: | Der Androide ist wasserdicht und kann sich im und unter Wasser aufhalten. Er könnte mit diesem Modul problemlos auf dem Meeresgrund laufen. Sollte der TW auf Schwimmen misslingen, würde der Androide zwar untergehen, er würde daran aber nicht ertrinken. | | |

| | | | |
|---------------|--|------------|---|
| Modul: | Blitzableiter | Kapazität: | 5 |
| Beschreibung: | Der Androide ist mit einer Technik ausgestattet, wodurch Blitz- oder Taserschüsse abgeleitet werden und ihm nicht schaden. | | |

| | | | |
|---------------|--|------------|---|
| Modul: | Budo 17 | Kapazität: | 5 |
| Beschreibung: | Der Androide erhält die Fähigkeit Budo und 5 Kampftricks. Für dieses Modul benötigt der Androide noch ein Modul, mit dem das Talent NK auf mind. 13 angehoben wird. Das Modul befindet sich im Kopf. | | |

| | | | |
|---------------|---|------------|---|
| Modul: | Deka-Akku | Kapazität: | 5 |
| Beschreibung: | Der Androide besitzt einen weiteren Deka-Akku, wodurch seine EE 20 betragen. Der Akku sitzt im Oberkörper. | | |

| | | | |
|---------------|--|------------|---|
| Modul: | Ergonomik Medizin | Kapazität: | 5 |
| Beschreibung: | <p>Der Androide ist in den ergonomischen Bereichen der Medizin verbessert und besitzt dazu einige integrierte medizinische High-Tech-Instrumente.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Die Talente Feinmotorik, Informatik, Instinkt, Intelligenz, Psychologie / Pädagogik, Sinnesschärfe und Willensstärke erhalten den Wert 13. - Die Talente Erste Hilfe, Humanologie, Medizin, Naturwissenschaften, Pharmazie und Zoologie erhalten den Wert 17. <p>In der Hand des Androiden befindet sich ein eingesetzter Diagnoster, mit dem Patienten in nahem Abstand auf Wunden, Brüchen, Organverletzungen und dergleichen diagnostiziert werden können. In einem der Zeigefinger befindet sich eine Hypospray-Spritze, mit der durch die Haut injiziert werden kann. Die Mittel werden in kleinen Kanülen durch das Öffnen im Pulsbereich eingesetzt. Hier passen bis zu 3 Kanülen hinein. In einer der Hände befindet sich ein Chirurgograph. Dieses Gerät arbeitet molekulargenetisch, in dem es den humanoiden Zellen Informationen vermittelt, um einen Heilungsprozess auszulösen. Lebensorgane können wieder hergestellt, leichte Knochenbrüche geheilt und Wunden geschlossen werden. Bei Androiden kann damit lediglich das Hautgewebe geheilt werden. Der Einsatz des Diagnosters dauert nur wenige Sekunden. Die Anwendung des Chirurgographen dauert eine ¼ Std.</p> | | |

| | | | |
|---------------|---|------------|---|
| Modul: | Ergonomik Outdoor | Kapazität: | 5 |
| Beschreibung: | <p>Der Androide ist in den ergonomischen Bereichen der Outdoorkunde verbessert.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Die Talente Abrichten, Astronomie, Erste Hilfe, Bau / Mechanik, Intelligenz, Hauswirtschaft, Motorik, Mut, Naturwissenschaften, Reflex, Reiten, Sinnesschärfe und Willensstärke erhalten den Wert 13. - Die Talente Botanik, Feinmotorik, Bogenwaffen, Fischen, Instinkt, Jagen, Klettern, Klingenwaffen, Orientierung, Rennen, Schleichen, Schwimmen, Springen, Spuren, Suchen, Tarnen, Zoologie und Survival erhalten den Wert 17. <p>Das Modul befindet sich im Kopf.</p> | | |

| | | | |
|---------------|---|------------|---|
| Modul: | Ergonomik Sport | Kapazität: | 5 |
| Beschreibung: | Der Androide ist in den ergonomischen Bereichen des Sportwesens verbessert. <ul style="list-style-type: none"> - Die Talente Bogenwaffen, Klingenwaffen, Motorik, Mut, Reflex, Reiten, Sinnesschärfe und Stärke erhalten den Wert 13. - Die Talente Boarden, Klettern, Rennen, Schwimmen, Schwungwaffen, Springen und Werfen / Fangen erhalten den Wert 17. Das Modul befindet sich im Kopf. | | |
| Modul: | Fernkampf | Kapazität: | 5 |
| Beschreibung: | Der Androide ist für den Fernkampf ausgestattet worden. <ul style="list-style-type: none"> - Die Talente Artillerie, Bogenwaffen, Feinmotorik, Motorik, Mut, Reflex, Schusswaffen, Skrupellosigkeit, Sinnesschärfe und Waffenkunde erhalten den Wert 13. Das Modul befindet sich im Kopf. | | |
| Modul: | Flug-Mobile | Kapazität: | 5 |
| Beschreibung: | Der Androide erhält Aufwertungen in Talenten, die den Flugverkehr umfassen. <ul style="list-style-type: none"> - Die Talente Artillerie, Bau / Mechanik, Elektrik, Informatik, Intelligenz, Mut, Orientierung, Raumschifführung, Reflex und Waffenkunde erhalten den Wert 13. - Die Talente Astronomie, Flugzeuge, Kommunikationstechnik, Navigation, Raumschiffkunde, Sinnesschärfe und Sphäriker erhalten den Wert 17. Das Modul befindet sich im Kopf. | | |
| Modul: | Führung | Kapazität: | 5 |
| Beschreibung: | Der Androide ist in Talenten verbessert, die ihn zu einer Führungspersönlichkeit erscheinen lassen. <ul style="list-style-type: none"> - Die Talente Aussehen, Mut, Psychologie / Pädagogik, Raumschifführung, Recherchieren, Verkleiden / Schminken, Skrupellosigkeit und Willensstärke erhalten den Wert 13. - Die Talente Charisma, Etikette, Geschichte, Handeln, Humanologie, Instinkt, Intelligenz, Jura, Politik und Sprachen / Schriften erhalten den Wert 17. Das Modul befindet sich im Kopf. | | |
| Modul: | Gravitino-Päck | Kapazität: | 5 |
| Beschreibung: | Im Rücken des Androiden befindet sich ein integrierter Gravitino-Päck, mit dem der Androide schweben kann. Das Schweben kostet ihm – 1 EE je ¼ Std. Er kann damit eine weitere Person tragen, was allerdings eine weitere EE kostet. Auf dem Kampffeld bewegt sich ein Gravitino-Schwebender je Aktion 3 Meter weit. | | |
| Modul: | Greifhand | Kapazität: | 5 |
| Beschreibung: | Künstliche ausfahrbare Hand. Die Hand kann bis zu 7 m ausgefahren werden und noch frei agieren und dabei auch um Ecken herumfahren. Will er mit der Greifhand einen Schaden verursachen, bewirkt die Greifhand 3 / 4 / 4+W6 TP. Die Aktivierung kostet eine Aktion. <ul style="list-style-type: none"> - Das Talent Stärke erhält den Wert 13. | | |
| Modul: | Hacker-Modul + | Kapazität: | 5 |
| Beschreibung: | Der Androide kann mit dem Hacker-Modul, per Kom-Wellen, in fremde Systeme eindringen. (Siehe bei den Regeln unter „Virtueller Kampf“!) Es handelt sich dabei um eine Kognition. Der TW wird auf Informatik gemacht. Die Reichweite beträgt 100 m; bei festen Wänden nur 20 m. <ul style="list-style-type: none"> - Der Angriff kostet gelungen oder misslungen – 1 WS. - Das Talent Informatik erhält den Wert 17. Das Hacker-Modul befindet sich im Kopf. | | |
| Modul: | Holo-Projektor | Kapazität: | 5 |
| Beschreibung: | Der Androide kann ein selbst erdachtes Hologramm oder eine übertragende Nachricht holographisch darstellen. Der Androide kann das Hologramm in einem Abstand von max. 5 m darstellen. Das Hologramm ist visuell wahrnehmbar, beweglich und anfassbar. Es ist visuell zunächst nicht erkennbar, dass es sich um ein Hologramm handelt und dass es vom Androiden her stammt. Nur Scanner und Visualik-Techniken erkennen Hologramme. Die Größe des Hologramms beträgt max. 3 x 3 x 3 m. Die Aktivierung kostet eine Kognition und – 1 EE und hält max. 1 Std. Diese Hologramme können echte Gegenstände nutzen und besitzen 1 LE. Das Modul befindet sich in, bzw. hinter einem Auge. | | |

| | | | |
|---------------|---|------------|---|
| Modul: | Indolenz-Modul | Kapazität: | 5 |
| Beschreibung: | Der Androide erhält keine Schocks (auch nicht durch EMP-Angriffe). Einen Angriff auf den Organismus würde der Androide zwar bemerken, ihn aber nicht als Schmerz wahrnehmen. LE oder WS sinken durch Angriffe dennoch. Der Androide kann mit dem Modul auch schwere Reparaturen hinnehmen, ohne dabei in den Schlafmodus wechseln zu müssen. Mit dem Modul Andro-Tech besteht für den Androiden dann auch die Möglichkeit, sich selbst zu reparieren. | | |

| | | | |
|---------------|--|------------|---|
| Modul: | LE 17 | Kapazität: | 5 |
| Beschreibung: | Mit diesem Modul erhält der Androide in Lebensenergie den Wert 17 und somit auch einen NRS von 10 % seiner aktuellen LE. Das Modul befindet sich im Torso. | | |

| | | | |
|---------------|---|------------|---|
| Modul: | Lern-Modul | Kapazität: | 5 |
| Beschreibung: | Der Androide besitzt eine neue Speichergeneration, durch die er Talente aufbessern kann. Dies funktioniert nach den gleichen Regeln wie beim Training, allerdings muss der Androide sein Training nicht durch Übungen aufbessern, sondern er lädt sich hierfür Software in seinen Speicher. Dies dauert die gleiche Zeit, die ein anderer Humanoide zum Trainieren braucht. Siehe dazu die Sonderregeln zum Training! | | |

| | | | |
|---------------|--|------------|---|
| Modul: | MOT 17 | Kapazität: | 5 |
| Beschreibung: | Mit diesem Modul erhält der Androide in Motorik den Wert 17. Das Modul befindet sich im Torso. | | |

| | | | |
|---------------|---|------------|---|
| Modul: | MUT 17 | Kapazität: | 5 |
| Beschreibung: | Mit diesem Modul erhält der Androide in Mut den Wert 17. Dadurch kann der Androide auch in einen Kampfrausch eintreten. Das Modul befindet sich im Torso. | | |

| | | | |
|---------------|--|------------|---|
| Modul: | Nahkampf + | Kapazität: | 5 |
| Beschreibung: | <p>Der Androide ist für den Nahkampf ausgestattet worden.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Die Talente Feinmotorik, Instinkt, Motorik, Mut, Reflex, Sinnesschärfe, Skrupellosigkeit, Springen, Stärke, Waffenkunde, Werfen / Fangen und Willensstärke erhalten den Wert 13. - Die Talente Klingenwaffen, Nahkampf, Schlagwaffen und Schwungwaffen erhalten den Wert 17. - Im Nahkampf richtet der Androide + W4 TP mehr an. <p>Das Modul befindet sich im Kopf.</p> | | |

| | | | |
|---------------|---|------------|---|
| Modul: | NRS 6 | Kapazität: | 5 |
| Beschreibung: | Der Androide verfügt über ein starkes Gehäuse und besitzt somit + 6 NRS und auch + 2 NBS. Es ist darauf zu achten, dass sich der NRS abnutzt. Der NRS regeneriert sich nicht und müsste bei Bedarf künstlich wieder hergestellt werden. Ist der NRS an einer Körperpartie komplett zerstört, besteht dort auch kein NBS mehr. | | |

| | | | |
|---------------|--|------------|---|
| Modul: | Phaser | Kapazität: | 5 |
| Beschreibung: | Der Androide besitzt einen integrierten Mini-Phaser. Dieser Phaser verursacht 5 / 9 / 9+W20 TP. Um den Schuss auszuführen, muss eine Kognition stattfinden und der TW auf Schusswaffen muss gelingen. Der Schuss wird jedoch - 2 WM. Der Phaser hat eine Reichweite von 50 m und kann irgendwo im Körper verborgen eingesetzt sein. Der Schuss kostet dem Androiden - 0,01 EE. Der Phaser gilt als Offensivwaffe und darf von polizeilichen und militärischen Kräften eingesetzt werden. | | |

| | | | |
|---------------|--|------------|---|
| Modul: | Pistole | Kapazität: | 5 |
| Beschreibung: | Der Androide besitzt eine integrierte Pistole Die Pistole verursacht 4 / 8 / 8+W20 TP und hat eine Reichweite von 200 m, danach verliert der Schuss je Meter - 1 TP. Die Pistole verwendet 9 x 19 mm-Kaliber und es sind 15 Patronen im Androiden geladen. Der Androide kann einen Schacht öffnen und dort das leere gegen ein volles Magazin austauschen. Der Schuss kostet dem Androiden eine Kognition und der TW auf Schusswaffen muss gelingen. Die Pistole kann irgendwo im Körper verborgen eingesetzt sein. Die Pistole gilt als Offensivwaffe und darf von polizeilichen und militärischen Kräften eingesetzt werden. | | |

| | | | |
|---------------|--|------------|---|
| Modul: | REFL 17 | Kapazität: | 5 |
| Beschreibung: | Mit diesem Modul erhält der Androide in Reflex den Wert 17. Dadurch erhält der Androide bei der Ermittlung der Kampfreiherfolge + W6 Punkte zusätzlich. Das Modul befindet sich im Kopf. | | |

| | | | |
|---------------|--|------------|---|
| Modul: | SeSca „Mini“ | Kapazität: | 5 |
| Beschreibung: | <p>Der Mini-SeSca ist ein Sensoric-Scanner, eine Art Allround-Scanner, der mit seinen diversen Sensoren technische Messverfahren ermöglicht: Echolot, Radar, Messung von Infrarot, Ultraschall, Gammastrahlen, Elektromagnetismus, Strom, dem Wahrnehmen von Mobilien und Personen usw. Mithilfe dieses Moduls kann sich der Androide auch eine dreidimensionale Karte von der Umgebung anfertigen, in der Objekte beweglich dargestellt werden. Die Scann-Reichweite beträgt 100 m in alle Richtungen. Die Aktivierung kostet eine Kognition und – 0,1 EE und ist 1 Min. lang aktiv.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Das Talent SINN erhält den Wert 17. <p>Das Modul befindet sich hinter den Augen des Androiden.</p> | | |

| | | | |
|---------------|---|------------|---|
| Modul: | ST 17 | Kapazität: | 5 |
| Beschreibung: | <p>Mit diesem Modul erhält der Androide in Stärke den Wert 17 und erhält somit den Powerschlag bei seinen Nahkampfattacken (+ W4 TP). Das Modul befindet sich im Torso.</p> | | |

| | | | |
|---------------|--|------------|---|
| Modul: | Stealth | Kapazität: | 5 |
| Beschreibung: | <p>Der Androide besitzt die Chelon-Technik, wodurch sämtliche Scanns, z. B. Infrarot, Ultraschall, elektromagnetische Wellen, Radar- und Sonarwellen absorbiert werden. Der Androide ist nicht zu orten und zu scannen. Allerdings würde man bemerken, wenn man in der Nähe des Androiden ist, dass man ihn nicht orten kann, obwohl man ihn sieht. Die Aktivierung von Stealth kostet eine Kognition, kostet – 0,1 EE und ist eine Min. lang aktiv.</p> | | |

| | | | |
|---------------|---|------------|---|
| Modul: | Taser | Kapazität: | 5 |
| Beschreibung: | <p>Der Androide besitzt einen integrierten Taser. Der Taser kann optional eingestellt werden: Stufe 1 = Der Schuss verursacht – 1 LE und einen Schock, wenn der automatische TW auf WS misslingt. Stufe 2 = Der Schuss verursacht – 5 LE und einen Schock. Stufe 3 verursacht – 10 LE und einen Schock und das Opfer wird ohnmächtig, wenn der automatische TW auf WS misslingt. Stufe 4 = Der Schuss verursacht – 15 LE, einen Schock und Ohnmacht. Ab Stufe 2 ist eine Nachladepause nötig. Der Androide benötigt für den Schuss eine Kognition und der TW auf Schusswaffen muss gelingen. Der Taserschuss ist leise und hat eine Reichweite von 10 m. Taser der Stufe 1 gelten als Schutzwaffe, Stufe 2 als Defensivwaffe und ab Stufe 3 als Offensivwaffe. Der Schuss verursacht je nach Stufe 0,01 – 0,04 EE. Der Taser kann irgendwo im Körper verborgen eingesetzt sein.</p> | | |

| | | | |
|---------------|--|------------|---|
| Modul: | Trennungs-Mechanismus | Kapazität: | 5 |
| Beschreibung: | <p>Der Kopf kann vom übrigen Körperteil abgetrennt werden und per Gravitino schweben. Der Kopf lenkt sich selbst. Er kann aber auch im abgetrennten Zustand seinen übrigen Körper lenken. Dies geschieht per Kom-Wellen. Der Trennungsvorgang braucht eine Bewegung. Der Kopf besitzt einen zusätzlichen Uno-Akku mit 1 EE und kann damit bis zu 1 Tag lang schweben. Auf dem Kampffeld bewegt sich der Kopf je Aktion 3 m weit. Der Uno-Akku dient als zusätzliche Akku-Einheit, womit der Androide auf 11 oder 21 EE kommen kann (je nach Akku-Ausstattung).</p> | | |

| | | | |
|---------------|---|------------|---|
| Modul: | Visualik | Kapazität: | 5 |
| Beschreibung: | <p>In den Augen befindet sich die Visualik-Technik. Die Visualik ist ein kombiniertes Zielsichtgerät, das seit der Interstellaren Epoche erhältlich ist. Sie vereint verschiedene visuelle Techniken: Zielbestimmung, Target-System und grüner Laserpointer für Zielpelung auf bis zu 5 Km, Zoomfunktionen, Infrarotsicht, Thermographie, Restlichtverstärker, Weißlichtlampe und Video-Aufzeichnung. Die technischen Instrumente werden auf einem internen Display dargestellt.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Beim Zielen wird der TW auf SINN + 2 WM. - Durch die Visualik lassen sich Wärmefelder, also auch Humanoiden wahrnehmen und auch von Androiden und Vampiren unterscheiden, sofern diese keine schützenden Mechanismen dagegen besitzen. Hologramme und Durchsichtige sind erkennbar. Jedoch keine Immaterialisierten. - Mit dem Target-System können Raketenziele übertragen werden. - Das Sichtfenster ist mit Neodym geschützt, wodurch der Androide vor Lichtblendungen und Lichtblitzeffekten geschützt ist. <p>Die Aktivierung kostet eine Kognition ist 1 Min. lang aktiv.</p> | | |

| | | | |
|---------------|--|------------|---|
| Modul: | WS 17 | Kapazität: | 5 |
| Beschreibung: | <p>Mit diesem Modul erhält der Androide in Willensstärke den Wert 17. Das Modul befindet sich im Kopf.</p> <ul style="list-style-type: none"> - WS schützt den Androiden beispielsweise gegen virtuelle Angriffe. Gelingt dem Androiden die Parade, bemerkt er die virtuelle Attacke und kann den Angreifer lokalisieren. - WS nutzt der Androide um EMP-Angriffe auszuhalten. Ein EMP-Gewehr kann ihm – 13 WS abziehen, ein EMP-Blaster – 17 WS. Gerät die WS durch EMP-Angriffe auf 0, ist der Androide tot. Stärkere EMP-Waffen vernichten den Androiden sofort. EMP-Angriffe verursachen beim Androiden außerdem einen Schock, sofern er sich mit einem TW auf WS dagegen nicht behaupten kann. - Durch den Wert 17 kann der Androide Schocks widerstehen, wenn ihm der automatische TW auf WS gelingt. | | |

| | | | |
|---------------|---|------------|---|
| Modul: | Fernkampf + | Kapazität: | 7 |
| Beschreibung: | <p>Der Androide ist für den Fernkampf besonders gut ausgestattet worden.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Die Talente Feinmotorik, Motorik, Reflex, Mut und Willensstärke erhalten den Wert 13. - Die Talente Artillerie, Bogenwaffen, Schusswaffen, Skrupellosigkeit, Sinnesschärfe und Waffenkunde erhalten den Wert 17. - Im Fernkampf richtet der Androide + W4 TP mehr an. Das Modul befindet sich im Kopf. | | |

| | | | |
|---------------|---|------------|---|
| Modul: | Kraftfeld A | Kapazität: | 7 |
| Beschreibung: | <p>Der Androide kann ein schützendes Kraftfeld – Typ A – aus einem Arm, in eine Richtung hin entspannen.</p> <p>Das Kraftfeld ist ein energetischer Schutzschild, der sich 1 m vor einer Person (also im benachbarten Feld) auf einer Fläche von 3 x 3 m aufbaut und mit + 20 RS alles dahinter befindliche schützt. Wohin der Androide seinen Arm hin ausrichtet, dorthin entspannt sich auch das Kraftfeld.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Man kann das Kraftfeld nicht durchdringen; auch Projektile und Energieschüsse prallen an ihm ab. - Durch das Kraftfeld kann man mit einer eigen abgestimmten Phaserwaffe hindurch schießen. - Durch den Angriff auf das Kraftfeld reduziert sich der RS des Kraftfeldes. Wurde das Kraftfeld zerstört, gehen die restlichen TP hindurch. - Wurde das Kraftfeld zerstört, ist es künftig unbrauchbar. Es müsste dann repariert werden. - Ein aktiviertes Kraftfeld verbraucht je ¼ Std. – 1 RS. - Das Kraftfeld ist leicht sichtbar. - Berührt man das Kraftfeld, erleidet man einen elektrischen Schlag von – 1 LE und wenn der TW auf WS misslingt, auch einen Schock. - Geraten zwei Kraftfelder aneinander, verlieren beide Kraftfelder pro Aktion – 1 RS. Eine bewegliche stärkere Masse als der Träger kann den Träger mit dem Kraftfeld abdrängen, z. B. kann der Kraftfeld-Träger von einem Speeder umgerast werden. Der Speeder erleidet dabei jedoch Schaden. - Das Kraftfeld kann nicht im Wasser verwendet werden, es schaltet sich sofort ab. Starkregen reduziert das Kraftfeld je Min. – 1 RS. - Das Kraftfeld schützt nicht vor Gasen, Strahlungen, EMP und Psinetiken. - Informatiker können sich in Kraftfelder hacken. - Ein Taser richtet am Kraftfeld so viel Schaden an, wie er an LE abziehen würde. - Das Kraftfeld gilt als Defensivwaffe und wird von polizeilichen und militärischen Kräften und vom Katastrophenschutz oder bei besonderen Bauarbeiten genutzt. - Die Aktivierung eines vollen Kraftfeldes kostet eine Kognition und – 1 EE. Wurde das Kraftfeld nur dezimiert oder rechtzeitig ausgeschaltet, lässt es sich mit der entsprechenden Stärke jederzeit wieder aufbauen und kostet erneut – 1 EE. - Sollte der Androide mehrere Kraftfeld-Module einsetzen, kann er sie gleichzeitig auch in verschiedene Richtungen hin aufbauen. <p>Das Modul befindet sich in einem Arm.</p> | | |

| | | | |
|---------------|---|------------|---|
| Modul: | LE 30 | Kapazität: | 7 |
| Beschreibung: | <p>Mit diesem Modul erhält der Androide in Lebensenergie den Wert 30 und somit auch einen NRS von 10 % seiner aktuellen LE. Das Modul befindet sich im Torso.</p> | | |

| | | | |
|---------------|--|------------|---|
| Modul: | Spy | Kapazität: | 7 |
| Beschreibung: | <p>Der Androide erhält Aufwertungen in Talenten, die für den Spionagedienst geeignet sind.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Die Talente Aussehen, Bau / Mechanik, Geschichte, Elektrik, Jagen, Mathematik, Schwimmen, Survival und Stärke erhalten den Wert 13. - Die Talente Artillerie, Bogenwaffen, Charisma, Etikette, Feinmotorik, Handeln, Humanologie, Informatik, Instinkt, Intelligenz, Jura, Klettern, Klingenwaffen, Kommunikationstechnik, Lügen, Motorik, Mut, Nahkampf, Orientierung, Politik, Psychologie / Pädagogik, Recherchieren, Reflex, Schlagwaffen, Schleichen, Schusswaffen, Schwungwaffen, Skrupellosigkeit, Sinnesschärfe, Sprachen / Schriften, Springen, Spurenlesen, Suchen, Verkleiden / Schminken, Verstecken, Waffenkunde, Werfen / Fangen und Willensstärke erhalten den Wert 17. <p>Das Modul befindet sich im Kopf.</p> | | |