

UTENSILIEN

Im Folgenden sind besondere Dinge, Sachen, Gerätschaften, Drohnen, Nanobots, Roboter und vieles mehr aufgelistet, was sich ein Charakter zulegen kann. Einige Utensilien sind allerdings auch nur schwer zu beschaffen und sollten darum im Spiel erlangt werden. Ob der Charakter die Utensilien besitzen kann, ist mit dem SM abzuklären. Unter der Auflistung folgt eine genauere Beschreibung.

Artikel	Beschreibung	Preise in Cr.
3D-Drucker	Drucker, der dreidimensionale Werkstücke erstellt.	600 – 10.000
Abhörpistole	Observierungsverstärker mit Empfangs-Parabol-Spiegel, Kom-Detektor und Visualik.	2.500
Akkumulatur	Energiespeicher; in unterschiedlichen Größen für unterschiedliche Geräte: <ul style="list-style-type: none"> - Milli-Akku: 001 EE; für nanitische Geräte, wie z. B. Nanobots. 50 - Zenti-Akku: 0,01 EE; für größere Naniten, wie z. B. Intrige-Fliege. 30 - Dezi-Akku: 0,1 EE; für Kleinstgeräte, wie Mini-Phaser, Pulsator, Visualik. 10 - Uno-Akku: 1 EE; für Kleingeräte, wie wie Phaser, Taser, Pulsator. 30 - Dekka-Akku: 10 EE; für mittlere Geräte, wie Phasergewehr, Kraftfeld. 50 - Hekto-Akku: 100 EE; für große Geräte, wie Mobile, Energieglocke-A. 100 - Kilo-Akku: 1.000 EE; für größere Geräte, wie Gleiter, Phaserbank. 1.000 - Myria-Akku: 10.000 EE; für Häuser ohne Netzanbindung, Raumschiffe. 10.000 - Chilia-Akku: 100.000 EE; für kleine Siedlungen. 100.000 - Mega-Akku: 1.000.000 EE; für Stadtteile. 1.000.000 	
Analyseboard	Medizinisches Gerät, mit dem biologische und mineralische Proben entnommen und analysiert werden können.	2.000
Androide	Roboter mit einer Künstlichen Intelligenz und begrenzter Willensfreiheit. Vielfältig einsetzbar, z. B. im Haushalt, im Gewerbe, in der Medizin, beim Militär. Je nach Herstellungs-generation lassen sich unterschiedliche Module integrieren. Für defekte Androiden erhält man einen Schrottpreis von ... Leasing-Rate für einen Dienstleistungs-Androiden beträgt monatlich ...	100. – 500.000 1. – 5.000 500
Angelzubehör	Angel, Angeltasche, Trockenköder, 3 Haken, 2 Ersatzsehnen, Angelrute, Kescher, Angelrolle, ausklappbarer Anglersitz.	80
Chelon-Poncho	Overall, der den Träger vor Scanns schützt.	5.000
Chirurggraph	Medizinisches handliches Gerät zur Wundheilung.	5.000
Computer	Rechenggerät zur Datenverarbeitung und Nachrichtenkommunikation. Erhältlich in unterschiedlichen Formen, Größen und für verschiedene Einsatzgebiete: <ul style="list-style-type: none"> - Block: Quaderförmiger Privat- oder Firmencomputer. 800 - Holo-Bord: Computer in einem Visier. 500 - Panel: Transportabler kleiner zylinderförmiger Arbeitscomputer. 500 - Pulsator: Weltweit verbreiteter Nachrichtencomputer als Armband oder im Armgelenk implantiert. 100 - Regio: Daten- und Nachrichtenträger in plastizider papierähnlicher Form. (bis 7.000) 200 - Supercomputer: Firmen- und Nachrichten-Massencomputer 10. – 50.000 	
Deflektor	Photonen-Deflektor in Form eines dünnen Trägerobjekts, das bei Aktivierung 1 Min. lang Blitz- und Phaserschüsse ablenken soll. Nur einmalig verwendbar.	50
Dekon-Schutzanzug	Overall zum Schutz bei Kontaminationen; als Ganzkörperanzug mit Atemschutzmaske.	500 800
DeKoSa	Rucksack, dessen Inhalt vor Scanns, Strahlungen, Gasen und Erregern geschützt ist.	1.000
Diagnoster	Medizinisches handliches Gerät zur Erstellung von Diagnosen.	2.000
DNA-Chip	Nano-biologischer Speicherchip mit DNA-Codierung.	500
Drohne	Unbemanntes Fahr- oder Flugzeug; gelegentlich auch bewaffnet. <ul style="list-style-type: none"> - Bolz-Bot: Große bewaffnete Drohnenkugel; als Wächter und Jäger. 20.000 - Corabot: Drohne in Form eines Rabens. 10.000 - Flugdrohne: Unbemannter kleiner Kampffjet. 500.000 - HeDro: Helikopter-Drohne mit Transportfähigkeit. 20.000 - Heli-Bot: Kleine Helikopter-Drohne zur Gelände-Aufklärung. 5.000 - Impact-Drohne: Bewaffnete Invasions-Metallkugel mit Bohrkopf. 20.000 - Kom-Sonde: Nachrichten-Sonde für Weltall und Gestirne. 20.000 - Levitator: Schwebe-Sonde, die auch Waffen transportieren kann. 500 - Snake-Bot: Drohne in Form einer Schlange, zur Geländeerkundung. 20.000 - Splinter-Bots: 20 schwebende, bewaffnete ovale Schwarm-Drohnen. je 5.000 - Televaku: Kugeldrohne, die in Kontakt mit Teleporter fortteleportiert. 5.000 	
Ektometer	Gerät zur Messung der Ektokopuskelstrahlung und Para-Werten.	100
Elektrische Schnappfalle	Schnappfalle, die visuelle Bewegung ausgelöst wird; dient als Tierfalle, aber auch um Diebe sofort zu fesseln.	50
Energiefessel	Elektronische Hand- oder Fußfessel mit Schock- und Peiltechnik.	50

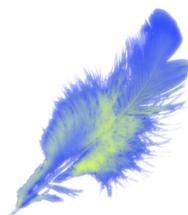
Artikel	Beschreibung	Preise in Cr.
Energieglocke	Stationäres Kraftfeld, das einen natürlichen Raum schützt.	
	- Typ A: 3 x 3 x 3 m: Schützt mit + 200 RS; ca. 1 ¼ Std. lang.	3.000
	- Typ B: 33 x 33 x 33 m: Schützt Gebäudekomplex mit + 2.000 RS; ca. 16 Std. lang.	30.000
	- 3 x 3 x 3 Km: Schützt Siedlung mit + 2.000 RS; fast 7 Tage lang.	300.000
Erste-Hilfe-Tasche	Kompaktes Notfalletui mit den wichtigsten Materialien zur Erste Hilfe.	15
Exoskelett	Künstliche Roboter-Stützstruktur mit montierten Waffensystemen.	15. – 20.000
Fallgleiter	Gleit-Fallschirm für eine Person, mit dem man von einer Erhöhung aus fliegen kann; bis zu 100 Km/h schnell.	2.500
Fernglas	Altmodisches, aber EMP- und hackergeschütztes okulares Weitsichtgerät.	15
Feuerzeug	Einfaches Feuerzeug; Füllung reicht 4 Wochen.	0,50
	Gasfeuerzeug; Füllung reicht 1 – 2 Wochen; auch bei Wind nutzbar; benötigt Feuerzeuggas.	5 – 10
	Lichtbogen-Feuerzeug; Akku reicht für ca. 400 Zündungen; aufladbar.	10
	Sturmfeuerzeug; Füllung reicht 1 Wochen (auch wenn es nicht genutzt wird); auch bei Wind nutzbar; benötigt Feuerzeugbenzin.	10
Galaktischer Peilsender	Ortungsgerät, das an Raumschiffen befestigt werden kann.	200
Gaslampe Outdoor	Lampe, die Licht und Wärme spendet; Bestandteil im Outdoor-Päck.	50
Gas	- Gasdose für Gasfeuerzeug; 300 ml; reicht für 15 x nachfüllen.	5
	- Gaskartusche für Camping (für Campingbrenner oder Campinggaslaternen oder Gaslampe Outdoor); 3 – 4 Std. Nutzungszeit.	5
Gasmaske	Mit Kohle-Filtersystem.	20
Gehirnleser	Helm mit Sensoren, der es ermöglicht, in die Gedanken des Trägers zu gelangen und somit Übertragung und auch virtuelle Zugänge herzustellen kann; wird auch für den Eingriff in die Traumwelt verwendet.	10.000
Gel-Relax-Bad	Medizinisch-therapeutisches Bad, das vitalisierend wirkt.	
	- einfache Anwendung in einem Wellness-Center	50
	- eine eigene Badewanne	5.000
	- Gallerte für eine Badewanne; für ca. 10 Anwendungen	100
Grapnel	Stift mit einem ausschließbaren Dreizack-Enterhaken und Seil.	100
Gravitino-Päck	Tornister mit Lenkstab, der einem das Schweben mit Hilfe von Gravitino ermöglicht.	500
Gravitino-Strahler	Strahlengerät, das Objekte vor sich zum schweben bringt; Reichweite 5 m.	500
Gravoxin	Synthetisches Mittel, das gegen Schwerkraft und Fliehkraft wirkt; 10 ml-Injektion schützt gegen + 0,1 GRAV.	10
Greifhand	Mechanische Hand, die an der echten Hand angelegt wird und bis zu 7 m weit ausgefahren und sich um Ecken herum bewegen kann.	500
Handschellen	Mechanische Fesseln.	30 – 50
Harpune	Jagdwaaffe zur Tierwild und Großfischjagd	
	- Einfache Harpune zum Werfen	50 – 180
	- Schussharpune	250
	- mit Stromübertragung	+ 300
Helm	Schützende Rüstung für den Kopf.	
	- Metallhelm (Ritterhelm)	100
	- Metallhelm mit Visier	150
	- Duroplast (mit oder ohne Visier)	50
	- Duroplast (mit Visier und Visualik)	1.000
	- Polymer (mit Visier und Visualik)	1.500
	- Mit Kratyl (extra Legierung im Helm)	50
Hitzestein	Seltenes, ca. 5 cm großes Gestein aus Planetarischen Nebelwolken; setzt W100 Tage lang Hitze frei.	50
Holo-Konstruktor	Sender, mit dem in einem Raum begrenzt frei handelnde holographische Gestalten ausgestrahlt werden können. Diese Hologramme besitzen gewisse Gestalt, können nach Vorgabe handeln und auch Dinge nutzen.	5.000
Holo-Projektor	Sender, der eine begrenzt frei handelnde holographische Gestalt ausstrahlt.	2.000
Holoraum	Raum, der durch holographische Sender eine Scheinwelt darstellt, in der man simulative Erlebnisse macht; dient auch für Trainingszwecke, wie auch zur Entspannung oder für erotische Erlebnisse. Wird häufig von Holo-Center angeboten; kann aber auch Bestandteil in einem Raumschiff sein.	200.000
Hyperspray-Spritze	Druckluftspritze für schmerzlose Injektionen.	10
Immaterialisator	Geheimwaffe des Dunkleleibischen Reichs. Ein Stift, der es dem Träger ermöglicht, in die Immaterielle Ebene zu wechseln.	10.000

Artikel	Beschreibung	Preise in Cr.
Immaterieller Waffenhalter	Ursprüngliche Geheimwaffe des Dunkelelbischen Reichs, das selten auf dem Schwarzmarkt erhältlich ist. Armschienenegerüst, an dem ein Gerät bzw. Waffe transportiert wird, die sich aber in der Immateriellen Ebene befindet und somit nicht materiell erkennbar ist. Sie kann per Auslöser in die Materielle Ebene herbeigeht werden.	5.000
Jet-Päck	Tornister mit Lenkstab, der einem das Fliegen mit Hilfe von Fusionsstoffen und Schubdüsen ermöglicht.	1.000
Kabelbinder	Plastik-Verbindungskabel; 10 Stück	1
Klyophalt	Formbare Metallknete, die durch einen Zünder einen Schmelzvorgang einleitet, wodurch Löcher und Türen versiegelt werden. 100-ml-Tube.	100
Kom-Basis	Funkanlage, die den Funk verstärkt und durch extreme Gebiete funken kann und häufig für den Kontakt zwischen Gestirn und Raumschiff genutzt wird. Bestandteile sind außerdem ein Kom-Detektor, ein Störsender, ein Radar, ein SeSca, ein Hekto-Akkumulator und ein Medi-Päck.	13.000
Kom-Detektor	Gerät, mit dem man Funknachrichten erfassen und abhören kann. <ul style="list-style-type: none"> - Kom-Mini-Detektor; auch als Implantat (Reichweite: 100 x 100 m) - Kom-Detektor (Reichweite: 1 x 1 Km) 	2.000 5.000
Kom-Link	Transmitter, der ins Ohr eingesetzt oder implantiert wird, um Sprachen zu übersetzen und Audio-Gespräche zu empfangen und zu übertragen.	30 – 50
Kosmoglas	Modernes Panzerglas, das mit + 50 BS und + 50 RS schützt. <ul style="list-style-type: none"> - 30 x 30 cm - 3 x 3 m 	500 – 1.000 5.000
Kosmo-Tape	Stark klebendes Gewebepband, mit dem man auch Löcher in Raumschiffwänden vorübergehend auskleiden kann. Eine Schachtel beinhaltet 10 Tapes.	100
Kraftfeld	Energieschild, der sich 1 m voraus auf eine Fläche von 3 x 3 m entspannt. <ul style="list-style-type: none"> - Kraftfeld Typ A: Personenschild mit + 20 RS - Kraftfeld Typ B: Für Mobile, mit + 200 RS 	2.000 20.000
Kraftfeld-Zaun	Aufstellbare Pfähle, die wie ein Zaun ein Kraftfeld um ein Gebiet spannen.	20.000
Kratyl	Metallablagerung, das gegen psychische Psinetiken und Para-Kreaturen wirkt und als Legierung, Flüssigsubstanz, Aerosol und Pulver eingesetzt werden kann. <ul style="list-style-type: none"> - 2 ml reines Flüssigkratyl: Als Trinklösung oder Injektion. - 1 Kg Kratylpulver: Kann ausgestreut werden. - 200 ml-Spray: Konische Wirkung durch aerosole Spraydose. - Kratylhelm: Legierung im Helm schützt den Träger vor PSI-Einflüsse. - Kratylgranate: Verstreut Kratylpulver auf 11 x 11 m. - Kratylwand: Legierte Wand schützt vor PSI-Einflüssen. - Kratylraum: Bestandteil des Protectarea-Raumes im Raumschiff; schützt einen Raum komplett vor PSI-Einflüssen. 	2 100 20 250 200 5.000 50.000
Kryonik-Container	Container, in dem ein Humanoid schockgefroren werden kann und dadurch jahrelang im Tiefschlaf existieren kann.	5.000
Künstliche Kiemen	Mund-Nasenaufsatz zum Atmen unter Wasser; bietet Luft für 1 Tag unter Wasser.	500
Kusonit	Metallätzende Substanz, die sekundenschnell nur Metalle auflöst. Die Dämpfe bei der Auflösung sind allerdings giftig. <ul style="list-style-type: none"> - 1 ml flüssiges reines Kusonit: ätzt ein 1-cm-Loch - 200 ml-Spray: stößt pro Stoß 20 ml aus und verursach 20-cm-Loch - Kusonitgranate: wirkt auf 11 x 11 m - Kusonitbombe: wirkt auf 100 x 100 m 	10 200 500 5.000
Kybernetik	Künstlich nanotechnologische Gliedmaße; erhältlich als Augen, Arme, Beine, Füße, Hände und Ohren. Können mit Modulen ausgestattet werden. Kybernetik ist Bestandteil der Scitech-Medizin.	30. – 95.000
Lasertag-Utensilien	Waffen und Anzüge, die für Übungszwecke eingesetzt werden können. Kompletter Anzug mit Waffe und Zubehör.	500
Lian	Gummischicht mit Haftgel für Sohlen und Handschuhe zum Fassaden-Klettern.	100
Magnetschuhe	Schuhe, die das Laufen auf Metall bei Schwerelosigkeit ermöglichen.	200
Medi-Päck	Besonderer Erste-Hilfe-Koffer mit medizinischer Ausrichtung; für Sanitätsärzte. Beinhaltet Chirurgograph, Diagnoster, Hyper-Spray-Spritzen mit ABC-Vakzin und -Adrenalin, Analgetikum, Neomik-Spray und allgemeines Erste-Hilfe-Equipment.	8.000
Molekulator	Biochemisches Gerät, mit dem bestimmte Stoffe synthetisch hergestellt werden können.	50.000
Morph	Polymorphe Latexverkleidung, mit der man die Gestalt ändern kann.	500
Mortimer	Vakuum-Gefriersack, in dem eine Leiche eingebettet werden kann.	500
Multitool	Ausklappbares Multifunktionswerkzeug. <ul style="list-style-type: none"> - Multitool für den Heimhandwerker - Multitool für den Militärdienst 	15 – 30 200 – 250

Artikel	Beschreibung	Preise in Cr.
Nanobots	Nano-kleine Roboter, die nach Vorgaben eigenständig handeln und in Gruppen auch Schwarmintelligenz nutzen können. <ul style="list-style-type: none"> - Annelida-Bot: Mikroskopischer Wurm, der sich an der Iris einnistet; dient der Überwachung von Humanoiden. 2.000 - Cerebro-Bot: 10 Nanobots, die das Gehirn belagern; dient in der Medizin, aber auch zur Fremdkontrolle. 20.000 - Feuerkäfer: 20 Nanobots in Form von flugfähigen Käfern, mit unterschiedlichen Kampftechniken. 20.000 - Intrige-Fliege: Abhör-Roboter in Form einer Fliege; mit Mikrogenit. 2.000 - Naniten: 6 Nanobots, die sich an Organe lagern; dienen in der Medizin, aber auch zu Folter- und Tötungszwecken. 20.000 - Nano-Sporen: Tausende Nano-Sporen, die ein Gebiet von 1 Km² sichern und dort eine toxische Wirkung verursachen. 100.000 	
Netzwerfer	Gewehr, das elektrisch geladene Netze ausschießt; dient der Jagd. 3 Netze enthalten.	2.000 zusätzl. Netze: 300
Organischer Peilsender	Stecknadelgroßes, durchsichtiges Oval, das leicht angeklebt werden kann und Aufnahmen überträgt und als Peilsender dienen kann.	300
Outdoor-Päck	20-Kg-Tasche mit diversen Outdoor-Gerätschaften, für das Leben in der Wildnis. Bestandteile sind: Taktischer Stift, Kampfmesser, Drahtsäge, Rettungsdecke, Karabiner, Kompassarmband, Taschenlampe, Halterungsclips, Feuerstarter, Angelausrüstung, Gaslampe Outdoor, Erste-Hilfe-Tasche, Brennglas, Campingkocher und Dose Campinggas, Spaten mit montierbaren Teleskopstangen und Sägeelementen und Spitzhacke, 20-m-Seil mit Grapnel-Ende, Zelt für 2 Personen.	500
Para-Trap	Kreisrunde Konstruktion, die ein elektromagnetisches Sperrfeld errichtet und damit Geister und Dämonen binden kann. Transportabel, aufgehängt oder auf dem Boden aufgestellt, richtet es seinen Strahl 5 m weit.	200
Pefferspray	Reizsprüh-Dose zur Abwehr von Humanoiden oder Tieren; Reichweite 4 m oder 2 m konisch; 40 ml-Dose für 4 Anwendungen.	6
Pferdezubehör / auch für Goron	Trense, Sattel, Gehrte, Decke ...	250
Plasdoom	Ultradünner Gummitauchanzug mit plastizider Luftglocke u. Flossen.	500
Portstein	3 cm dicker Kiesel, der durch das Zerdrücken bewirkt, dass man an eine andere Stelle teleportiert wird.	20
Prothese	Körperersatzstück für eine Gliedmaße; verursacht WM.	6. – 10.000
Pulsator	Multifunktions-Kommunikationsgerät, das am Handgelenk getragen oder implantiert wird. Bedienung erfolgt durch ein holographisches System und durch Sprachsteuerung. Wird auch zum Einkauf genutzt. <ul style="list-style-type: none"> - Civitas-Pulsator: Typischer Bürger-Pulsator 100 - Aid-Pulsator: Für Notärzte 3.000 - Hacker-Pulsator: Für Informatiker 5.000 - Science-Pulsator: Für Wissenschaftler 4.000 - Spy-Pulsator: Für Agenten im Spionageeinsatz 7.000 - Striker-Pulsator: Für Polizei- und Militäreinsätze 3.000 - VIP-Pulsator: Für Politiker; mit Schutzfunktionen 3.000 	
Raumanzug	Elastischer Anzug für Weltallarbeiten; inkl. Gravitations-schuhe, Visualik-Helm, Pulsator-Anschluss und internen Sauerstofftanks (1 Std. Luft); auch unter Wasser einsetzbar; kann mit Gravitino- oder Jet-Päck fliegen.	10.000
Registrierchip	Implantierter Ausweis-Chip, der die persönlichen Daten eines Allianzbürgers beinhaltet, nämlich den Personal-Status, den Justiz-Status, den Medizin-Status und den Credit-Status. Dient ebenso zur Ausweisung und zum Einkauf.	10
Registrierkarte	Ausweiskarte mit den persönlichen Daten einer Person. In der Allianz stellt sie die Alternative zum Registrierchip dar und wird an Staatsgästen und Migranten ausgegeben oder an Humanoiden, die keinen Registrierchip tragen können.	10
Repro-Riegel	Proteinriegel, der in einer Bio-Kammer aus Fäkalien hergestellt wird und den Tagesbedarf an Nahrung für einen Humanoiden abdeckt.	5
ReSca	Rekonstruktionsscanner. Aufstellbares Gerät, das an einem Ort die Bewegungen der letzten 24 Std. rekonstruieren kann.	200.000
Revelator	Fernsehartiger Monitor mit Linse, die einen verzerrten Blick in die Immaterielle Ebene ermöglicht.	3.000

Artikel	Beschreibung	Preise in Cr.
Roboter	Technisch hoch ausgebildete Maschine mit künstlicher Intelligenz, ohne Willensfreiheit. <ul style="list-style-type: none"> - Clean-Bot: Container-Roboter für Reinigungsarbeiten - Contain-Bot: Container-Roboter für Service-Leistungen - Hubot: Humanoidähnlicher Roboter für Service und Schutz - Mannisco: Humanoidähnlicher extrem kräftiger Militärroboter - Mobil-Bot: In einem Mobil integrierte künstliche Intelligenz - Mule-Bot: Träger-Roboter auf 4 Beinen, zum Lastentragen - Multi-Tech-Bot: Militärroboter, der sich in weitere Roboter teilen kann - Oktopuss: Sphärischer-Roboter mit 4 ausgestatteten Kampfarmen - Ropion: Roboter in übergroßer Skorpiongestalt mit starker Bewaffnung - Virobot: Großer virusförmiger Kampfroboter 	10.000 2.000 50.000 100.000 10.000 30.000 150.000 300.000 300.000 300.000
Ruhe-Energie-Sensor (RES)	Helm mit Sensoren, die einen Träger in Tiefschlaf versetzen und VIT und WS regenerieren lassen.	Helm = 500 Anwend. = 15
Sauerstoffstift	Röhrchen mit Mundstück zum Atmen unter Wasser; bietet 15 Min. Luft.	50
Schweber	Schwebende Metallplattform mit Lenkgriff; zum Lasten- und Personentransport.	500
Seil	Zusammengedrehtes oder geflochtenes elastisches Element, bestehend aus Natur- oder Kunststofffasern oder Kohlenstofffasern. Kletterseil: 9,5 mm Durchmesser; 10 m.	20
SeSca	Der Sensoric-Scanner ist ein Multifunktions-Scann- und Messgerät. <ul style="list-style-type: none"> - Mini-SeSca für Module und Pulsatoren (Reichweite: 100 m) - Super-SeSca für Mobile (Reichweite: 5 Km) 	1.000 5.000
Simultan-Krause	Halskrause, die holographisch die Erscheinung des Trägers verändert; jede Gestalt benötigt ein eigenes Programm.	300 50
Solar-Energiestation	Transportable Energiestation, die sich durch Solar-Panel auflädt.	1.000
Sol-Planta	Fluoreszierend leuchtende Moosart.	10
Spektral-Therapie-Gerät	Gerät, das einen Einschlafenden mit einer visuell-akkustische Therapie behandelt, mittels Lichtspektren und Klängen; kann vitalisierend wirken. <ul style="list-style-type: none"> - Angebot in einem Wellness-Center durch eine Anwendung - Das Gerät selbst ... 	10 200
Sphärboard	Schwebendes Skateboard, das auf Fußbewegungen reagiert.	80 – 250
Stase-Kammer	Inkubator-Kammer für Humanoiden, die in einen Tiefschlaf versetzt werden; dient oft bei medizinischen Eingriffen.	20.000
Signalpistole	Leuchtpistole; Kaliber .4 (26,73 mm); für eine Patrone.	125 10 Patr. = 8
Stimm-Modulator	Gerät, das am Kehlkopf getragen wird und die Stimme verändert	50
Störsender	Unterbindet bestimmte Datenübertragungen, hört sie ab und lässt gewünschte Übertragungen zu; schützt vor dem Kom-Detektor. <ul style="list-style-type: none"> - Mini-Störsender (11 x 11 m) - Störsender (100 x 100 m) - Super-Störsender (1 x 1 Km) 	2.000 5.000 10.000
Stringartefakt	Gegenstand, an dem ein Mikro-String gebunden ist. Wird der Gegenstand mit einer Gravitino-Technik konfrontiert (Gravitino-Strahl oder Deflektor), öffnet sich der Mikro-String und ermöglicht ein Reisen innerhalb eines Sternensektors.	100.000 – 1.000.000
Survival-Kit	Dose mit Überlebensgerätschaften für Soldaten.	50
Tauchanzug	Elastischer Neopren-Anzug zum Tauchen.	200
Teleporter	Plattform, von der bis zu 9 Personen augenblicklich an einen anderen Ort gesendet werden können. Wird gewerblich in staatlich autorisierten Teleport-Centers genutzt oder in staatlichen Einrichtungen oder in Raumschiffen. <ul style="list-style-type: none"> - Teleportation - Teleporter 	100 100.000
Thelemo-Strahler	Geheimwaffe des Dunkelalbischen Reichs. Bestrahlung, die eine Person punktuell hypnotisiert und bei einem entsprechenden Reiz unter Gedankenzwang setzt.	10.000
Trollbohrer	Große Bohrmaschine, die 50 x 50 cm große Löcher in sämtliche Wände bohrt.	5.000
Ventuxtil	Spezieller Stoff, der durch Wind Energie und Wärme speichert. <ul style="list-style-type: none"> - Ventuxtil-Poncho - Ventuxtil-Zelt - Ventuxtil-Energiesegel 	200 1.500 5.000
Verhörkoffer	Spezieller Koffer mit Folterinstrumenten und medizinischen Präparaten.	1.000
Visualik	Kombiniertes Zielsichtgerät mit visuellen Techniken wie Zielbestimmung, Target-System, Zielpfeilung, Zoomfunktionen, Infrarotsicht, Thermographie, Restlichtverstärker, Weißlichtlampe und Video-Aufzeichnung. Verbessert das Zielen + 2 WM. <ul style="list-style-type: none"> - Visualik-Brille - Visualik-Helm - Visualik-Helm mit Kratyl - Visualik-Monokel 	500 1.000 1.050 300

Artikel	Beschreibung	Preise in Cr.
Zelt	Künstlich schnell zu errichtender Bau, bestehend aus einer Hülle aus Kunststoff oder Textilstoff und einem leichten Gerüstbau.	50 - 100
Zielfernrohr	Fernrohr mit optisch integrierter Zieleinrichtung. Verbessert das Zielen + 1 WM.	400 - 1.500



Beschreibungen der Utensilien

3D-Drucker: Maschine, bzw. Drucker, der dreidimensionale Werkstücke aufbaut. Der Drucker erhält als Computer die entsprechenden Daten und formt dann aus verschiedenen Flüssigkeiten oder festen Werkstoffen durch physikalische und chemische Härte- und Schmelzprozesse das fertige Produkt. Es ist mit dem 3D-Drucker auch möglich, eine künstliche Niere herzustellen, die bei vielen Patienten funktionsfähig ist. Ebenso lässt sich auch Liberator-Schusswaffe damit herstellen.

Abhörpistole: Observierungsverstärker mit Empfangs-Parabol-Spiegel, Kopfhörer, Kom-Detektor und Visualik in Form eines Zielfernrohrs auf der Pistole. Die Abhörpistole hat die Form einer Pistole, vor dem der Parabol-Spiegel angebracht ist. Gespräche, die bis zu 100 m entfernt sind, lassen sich hören, wie ein nahes Gespräch. Umso näher die Abhörpistole angesetzt wird, desto besser ist die Empfangsqualität. Hindernisse und Störungen verschlechtern die Qualität oder machen sie schließlich unmöglich. Die Abhörpistole kann auch durch einfache Fenster hindurchhören. Der Kom-Detektor ermöglicht außerdem, dass Funknachrichten abgehört werden können und die Visualik bietet verschiedene visuelle Techniken, wie z. B. Wärmebild und Nachtsicht. Zum Kom-Detektor und zur Visualik, siehe unter den jeweiligen Beschreibungen!

Akkumulator: Energiespeicher, der in allerlei Geräten eingesetzt wird. Der Strom, der in ihnen gespeichert ist, wird in Energie-Einheiten (EE) ausgedrückt. 1 EE kostet ca. 1 Cr. Fast alle Akkumulatoren sind so beschaffen, dass sie an direkt an Stromsteckverbindungen (Elektroports) aufgeladen werden können. Verschiedene Stromerzeuger, wie Ventuxtil-Segel, Solar-Energierstation, Heliospannel oder häusliche Wasserkraftanlagen besitzen direkte Transformatoren, an denen die Akkus ebenfalls angeschlossen werden können. Lediglich die sehr kleinen Akkus (Zenti und Dezi) werden über Energieports aufgeladen. Energieports sind kleine elektromagnetische Plattformen, die den Akku direkt aufladen, wenn dieser sich darüber befindet. Aufgrund der Größe eines Akkus und dessen Lade- bzw. Energiekapazität werden Akkus in unterschiedlichen Geräten eingesetzt.

Akku	Speicher (EE)	Größe (L-B-H)	Ladetechnik / Ladezeiten	Nutzung / Versorgung
Milli	0,001	1 mm ³	Energieport; 1 Min.	- Naniten; Betriebsdauer: 10 Tage
Zenti	0,01	3 x 3 x 3 mm	Energieport; 1 Min.	- Größere Nanobots; Intrige-Fliege; Betriebsd.: 10 Tage
Dezi	0,1	1 cm ³	Elektroport; 1 Std.	- Pulsator, Visualik; Betriebsdauer: 10 Tage - Mikro-Phaser: 0,01 EE je Schuss; 10 Schuss - Mini-Phaser: 0,01 EE je Schuss; 10 Schuss
Uno	1	3 x 3 x 3 cm	Elektroport; 1 Std.	- Phaser: 0,01 EE je Schuss (10 TP); 100 Schuss - Taser: 0,1 EE je Schuss; 10 Schuss
Deka	10	10 x 10 x 10 cm	Elektroport 1 Std.	- Androide (1 - 2 Stück; er verliert stündlich 0,5 - 1 EE) - Phasergewehr: 0,1 EE je Schuss (10 TP); 100 Schuss - Dauerphaser: 0,1 EE je Schuss; bis zu 100 Schuss - Phasergeschoss: 0,5 EE je Schuss (50 TP); 20 Schuss - Kraftfeld: Je Aktivierung 1 EE (= 20 RS)
Hekto	100	30 x 30 x 30 cm	Elektroport 1 Std.	- Kleine Mobile: Betriebsdauer: 100 Std. (4 Tag) - Kraftfeld-Typ-B (200 RS): Je Aktivierung 10 EE - Energieglocke-A (200 RS): Je Min. - 1 EE.
Kilo	1.000	1 m ³	Elektroport 10 Std.	- Mittlere Mobile (Gleiter, Stabjäger): 4 Tage - Phaserbank: 10 EE je Schuss (100 TP); 100 Schuss - Photonenkanone: 50 EE je Schuss (500 TP); 20 Schuss - Energieglocke-B (2.000 RS): Je Min. - 1 EE.
Myria	10.000	3 x 3 x 3 m	Kraftwerk; unterschiedl.	- Haus ohne Stromnetz-Anbindung; verbr. tägl. 50 EE - Firma ohne Stromnetz-Anbindung; verbr. tägl. 500 EE - Raumschiff-Akku; verbr. tägl. je R-Klasse 100 EE - Energieglocke-C (2.000 RS): Je Min. - 1 EE
Chilia	100.000	10 x 10 x 10 m	Kraftwerk; unterschiedl.	- Siedlungs-Akku: reicht für 2.000 Haushalte oder für 200 Firmen
Mega	1.000.000	30 x 30 x 30 m	Kraftwerk; unterschiedl.	- Stadt-Akku: reicht für 20.000 Haushalte oder für 2.000 Firmen

Analyseboard: Mit dem Analyseboard lassen sich biologische und mineralische Proben aufnehmen. Die Probe wird dann untersucht und analysiert. Es ist darauf zu achten, dass nach jeder Probe das Analyseboard ausreichend gereinigt wird. Um einen Erreger zu ermitteln, muss man zunächst entscheiden, ob man nach Algen, Bakterien, Mykosen, Parasiten, Prionen, Viren oder nach Toxine oder ionisierende Strahlung suchen will. Jede der Untersuchungen kostet 5 + W6 Min. und der TW auf Naturwissenschaften muss gelingen. Bei einem 18er-Wert oder einem meisterhaften TW sind es dann W6 Min. weniger. Analyseboards können als handliche Geräte mitgeführt werden, sie sind beispielsweise aber auch Bestandteil von wissenschaftlichen Science-Pulsatoren. Für den Umgang mit einem Analyseboard benötigt man im Talent Naturwissenschaften einen Wert von mind. 12.

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 illegale und gefährlichen Zusammenschluss von willensfreien Androiden, die sich als Cluster bezeichnen und gegen echte Humanoiden kämpfen. Außerdem gibt es willensfreie Androiden, die so genannten Trans-Humanoiden, die zu ihrem eigenen Schutz ihre Willensfreiheit nicht öffentlich bekannt geben, die sich aber heimlich für die Rechte der Androiden einsetzen, als fühlende Wesen. 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 Leasingrate für einen Androiden, z. B. für den Haushalt beträgt monatlich 500 Cr. Die Herstellung eines Androiden beträgt 100. – 500.000 Cr.

Angelzubehör: Zubehör, das zum Angeln genutzt werden kann. Dazu gehören Angel, Angeltasche, Trockenköder, 3 Haken, 2 Ersatzsehnern, Angelrute, Kescher, Angelrolle und einen ausklappbaren Anglersitz.

Chelon-Poncho: Das Wort „Chelon“leitet sich vom elbischen Wort für Schildkröte ab. Beim Chelon handelt es sich um einen Poncho-Anzug, der überm Körper getragen wird. Durch eine spezielle Technik absorbieren und reflektieren kleine Metallteilchen sämtliche Scanns und schützen den Träger davor gescannt oder geortet zu werden. Der Chelon-Poncho wird häufig von Scharfschützen getragen, die sich im Gelände verbergen wollen. Der Chelon-Poncho muss erst aktiviert werden, wodurch ein chemischer Prozess in Gang gesetzt wird. Man kann den Chelon-Poncho also ein- und ausschalten. Der Chelon-Poncho lässt sich 10 x aktivieren und er hält jeweils 1 Std.

Chirurgaph: Medizinisches handliches Gerät, das über die Verletzung eines Humanoiden gerichtet wird und molekulargenetisch den Zellen Informationen zur Selbstheilung vermittelt. So lassen sich noch am Unfallort Hautpartien wieder herstellen, leichte Knochenbrüche heilen und Wunden schließen, ohne einen instrumentalen oder chemischen Eingriff vorzunehmen. Die Anwendung braucht für jede leichte und mittlere Wunde eine ¼ Std. zur Regenerierung. Nach dem gelungenen TW auf Erste Hilfe erhält der Patient gelungen 1 LE, gut gelungen 2 LE und meisterhaft 3 LE zurück. Der Chirurgaph kann keine abgetrennten Körperteile regenerieren. Bei Verbrennungen kann der Chirurgaph die Schmerzen lindern und die offene Wunde schließen, aber die vernarbte Haut bleibt bestehen. Der Chirurgaph kann nur von Humanoiden eingesetzt werden, die in EH oder in MED mind. den Wert 15 haben. Zur Ausübung benötigt der Helfende gewisse Ruhe. Der Chirurgaph ist nicht Bestandteil einer Erste-Hilfe-Tasche, aber er befindet sich im professionellen Medi-Päck.

Computer: Ein Computer ist ein Rechenggerät, das Daten verarbeitet, aufgrund programmierbarer Rechenvorschriften. Computer haben die Humanoiden vor allem in der Digitalen Epoche zu großen fortschrittlichen Sprüngen verholfen. Heutige Computer werden mit Hilfe kleiner Akkumulatoren betrieben oder werden an Stromquellen angeschlossen. Die Informationen werden über Photonen verarbeitet (Licht). Auch die Datenübertragung funktioniert über Lichtphotonenwellen, über so genannte Kom-Wellen (steht für Kommunikationswellen), die sich mit Lichtgeschwindigkeit verbreiten. Die massiven Rechenleistungen werden in und von verschiedenen Staaten durch Supercomputer aufgenommen, gebündelt, verarbeitet und weitergeschickt. Extra Modem und Server sind nur noch für besonders abgeschirmte Orte nötig. Ansonsten sind Endgeräte so leistungsstark, dass sie die Nachrichten direkt aufnehmen und verarbeiten können. Wenn eine Person mit ihrem Pulsator eine Kom-Nachricht per Lichtgeschwindigkeit an einen Freund auf einem benachbarten Mond verschicken würde, würde die Nachricht in 1,65 Sek. den Mond erreichen, dort über den Supercomputer weitergeleitet und innerhalb von 2 sek. den Empfänger erreicht haben. Direkte Bildübertragungen sind darum leicht verzögert. Zu einem benachbarten Planeten würde die Nachricht 5 ½ Min. brauchen. Direkte Bildübertragungen sind darum nicht möglich. In ein benachbartes Sternensystem benötigt die Nachricht 4 Jahre. Es ist aber möglich, solche Fernnachrichten per Tachyonensprung zu transportieren, vorausgesetzt in dem System existiert eine Tachyonen-Technik. In dem Fall würde die Nachricht in 4 Tagen ankommen. Alle Computer haben gemeinsam, dass sie mit holographischen Projektoren arbeiten. Dabei wird kohärentes Laserlicht ausgestrahlt und in festen Formen dargestellt. Auf diese Weise kann eine künstliche Tastatur erstellt werden und auch der Monitor ist ein ausgestrahltes Hologramm, auf dem gearbeitet werden kann und mit dem Daten und Nachrichten gezeigt und bearbeitet werden können. Das Hologramm kann als kleines Sichtfeld über dem Compter erstrahlen oder als großer Bildschirm projiziert werden. Computer besitzen unterschiedlich starke Firewalls. Bei einem EMP-Angriff werden Computer defekt oder zerstört. In den meisten Fällen sind die Daten dann gelöscht, sofern sie nicht in einer Cloud gelagert wurden. Es gibt in der Kosmischen Epoche einige typische Modelle:

...

- **Block:** Bezeichnung für einen quaderförmigen Computer, meist in einer Größe von 10 cm³, der als transportabler Standortcomputer genutzt wird, also für größere Rechenleistungen Zuhause oder am Arbeitsplatz geeignet ist, aber dennoch leicht mitgenommen werden kann. Block-Computer haben eine Firewall mit dem Wert 15.
- **Holo-Bord:** Visier, das auf den Kopf aufgesetzt wird und das ein holographisches Gebilde nur vor den Augen des Betrachters zulässt. Mehrere Holo-Bords können miteinander vernetzt werden. Auf diese Weise kann eine Gruppe holographische Nachrichten und Bilder bearbeiten, die für andere nicht sichtbar sind. Sie werden vorrangig mit Sprachsteuerung und Handbewegungen bedient. Ein Holo-Bord hat eine Firewall mit dem Wert 12.
- **Panel:** Transportabler kleiner Arbeitscomputer, jedoch mit hoher Rechenleistung. Es handelt sich um ein zylinderförmiges Gebilde, ähnlich eines Stiftes, jedoch mit 3 cm Durchmesser und 15 oder 20 cm Höhe. Bei Aktivierung fährt er einen holographischen Monitor an der Seite aus und dient wie ein archaisches Tablett. Er ist überaus bruchfest. Ein Panel hat eine Firewall mit dem Wert 12 oder 15.
- **Pulsator:** Der Pulsator ist das am meist genutzte Computersystem, das fast von jedem Humanoiden genutzt wird. Es ist eine Art Armbanduhr, von der die holographische Tastatur und der holographische Monitor projiziert werden kann oder der direkt genutzt wird. Ebenso kann die Pulsator-Technik auch im Handgelenk implantiert werden. Der Pulsator hat in der Interstellaren Epoche das Smartphone abgelöst. Ein Pulsator hat eine Firewall mit dem Wert 12 oder 15. Es gibt verschiedene Formen von Pulsatoren, siehe unter Pulsator!
- **Regio:** Flacher, viereckiger, sehr dünner Computer mit dem Format von Papier. Er ist der Nachfolger des archaischen Tablett und arbeitet viel mit holographischen Zeichen, Bildern und Video-Nachrichten. Es besitzt nicht allzu viel Speichervolumen, wie andere Computer und wird eher zur direkten Arbeit eingesetzt, um beispielsweise Dokumente zu öffnen, Berechnungen anzustellen oder Nachrichten zu versenden. Ein Regio hat eine Firewall mit dem Wert 12.
- **Supercomputer:** Große Firmen- und Militärcomputer und Verteilercomputer von staatlichen Systemen, die als Nachrichtenmedium dienen und sämtliche Informationen empfangen, speichern, verarbeiten und versenden können. Diese Supercomputer sind so groß wie mehrere Aktenschränke, die miteinander vernetzt und verdrahtet sind, aber auch autark voneinander arbeiten, so dass bei einem Hackerangriff niemals der komplette Speicher angegriffen werden kann, sondern nur einzelne Teile. Die Supercomputer befinden sich in geschützten Anlagen und haben Firewalls mit den Werten von 18 oder 20. Auch ein Raumschiff besitzt so einen Supercomputer mit einer Firewall mit dem Wert 18.

Deflektor: Die komplette Bezeichnung lautet Photonen-Deflektor. Es handelt sich um einen Sender, der elektromagnetische Wellen ausstößt, wodurch Blitz- und Phaserschüsse auf kurze Zeit das Ziel mit dem Sender verfehlen können. Dieser Sender kann an oder unter Bekleidung getragen werden, ist rund, hat gerade 8 cm Durchmesser und eine elastische Dicke von 2 mm. Die Unterseite ermöglicht es, den Deflektor auf oder unter Bekleidung aufzukleben. Wird der Deflektor gepresst und somit aktiviert, stößt er 1 Min. lang die abschirmenden Wellen aus. Blitz und Phasewaffen gelangen nur auf das Ziel, also auf den Träger des Deflektors, wenn der TW des Schützen gut gelungen ist. Ansonsten werden die Blitz- und Phaserschüsse abgelenkt und zerstreuen sich ins Leere. Schwere Photonenwaffen wie Phasergeschosse oder Photonengranaten werden nur bedingt abgelenkt. Im Zentrum erleidet der Träger des Deflektors nur noch die Auswirkungen wie im Streufeld, im Streufeld wie im Umfeld. Lediglich im Umfeld hat der Träger Glück gehabt. Nach der Nutzung ist der Deflektor nicht mehr zu gebrauchen. In einem Umfeld von 11 x 11 m ist es möglich, dass der aktivierte Deflektor ein Mikro-String aktiviert.

Dekon-Schutzanzug: Das Wort „Dekon“ wird von Dekontamination abgeleitet. Er ist die Weiterentwicklung des ursprünglichen Fluganzugs. Der Dekon-Schutzanzug kann als Overall oder als Ganzkörper-Druckanzug getragen werden und dient vor allem den Piloten, die in der Thermosphäre (über 80 Km Höhe) unterwegs sind. Polizei- und Militärpersonal tragen uniformierte Dekon-Schutzanzüge. Der Dekon-Schutzanzug besteht aus Wolle, Baumwollstoffen und Aramidfasern und besitzt zweckdienliche Taschen. Er ist schwer entflammbar, windabweisend, strapazierfähig, atmungsaktiv und bequem. Zum Dekon-Schutzanzug nutzen die Piloten oft einen Atemschutzhelm.

- Der Dekon-Schutzanzug schützt vor leicht atomarer Strahlung, vor chemischen Einflüssen und vor Erregern.
- Der Dekon-Schutzanzug schützt + 4 WM vor Hitze und Kälte.
- Der Dekon-Schutzanzug schützt mit + 1 BS und + 2 RS.
- Der Ganzkörper-Anzug mit Atemmaske verursacht – 1 WM
- Das Tragen eines Sauerstoffbehälters, der für 9 Std. Luft reicht, verursacht – 1 WM

DeKoSa: Abkürzung für Dekontaminierungsrucksack. Es handelt sich um einen leichten Rucksack, der strahleninduzierend, wasser- und gasdicht ist. Er ist leicht verschließbar. Leicht gefährdende Stoffe können mit diesem DeKoSa transportiert werden, ohne Gefahr vor einem bio-chemischen Auslaufen. Manche Militäreinheiten verwenden den DeKoSa, um Waffen zu transportieren, die bei einem Scann nicht entdeckt werden sollen. Der DeKoSa kann nicht durchscannt werden und sein Inhalt kann nicht gehackt werden. Elektromagnetische Strahlung dringt nicht in den DeKoSa ein. Die Strahlung einer EMP-Bombe oder eines EMP-Blasters würde den DeKoSa allerdings durchdringen.

Diagnostor: Gerät, von der Größe eines dicken Stiftes, das über die Körperpartien von Patienten gehalten wird, um deren Lebensfunktionen zu kontrollieren. Der Diagnostor arbeitet mit Ultraschalldiagnostik und olfaktorischen Sensoren und erkennt sämtliche Organe und ihre krankhaften Veränderungen, kontrolliert die Durchblutung, Herz- und Atemfrequenzen, Zellstruktur usw. Bei Pathogenen kann der Diagnostor jedoch nur Rückschlüsse aufgrund der krankhaften Veränderung der Person ziehen. Ein Pathogen wird er nur in seltenen Fällen erkennen. Der Diagnostor kann nur von Personen bedient werden, die in EH oder in MED einen Wert von mind. 15 haben. Der Diagnostor ist nicht Bestandteil einer Erste-Hilfe-Tasche, aber er befindet sich im professionellen Medi-Päck.

DNA-Chip: Nanitischer biologischer Speicherchip, der seine Informationen im DNA-Code einer biologischen Nanozelle in sich trägt. Das Beschreiben des Chips muss von einem Genetiker mit Informatik-Kenntnissen vorgenommen werden. Der DNA-Chip wird zur geheimen Informationsübertragung in Humanoiden oder Tieren eingepflanzt. Er kann von keinem Scannergerät erkannt werden. Um an die Informationen zu gelangen, muss haargenau bekannt sein, wo der DNA-Chip eingesetzt wurde. Anschließend muss die Information von einem Genetiker entschlüsselt werden. Um den DNA-Chip zu finden, muss ein Mediziner oder Genetiker mit Hilfe von medizinischen Scannergeräten den TW auf SU schaffen, der – 4 WM ist. Die Suche, und wenn diese gelungen ist, auch das Auslesen kosten zusammen eine ¼ Std. Ist die Suche nicht gelungen, dauert es evtl. erneut eine ¼ Std.

Drohnen: Eine Drohne ist ein unbemannter bewegungs- oder flugfähiger Kleinroboter, der eigenständig handeln und ferngelenkt werden kann. Drohnen werden vor allem zur Aufklärung eingesetzt, aber auch für Militärschläge in entfernten oder komplexen Gebieten.

- Die LE gilt bei einer Drohne als die Funktionsfähigkeit des Organismus. Wenn die LE auf 0 sinkt, ist die Drohne zerstört. Anstelle von LE kann bei großen Drohnen auch der Begriff Gehäusestärke (GST) verwendet werden. LE kann nur durch Reparatur regeneriert werden.
- Die Drohne wird mit Strom betrieben und besitzt einen Akku mit entsprechenden Energie-Einheiten (EE). Würde die EE auf 0 sinken, würde die Drohne inaktiv werden. Sie muss sich vorher an einer Stromquelle aufladen.
- Gegen Hacker- und EMP-Angriffe besitzen Drohnen eine Firewall mit dem Wert 12 oder 15. Der Wert drückt sich in WS (Willensstärke) aus. Sollte die Drohne durch einen EMP-Angriff attackiert werden, sinkt dadurch der WS-Wert. Der Wert kann aber im Schlafmodus der Drohne wieder regenerieren, nämlich je Std. um einen Punkt.
- Je nach Art der Drohne kann diese gerüstet und bewaffnet sein und verschiedene Utensilien nutzen.

Bolz-Bot	Schwebende Metallkugel, die als Wächterroboter eingesetzt wird. 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. Ihn zeichnet ein visuelles Auge aus.
Bewegung	Der Bolz-Bot fliegt per Gravitino je Aktion 5 m weit.
Akku / Leistung	Deka-Akku mit 10 EE; verliert stündlich – 1 EE; reicht für 10 Std.
Bewaffnung	Phaser (im Auge)
Rüstung	+ 6 BS / + 8 RS
Talentwerte	LE 12; WS 12; FK 15; REFL 12; Fliegen 12.

Corabot	Drohne in 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 doch 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.
Bewegung	Der Corabot fliegt per Flügelschlag je Aktion 10 m weit.
Akku / Leistung	Deka-Akku mit 10 EE; verliert stündlich – 1 EE; reicht für 10 Std.
Bewaffnung	- Mini-Phaser (im Kopf); der Schuss wird – 2 WM - Schnabel (3 / 5 / 5+W12 TP)
Talentwerte	LE 3; WS 12; FK 15; REFL 15; Fliegen 15.

Flugdrohne	Unbemannter Kampfjet in pfeilartiger Form, der mit Artilleriewaffen, Bomben oder Raketen bestückt sein kann, mit denen er gegen feindliche Infanteristen, Mobile oder Stellungen vorgehen kann. Er kann ebenso zur Luftaufklärung eingesetzt 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 Räume abgestellt werden kann. Die Flugdrohne benötigt eine kurze Start- und Landebahn.
Bewegung	Die Flugdrohne erreicht eine Geschwindigkeit von 1.000 Km/h.
Leistung	50.000 l Kerosin reichen für 2.500 Km
Bewaffnung	- Maschinenkanone am Bug - Palladium-Rake an beiden Tragflächen - Phasergeschoss an beiden Tragflächen - Bombenschacht für 5 Bomben oder eine Großraumbombe
Rüstung	+ 4 BS / + 6 RS
Talentwerte	GST 30; WS 15; ART 15; REFL 12; Fliegen 15.

HeDro	Helikopter-Drohne. Diese Drohne ist ein Klein-Helikopter mit den Ausmaßen von 2 x 2 x 2 m, der sich mit Inertdüsen 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.
Bewegung	In terrestrischen Sphären: 200 Km/h; bedacht in einem Erkundungsgebiet 5 m je Aktion (ansonsten 55 m je Aktion); im Weltall 2 Gefechtsfelder.
Leistung	Hekto-Akku mit 100 EE; verliert stündlich – 1 EE; reicht für 4 Tage.
Bewaffnung	- Phaser - Optional: Dauerphaser oder Phasergeschoss - Greifhand; reicht 7 m - Hackermodul; Reichweite 100 m
Rüstung	+ 4 BS / + 6 RS
Talentwerte	GST 20; WS 15; FK 15; NK 12; ART 15; REFL 12; Fliegen 12; INF 15.

Heli-Bot	Kleine selbständige Helikopterdrohne, die vorrangig zur Aufklärung eingesetzt wird. Der Heli-Bot ist ca. 1 m ³ groß und wiegt 8 Kg. Er kann wegen seines Rotorenantriebs 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.
Bewegung	In terrestrischen Sphären: 150 Km/h.
Leistung	Deka-Akku mit 10 EE; verliert stündlich – 1 EE; reicht für 10 Std.
Bewaffnung	Mini-Phaser (Schuss wird – 2 WM)
Rüstung	/
Talentwerte	LE 10; WS 12; FK 12; REFL 12; Fliegen 15.

Impact-Drohne	Diese 1,5 x 1,5 x 1,5 m große Drohne hat die Aufgabe, sich in ein feindliches Raumschiffes hinein zu bohren und dann im Innenraum eigenständig Angriffe durchzuführen. 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.
Bewegung	In terrestrischen Sphären: 200 Km/h; im Weltall: 2 Felder
Leistung	Hekto-Akku mit 100 EE; verliert stündlich – 1 EE; reicht für 4 Tage.
Bewaffnung	Dauerphaser oder Phasergeschoss
Rüstung	+ 10 BS / + 20 RS
Talentwerte	GST 50; WS 15; FK 12; ART 15; REFL 15; Fliegen 15.

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 Scanns durchführen und ihre Nachrichten versenden. Die Kom-Sonde besitzt Solarzellen, mit denen der Akku auf einem Gestirn bei Sternenlicht stündlich + 1 EE aufgeladen wird.
Bewegung	Im Weltall: 2 Felder
Leistung	Hekto-Akku mit 100 EE; verliert stündlich – 1 EE; reicht für 4 Tage (durch Solarzellen länger).
Bewaffnung	Hackermodul (Reichweite 5 Km)
Rüstung	+ 20 BS / + 50 RS
Talentwerte	GST 50; WS 15; REFL 15; Fliegen 15; INF 15.

Levitator	Drohne, in Form einer kleinen Plattform, die ferngelenkt werden kann, aber auch eigenständig 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 Levitator 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 Levitator selbst zu einer fliegenden Waffe, die man überwachen und lenken kann.
Bewegung	3 Felder je Aktion
Leistung	Deka-Akku mit 10 EE; verliert stündlich - 1 EE; reicht für 4 Std.
Bewaffnung	Kann kleine Waffen mit sich führen und Auslöser bedienen.
Rüstung	/
Talentwerte	LE 3; WS 10; FK 10; REFL 10; Fliegen 10. Alternativ kann der Fernlenkende seine Werte im Flug und Kampf einbringen, mit dem TW auf FM, indem er den Levitator per Pulsator steuert.

Snake-Bot	Erkundungs- und Kampfdrohne, die wie eine Schlange aussieht und sich auch wie eine Schlange auf dem Boden fortbewegt. Sie ist lediglich 40 cm lang und 3 cm breit. Der Snake-Bot wird von der Firma Trans-Elektron hergestellt. Der Snake-Bot kann nicht beißen, aber mit seinem Mund Gegenstände aufnehmen und transportieren. Der Snake-Bot kann sich in sandigem Boden eingraben und an glatten Wänden klettern. Er kann ebenso die Farbe des Hintergrundes annehmen und ist dadurch getarnt. Um ihn zu erkennen, muss der Gegen-TW auf SINN gelingen.
Bewegung	3 Felder je Aktion
Leistung	Deka-Akku mit 10 EE; verliert stündlich - 1 EE; reicht für 4 Std.
Bewaffnung	Mini-Phaser (Schuss wird - 2 WM)
Rüstung	/
Talentwerte	LE 3; WS 12; FK 12; REFL 15; MOT 15; Klettern 15; Tarnen 15.

Splinter-Bot	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 Bombe oder Rakete abgeworfen. Die Bombe oder 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 Photonenexplosion statt. Splinter-Bots achten darauf, möglichst keine Kollateralschäden untereinander zu verursachen.
Bewegung	10 Felder je Aktion
Leistung	Deka-Akku mit 10 EE; verliert stündlich - 1 EE; reicht für 4 Std. 100 Phaserschüsse sind mit dem Akku möglich.
Bewaffnung	- Mini-Phaser (Schuss wird - 2 WM) - Photonenexplosion möglich (Selbstzerstörung oder Zerstörung; 50 - 20 - 10 TP). - Greifhand; reicht 7 m
Rüstung	+ 4 BS / + 6 RS
Talentwerte	LE 5; WS 10; FK 12; REFL 15; Fliegen 15.

Televaku	Der Name wird abgeleitet von „Teleport-Evakuierer“. Es handelt sich um ein eigenständig oder gelenktes schwebendes kugelförmiges Objekt (20 x 20 x 20 cm), mit einem Augen. 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 feste oder bewegliche Ziele zu treffen, die dann augenblicklich in die Teleporter-Basis teleportiert werden. Diese Technik ist selten und wird vor allem in militanten Systemen genutzt, um Verbrecher, Terroristen oder Putschisten zu jagen und augenblicklich fortzuteleportieren. Die Teleportierten befinden sich dann im hermetisch gesicherten und gepanzerten Teleporterraum, der meistens mit Somnosagas gefüllt ist. Die Betroffenen werden schnell ohnmächtig und können in Gewahrsam genommen werden. Oder sie werden von dort aus nach einer Sekunde sofort wieder weiter in entsprechende Zellen teleportiert. Das Auge 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 max. 9 Televakus auf Jagd. Jede einzelne Teleportation kostet dem Teleporterraum 100 EE. Die Jagd ist also ein teures Unterfangen.
Bewegung	5 Felder je Aktion
Leistung	Deka-Akku mit 10 EE; verliert stündlich – 1 EE; reicht für 10 Std. 100 EE je Schuss werden von der Teleporterstation aus getätigt.
Bewaffnung	Teleporterschuss
Rüstung	+ 4 BS / + 6 RS
Talentwerte	LE 5; WS 10; FK 15; REFL 15; Fliegen 15.

Ektometer: Der Ektometer ist ein Gerät, das die Ektokopuselstrahlung misst und diese als Parawert darstellt. Die Ektokopuselstrahlung geht von psinetischen Quellen aus, wie Orgon-Quellen, immateriellen Personen und Para-Kreaturen und von Psinetikern. Allerdings tritt diese Strahlung auch bei gestressten Humanoiden auf, was die Messungen ungenau machen. Der Ektometer wirkt auf 11 x 11 m und lässt sich wie ein Strahlenmessgerät einsetzen, um psinetische Quellen ausfindig zu machen. Die Parawerte schlagen dabei zwischen weniger als 1 und 1 bis 6 aus, wobei 6 eine extrem hohe Strahlung darstellt und somit hohe psinetische Konzentration bedeutet. Weniger als 1 bedeutet, dass hier nur noch Reststrahlung vorliegt, wie z. B. bei Ektoplasma. Ein Psinetiker verursacht den Wert 1; ein besonders starker Psinetiker den Wert 2; eine Para-Kreatur startet meist mit dem Wert 3.



Elektrische Schnappfalle: Die Schnappfalle ist eine Metallfessel mit einer Kette, die fest verankert werden kann. Sie besitzt einen Bewegungsmelder und bei bestimmten Bewegungen, schnappt die Fessel zu. Mit der Elektrischen Schnappfalle lassen sich Tiere fangen, aber auch Diebe können so gefasst werden, in dem ihnen plötzlich die Hand festgenommen wird. Gleichzeitig wird ein Alarm ausgegeben. Dabei kann es sich um einen Alarmton handeln oder nur lediglich um eine Alarmnachricht auf einen Pulsator. Die Elektrische Schnappfalle kann auch in Taschen eingesetzt werden, um sich gegen Taschendiebe zu schützen.

Elektronische Fessel: Der Vorläufer der Elektronischen Fessel war die herkömmliche elektronische Fußfessel, die einen Alarm auslöste, wenn eine Person ein bestimmtes Umfeld verlassen oder sich einem bestimmten Gebiet genähert hat. Die heutige Elektronische Fessel wird am Fuß- oder Handgelenk festgeschnallt. Diese Elektronische Fessel besitzt verschiedene Techniken:

- Der Gefesselte gibt ein ständiges Ortungssignal ab, um ein Flüchten oder ungebetenes Eindringen zu signalisieren. Gleichzeitig kann von der Fessel ein Warnton ausgehen, der auch von Humanoiden in seinem Umfeld bemerkt wird. Sollte die Fessel kein Signal mehr abgeben, weil der Akku nicht aufgeladen wurde oder sie mit einem EMP ausgeschaltet wurde, nimmt die Empfangszentrale dies als Alarm wahr. Ein Alarm wird außerdem auch immer eine Zentrale oder Pulsator weitergeleitet.
- Der Gefesselte kann einen elektrischen Schock erleiden. Das Signal wird von einem anderen Computer oder Pulsator ausgegeben oder findet laut Vorgabe schon dann statt, wenn der Gefesselte flüchtet oder irgendwo eindringt. Der elektrische Schock verursacht in LE - 2, einen Schock und der Gefesselte wird ohnmächtig, wenn ihm der TW auf GL misslingt.
- Die Elektronische Fessel kann den Sprengstoff Mikrogenit beinhalten. Dies wird nur in sehr wenigen Staaten bei gefangenen Terroristen genutzt. Mikrogenit verursacht eine Sprengung, die im Zentrum von 1 m² 7 TP und im Streufeld von 3 x 3 m 5 TP verursacht.

Die Energiefessel hat den Nachteil, dass sie gehackt werden kann. Sie besitzt lediglich eine Firewall mit dem WS-Wert 10. Außerdem muss der Akku nach 10 Tagen aufgeladen werden.

Energieglocke: Die Energieglocke ist ein energetischer Schutzschild, das ein komplettes Gebiet wie eine Glocke umspannt und schützt, allerdings auch statisch ist. Die Energieglocke entspannt einen energetischen Schutz von einem zentralen Sendemast hinunter zu installierten Empfängern an den Rändern. Energieglocken gibt es in drei Größen:

- Energieglocke-A schützt ein Gebiet von 3 x 3 x 3 m mit + 200 RS.
 - Die Energieglocke wird von einem Hekto-Akku (100 EE) gespeist, kann aber auch an weiteren oder anderen Akkus angeschlossen werden. Der Akku lässt sich außerdem aufladen.
 - Das Energiefeld ist leicht sichtbar.
 - Man kann das Energiefeld nicht durchdringen; auch Projektile und Energieschüsse prallen an ihm ab.
 - Mit einer zuvor abgestimmten Phaser- und Photonenwaffe kann man durch die eigene Energieglocke hindurchschießen.
 - Gegnerische Attacken reduzieren die Energieglocke entsprechend ihrer TP. Wurde die Energieglocke zerstört, gehen die restlichen TP hindurch. Eine zerstörte Energieglocke ist künftig unbrauchbar.
 - Anders als ein Kraftfeld oder ein Energieschild reduziert sich durch die Nutzung nicht der RS, sondern der RS bleibt konstant. Die Energieglocke verbraucht vom Akku aber je Min. 1 EE. Ist der Akku leer, erlischt die Energieglocke. Sie wäre aber erneut nutzbar.
 - Wurde die Energieglocke nur dezimiert und rechtzeitig ausgeschaltet, kann sie jederzeit mit dem aktuellen RS-Wert wieder ausgestrahlt werden.
 - Wird sie ausgeschaltet, kann sie nach einer Min. mit kompletter Stärke wieder aufgebaut werden.
 - Berührt man die Energieglocke, erleidet man einen elektrischen Schlag von - 5 LE und einen Schock.
 - Die Energieglocke verliert bei Starkregen je Min. - 1 RS.
 - Im Wasser kann sie nicht eingesetzt werden, sie schaltet sich sofort ab.
 - Die Energieglocke schützt nicht vor Gasen, Strahlungen, EMP und Psinetiken. Informatiker können sich in die Energieglocke hacken, wenn sie nah genug am Sender sind.
 - Die Energieglocke wird zum Schutz eingesetzt, beispielsweise wenn man sich in gefährdenden Gebieten aufhält.
- Energieglocke-B schützt ein Gebiet von 33 x 33 x 33 m mit + 2.000 RS. Die Regeln sind die gleichen, wie bei der Energieglocke A, mit folgenden Ausnahmen:
 - Die Energieglocke wird von einem Kilo-Akku (1.000 EE) gespeist.
 - Die Energieglocke dient dazu, um z. B. ein Gebiet zu schützen, aber auch ein Häuserkomplex kann sich damit schützen.
- Energieglocke-C schützt ein Gebiet von 3 x 3 x 3 Km mit + 2.000 RS. Die Regeln sind die gleichen, wie bei der Energieglocke A, mit folgenden Ausnahmen:
 - Die Energieglocke wird von einem Myria-Akku (10.000 EE) gespeist.
 - Die Energieglocke dient dazu, um z. B. eine Kleinsiedlung zu schützen.

Erste-Hilfe-Tasche: Kompaktes Notfalletui mit den wichtigsten Materialien zur Erste Hilfe. Enthalten sind 2 Verbandspäckchen, eine Binde, ein Dreieckstuch, eine Rettungsdecke, 2 paar Handschuhe, Rollenpflaster, 10 Pflaster, 2 Wundkompressen, 3 Wundschnellverbände, 5 Sicherheitsnadeln, eine Schere, eine Pinzette, 2 Alkoholstopfer, eine Trillerpfeife und eine Plastik-Minutoilette. Um Erste Hilfe anzuwenden ist im Talent EH mind. der Wert 10 erforderlich.

Exoskelett: Das Exoskelett ist eine künstliche, roboterartige Stützstruktur, in die sich der Humanoid hinein begibt. Der Humanoid lenkt das Exoskelett durch seine eigenen Bewegungen. Es funktioniert ähnlich wie ein Robal und wird auch mit dem Talent Robale geführt. Durch das Exoskelett ist der Humanoid zu höheren Leistungen in den Bereichen Arbeiten, Kämpfen und Stärke fähig und durch die Rüstung geschützt. Die Metallstruktur des Exosketts umfasst den kompletten Körper. Dazu gehört auch ein Visualik-Helm, der den Kopf umschließt. Sein Akkumulator ist im Rücken eingesetzt.

- Das Exoskelett kann an jedem Arm mit einem entsprechenden Gerät ausgestattet sein: Phaser, Dauerphaser, Phasergeschoss o. a. Ebenso ließe sich auch ein Kraftfeld Typ A montieren.
- Mit dem Dekka-Akku hat das Exoskelett eine Nutzzeit von 10 Std., danach muss es aufgeladen werden.
- Das Exoskelett kann gehackt werden. Es besitzt eine Firewall mit dem WS-Wert 15, mit der das Exoskelett vor Hacker-Angriffen und EMP geschützt ist. Nach einem EMP-Angriff regeneriert sich der WS-Wert stündlich um je einen Punkt.
- Im Nahkampf richtet der Schlag so viel TP an wie ein Rohr, also 5 / 6 / 6+W6 TP.
- Außerdem kann der Humanoid einen Powerschlag ausführen, wenn der TW auf ST gelingt. Der Powerschlag bewirkt zusätzlich + W6 TP.
- Das Exoskelett besitzt + 4 BS und + 6 RS.
- Mit dem Exoskelett rennt und springt der Humanoid doppelt so weit und hoch.
- Der Humanoid kann Zweihandwaffen und schwere Gegenstände mit einer Hand führen. Zweihandwaffen werden dann mit dem entsprechenden Talent Klingenwaffen oder Schlagwaffen geführt.
- Der Helm kann vom Rücken her über den Kopf aufgefahren werden. Er beinhaltet die komplette Visualik-Technik (siehe unten unter Visualik!) In dem Helm kann ein Sauerstoffstift angebracht werden, der eine ½ Std. Atmung ermöglicht. Wenn der Humanoid den Helm nutzt, werden seine TW - 1 WM. Ansonsten bietet die Rüstung mit dem Helm dann auch einen Schutz gegen Gase und Erregern.
- Zu Beginn der Nutzung muss dem Charakter der TW auf Robale gelingen. Misslingt der TW, werden alle TW - 2 WM. Wird der TW gepatzt, kann er das Exoskelett gar nicht steuern.
- Ein Exoskelett kann durch EMP-Waffen zerstört werden. Darum würde das Tragen eines Kraftfeldes Sinn machen, zumindest bis ein EMP-Schuss das Kraftfeld zerstört hat.
- Sollte der Humanoid sterben, bewegt sich das Exoskelett automatisch zurück zu seiner Basis, samt den in ihm verstorbenen Humanoiden. Diese Handlungsweise muss im Vorfeld jedoch eingegeben worden sein.

Fallgleiter: Der Fallgleiter ist ein Hängegleiter und eine Mischung aus Gleit- und Fallschirm. Ein Flieger kann damit sehr wendige und gezielte Flüge ausführen. Der Fallgleiter ist dreieckig geformt und verfügt über eine dünne, aber stabile Plastikhaut, einem Kunstfaser-Gestänge und lässt sich durch Seile lenken. Der Flieger ist durch Gurtzeug mit dem Fallgleiter verbunden. Er hat aber keine Lenkstange, wie bei anderen Hängegleitern, sondern ist mit seinem Körper in die Form des Fallgleiters eingehängt. Seine Arme bilden den Ansatz der Flügel. Es kommt dem Fliegen von Vögeln recht nahe. Zum Starten nutzt man einen starken thermischen Aufwind, nutzt den Aufwind von einer Erhöhung oder lässt sich durch ein Boot, Fahrzeug oder Sphäriker in die Luft befördern. Das Fallgleiterfliegen ist ein extremer Flugsport; der Flieger muss gut geübt sein. Zum Fallgleiterfliegen wird das Talent MOT verwendet, in dem man mind. den Wert 12 haben sollte. Mit dem Fallgleiter kann man Geschwindigkeiten von bis zu 100 Km/h erreichen. Im steilen Fall jagt man nach wenigen Sekunden mit 500 Km/h hinab. Zum Fliegen ist ein Flugschein nötig. Araner können mit ihrer Spinnerei einen eigenen Fallgleiter herstellen, der einige Zeit im aktiven Gebrauch hält.

Fernglas: Altmodisches okulares Weitsichtgerät, was aber immer noch Verwendung findet, weil es nicht durch EMP oder Hacker-Angriffe zerstört werden kann.

Feuerzeug: Handliches Gerät zur Erzeugung einer Flamme.

- Ein einfaches Feuerzeug wird mit Gas betrieben und reicht ca. 4 Wochen.
- Ein windstarkes Gasfeuerzeug reicht 1 – 2 Wochen.
- Ein Lichtbogen-Feuerzeug arbeitet mit 2 Elektroden, zwischen denen ein Lichtfunke überspringt. Der Akku reicht ca. für 400 Zündungen. Einige Hunde ertragen das Geräusch nicht so gut.
- Ein Sturmfeuerzeug wird mit Feuerzeugbenzin gefüllt und reicht ca. 1 Woche, auch wenn es nicht genutzt wird, weil das Benzin allmählich verdampft.

Galaktischer Peilsender: Faustgroßer Peilsender, der mit Hilfe eines starken Magneten an einem Raumschiff befestigt werden kann, um dieses zu orten. Der Peilsender sendet ein schwaches und codiertes Signal und wird vom betreffenden Raumschiff nur erkannt, wenn eine gesonderte Scann-Suche durchgeführt wird. Das Signal wird über Kom-Wellen zum Empfänger gesendet. Befindet sich das Raumschiff in einem anderen Raumsektor, kann es einige Tage dauern, bis das Signal ankommt. Der Galaktische Peilsender hat Energie für 10 Tage.

Gaslampe Outdoor: 20 cm langes und 3 cm breites, mit Gas gefülltes Rohr. Zum einen kann man die Gaslampe als Lichtquelle benutzen. Zum anderen gibt sie Wärme oder Wärme und Licht ab. Auf 3 x 3 m erwärmt es die Umgebung auf bis zu + 20 ° für max. 4 Std.



Gas: Flüssiggas, das für Outdoor-Aktivitäten genutzt werden kann. Es ist an der Luft flüchtig und entzündlich.

- Eine Gasdose für Feuerzeuge beinhaltet 300 ml und reicht, um ein Gasfeuerzeug 15 x aufzufüllen.
- Eine Gaskartusche für Campingbrenner, Gaslaternen oder für die Gaslampe Outdoor bietet eine kontinuierliche Brenndauer von 3 – 4 Std.

Gasmaske: Atemschutzmaske, die das Gesicht teilweise oder völlig verdeckt und schützt. Sie dient dem Schutz vor Atemgiften und Krankheitserregern. Sie besteht aus Gummi und Kunststoff und besitzt einen Atemschutzfilter mit einem Kohle-Filter-System. Um mit Sauerstoff versorgt zu werden, ist eine Sauerstoff-Druckluftflasche nötig, die 9 Std. Atemluft bietet.

Gehirnleser: Helm mit vielen Sensoren, der an einem Kopf angeschlossen werden kann. Der Gehirnleser hat eine eigene analytische Datenbank, mit der er neurale Gehirnaktivitäten erkennt und als verständliche Information ausdrückt. Die gesammelten Informationen können von einem externen Display abgelesen und in andere Computersysteme übertragen werden. Der Gehirnleser bietet folgende Möglichkeiten:

- Virtuelle Zugriffe auf technische Geräte: Eine Person, die den Gehirnleser trägt, kann durch eigene Gedankenkraft in technische Geräte eindringen und sie steuern. Sofern die Person keine Zugangsberechtigung auf die fremden Geräte hat, muss sie sich in die Geräte hinein hacken. Hierfür verwendet die Person ihre WS und muss gegen die Firewall des Gerätes ankämpfen (siehe Sonderregeln zum Virtuellen Kampf!) Virtuelle Zugriffe durch Direktkontakt sind auf eine Entfernung von bis zu 100 m Luftlinie möglich. Der virtuelle Zugriff kostet der Person 1 VIT.
- Informationen abrufen: Der Gehirnleser wird einem Schlafenden, einem Kompatienten oder gerade Verstorbenen aufgesetzt, um Erinnerungen abzurufen und so Gedanken zu rekonstruieren und aufzuzeichnen. Die offenbaren Bilder sind sehr abstrus und auch unvollständig. Der Schlafende wehrt sich automatisch je ¼ Std. mit einem TW auf WS. Misslingt der Eingriff, ist ein erneuter Versuch erst in einer ¼ wieder möglich. Ein Verstorbener darf max. eine ¼ Std. lang tot sein. Umso älter die Gedanken, desto stärker abstrakt sind sie.
- Virtuelles Begegnen in Träumen: Gehirnleser können miteinander verbunden werden. Mit Hilfe eines Schlafserums geraten die Verbundenen in eine gemeinsame Traumwelt. Sie treffen sich in der Traumwelt der Person, die zuerst eingeschlafen ist. Diese Traumwelt speist sich aus allerlei Erinnerungen und assoziativen Gedanken. In der Traumwelt können die Träumenden sich und vielen anderen Personen, Kreaturen und Dingen begegnen und diese Traumwelt auch beeinflussen. Die Traumwelt wird häufig genutzt, um erotische Träume miteinander zu teilen, um gemeinsame Abenteuer zu erleben oder auch um auf diese Weise fremde Erinnerungen oder Geheimnisse zu finden oder sich gegenseitig anzugreifen (siehe Sonderregeln zur Traumwelt!)

...

- **Gehirnmatrix übertragen:** Diese Möglichkeit ist nur wenig erforscht und wird wegen möglicher Nebenwirkungen und moralischen Fragen kaum genutzt. Mit dem Gehirnleser kann die komplette Gehirnstruktur, also alle Gehirndaten eines Humanoiden, in ein entsprechendes Computersystem übertragen und gespeichert werden. Der Humanoid kann auf diese Weise in diesem Computer weiterleben. Für die Übertragung ist ein Supercomputer nötig. Die Übertragung dauert 2 Std., wobei der Charakter in eine Art Trance fällt. Ob die Übertragung gelungen ist, entscheidet nach der Übertragung ein TW auf GL. Der Klon muss danach bzw. später aktiviert werden, um mit dem alten Ich des Charakters zu leben. Dabei besitzt der Klon nur das Wissen bis zum Stichpunkt der Übertragung. Es ist jedoch möglich, immer wieder ein Update auf das Computersystem zu installieren. Durch diese Technik ist so einiges möglich: Das eigene Ich ließe sich theoretisch in das System eines Raumschiffes übertragen; es ließen sich damit Duplikate des eigenen Ichs herstellen (Klone); vom Computersystem könnte der Klon in ein leeres, gelöscht Gehirn eines anderen Humanoiden übertragen. All diese Möglichkeiten werfen tiefe moralische Fragen auf.

Der Gehirnleser funktioniert nicht bei Androiden und bei Trafonen nur kurz nach deren Tod, wenn sie eine humanoide Gestalt besitzen. Sollte ein Spieler seinen Charakter klonen, muss er beide Charaktere spielen, so ähnlich wie er den ursprünglichen Charakter gespielt hätte.

Gel-Relax-Bad: Medizinisch-therapeutische Bad, das vitalisierend wirkt. Es handelt sich um eine Art Badewanne, die mit einer Gallerte gefüllt ist, die mit verschiedenen natürlichen Heilmitteln angereichert ist und sich auf Haut und Atmung auswirkt. Die Gallerte kommt durch magnetische Reize in Bewegung und massiert dadurch den in dem Bad liegenden Humanoiden. Es hat eine wohltuende Temperatur von 37,5 °. Das Gel-Relax-Bad wird häufig in Wellness-Centern angeboten. Die Anwendung muss eine ½ Std. dauern, danach tritt die Wirkung ein. Nach der Wirkungszeit erzielt das Gel-Relax-Bad eine entspannende und belebende Wirkung und regeneriert in VIT + W6. Das Gel-Relax-Bad wirkt bei einem Humanoiden nur alle 10 Tage. Das Gel-Relax-Bad wirkt nicht bei Androiden. Avesen könne das Bad wegen ihres Federkleides nicht nutzen. Vampire würden in dem Bad ohnmächtig werden.

Grapnel: In einem handlichen Stift befindet sich ein Dreizack-Enterhaken, der sich sofort entfaltet, nachdem er aus dem Stift ausgeschossen wurde. Stift und Enterhaken sind mit einem festen Kohlenstofffaserseil verbunden, das wieder eingefahren werden kann. Hat der Enterhaken Halt an einem Objekt gefunden, kann sich der Benutzer an dem Seil auch heran- oder hochziehen lassen. Er muss sich lediglich am Stift gut festhalten. Das Grapnel hat eine Reichweite von 20 Metern. Würde man mit dem Grapnel kämpfen, richtet er 4 / 6 / 6+W12 TP an. Es ist eine Klingenswaffe, die aber mit dem Talent Schlagwaffen oder Schwungwaffen geführt wird.

Gravitino-Päck: Der Gravitino-Päck ist ein flacher rucksackartiger Tornister, der auf den Rücken geschnallt wird. Er ermöglicht dem Träger das Schweben mithilfe eines Gravitino-Konverters. Er muss durch einen Lenkstab in einer Hand kontrolliert werden. Während der Verwendung sind alle Kampf- und Bewegungstalente – 2 WM. Die Person bewegt sich auf dem Kampffeld 3 m je Aktion. Zur Handhabung wird das Talent MOT verwendet. Die Energie reicht für 10 Std. Flugzeit. Danach muss der Gravitino-Päck aufgeladen werden. Ein Gravitino-Päck kann nicht in Gegenden mit gravitativen Anomalien genutzt werden.

Gravitino-Strahler: Strahler, mit dem Objekte per Gravitino zum Schweben gebracht werden können. Das Gerät ist 10 x 10 x 10 cm groß und kann getragen oder auf Stativen gestellt werden. Es sendet einen Strahl aus, in einer Entfernung von bis zu 5 m und kann Objekte dadurch zum Schweben bringen, die bis zu 500 Kg schwer sind. Die Objekte lassen sich je Aktion 1 Feld weit bewegen. Mit dem Gravitino-Strahler ist es außerdem möglich, verborgene Mikro-Strings ca. 10 Sek. lang zu öffnen. Größere Gravitino-Strahler werden auch an Stringtoren eingesetzt, um einen Kosmischen String zu öffnen, die sogar von Raumschiffen passiert werden können. Der Gravitino-Strahler hat eine Akku-Leistung von 20 Strahlenschüssen, lässt sich aber jederzeit aufladen oder durch einen weiteren Akku unterstützen.

Gravoxin: Medikament, das gegen die körperlichen Symptome durch Schwerkrafteinwirkung und Fliehkraft wirkt. Gravoxin wird vor allem von Raumfahrern genutzt, die fremde Gestirne mit höherer Schwerkraft betreten. Es wird synthetisch hergestellt und kann bei längerem Konsum süchtig machen. Gravoxin wird injiziert. Die Einnahme durch Injektion von 10 ml schützt vor je + 0,1 GRAV. Die Wirkung hält 24 Std. lang an. Nebenwirkungen: nach W6 Std. – W4 VIT. Sollte die VIT dabei unter 7 sinken, muss sich der Charakter übergeben.

Greifhand: Künstliche Hand, die über die eigentliche Hand gezogen und am Arm befestigt wird. Die Greifhand kann bis zu 7 m weit ausgefahren werden und auch um Ecken fahren. Sie kann alle Tätigkeiten tun, die von der echten Hand vermittelt werden. Die Greifhand kann auch in einem Androidenarm oder in einem kybernetischen Arm installiert sein und es gibt sie in großer Variante auch für schwere Arbeiten an Drohnen, Robotern und Mobilien. Liegt der ST-Wert unter 12, kann der Arm nur 3 m weit ausgefahren werden. Mit einem ST-Wert von unter 10, kann man die Greifhand nicht ausgefahren halten. Im Kampf richtet sie 3 / 4 / 4+W6 TP an.

Handschellen: Metallisches Fesselwerkzeug mit Schließmechanismus. Handschellen können nicht gehackt werden. Sie können aber mit Hilfe von Haarnadeln o. ä. und dem TW auf Feinmotorik geknackt werden, wenn man in dem Talent mind. den Wert 12 hat. Wurde man auf dem Rücken gefesselt und hat keine Hilfsmittel, wird man sich kaum lösen können.

Harpune: Eine Harpune ist zunächst ein schlanker Wurfspieß mit Widerhaken, der bei der Jagd auf größere Fische eingesetzt wird. Im Kampf muss die Harpune mit zwei Händen geführt werden. Die Harpune kann gestochen oder geworfen werden. Gestochen reicht die Harpune 1 – 2 m weit. Wird sie geworfen, verliert sie nach 10 m je m – 1 TP. Als Schusswaffe hat die Harpune eine Reichweite von 50 m, danach verliert sie je m – 1 TP. Harpunen haben oft ein angehängtes Seil, um den Kontakt zum Ziel nicht zu verlieren. Die Fische werden samt der Harpune hervorgezogen. Oft leben die Fische noch und wehren sich gegen den Einsatz. Sie sind meistens jedoch zu schwach, um sich von den Widerhaken der Harpune zu lösen. Würde ein Humanoid die Harpune abbekommen, könnte er sich mit einem gelungenen TW auf ST von dem Widerhaken lösen. Er erleidet dadurch dann jedoch – W6 TP. Die Schuss-Harpune kann außerdem ein Tasermodul enthalten (Stufe 3), mit dem vom Gewehr aus Strom durch das Metallfaserseil geschickt wird. Die Beute erleidet dadurch Stufe – 10 LE, einen Schock und wird ohnmächtig, wenn ihr der automatische TW auf WS misslingt. Bei dem Stromstoß ist danach eine Aufladepause nötig. Die Harpune gilt als Jagdwaffe. Bei einem möglichen Einsatz gegen Humanoiden wird die Waffe als Offensivwaffe gewertet.

Helme: Ein Helm ist eine stabile und schützende Kopfbedeckung, die vor allem aus Kunststoff oder Metall besteht. Ab 12.000 m Höhe ist ein Helm mit Sauerstoffzufuhr und Druckausgleich nötig.

- Ein Helm verursacht immer – 1 WM.
- Ein Visier am Helm schützt auch die Gesichtspartie.
- Ein Kompletthelm (mit Visier) kann Visualik-Technik beinhalten (siehe unter Visualik!)
- Kunststoffhelme (Duroplast) können auch mit Kratyl beschichtet sein und schützen dann vor psychischen Psinetiken (siehe unter Kratyl!).
- Helme an Raumanzügen sorgen für Druckausgleich und Sauerstoffzufuhr.
- In technischen Helmen können Sauerstoffstifte integriert werden, die eine ½ Std. Atmung ermöglichen.
- Ein Araner verliert in einem Helm die Sichtfähigkeit seines zweiten Augenpaares.
- Ein Metallhelm oder ein Helm aus Duroplast schützt mit + 4 BS und + 6 RS.
- Ein Helm aus Polygen, Polymer oder Poly-Protect schützt mit + 10 BS und + 20 RS.

Hitzestein: Seltener, ca. 5 cm großes Gestein aus Planetarischen Nebelwolken, das W100 Tage lang Hitze freisetzt. Hitzesteine lassen sich auch im Ballas-System des Miranda-Sektors finden. Die Hitze reicht oft aus, um damit einen Raum warm zu halten oder gar eine Schmiede heiß zu halten. Je nach vorhandener Lebensdauer besitzt der Hitzestein eine entsprechende Temperatur, nämlich ermittelt durch die W100 Tage x 10 °. Wurden beispielsweise nur noch 20 Tage ermittelt, hat der Hitzestein noch eine Temperatur von 200 °. Zum Vergleich: Ein Kamin hat in seiner ersten Verbrennungsphase 100 °, danach steigt es auf bis zu 1.000 ° und die Ausbrandphase von Holzkohlegut liegt bei 800 °. Wenn der Stein nur noch zwei Tage Hitze ausstrahlt, kann man ihn zumindest noch gut als Handwärmer nutzen.



Holo-Konstruktor: Holographische Technik, die ein oder mehrere Hologramme in einem Raum erzeugt. Die Besonderheit des Hologramms ist es, dass sie durch das Programm eigenständig gelenkt und wie ein echtes Wesen dargestellt werden kann und auch Dinge aufnehmen und bewegen kann. Das Hologramm kann maximal 3 x 3 x 3 m groß sein oder aus max. 9 handelnden Darstellungen bestehen. Um welche Form von holographischer Darstellung es sich handeln soll, muss im Vorfeld programmiert sein. Auf diese Weise kann in einer Bar ein Kellner oder Barkeeper in Wirklichkeit ein Hologramm sein oder der Sekretär in einem Büro oder das Wachpersonal in einem Raum oder der Monteuer an einem gefährlichen Arbeitsplatz oder man besitzt einen holographischen Partner, der einem seine innigsten Träume erfüllt. Das Hologramm wirkt echt und kann berührt werden und man kann mit ihm kommunizieren. Es ist jedoch alles nur ein Programm, eine Künstliche Intelligenz (KI).



- Das Hologramm kann den Raum nicht verlassen. Es ist aber möglich, das Hologramm in einem Nebenraum, in dem ebenso ein Konstruktor installiert ist, fortzuführen.
- Wenn das Hologramm, bzw. das Programm keine adäquaten Antworten auf eine Frage weiß, stockt es kurz und gibt preis, dass es auf diese Frage keine Antwort weiß.
- Hologramme können echte Waffen aufnehmen und verwenden und sind somit ernstzunehmende Kämpfer.
- Hologramme können durch Visualik oder Scannergeräten als solche erkannt werden.
- Das Hologramm verlangt viel Energie. In einem Raumschiff kostet es je Aktivierung und Std. 1 EE.
- Das Hologramm kann leicht zerstört werden, es besitzt lediglich 1 LE.
- Werte: Das Hologramm hat in allen Talenten die Werte 12. Sofern es also keine Routine-Tätigkeiten ausführt, ist ein TW nötig.

Holo-Projektor: Holographische Technik, die eine holographische Gestalt oder holographische Bilder von einem 10 cm^3 großen Block-Computer ausstrahlt. Die holographische Gestalt erscheint vom Projektor in einem Umfeld von $11 \times 11 \text{ m}$ bzw. auf eine Reichweite von bis zu 5 m . In diesem Umfeld kann sich die holographische Gestalt entsprechend ihrer Programmierung frei bewegen und handeln. Die holographische Gestalt kann max. $3 \times 3 \times 3 \text{ m}$ groß sein. Die Gestalt muss im Vorfeld programmiert worden sein. Auf diese Weise kann an einem Eingang plötzlich das Empfangspersonal erscheinen oder in einer Geisterbahn erscheint eine horrorhafte Kreatur oder in einem Krisengebiet erscheint ein schützender Soldat. Es ist auch möglich, mit Hilfe eines Gehirnlesers, die Matrix der eigenen Persönlichkeit in den Projektor einzuspeisen und somit sich selbst als Double auftreten zu lassen. Am meisten wird der Holo-Projektor jedoch zu Werbezwecken oder Servicezwecken genutzt. Der Holo-Projektor bzw. sein Programm ist eine Künstliche Intelligenz (KI).

- Das Hologramm bewegt sich frei vom Sender nur in einem Umfeld von $11 \times 11 \text{ m}$. Der Holo-Projektor kann jedoch bewegt werden und somit kann sich das Hologramm dann auch mitbewegen.
- Wenn das Hologramm, bzw. das Programm keine adäquaten Antworten auf eine Frage weiß, stockt es kurz und gibt preis, dass es auf diese Frage keine Antwort weiß.
- Diese Hologramme können keine Gegenstände halten und man kann durch sie hindurchgehen.
- Hologramme können durch Visualik oder Scanneräten als solche erkannt werden.
- Das Hologramm verlangt viel Energie. Es hat eine Lebensdauer von max. 1 Std. . Der Projektor kann jedoch von einer Stromquelle genährt oder an solcher aufgeladen werden. Das Wiederaufladen des Uno-Akkus verlangt 1 EE .
- Das Hologramm kann zerstört werden, indem der Sender zerstört wird.
- Besonders große, meist installierte Holo-Projektoren können entsprechend größere holographische Gebilde erzeugen. Solche großen Holo-Projektoren erstrahlen für Werbezwecke oft von Firmengebäuden.



Holoraum: Holographischer Chill- und Trainingsraum, der abgeflachte Seiten besitzt, in denen holographische Sender in der Decke, im Boden und in den Wänden eingearbeitet sind. Er hat die Innenmaße von $13 \times 13 \text{ m}$. In der Decke, im Boden und in den Wänden befinden sich holographische Sender, die durch kohärentes Laserlicht und gebündelten Energiestrahlen holographische Festkörper initialisieren und somit Sequenzen aufbauen, wodurch die Nutzer in eine virtuelle Situation eintauchen, die interaktiv genutzt werden können. Mehrere Gravitino-Konverter sind auf jeden Meter ausgerichtet und sorgen dafür, dass der Nutzer glaubt, sich zu bewegen, ohne dabei wirklich seinen Platz zu verlassen. Er könnte dabei virtuell schwimmen, springen und rennen. Der Raum verwandelt sich also in jede denkbare Umgebung und erstellt Natur, Personen, Kreaturen usw. Selbst Gerüche, Geräusche und Kontakte erscheinen echt und berührbar. Entsprechend vorgefertigter Programme können die Nutzer in ganz verschiedene Szenen eintauchen, die ihnen täuschend echt vorkommen. Sie können den Holoraum als Urlaubssequenz an einem Strand nutzen, als pornographisches Lustzimmer, als Kampftrainingsraum usw. Der Holoraum, bzw. das System erfasst dabei die Gehirnströme der Benutzer, um auf deren Belange zu reagieren. Die entsprechenden Sequenzen müssen im Vorfeld einprogrammiert werden. Die holographischen Sensoren können elektrische Entladungen freisetzen, die dem Nutzer wie echte Berührungen vorkommen oder auch wie echte Verletzungen. Holoräume können auch eingesetzt werden, um Personen einen falschen Raum oder gar eine falsche Welt vorzugaukeln. Die Sender sind hinter den Hologrammen verborgen. Würde ein Sender zerstört, erkennt man Verzerrungen im Hologramm. Spezielle Holo-Center bieten auf Gestirnen Holoräume mit allerlei Erlebnissequenzen an.

- Die Stärke der Verletzungsempfindungen sind regulierbar:
 - Schutzstufe: Der Nutzer erleidet einen leichten elektrischen Schlag, der lediglich einen Schock verursacht und somit -1 VIT . Es wird signalisiert, was dem Nutzer eigentlich passiert wäre. Auf diese Weise lassen sich Kampfsimulationen darstellen.
 - Realstufe: Der Nutzer erleidet reale Verletzungen.
- Eine positive Nutzung des Holoraums kann auf Dauer VIT schenken.
- Wer häufig den Holoraum positiv nutzt, erhält bei der Ermittlung des Raumkollapses $+2 \text{ WM}$.
- Die häufige Nutzung von Holoräumen kann zur Holo-Sucht führen.
- Die Nutzung eines Holoraums kostet dem Raumschiff je Aktivierung und $\text{Std. } 10 \text{ EE}$.
- Programme für Holoräume können erworben werden und kosten bis zu einige Tausend Credits.

Hyperspray-Spritze: Moderne Spritze, die mit Druckluft die Injektion in den Körper befördert. Sie hinterlässt keinen Einstich und schmerzt nicht. Bei sensiblen Menschen hinterlässt die Injektion einen leicht blauen Fleck.

Immaterialisator: Der Immaterialisator ist eine Geheimwaffe des Dunkelelbischen Reichs und wird von dessen Agenten genutzt. Es handelt sich um einen handhabbaren Stift, der einen Tevatrongestein enthält und der durch Aktivierung eine Neutrino-Schwingung freisetzt, wodurch der Träger dieser Schwingung immaterialisiert wird. Das bedeutet, er verlässt die Materielle Ebene, also die immanente Welt und dringt in die Immaterielle Ebene ein. Als Immaterialisierter erkennt man alles, was sich in der Immateriellen Welt und in der Immanenten Welt befindet und man kann von der Immanenten Welt aus kaum erkannt werden. Man ist allerdings auch an gewisse Grenzen der Materiellen Ebene gebunden. Untergründe und Wände stellen für die Personen in der Immateriellen Ebene Hindernisse dar. Durch solche Sachen wie kleine Gegenstände oder auch Personen kann der Immaterialisierte einfach hindurchgehen.

- Immaterialisierte Personen sind unsichtbar und können nicht gescannt werden.
 - Ektometer geben bei immaterialisierten Personen jedoch den Ausschlag vom Parawert 1 aus.
 - Revelatoren ermöglichen einen Blick in die Immaterielle Welt und können dortige Personen durch den Monitor sichtbar darstellen.
 - Durch die aktivierte Psinetik Nekromantie „Aurensicht“ kann der Psinetiker Immaterialisierte an ihrer Aura erkennen.
 - Durch die aktivierte Psinetik Telepathie „Sensing“ kann der Psinetiker die Gefühle eines Immaterialisierten empfangen.
 - Eine Person mit einem INST-Wert von 18 könnte das Gefühl bekommen, beobachtet zu werden.
- Der Immaterialisierte kann als Psinetiker durch psychische Psinetiken in die Immanente Welt hinein wirken.
- Anders als geisterhafte Para-Kreaturen können Immaterialisierte in der Immateriellen Ebene altern und LE verlieren. Regenerieren oder geheilt werden kann man in der Immateriellen Ebene jedoch nicht. Sollte der Immaterialisierte in der Immateriellen Ebene sterben, könnte er zu einer geisterhaften Para-Kreatur werden.
- In der Immateriellen Ebene können keine Kommunikationstechniken genutzt werden.
- Die Psinetik Ateatos wirkt ähnlich wie die Immaterialisation, allerdings befindet sich der Unsichtbare noch in der Immanenten Welt und kann durch Scannergeräte erkannt werden und ist komplett an die Regeln der Materiellen Ebene gebunden. Die Psinetik Transzendenzreisen „Experimentiergeist“ ähnelt der Immaterialisation besonders. Anders als beim Experimentiergeist des Psinetikers kann der Immaterialisierte jedoch keine Gegenstände für sich nutzbar machen oder durch Willenskraft in die Immanente Welt hinein wirken.
- Immaterialisierte können nicht wie Geister durch einen Tabong gebannt werden.
- Der Immaterialisierte kann in der Immateriellen Welt auf Para-Kreaturen treffen. Para-Kreaturen können außerdem von der Nutzung des Immaterialisators angezogen werden.
- Immaterialisatoren besitzen eine Erkennungsfunktion durch Touch-ID, die es nur dem dunkelelbischen Agenten erlaubt, den Immaterialisator zu nutzen. Wird der Immaterialisator von einer anderen Person bedient, wird eine Explosion durch Mikrogenit ausgelöst, die den Immaterialisator zerstört und die Person womöglich schwer verletzt.
- Ein Immaterialisator funktioniert nur durch den Tevatrongestein. Tevatrongesteine werden ausschließlich im Dunkelelbischen Reich geschürft. Nach 10 Nutzungen ist das Tevatrongestein abgenutzt und der Immaterialisator ist unbrauchbar. Jede Immaterialisierung und jede Materialisierung stellt eine Nutzung dar. Der Agent kann den Immaterialisator also nur 5 x hin und zurück nutzen. Es ließe sich jedoch ein neues Tevatrongestein einsetzen, der 1.000 Cr. kostet.
- Jede Aktivierung des Immaterialisators kostet dem Träger außerdem endgültig – 1 VIT.

Immaterieller Waffenhalter: Der Immaterielle Waffenhalter ist eine Geheimtechnik des Dunkelelbischen Reiches, der allerdings sehr selten auch über Schwarzmärkten bezogen werden kann. Es handelt sich um eine Armschiene, die mit der immateriellen Technik des Tevatrongesteins ausgestattet ist. Diese technisch ausgestattete Armschiene ermöglicht es, einen Gegenstand zu befestigen, der sich dann durch Aktivierung immaterialisiert, also nicht mehr sichtbar und nicht mehr zu scannen ist und sich in der Immateriellen Ebene befindet, jedoch immer noch am Waffenhalter gebunden ist. Durch Aktivierung erscheint der Gegenstand bzw. die Waffe dann bei Bedarf. Auf diese Weise lassen sich geheime Gerätschaften oder Waffen überall mit hinein schmuggeln.

- Zum Materialisieren und Immaterialisieren ist jeweils ein einfacher Knopfdruck nötig, der sich verborgen an der Armschiene befindet. Die Armschiene kann auch leicht unter der Bekleidung getragen werden, müsste dann aber vor Aktivierung befreit werden.
- Nach der Materialisierung hängt der Gegenstand offensichtlich an der Armschiene. Um den Gegenstand dann zu nutzen, muss er evtl. von der Armschiene abgenommen werden. Es ist darum auch entscheidend, an welchem Arm die Armschiene getragen wird.
- Das Tevatrongestein, das in der Armschiene verborgen eingearbeitet ist, lässt 10 Aktivierungen zu, also 5 x materialisieren bzw. immaterialisieren. Danach müsste ein neues Tevatrongestein installiert werden. Tevatrongesteine existieren nur im Gravis-Sektor des Dunkelelbischen Reiches. Auch die Gesteine sind über Schwarzmärkte nur schwer zu bekommen. Ein Tevatrongestein kostet 1.000 Cr.
- Solange der Gegenstand immaterialisiert ist, übt er kein Gewicht aus und lässt sich nicht einsetzen; auch nicht über Kom-Wellen.
- Die Nutzung des Immateriellen Waffenhalters kann bei Para-Kreaturen anlocken, wenn diese gerade in der Nähe sein sollten.
- Der Kauf eines Immateriellen Waffenhalters und eine Tevatrongesteines sollte Inplay geschehen.

Jet-Päck: Tornister mit Fusionsstoffen und Austrittsdüse; wird auf den Rücken geschnallt und dient zum Fliegen. In der Raumfahrt werden Jet-Päcks häufig zur Außenmontage bei Raumschiffen oder -stationen eingesetzt und können auf terrestrischen Objekten auch in Gegenden mit gravitativen Anomalien eingesetzt werden. In den Jet-Päcks findet eine Kerosin-Wasserstoff-Fusion statt. Die Lenkung wird durch einen Joystick kontrolliert, der in einer Hand gehalten wird. Der Jet-Päck reicht für eine ¼ Std. reine Flugzeit. Während der Verwendung sind die Kampf- und Bewegungstalente – 2 WM. Mit einem Jet-Päck fliegt man 3 m je Aktion schnell.

Kabelbinder: Plastik-Verbindungskabel zur schnellen und einfachen Handhabung bei Befestigungen. Wird bei Einsatztruppen und beim Militär auch als Fessel genutzt. Wurde man auf dem Rücken gefesselt und hat keine Hilfsmittel, kann man sich daraus kaum befreien. Ein Humanoid mit dem ST-Wert von mind. 18 oder ein Oger mit dem ST-Wert von mind. 15 kann den Kabelbinder zerreißen, wenn der TW auf ST gelingt.

Klyophalt: Modellierfähiges, verformbares Metall, ähnlich wie Knete, das durch einen Zünder sekundenschnell zu einem harten Metall schmilzt. Mit Klyophalt lassen sich Löcher füllen oder Türen verschließen. Die Paste wird aufgetragen und der kleine Zünder angebracht und aktiviert, wodurch eine Kettenreaktion ausgelöst wird. Berührt man das Klyophalt während des Schmelzvorgangs, wird der Körperteil abgebrannt. In einer Tube befinden sich 100 ml.



Kom-Basis: Funkanlage mit frequenzempfindlichen und -verstärkenden Antennen. Die Kom-Basis soll den Kontakt von Gestirnen zu Raumschiffen oder Stationen herstellen oder verbessern, wie auch in sendeschwierigen Gebieten ermöglichen. Die Kom-Basis besitzt außerdem weitere technische Hilfen zum Überleben auf Gestirnen.

- Mit der Kom-Basis kann man durch planetarische Nebelfelder funken, durch starke Stürme, durch Höhlensysteme oder auch aus Meerestiefen oder ummantelten Gebäuden.
- Lediglich in oder aus Protectarea-Räumen ist kein Funk möglich und Störsender können das Funken und scannen unterbinden.
- Die Kom-Basis besitzt einen Kom-Detektor und kann damit Nachrichten abfangen, in einem Umfeld von 1 x 1 Km (siehe Kom-Detektor!)
- Die Kom-Basis besitzt einen Störsender, um das Funken zu verhindern und nur ausgewählte Nachrichten zuzulassen. Der Störsender funktioniert in einem Gebiet von 100 x 100 m (siehe Störsender!)
- Die Kom-Basis besitzt ein Radar, mit dem es Objekte bis zu 100 Km weit orten kann.
- Die Kom-Basis besitzt einen SeSca mit dem sie das Umfeld von 5 x 5 Km abschannen kann (siehe SeSca!)
- Die Kom-Basis besitzt einen Hekto-Akkumulator (100 EE), mit dem auch andere Gerätschaften wie Fahrzeuge oder Androiden aufgeladen werden können.
- Zur Nutzung einer Kom-Basis ist ein TW auf Kommunikationstechnik erforderlich.
- In der Kom-Basis befindet sich ein Medi-Päck (siehe Medi-Päck!)

Kom-Detektor: Gerät, mit dem Funknachrichten erfasst und abgehört werden können.

- Es können keine abhörsicheren Räume, wie z. B. durch Protectarea geschützte Räume abgehört werden.
- Aktivierte Störsender verhindern das Abhören durch Kom-Detektoren.
- Zur Nutzung eines Kom-Detektors ist ein TW auf Kommunikationstechnik erforderlich.
- Zum Abhören müssen dem Detektor im Vorfeld spezielle Begriffe, Zahlen oder Codes vermittelt worden sein oder direkt die gewünschten Geräte, um die richtigen Nachrichten aus der Masse von Nachrichten heraus zu filtern. Das ist in einem schwach besiedelten Gebiet jedoch nicht nötig. Wenn man die Nachrichten aus der Masse heraushören will, ohne im Vorfeld entsprechende Begriffe, Zahlen oder Codes einzugeben, ist der TW auf Kommunikationstechnik – 4 WM.
- Der **Kom-Mini-Detektor** kann in speziellen Pulsatoren und Geräten installiert sein oder ist ein handliches kleines Gerät, das von Polizei- oder Militärkräften genutzt werden kann, um Nachrichten in einem Umfeld von 100 x 100 m abzuhören.
- Der übliche **Kom-Detektor** ist ein 10 cm³ großes Gerät, das auch in Polizei- oder Militärfahrzeugen und -sphärikern mitgeführt wird, um Nachrichten in einem Umfeld von 1 x 1 Km abzuhören.

Kom-Link: Transmitter, der ins Ohr eingesetzt oder implantiert wird, um sämtliche Sprachen zu übersetzen, aber auch um Audiosignale zu empfangen und weiterzuleiten. Kom-Links können mit dem Pulsator gekoppelt werden und ermöglichen es dadurch Gespräche und Audio-Nachrichten direkt an den Kom-Link weiterzuleiten und umgekehrt. Dies wird beispielsweise von Polizei- und Militärkräften genutzt, um sich über Entfernungen hinweg leise unterhalten zu können. Ebenso übersetzt der Kom-Link bekannte humanoide Sprachen und kann mit Hilfe des Pulsators auch fremde Sprachen erlernen und schon bald übersetzen. Informatiker können sich in Kom-Links hacken. Der Hacker könnte Gespräche belauschen, sich selbst einbringen, falsche Übersetzungen erzeugen oder auch einen Hochfrequenzton auslösen, der beim Träger des Kom-Links einen Schock und – 1 LE verursacht. Bei einem zweiten Hochfrequenzton-Angriff löst dies jedoch keinen Schock mehr aus, sondern nur den LE-Abzug. Der Kom-Link hat eine Firewall mit dem Wert 10. Hochwertige Kom-Links kann man unter Wasser tragen, ansonsten werden sie durch Wasser zerstört.



Kosmoglas: Modernes Panzerglas, das äußerst stabil ist. Kosmoglas wird vorrangig als Sichtfenster und Bullaugen in Raumschiffen eingesetzt. Ebenso kann es in Hochhäusern oder in Gebäuden mit hohen Sicherheitsvorkehrungen als Fenster eingesetzt werden. Kosmoglas ist relativ teuer und vom Gewicht her sehr schwer. Kosmoglas wird fast nur in zwei Größen hergestellt, nämlich 30 x 30 cm und 3 x 3 m.

Kosmo-Tape: Spezielles Gewebepband in einer Schachtel. Es lässt fast nichts durch: Kein Wasser, keine Gase, es ist lange Zeit feuerfest, hält kritischem Druck stand und weist sogar leicht atomare Strahlungen ab. Es ist ideal verwendbar wenn man ein undichtiges Rohr hat oder ein kleines Loch in einer Raumschiffwand flicken möchte. Man öffnet die Packung, in der oben auf ein Aufnehmer liegt, mit dem man eine Schicht von oben aus der Packung nimmt. Die Unterseite des Kosmo-Tapes ist die klebende Seite. In einer Schachtel befinden sich 10 Kosmo-Tapes, mit einer Fläche von 30 x 30 cm. Um das Tape aus der Schachtel zu lösen, muss man einen TW auf Feinmotorik schaffen. Misslingt der TW, klebt man am Tape fest. Das Kosmo-Tape sollte darum auch nicht in die Hände von Kindern geraten. Es ist äußerst schwierig, angeklebte Personen zu befreien. Es gibt für Kosmo-Tape ein Lösungsmittel, das die Klebesubstanz in einigen Sekunden auflöst. Das Lösungsmittel ist auch in Apotheken erhältlich.

Kraftfelder: Kraftfelder sind energetische Schutzschilder, die es in drei verschiedenen Größenvarianten gibt. Das Kraftfeld Typ A dient zum Schutz von Personen, das Kraftfeld Typ B dient zum Schutz von Mobilien und der Energieschild dient zum Schutz von Raumschiffen. Das System eines Kraftfelds wird beispielhaft am Kraftfeld Typ A erklärt:

- Das Kraftfeld Typ A ist ein energetischer Schutzschild, der sich 1 m vor einer Person (also im benachbarten Feld) 3 x 3 m groß aufbaut und mit + 20 RS alles dahinter Befindliche schützt.
 - Das Kraftfeld wird von einem Modul (z. B. aus einem Phasergewehr) ausgestrahlt oder direkt als tragbares Gerät geführt und ausgestrahlt, in die Richtung, in die es gehalten wird.
 - Es verwendet einen Deka-Akku (mit 10 EE).
 - Die Aktivierung kostet 1 EE.
 - Das Kraftfeld ist leicht sichtbar.
 - Man kann das Kraftfeld nicht durchdringen; auch Projektile und Energieschüsse prallen an ihm ab.
 - Mit einer zuvor abgestimmten Phasewaffe kann man durch das eigene Kraftfeld hindurchschießen.
 - Gegnerische Attacken reduzieren das Kraftfeld entsprechend ihrer TP. Wurde das Kraftfeld zerstört, gehen die restlichen TP hindurch. Ein zerstörtes Kraftfeld ist künftig unbrauchbar.
 - Wurde das Kraftfeld nur dezimiert und rechtzeitig ausgeschaltet, kann es jederzeit mit dem aktuellen RS-Wert wieder ausgestrahlt werden.
 - Wird es ausgeschaltet, kann es nach einer Min. mit kompletter Stärke wieder aufgebaut werden.
 - Berührt man das Kraftfeld, erleidet man einen elektrischen Schlag von - 1 LE und einen Schock, wenn der automatische TW auf WS misslingt.
 - 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.
 - Das Kraftfeld verliert je Min. - 1 RS, bei Starkregen sogar - 2 RS.
 - Im Wasser kann es nicht eingesetzt werden, es schaltet sich sofort ab.
 - Das Kraftfeld schützt nicht vor Gasen, Strahlungen, EMP und Psinetiken. Informatiker können sich in Kraftfelder hacken.
 - Der Akku lässt sich aufladen.
 - Das Kraftfeld gilt als Defensivwaffe und wird von polizeilichen und militärischen Kräften und vom Katastrophenschutz oder bei besonderen Bauarbeiten genutzt.
- Das Kraftfeld Typ B ist wesentlich größer und leistungsstärker als das Typ-A-Kraftfeld. Es entspannt sich 1 m vor dem Gerät oder Mobil, mit dem es befördert wird ein 3 x 3 m großes Feld und schützt mit + 200 RS alles dahinter Befindliche.
 - Das Kraftfeld wiegt 30 Kg und wird meist von einem Fahrzeug oder Sphäriker eingesetzt, um sich vor feindlichen Attacken oder atmosphärischen Gefahren zu schützen. Es wird in eine entsprechende Richtung hin ausgestrahlt, wo es angebracht wurde. Meistens schützt es das Bug eines Mobils.
 - Es speist sich aus dem Akku des Mobils. Dies kann ein Hekto-Akku (100 EE) oder ein Kilo-Akku (1.000 EE) sein. Transportable Typ-B-Kraftfelder sind mit einem Hekto-Akku bestückt.
 - Die Aktivierung kostet 10 EE.
 - Das Kraftfeld ist leicht sichtbar.
 - Mit einer zuvor abgestimmten Phaser- und Photonenwaffe kann man durch das eigene Kraftfeld hindurchschießen.
 - Man kann das Kraftfeld nicht durchdringen; auch Projektile und Energieschüsse prallen an ihm ab.
 - Gegnerische Attacken reduzieren das Kraftfeld entsprechend ihrer TP. Wurde das Kraftfeld zerstört, gehen die restlichen TP hindurch. Ein zerstörtes Kraftfeld ist künftig unbrauchbar.
 - Wurde das Kraftfeld nur dezimiert und rechtzeitig ausgeschaltet, kann es jederzeit mit dem aktuellen RS-Wert wieder ausgestrahlt werden.
 - Wird es ausgeschaltet, kann es nach einer Min. mit kompletter Stärke wieder aufgebaut werden.
 - Berührt man das Kraftfeld, erleidet man einen elektrischen Schlag von - 5 LE und einen Schock.
 - Geraten zwei Kraftfelder aneinander, verlieren beide Kraftfelder pro Aktion - 10 RS. Eine bewegliche stärkere Masse als der Träger kann den Träger mit dem Kraftfeld abdrängen.
 - Das Kraftfeld verliert je Min. - 1 RS, bei Starkregen sogar - 2 RS.
 - Im Wasser kann es nicht eingesetzt werden, es schaltet sich sofort ab.
 - Das Kraftfeld schützt nicht vor Gasen, Strahlungen, EMP und Psinetiken. Informatiker können sich in Kraftfelder hacken.
 - Der Akku lässt sich aufladen.
 - Das Kraftfeld gilt als Defensivwaffe und in entsprechenden Gegenden als Schutzwaffe, wenn sich ein Mobil dort vor äußeren Einwirkungen schützen sollte.
- Der Energieschild eines Raumschiffes besitzt + 2.000 RS, entfaltet sich in eine Richtung und schützt auf diese Weise das Raumschiff. Zur genaueren Beschreibung siehe im Ordner Raumfahrt unter Raumschiffkonstruktion!

Kraftfeld-Zaun: Errichteter Zaun, der durch Energiefelder schützt. In der Materialkiste befinden sich 10 Pfosten. Einer der Pfosten besitzt die technische Vorrichtung und den Akku. In der Kiste sind die Pfosten 1 m groß. Sie können bis zu 3 Meter ausgefahren werden.

- Die gewünschten Pfosten werden aufgestellt, bzw. im Boden verankert. Nach der Verankerung signalisieren die Pfosten am Kopf ein grünes Licht.
- Die Pfosten dürfen einen Abstand von max. 10 Metern haben.
- Die Pfosten lassen sich zu einer horizontalen Schutzwand aufstellen. Sie können auch so aufgebaut werden, dass sie ein Gebiet komplett umschließen und somit den Innenraum schützen.
- Der Kraftfeld-Zaun kann per Schalter (am Hauptpfosten) oder per Funkverbindung aktiviert werden.
- Wenn der Kraftfeld-Zaun aktiviert wird, wechselt das grüne Signal in ein rotes.
- Durch die Aktivierung entspannen sich zwischen den Pfosten Energiefelder, die auch leicht sichtbar sind.
- Der Kraftfeld-Zaun wird von einem Hekto-Akku (100 EE) gespeist, kann aber auch an weiteren oder anderen Akkus angeschlossen werden. Der Akku lässt sich außerdem aufladen.
- Der Kraftfeld-Zaun schützt mit + 200 RS.
- Man kann den Kraftfeld-Zaun nicht durchdringen; auch Projektile und Energieschüsse prallen an ihm ab.
- Mit einer zuvor abgestimmten Phaser- und Photonenwaffe kann man durch den eigenen Kraftfeld-Zaun hindurchschießen.
- Gegnerische Attacken reduzieren den RS des Kraftfeld-Zauns entsprechend ihrer TP. Wurde der Kraftfeld-Zaun zerstört, also der RS komplett dezimiert, gehen die restlichen TP hindurch. Ein zerstörter Kraftfeld-Zaun ist künftig unbrauchbar.
- Anders als ein Kraftfeld oder ein Energieschild reduziert sich durch die Nutzung nicht der RS, sondern der RS bleibt konstant. Der Kraftfeld-Zaun verbraucht vom Akku aber je Min. 0,1 EE. Ist der Akku leer, erlischt der Kraftfeld-Zaun. Er wäre aber erneut nutzbar. Mit dem Hekto-Akku reicht die Energie für gute 16 Std.
- Wurde der Kraftfeld-Zaun nur dezimiert und rechtzeitig ausgeschaltet, kann er jederzeit mit dem aktuellen RS-Wert wieder ausgestrahlt werden.
- Wird er ausgeschaltet, kann er nach einer Min. mit kompletter Stärke wieder aufgebaut werden.
- Berührt man den Kraftfeld-Zaun, erleidet man einen elektrischen Schlag von - 5 LE und einen Schock.
- Der Kraftfeld-Zaun verliert bei Starkregen je Min. - 1 RS.
- Im Wasser kann er nicht eingesetzt werden, er schaltet sich sofort ab.
- Der Kraftfeld-Zaun schützt nicht vor Gasen, Strahlungen, EMP und Psinetiken. Informatiker können sich in den Kraftfeld-Zaun hacken, wenn sie nah genug am Sender sind.
- Wird der Hauptpfosten von innen zerstört, ist das komplette Kraftfeld zerstört.
- Es lassen sich Pfosten so ausschalten, dass sie ein offenes Tor ermöglichen.
- Durch ein weiteres Set können auch weitere Pfosten angeschlossen werden, wobei dann erneut ein Hauptpfosten eingesetzt werden muss, der mit dem anderen abgestimmt wird.
- Der Kraftfeld-Zaun wird zum Schutz eingesetzt, beispielsweise wenn man sich in gefährdenden Gebieten aufhält.

Kratyl: Seltene Bleiverbindung, die in der Industrie keinerlei Verwendung bezieht, jedoch gegen Para-Kreaturen und Psinetiker zum Einsatz kommen kann. Kratyl muss aufwändig mit Hilfe von Salpetersäure, konzentrierter Schwefelsäure, Essigsäure oder in heißen Laugen vom Blei gelöst werden. Kratyl gibt es in reiner pulverartiger Form, als Spray, als Granate und kann in Wänden oder Helmen eingearbeitet werden, die aus Metall oder Duroplast bestehen. Kratyl schützt vor psychisch-psinetischen Angriffen. Der Psinetiker, der mit Kratyl verunreinigt wurde, erhält auf seine Psinetiken - 6 WM. Wurde ihm Kratyl injiziert oder hat er Kratyllösung getrunken oder war er dem Kratylpulver ausgesetzt, verliert er sogar zusätzlich endgültig - 1 PSI. Die Wirkung hält ansonsten eine ¼ Std. lang an. Wird Kratyl in einem Helm verarbeitet, erhält der Träger bei möglichen psychisch-psinetischen Angriffen + 6 WM auf seinen Gegen-TW auf WS. Negative WM regenerieren stündlich um je einen Punkt. Kratylwände verhindern in Kratylräumen komplett den Einsatz von Psinetiken. Der Psinetiker verbraucht - 1 PSI und hat evtl. gar nicht bemerkt, dass seine Psinetik wirkungslos ist. Protectarea-Räume sind mit Kratylwänden umgeben. Kommen Para-Kreaturen mit Kratyl-Pulver oder Kratyl-Lösung in Kontakt, erleiden sie - 5 VIT und entschwinden automatisch in die Immaterielle Ebene, in der sie W100 Min. lang verbleiben müssen.

- **2 ml reines Kratyl:** Kratyl kann als Lösung getrunken oder injiziert werden. Es wirkt nach 1 Min. oder 5 Sek.
- **1 Kg Kratylpulver:** Kratyl kann als Pulver ausgestreut werden und wirkt sofort.
- **200-ml-Aerosol-Spray:** Kratyl kann durch eine Spraydose konisch 3 m weit versprüht werden und wirkt sofort. Das Aerosol lässt sich 10 x einsetzen.
- **Kratyl-Helm:** Der Helm besteht aus Metall oder Duroplast und ist mit Kratyl legiert. Der Helm schützt den Träger automatisch gegen psychisch-psinetischen Angriffen (siehe oben!) Das Tragen eines Helmes verursacht - 1 WM.
- **Kratyl-Granate:** Die Granate verstreut durch die Detonation das Kratylpulver und wirkt sofort. Die Granate hat ein Streufeld von 11 x 11 m.
- **Kratyl-Wand / -Raum:** Eine 5 x 5 x 1 m feste Raumschiffwand kann mit Kratyl legiert sein. Ein Raum mit Kratylwänden verhindert absolut und dauerhaft, dass in dem Raum Psinetiken eingesetzt werden können. Protectarea-Räume besitzen Kratyllegierung.

Kryonik-Container: Die Kryonik-Technik ermöglicht es Humanoiden, schockgefroren zu werden und auf diese Weise jahrelang im Tiefschlaf (Kryostase) transportiert zu werden ohne dabei zu altern. Es gibt auch Humanoiden, die sich auf diese Weise an abgeschiedenen Lebensorten selbst eingefroren haben, um Jahre später aufzuwachen zu wollen. Ansonsten wird es von vielen Raumfahrern genutzt, die weite Strecken im All zurücklegen müssen. Im Kryonik-Container befindet sich der Humanoid aufrecht oder liegend und trägt für diese Zwecke hergestellte Unterwäsche und eine Atemmaske und ist an verschiedenen Instrumenten angeschlossen, die für die Lebenserhaltungssysteme verantwortlich sind. Außen am Kryonik-Container befindet sich ein medizinisches Display. Bei -196° kommt Bioaktivität im Organismus zum Erliegen, wodurch der Zerfall des Gewebes gestoppt wird. Mit Hilfe moderner Vitrifizierung, bei dem der Container mit flüssigem Stickstoff und anderen Zusätzen gefüllt wird, kann eine Kristallisation des Organismus verhindert werden, wenn das Schockfrieren einsetzt. Der Organismus geht dann in einen glasähnlichen Zustand über. Auf diese Weise bleibt der Zustand des Individuums, so auch sein Bewusstsein erhalten. Während des gefrorenen Zustands hat der Humanoid nur einen äußerst geringen Rest von Bewusstsein. Tief verborgen träumt er. Das Auftauen aus dem Kryonik-Zustand braucht 5 Min. Während dieser Zeit werden die flüssigen Stoffe abgepumpt und der Humanoid kommt allmählich wieder zu Bewusstsein.



- Die Kryostase schützt vor dem Raumkollaps und ermöglicht ein langes Reisen ohne Altern.
- Von Außen kann der Schlafende durch die gläserne Front gesehen werden und vom Display können die Biowerte abgelesen werden. Ebenso kann der Computer den Schlafenden aus der Kryostase aufwecken, beispielsweise bei einem Notfall.
- Nach dem Auftauen fehlt dem Humanoiden – W6 VIT und wenn ihm der TW auf INTL misslingt, leidet er für $W6 \times \frac{1}{4}$ Std. an absoluter Amnesie. Um dem vorzubeugen, geben die Humanoiden vor der Kryostase wichtige Informationen am Display ein, die nach dem Aufwachen abgelesen werden können. Nimmt man im Vorfeld kontinuierlich Ginkgo-Tabletten oder -Tee zu sich, wird der TW auf INTEL + 2 WM.
- Eine Person, die in INST einen Wert von mind. 18 hat oder Psinetiker mit der Psinetik Wahrsagen ist, spüren oder träumen, wenn sie beobachtet werden oder wenn etwas nicht stimmt. Sie könnten daraufhin versuchen, sich selbst gewaltsam aufzuwecken. Hierfür muss der Person der TW auf WS gelingen, der – 2 WM ist. Dies ist einmal je $\frac{1}{4}$ Std. möglich.
- Wenn ein Humanoid vorzeitig aufwacht, beendet der Computer sofort die Kryostase, damit der Humanoid sich in seinem kristallinen Zustand selbst gefährdet. Innerhalb der Auftauzeit von 5 Min. kann jeder Stoß und jede falsche Handhabung LE-Verluste und Knochenbrüche verursachen.
- Raumschiffe, deren Besatzung sich in Kryostase befindet, werden vom Autopiloten automatisch geweckt, wenn eine Gefahren- oder Kontaktsituation aufkommt.
- Androiden können nicht in Kryostase versetzt werden.

Künstliche Kiemen: Mund- und Nasenaufsatz, der im Wasser Luftpartikel sammelt, die zum Atmen genutzt werden können. Mit den künstlichen Kiemen kann man sich 1 Tag lang unter Wasser aufhalten. Mit den künstlichen Kiemen kann man nur bis zu einer Tiefe von max. 200 m weit vordringen, weil tiefer der Sauerstoffanteil im Wasser zu gering wird. Beim Tauchen ist darauf zu achten, dass der Druck je 10 m Wassertiefe + 0,1 GRAV steigt.

Kusonit: Kusonit ist eine ätzende Chemikalie, die jedoch nur auf Metalle wirkt und diese radikal auflöst. Waffen, Rüstungen, Raumschiffwände und sonstige metallische Gegenstände lösen sich zischend auf und verdampfen sekundenschnell. Kusonit stammt aus dem Ballas-Nebel im Miranda-Sektor und ist selten und darum auch recht teuer. Im Wasser lagert sich Kusonit am Boden ab. Kusonit kann ideal genutzt werden, um sich lautlos und schnell durch Metall hindurch zu arbeiten.

- Befindet sich ein Humanoid direkt neben oder in einem Gebiet, wo gerade Metall verätzt, muss ihm ein TW auf GL gelingen, um nicht die giftigen Dämpfe des Metalls einzuatmen. Misslingt der TW, erleidet er eine Metallvergiftung und verliert sofort – W4 LE und – W4 VIT. Eine medizinische Behandlung ist nötig, sonst verliert er je Std. – W4 LE und – W4 VIT.
- Kybernetiken und Androiden haben eine künstliche Haut, mit der sie vor Kusonit geschützt sind. Bei einer offene Wunde oder wenn der Androide Kusonit durch den offenen Mund bekommt, wirkt es jedoch ätzend.
- **Reines Kusonit:** 1 ml Kusonit ätzt in einer Aktion 1 RS-Punkt von Metall auf und lässt dabei ein Loch mit einem Durchmesser von 1 cm entstehen. Dies potenziert sich je ml Kusonit. Da einfacher Stahl + 6 RS besitzt, sind 6 ml nötig, um innerhalb von 6 Aktionen durch das Metall zu kommen. Dabei wird dann auch entsprechend ein Loch mit 6 cm Durchmesser geschaffen. Für eine Raumschifftür mit + 8 RS sind also 8 ml und 8 Aktionen nötig und es entsteht ein Loch mit 8 cm Durchmesser. 1 m breites Raumschiffgehäuse besitzt + 50 RS und würde 50 ml Kusonit benötigen und 50 Aktionen, also fast 1 Min. brauchen.
- **200-ml-Aerosol-Spray:** Mit einem Spraystoß werden jeweils 20 ml ausgestoßen und es wird dadurch eine Fläche mit einem Durchmesser von 20 cm angegriffen. Man könnte den aerosolen Stoß direkt nacheinander auf die gleiche Fläche sprayen und die Wirkung dadurch potenzieren oder man könnte auch weitere Stöße auf die Fläche verteilen.
- **Kusonit-Granate:** Die Granate verstreut durch die Detonation das Aerosol auf eine Fläche von 11×11 m. Sämtliche Metalle sind in diesem Umfeld davon betroffen. Pulsatoren sind vor Flüssigkeiten geschützt, aber Kom-Links, Phaser, Pistolen, Gürtelschnallen, Sphäriker, Fahrzeuge, Stahltüren, Ketten, Türgriffe und sonst alles Metallische, was nicht gerade vor dem explosiven Kusonitregen in Deckung und geschützt war, wird vermutlich zerstört. Auf eine Metallfläche regnen dabei 10 ml Kusonit und zerstören das Metall mit – 10 RS.
- **Kusonit-Bombe:** Die Kusonit-Bombe ist eine Großraumbombe und funktioniert ähnlich wie die Granate, allerdings wird sie aus der Luft abgeworfen und explodiert 10 m über dem Erdboden und greift dadurch ein Gebiet von 100×100 m an. Die Menge ist außerdem 10 x stärker als bei einer Granate. Auf eine Metallfläche können bis zu 100 ml hinunter regnen. Die Kusonit-Bombe wird in Krisengebieten gegen Panzer und andere Fahrzeuge eingesetzt.

Kybernetik: Künstliche, nanotechnologische Gliedmaße. Natürliche Gliedmaßen können nach einem Unfall durch kybernetische Gliedmaßen ersetzt werden. Das können Finger, Zehen, Arme, Beine, Augen, Ohren usw. sein. Um eine kybernetische Gliedmaße zu erhalten, darf der Unfall max. 24 Std. lang her sein. Die Wunde ist dann noch frisch genug, um die neuronalen Nervenbahnen mit der Kybernetik zu verknüpfen. Kybernetiken sind teuer. Kaum eine Betriebskasse und keine normale Krankenkasse übernimmt die Zahlung einer Kybernetik nach einem Unfall. Die Force zahlt Soldaten die Kybernetik, wenn eine Gliedmaße im Einsatz verloren ging. Man kann eine Kybernetik nach einem Unfall auch selbst zahlen oder ist in Besitz einer Premium-Lebensversicherung. Sich selbst Gliedmaßen abzutrennen, um Kybernetiken zu erhalten, ist strafbar. Die Kybernetik wird an den Nervenzellen des gesunden Organismus verpflanzt und wieder mit künstlicher Haut überzogen. Die medizinische Vorgehensweise gehört in den Bereich des Scitech. Ob so ein Eingriff bei dem Humanoiden möglich ist, muss zunächst in Erfahrung gebracht werden. Kybernetiken können mit unterschiedlichen Modulen ausgestattet werden, die von der Person jedoch selbst zu zahlen sind. Auch diese Form der Veredelung gehört in den Bereich des Scitech.

- EMP kann kybernetische Gliedmaßen außer Gefecht setzen. Die Kybernetik muss dann operativ neu konfiguriert werden.
- Informatiker können sich in Kybernetiken hacken und sie für ihre Zwecke nutzen oder außer Gefecht setzen. Kybernetiken können unterschiedlich starke Firewalls besitzen, mind. aber haben sie eine Firewall mit dem WS-Wert 10.
- Wird eine Kybernetik durch EMP oder durch Hacking zerstört, leidet der Betroffene unter einer mittleren Wunde. Er muss sofort medizinisch-stationär versorgt werden.
- Erleiden Körperteile mit einer Kybernetik einen Angriff, so erleidet der Betroffene keinen Schock, wohl aber die entsprechenden TP.
- Mit einer kybernetischen Gliedmaße kann man einen stärkeren Schlag anrichten, nämlich 3 / 4 / 4+W6 TP.

Zu den Kybernetiken und Modulen und dem medizinischen Eingriff, siehe unter Biographie, Scitech!

Lasertag-Utensilien: Waffen, Westen und Zubehör, mit denen Kampfübungen ausgeführt werden können. Die Waffen funktionieren mit Lasersignal-Übertragung, die ein Signal (Laserpuls) an die getroffene Bekleidung sendet. Als Waffen existieren neben den Schusswaffen auch gepolsterte Nahkampfwaffen. Die Schusswaffen können mit Platzpatronen ausgestattet werden, um das Schussgeräusch zu imitieren. Das empfangene Signal wird in der Bekleidung durch einen leichten Signalton und eine Vibration dargestellt. Von einem externen Computer können die Treffer aufgezeichnet werden. Lasertag kann auch im Holoraum eingesetzt werden. Der Holoraum dient dafür dann lediglich als Kulisse.

Lian: Benannt nach dem Hersteller, ist Lian eine dünne Gummischicht mit einem Haftgel, die über die Sohlen und Handflächen gezogen wird. Sie ermöglicht das Fassadenklettern auf glattem Untergrund. Durch einfaches Abrollen und entsprechender Luftzulassung löst sich Lian von der Fläche und kann ständig neu angesetzt werden. Vor Gebrauch ist Lian mit einer schützenden Folie überzogen. Nach dem Freimachen der Folie kann Lian eine ¼ Std. lang verwendet werden. Zum Klettern an Fassaden ist nur noch ein einfacher TW auf Klettern nötig.

Magnetschuhe: Schuhe, mit denen man in Umgebungen mit Schwerelosigkeit laufen kann, sofern der Boden (oder auch die Wand oder die Decke, an der man dann laufen könnte) aus Metall ist. Drucksensoren erkennen das Ab- und Aufsetzen des Fußes. Ebenso kann man beim freien Schweben den Drucksensor aktivieren, der einen dann an die nächste metallische Fläche holt. Dies ist auf eine Entfernung von max. 2 m möglich. Magnetschuhe sind auch Teil von Raumanzügen. Die Bewegungen sind mit Magnetschuhen – 1 WM und bei Schwerelosigkeit – 3 WM. Bei Schwerelosigkeit läuft oder rennt man nur halb so weit (dabei wird gerundet).

Medi-Päck: Kleine, robuste Tragetasche mit erweitertem Erste-Hilfe-Material, das vor allem für Mediziner und für besondere Einsätze ausgelegt ist. Neben üblichem Erste-Hilfe-Material befinden sich spezielle und teure Medikamente und Instrumente im Medi-Päck, die nur von Ärzten oder besonderen Sanitätern verabreicht werden dürfen. Für den Umgang benötigt man in EH oder in MED den Wert 15. Neben dem üblichen Erste-Hilfe-Material befinden sich folgende Utensilien im Medi-Päck:

- Chirurgraph
- Diagnoster
- 5 Hyper-Spray-Spritzen mit ABC-Vakzin
- 3 Hyper-Spray-Spritzen mit Adrenalin
- 2 weitere Hyper-Spray-Spritzen
- Packung Analgetika
- Neomik-Spray



Molekulator: Gerät, in dem biochemische Stoffe synthetisch hergestellt werden. Der Molekulator erinnert an ein Thermomixergerät, allerdings hat das Gerät Ausmaße von 1,50 x 1 m. Verschiedene chemische Stoffe, die dem Molekulator beigegeben werden, sorgen für neue biogenetische Ausgangsstoffe. Es ist ein bisschen wie der ersehnte Wunsch nach dem Stein des Weisen, dass sich aus einfachen Ausgangsstoffen Gold herstellen ließe. Unter hohem Aufwand ließe sich Gold tatsächlich aus Platin oder Quecksilber herstellen, aber das wäre einerseits unrentabel und außerdem spielt Gold in der Kosmischen Epoche, außer zu industriellen Zwecken, kaum noch eine Rolle, weil sich Gold auf mehreren Asteroiden finden lässt. Aber andere chemische Herstellungen sind interessanter, z. B. die synthetische Herstellung von Blut, Wasser, Lebensmitteln, Baustoffen usw. So etwas ist mit dem Molekulator tatsächlich möglich, allerdings übertreffen die Kosten häufig den Nutzen und die nötigen chemischen Grundstoffe müssen besorgt werden. Der Molekulator wird darum eher in Ausnahmesituationen eingesetzt, wenn es keinen anderen Ausweg mehr gibt. Zum Umgang mit einem Molekulator benötigt der Charakter in Naturwissenschaften mind. den Wert 15.

Morph: Polymorphe Latexverkleidung, die das Aussehen verändern kann. Der Humanoid zieht sich eine blasse Ganzkörpermaske über und aktiviert an ihr ein Signal, wodurch der Humanoid sich äußerlich verändert. Er nimmt die Gestalt einer beliebigen Spezies und eines beliebigen Geschlechts an. Über Mikrosensoren verformen sich die Zellen der Ganzkörpermaske. Dabei passt sich die Maske dem Träger an und es entsteht eine ideale Tarnung. Man behält allerdings seine eigentliche Größe und Form bei, das ist problematisch, wenn man sich zum Zwerg oder Oger tarnen will oder wenn man ein Torone ist oder ein Sauraner mit seinem Schwanz usw. Jeder Morph sieht anders aus und selbst wenn man die Spezies wählt, zu der man selbst gehört, wird man stets anders aussehen. Der Morph wird nach einer Std. leicht porös. Die Tarnung ist dann gefährdet. Nach 3 Std. ist der Morph nicht mehr verwendbar. Er hängt dann in klebrigen Latexfäden vom Körper. Das Tragen des Morphs verursacht nach einer ¼ Std. und dann stündlich – 1 VIT.

Mortimer: Vakuum-Gefriersack, in dem eine Leiche eingebettet werden kann. Mortimer sind bei der Raumfahrt wichtig. Sollte ein Humanoid sterben und es existiert keine Friedstätte, kann der Verstorbene in den Mortimer eingebettet werden. Er ähnelt einem Schlafsack, der durch einen Reißverschluss verschlossen wird. Danach finden eine Vakuumisierung und eine Einfrierung des Leichnams statt. Wie bei einer Mumifizierung ist der Verstorbene noch Jahrhunderte lang haltbar, bzw. so lange, bis der Mortimer geöffnet wird. Der Leichnam kann dann in kurzer Zeit zerfallen, wenn er mit Luft in Kontakt kommt. Über dem Gesicht des Verstorbenen befindet sich ein Plastik-Sichtschutz, durch den man das Gesicht der Leiche sehen kann. Dieser Sichtschutz besitzt auch einen Display, von dem die Daten des Verstorbenen abgerufen werden können.

Multitool: Es handelt sich um verschiedene ausklappbare Multifunktionswerkzeuge, die in einem tragbaren Werkzeug vereint sind und das oft am Gürtel getragen wird. Die günstigen Multitools integrieren Werkzeuge wie Kombizangen, Messer, Schraubendreher, Drahtschneider und Säge. Die militärisch genutzten Multitools besitzen Kombi-Messer, austauschbare Drahtschneider, Hammer, auswechselbare Schneidhaken, Bolzenwerkzeug, Rußkratzer, Reinigungsbürstenadapter, Flaschenöffner, abnehmbaren Befestigungsclip, Schraubenschlüsselzubehör. Ein Multitool kann 200 – 300 g wiegen und hat zusammengeklappt eine Länge von ca. 10 – 12 cm.

Nanobots: Nanokleine Roboter, die Größen von einigen Nanometern bis wenigen Zentimetern haben. Sie werden vor allem zur Aufklärung und Erkundung und in der Medizin eingesetzt. Sie besitzen häufig eine Schwarmintelligenz und handeln im Kollektiv. Es gibt jedoch auch einzelne Naniten. Nanobots sind Künstliche Intelligenzen (KI), die durch ein Programm beauftragt wurden und von Computern ferngelenkt werden können oder aufgrund ihres Programms eigenständig tätig sein können. Zur Herstellung von Nanobots sind entsprechende Labore und hoch professionelle Programmierer und Biogenetiker erforderlich. Die meisten Nanobots werden von Koboldsippen hergestellt, die ihre Produkte auch wirtschaftlich veräußern.

- Nanobots bewegen sich wie kleinste Lebewesen durch Luftströmungen, Flügelschwingung fort oder lassen sich durch andere Formen, wie durch Körperflüssigkeiten fortbewegen.
- Nanobots nutzen die Energie ihres Wirtes, um damit ihren eigenen Akkumulator zu unterstützen. Dieser Umstand und ihr geringer Energieverbrauch, bietet Nanobots eine lange Lebens- bzw. Betriebsdauer.
- Nanobots können nicht durch einfache Scannergeräte erfasst werden, jedoch durch eine Tomographie oder einen Diagnose-Scanner.
- Nanobots besitzen eine Firewall mit dem WS-Wert 10. Da es sich bei den Nanobots oft um einen Schwarm handelt, ist das Hacken eines einzelnen Nanobots oft sinnlos. Der misslungene virtuelle Angriff auf einen Nanobot kann den Alarm bei allen Nanobots des Schwarms auslösen.
- Der WS-Wert schützt einen Nanobot nicht gegen EMP-Angriffe. Ein EMP-Angriff zerstört die Nanobots sofort.

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 Annelida-Bot muss ans Auge des Humanoiden angelegt werden. Von da aus gräbt er sich ein. Der Humanoid erleidet durch das Eingraben am Auge – 1 LE. Das Auge schmerzt ihm kurz. Die Reichweite des Funkkontakts beträgt 5 Km. Der Parasit hinter der Iris kann durch Diagnose-Scanner, Tomographie und Diagnoster erkannt werden. Mit einem Chirurgaphen kann der Nanobot entfernt werden.
Akku / Leistung	Milli-Akku mit 0,001 EE; der Annelida-Bot hat eine Lebensdauer von 10 Tagen.

...

Cerebro-Bot	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, jedoch nur auf eine Reichweite von 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 auch 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; die Cerebro-Bots hat eine Lebensdauer von 10 Tagen.

Feuerkäfer	Es handelt sich um eine Gruppe von 20 Käfern, die den echten Feuerkäfern sehr ähneln. Sie können krabbeln und kurze Strecken fliegen und handeln im Kollektiv. Die Nanobots „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 jedoch auch selbst, das macht die Nanobots relativ unwirtschaftlich. Die Feuerkäfer können eigenständig tätig sein oder ferngelenkt werden. Scangeräte erkennen die Feuerkäfer als Nanobots.
Bewegung	Krabbeln: 1 Feld je Aktion; Fliegen: 3 Felder je Aktion
Leistung	Zenti-Akku mit 0,01 EE. Die Feuerkäfer haben eine Lebensdauer von 10 Tagen, können aber wieder aufgeladen werden.
Bewaffnung	Selbstentzündung: Die Flamme richtet – 1 TP an und brennt weiter und breitet sich aus.
Rüstung	/
Talentwerte	LE 1; WS 10; REFL 12; Fliegen 12.

Intrige-Fliege	Fliegengroßes Abhör- und visuelles Übertragungsgerät, das eigenständig tätig sein kann oder ferngelenkt werden kann. Sie fliegt in Räume, ohne in die gefährdende Nähe von Personen zu geraten. Sie kann außerdem mit einer 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 Scangeräten wahrgenommen werden, jedoch nur wenn sie aktiv ist. Nicht aktivierte Intrige-Fliegen können durch Scanner hindurch geschmuggelt werden.
Bewegung	Fliegen: 3 Felder je Aktion
Leistung	Zenti-Akku mit 0,01 EE. Die Intrige-Fliege hat eine Lebensdauer von 10 Tagen, kann aber wieder aufgeladen werden.
Bewaffnung	Gift oder Mikrogenit möglich
Rüstung	/
Talentwerte	LE 1; WS 10; REFL 15; Fliegen 15.



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 o. ä. 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 auch 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. Die Naniten haben eine Lebensdauer von 10 Tagen.

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 festgesetzt und wirken auch weiter wenn der Betroffene die kontaminierte Umgebung verlassen hat. Da die Konzentration 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 blass-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 können nicht atmen und sind somit gegen die Nano-Sporen immun.
Leistung	Milli-Akku mit 0,001 EE. Die Nano-Sporen haben ab ihrer Aktivierung eine Lebensdauer von 10 Tagen.

Netzwerfer: Tasergewehr, das Netze ausschießt, die elektrische Ladungen übertragen. Das Gewehr verschießt ein Netz aus Metallfasern, das ein Objekt (Tier, Kreatur oder Humanoid) einfängt und gleichzeitig Strom überträgt. Das Netz hat magnetische „intelligente“ Verschlüsse, die dafür sorgen, dass es sich um das Zielobjekt herum schließt. Der elektrische Stoß verursacht einen Taserstoß der Stufe 2: – 5 LE und einen Schock. Vom Gewehr aus kann per Abzug ein Befehl signalisiert werden, wodurch das Netz einen erneuten Stromstoß verursacht. Allerdings braucht das Netz zwischen den Stromstößen jeweils eine Nachladepause. Das Netz kann insgesamt 10 Stromstöße verursachen. Um sich aus dem Netz zu befreien, müsste die Kreatur intelligent genug sein. Um das Netz zu zerreißen, ist ein TW auf ST nötig, der – 2 WM wird. Im Magazin des Gewehrs befinden sich 3 Netze. Die Reichweite des Schusses beträgt max. 20 m. Das Gewehr wird mit 2 Händen geführt. Der Netzwerfer gilt als Jagdwaffe und wird mit 2 Händen geführt. Er wird von der sauranischen Firma Agame hergestellt, die sich auf Jagdzubehör und -waffen spezialisiert haben. Der Netzwerfer kann nicht unter Wasser eingesetzt werden. Sollte das Netz auf einen Humanoiden abgefeuert werden, gilt die Waffe gesetzlich als Defensivwaffe.

Organischer Peilsender: Stecknadelgroßes, durchsichtiges Oval, das visuelle und akustische Aufzeichnungen macht und überträgt. Personen, die einen organischen Peilsender tragen, lassen sich abhören und orten. Der Organische Peilsender kann auch zur räumlichen Überwachung genutzt werden. Er kann mit einem Computer bzw. Pulsator gekoppelt werden und diesem die Übertragung schicken.

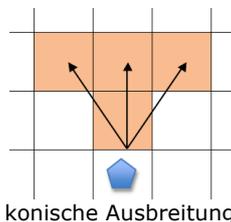
- Mit dem Organischen Peilsender kann man bis zu 5 Km weit orten.
- Das Abhören funktioniert bei Direktkontakt zu einem Gerät bis zu 100 m Entfernung. Es kann aber auch per Kom-Funk übers Hyper-Net weitergeleitet werden.
- Organische Peilsender können als Signalgeber für Teleporter genutzt werden.
- Ein Organischer Peilsender kann durch Scangeräte erst erkannt werden, wenn er aktiviert wurde.
- Der Organische Peilsender besitzt einen Milli-Akku mit 0,001 EE und hat eine Lebensdauer von 1 Tag.

Outdoor-Päck: 20-Kg-Tasche mit diversen Outdoor-Gerätschaften, für das Leben in der Wildnis. Bestandteile sind: Taktischer Stift, Kampfmesser, Drahtsäge, Rettungsdecke, Karabiner, Kompassarmband, Taschenlampe, Halterungsclips, Feuerstarter, Angelausrüstung, Gaslampe Outdoor, Erste-Hilfe-Tasche, Brennglas, Campingkocher und Dose Campinggas, Spaten mit montierbaren Teleskopstangen und Sägeelementen und Spitzhacke, 20-m-Seil mit Grapnel-Ende, Zelt für 2 Personen.

Para-Trap: Konstruktion, die ein elektromagnetisches Sperrfeld errichtet und damit Geister und Dämonen binden kann. Die elektromagnetische Falle ist kreisrund, 50 x 50 cm und kann am Boden ausgelegt, aufgehängt oder vor sich hergetragen bzw. an einer Halterung installiert werden. Bei Aktivierung richtet sie einen elektromagnetischen Fangstrahl aus, der bis zu 5 m weit reicht und 1 Std. lang anhält. Danach oder währenddessen müsste die Para-Trap aufgeladen werden. Geisterhafte und dämonische Para-Kreatur können durch den Fangstrahl an Ort und Stelle festgehalten werden. In der Zeit können sich die Parajäger entscheiden, wie sie weiter vorgehen. Geister und Dämonen können sich gegen den elektromagnetischen Fangstrahl jedoch wehren. Sofort und je Min. wird für sie der TW auf WS gemacht, der jedoch – 6 WM wird. Wenn der TW gelingt, ist der Geist oder Dämon frei vom Fangstrahl. Dämonen haben höhere WS-Werte, darum ist es schwerer sie zu fassen oder lange zu binden.

Pfefferspray: Reizsprüngerät mit einem Pfefferextrakt mit dem Wirkstoff Oleoresin. Pfefferspray wird gegen Bären, Hunde, aber auch gegen Humanoiden eingesetzt, um sie auf Distanz zu halten. Pfefferspray gilt als Defensivwaffe, darf an vielen Lebensorten aber mitgeführt und im Bedrohungsfall gegen Tiere und Humanoiden eingesetzt werden. Wurde die Situation jedoch als Unbelangbar erwiesen, kann die Person mit dem Pfefferspray zu gefährlicher Körperverletzung verurteilt werden. Das Militär nutzt Pfefferspray als Übungsmittel, indem die Soldaten damit konfrontiert werden und Trainingsbedingungen überstehen sollen.

- Die Pfefferspray-Dose beinhaltet 40 ml und lässt sich 4 x einsetzen.
- Die Spraydose kann, je nach Einstellung, einen Strahl ausstoßen, der 4 m weit reicht oder einen Nebel, der sich konisch 2 m weit ausbreitet.
- Der Reizstoff wird über die Augen, Nase und Haut aufgenommen und wirkt sofort.
- Wirkung: Der Betroffene erleidet Atembeschwerden, Hustenreiz und Juckreiz und eine kurzfristige Erblindung.
 - Er erleidet in LE – 2 und VIT – 1.
 - Der Betroffene muss einen TW auf MUT schaffen, sonst erleidet es einen Schreck (ohne weiteren VIT-Abzug).
 - Der Betroffene ist für 5 + W6 Min. fast erblindet. Alle TW die das Sehen beinhalten (also auch Kampftalente) werden – 8 WM.
- Nachwirkung: Nach der Wirkungszeit muss ein TW auf GL gemacht werden. Misslingt der TW hält die Sehschwäche noch eine weitere ¼ Std. lang an.
- Wird das Oleoresin innerhalb der ersten Min. eine ¼ Std. lang aus den Augen und von der Haut abgewaschen, findet keine weitere Sehschwäche mehr statt.
- Spraydosen stehen unter Druck und sind entsprechend vor Sterneneinstrahlung und Hitze über 50 ° zu schützen.



konische Ausbreitung

Pferdezubehör: Allgemeines Zubehör zum Reiten mit Pferden, aber auch mit Goronen. Dazu gehören Trense, Sattel, Gehrte, Decke usw.

Plasdom: Plastischer, ultradünner Gummitauchanzug, der den Körper umschließt. Der Kopf ist in einer künstlichen Kunststoffblase eingebettet. An den Füßen befinden sich Flossen. In den meisten Fällen ist der Tauchanzug gefärbt, nur am Kopf ist der plastische Überzug durchsichtig. Der Plasdom ermöglicht ideale Sicht unter Wasser. Mit dem Plasdom hat man 15 Min. lang unter Wasser Luft. Es lässt sich aber auch ein Sauerstoff-Druckluftbehälter anschließen, mit dem man dann 9 Std. lang Luft zum Atmen hat. Der Plasdom hält jedoch tiefem Meeresdruck nicht stand. Scharfe Kanten und Klingen können Risse erzeugen. Wenn der Plasdom einen kleinen Riss bekommt, verliert er je Sek. Luft für 1 Min.. Der Plasdom schützt im Wasser + 2 WM mehr vor Kälte. Das Tragen des Plasdoms samt Flossen verursacht – 2 WM.

Portstein: Portsteine sind äußerst seltene Kieselsteine, mit ca. 3 cm Durchmesser. Sie wurden im Idna-Sektor gefunden. Zerdrückt man einen Portstein, wird man sofort an einen anderen Ort teleportiert, darum ist das Schürfen nach Portsteinen äußerst risikoreich. Man kann dabei leicht in einen Felsen hinein teleportiert werden. Die Teleportation wird wie folgt ermittelt: Es wird ein Raster von 10 x 10 Feldern aufgestellt. Der Portstein-Träger steht in der Mitte, auf einem der 4 Felder. Mit dem W100 wird dann ermittelt, wo er hin teleportiert wird. Das obere linke Feld erhält die Nummer 1, daneben Nr. 2 usw. Wird die Zahl ermittelt, auf dessen Feld er selbst steht, bleibt er dort stehen. Gerät er in einen Felsen oder in eine Mauer, ist er vermutlich sofort tot. Ein hoher Wert in GL könnte dem Charakter vielleicht noch helfen und ihm eine zweite Chance geben.

Prothese: Künstliche Ersatzgliedmaße. Personen können durch Unfälle oder Kampfeinsätze Gliedmaßen verlieren. Fehlt einem Charakter eine Körperpartie, erhält er auf alle TW, die mit dieser ausgleichenden Bewegung zu tun hätten – 4 WM. Bei fehlenden Armen und Beinen betrifft das auch ganze Bewegungsabläufe, wie auch Nahkämpfe. Eine Verbesserung erfährt der Geschädigte, wenn er eine Prothese trägt. Prothesen sind künstliche Ersatzgliedmaßen, die sich ansetzen und abnehmen lassen. Trägt man eine neue Prothese, werden die negativen WM auf die entsprechenden TW nur noch – 2 WM. Trägt man die Prothese schon länger, entfallen die WM völlig. Der Schlag mit der Prothese verursacht 1 TP mehr. Allerdings verursachen schwere Bewegungen mit der Prothese auch beim Träger – 1 LE, weil es ihm Schmerzen bereiten könnte. An einer Prothese lassen sich Dinge anbringen. Prothesen können nicht gehackt werden, das ist ein Vorteil gegenüber Kybernetiken. Billige Prothesen können schnell abnutzen oder leicht defekt gehen.

Pulsator: Multifunktions-Kommunikationsgerät, das am Handgelenk getragen oder in einigen Fällen dort auch implantiert werden kann und von fast allen Humanoiden verwendet wird. Es ist die moderne Mischung aus Computer und Telefon, der Nachfolger des Smartphones und vereint unterschiedliche Techniken, die entsprechende Bedarfe erfüllt und mobil genutzt werden kann. Er ist das am meist genutzte Computersystem. Marktführer für die Herstellung von Pulsatoren ist die Firma Silver-Kom.

- Technik: Alle Pulsatoren haben gemeinsam, dass sie mit holographischen Projektoren arbeiten. Dabei wird kohärentes Laserlicht ausgestrahlt und in festen Formen dargestellt. Auf diese Weise kann eine künstliche Tastatur erstellt und auch ein holographischer Monitor ausgestrahlt werden, den man direkt bedienen könnte und auf dem Daten und Nachrichten gezeigt werden können. Das Hologramm kann als kleines Sichtfeld über dem Pulsator oder über dem Handgelenk erstrahlen und dann direkt genutzt werden. Der Pulsator besitzt einen Dezi-Akku mit 0,1 EE, der jederzeit aufgeladen werden kann. Er hat eine Lebensdauer von 10 Tagen. Technisch stark ausgestattete Pulsatoren besitzen Uno-Akkus, die mit 1 EE leistungsstärker sind. Ihre Lebensdauer beträgt jedoch auch 10 Tage.
- Datenübertragung: Die Datenübertragung funktioniert über Lichtphotonenwellen, über so genannte Kom-Wellen (steht für Kommunikationswellen) und verbreitet sich mit Lichtgeschwindigkeit. Wenn eine Person mit ihrem Pulsator eine Kom-Nachricht per Lichtgeschwindigkeit an einen Freund auf dem benachbarten Mond verschicken würde, würde die Nachricht in 1,65 Sek. den Mond erreichen, dort über einen Supercomputer weitergeleitet und innerhalb von 2 Sek. den Empfänger erreicht haben. Direkte Bildübertragungen sind darum leicht verzögert. Zu einem benachbarten Planeten würde die Nachricht 5 ½ Min. brauchen. Direkte Bildübertragungen sind darum nicht möglich. In einen benachbarten Sternensektor würde die Nachricht 4 Jahre dauern. Will man stattdessen per Tachyonen senden, muss man dafür einen entsprechenden Computer mit Tachyonen-Technik nutzen. Pulsatoren können sich mit Geräten auch direkt connecten. Auf diese Weise kann ein Pulsator technische Geräte, die dies zulassen, Aufgaben vermitteln, z. B. Kontakt zu Kom-Links oder Interkom-Geräten, die Garagentür öffnen, das Haushaltsgerät aktivieren und vieles mehr. Auf diese Weise kann ein Informatiker auch Geräte direkt hacken. Der Direktkontakt funktioniert auf eine Entfernung von bis zu 100 m. Befinden sich massive Mauern im Weg oder ist die Umgebung anders gestört, z. B. durch gravitative Anomalien, beträgt die Entfernung nur 10 m. Alle möglichen Geräte werden dabei angezeigt.
- Möglichkeiten:
 - Mit dem Pulsator können Programme, Schriftdateien, Audiodateien, Filme und Fotos verwaltet werden.
 - Mit dem Pulsator kann man bestehende Netzwerke, wie das weltweite Hyper-Net nutzen. Das Hyper-Net existiert in fast allen Staatensystemen und Sternen- und Planetensystemen. Im freien Weltall kann das Hyper-Net nicht abgerufen werden.
 - Mit dem Pulsator können Bankgeschäfte getätigt werden und in Geschäften kann damit direkt bezahlt werden.
 - Der Pulsator besitzt Steckverbindungen, um per Kabelverbindung direkt Kontakt zu einem Gerät aufnehmen zu können oder mit einer Stromquelle, zum Aufladen des Pulsators.
 - Jeder Pulsator besitzt die Vitalizer-Funktion, mit dem die konstitutive und vitale Verfassung des Nutzers überwacht werden kann. Sollte dessen LE oder VIT in den kritischen Bereich sinken, kann der Pulsator einen Alarm freigeben, der auch an Systeme weitergeleitet werden kann, z. B. an die Kontroll- oder Medizin-Konsole eines Raumschiffs oder an ein Rettungsdienst oder an eine Lebensversicherung. Diese Funktion muss im Vorfeld aktiviert worden sein.
 - Jeder Pulsator besitzt eine Weißlichtlampe.
- Sicherheiten:
 - Der Pulsator besitzt eine Firewall mit dem WS-Wert 12 oder 15.
 - Der WS-Wert schützt sie auch vor EMP-Angriffen. Er wird durch den EMP-Angriff dezimiert. Die Firewall benötigt danach jeweils eine Stunde, um einen WS-Wert zu regenerieren.
 - Der Pulsator besitzt den Identify-Scann. Wenn der Nutzer diese Funktion aktiviert, kann der Pulsator nur genutzt werden, wenn zuvor ein Fingerabdruck, ein Iris-Scann, eine Voice-Identifizierung oder ein Pin-Code eingegeben wurde.
 - Pulsatoren können übers Hyper-Net geortet werden, wenn der Nutzer im Vorfeld die Ortungs-Freigabe erteilt hat.
 - Moderne Pulsatoren sind wasserdicht und sturzfest.
- Gefahren und Grenzen:
 - Pulsatoren können gehackt werden oder durch EMP zerstört werden.
 - Die Nachrichten können durch Kom-Detektoren abgefangen und abgehört werden.
 - Störsender können Übertragungen verhindern und Pulsatorsignale abschirmen und unterbinden.
 - Das ständige Nutzen des Pulsators kann zur Digitalen Sucht führen.
 - Pulsatoren müssen nach spätestens 10 Tagen aufgeladen werden. Der W100 kann genutzt werden, um zu ermitteln, wie Prozent an Energie noch im Akku sind.
- Im Folgenden die existierenden Pulsatoren:

Civitas-Pulsator	Typischer, bürgerlicher Pulsator, der von den meisten Humanoiden genutzt wird. Der Civitas-Pulsator besitzt die o. g. Funktionen.
Firewall	Wert 12

Aid-Pulsator	Pulsator-Typ, der von Ärzten und Unfallhelfern im Dienst genutzt wird.
Firewall	Wert 12
Weitere Funktionen	<ul style="list-style-type: none"> - Der <u>Bionic-Scann</u> ist eine Technik, die in der Allianz eingesetzt wird. Sie erkennt die Registrierchips oder Registrierkarten der Allianzbürger und kann die Daten lesen. Hierfür muss man direkt an der Person stehen. Das Lesen fremder Registrierchips und -karten ist nur bestimmten Berufsgruppen erlaubt. Mit dem Aid-Pulsator kann damit der Personal-Status (biographische Grunddaten) und der Medizin-Status (Krankenakte) abgefragt werden. - <u>Diagnoster</u>: Dieser kann genutzt werden, um die Lebensfunktionen eines Patienten zu kontrollieren. Der Diagnoster arbeitet mit Ultraschalldiagnostik und olfaktorischen Sensoren und erkennt sämtliche Organe und ihre krankhaften Veränderungen, kontrolliert die Durchblutung, Herz- und Atemfrequenzen, Zellstruktur usw. Der Diagnoster kann nur von Personen bedient werden, die in Erste Hilfe oder in Medizin einen Wert von mind. 15 haben.

Science-Pulsator	Pulsator-Typ, der von Wissenschaftlern genutzt werden kann.
Firewall	Wert 12
Weitere Funktionen	<ul style="list-style-type: none"> - Der <u>Aeronometer</u> ist ein Messinstrument, das aeronomische Daten analysiert. Das betrifft Hinweise auf Gravitation, Wetter, Klima, Atmosphäre usw. Mit dem Modul werden auch aeronomische Vorhersagen getroffen. - Mit dem <u>Mini-SeSca</u> können diverse Messungen und Scanns durchgeführt werden (Temperatur, Bewegung, Magnetfelder, Strahlungen, Geschwindigkeiten u. ä.) Er ortet Objekte auf eine Entfernung von bis zu 100 m in alle Richtungen.

Hacker-Pulsator	Pulsator-Typ mit entsprechender Hacker-Software, mit dem es Informatikern möglich ist, in verschiedene Systeme einzudringen. Die Nutzung von Hacker-Pulsatoren für nicht autorisierte Zwecke ist in vielen Staaten verboten. Der Hacker-Pulsator kann nicht im Handgelenk implantiert werden.
Firewall	Wert 15
Weitere Funktionen	<ul style="list-style-type: none"> - Das <u>Hacker-Modul</u> ermöglicht den virtuellen Angriff auf sämtliche computergestützte Geräte und Datenquellen. Mit dem Hacker-Modul lassen sich auch die Geräte auf bis zu 100 m lokalisieren und anzeigen, wo diese sich befinden und auf diese Weise verfolgen. Hacker benötigen in Informatik mind. den Wert 12. (Siehe dazu die Sonderregeln zum Virtuellen Kampf!) - Mit dem <u>Kom-Mini-Detektor</u> können Funknachrichten erfasst und abgehört werden. Für die Nutzung ist das Talent Kommunikationstechnik nötig. Zum Abhören müssen dem Detektor im Vorfeld spezielle Begriffe, Zahlen oder Codes vermittelt worden sein oder direkt die gewünschten Geräte, um die richtigen Nachrichten aus der Masse von Nachrichten heraus zu filtern. Wenn man die Nachrichten aus der Masse heraushören will, ohne im Vorfeld entsprechende Begriffe, Zahlen oder Codes einzugeben, ist der TW auf Kommunikationstechnik – 4 WM. Das Erfassen und Abhören funktioniert auf 1 x 1 Km. - Mit dem <u>Mini-Störsender</u> können alle Formen von Datenübertragungen unterbunden werden und somit auch das Aufspüren, Scannen, Hacken, Abhören unterbinden. Entsprechende Geräte, die weiterhin miteinander kommunizieren sollen, können im Vorfeld mit dem Störsender bestimmt werden. Der Störsender funktioniert in einem Umfeld von 11 x 11 m. Der Störsender verbraucht viel Energie und schaltet sich nach einer ¼ Std. automatisch ab. Er muss zur weiteren Nutzung neu aktiviert werden. - Mit dem <u>Schock-Modul</u> wird bei unautorisierter Nutzung ein Stromschlag freigesetzt, der – 2 LE, einen Schock und evtl. Ohnmacht bewirkt, wenn dem unautorisierten Nutzer der TW auf GL missling.

...

Spy-Pulsator	Pulsator, der von Agenten, Spionen und Profilern genutzt wird. Er soll vorrangig mit schützenden Techniken ausgestattet sein, die im Geheimdienst eingesetzt werden können. Der Spy-Pulsator ist relativ groß und kann nicht im Handgelenk implantiert werden. Der Pulsator gilt als Offensivwaffe.
Firewall	Wert 15
Weitere Funktionen	<ul style="list-style-type: none"> - Mit einem <u>Abhörgerät</u> können Geräusche und Gespräche auf bis zu 20 m abgehört und auch aufgenommen werden. - Der <u>Bionic-Scann</u> ist eine Technik, die in der Allianz eingesetzt wird. Sie erkennt die Registrierchips oder Registrierkarten der Allianzbürger und kann die Daten lesen. Hierfür muss man direkt an der Person stehen. Das Lesen fremder Registrierchips und -karten ist nur bestimmten Berufsgruppen erlaubt. Mit dem Spy-Pulsator kann damit der Personal-Status (biographische Grunddaten), der Justiz-Status (polizeiliche und straffällige Auffälligkeiten) und der Finanz-Status (Kreditwürdigkeit und aktuelle Finanzlage) abgefragt werden. - <u>Garotte</u>: Der Pulsator besitzt eine ausziehbare Garotte, die beispielsweise für Strangulationen genutzt werden kann. - Das <u>Hacker-Modul</u> ermöglicht den virtuellen Angriff auf sämtliche computergestützte Geräte und Datenquellen. Mit dem Hacker-Modul lassen sich auch die Geräte auf bis zu 100 m lokalisieren und anzeigen, wo diese sich befinden und auf diese Weise verfolgen. Hacker benötigen in Informatik mind. den Wert 12. (Siehe dazu die Sonderregeln zum Virtuellen Kampf!) - Mit dem <u>Schock-Modul</u> wird bei unautorisierter Nutzung ein Stromschlag freigesetzt, der – 2 LE, einen Schock und evtl. Ohnmacht bewirkt, wenn dem unautorisierten Nutzer der TW auf GL misslingt. - <u>Mikrogenit</u>: Der Pulsator besitzt den Sprengstoff Mikrogenit, der durch einen Auslöser, durch Zeitzünder oder durch nichtautorisierte Nutzung des Pulsators explodiert. Mikrogenit löst im Zentrum von 1 m² 7 TP aus und im Streufeld von 3 x 3 m 5 TP. Durch die Explosion ist der Pulsator samt seiner Daten gänzlich zerstört. - Der <u>Mini-Cache</u> ist ein verborgener Schacht im Pulsator, in dem kleinste Dinge wie Chips abgelegt werden können. - Mit dem <u>Kom-Mini-Detektor</u> können Funknachrichten erfasst und abgehört werden. Für die Nutzung ist das Talent Kommunikationstechnik nötig. Zum Abhören müssen dem Detektor im Vorfeld spezielle Begriffe, Zahlen oder Codes vermittelt worden sein oder direkt die gewünschten Geräte, um die richtigen Nachrichten aus der Masse von Nachrichten heraus zu filtern. Wenn man die Nachrichten aus der Masse heraushören will, ohne im Vorfeld entsprechende Begriffe, Zahlen oder Codes einzugeben, ist der TW auf Kommunikationstechnik – 4 WM. Das Erfassen und Abhören funktioniert auf 1 x 1 Km. - Mit dem <u>Mini-Störsender</u> können alle Formen von Datenübertragungen unterbunden werden und somit auch das Aufspüren, Scannen, Hacken, Abhören unterbinden. Entsprechende Geräte, die weiterhin miteinander kommunizieren sollen, können im Vorfeld mit dem Störsender bestimmt werden. Der Störsender funktioniert in einem Umfeld von 11 x 11 m. Der Störsender verbraucht viel Energie und schaltet sich nach einer ¼ Std. automatisch ab. Er muss zur weiteren Nutzung neu aktiviert werden. - Mit dem <u>Mini-SeSca</u> können diverse Messungen und Scans durchgeführt werden (Temperatur, Bewegung, Magnetfelder, Strahlungen, Geschwindigkeiten u. ä.) Er ortet Objekte auf eine Entfernung von bis zu 100 m in alle Richtungen. - Mit einem <u>Pfeilschacht</u> kann ein Mikro-Pfeil abgeschossen werden, der bei einem guten Treffer 1 TP verursacht, jedoch mit einem tödlichen Gift getränkt sein kann. Bei dem Gift ist darauf zu achten, dass die toxische Wirkung nach ca. 12. Std. verfliegt und die getränkte Pfeilspitze relativ schnell eingesetzt werden muss. - Mikro-Phaser: Anstelle des Pfeilschachtes nutzt das Dunkelelbische Reich den installierten Mikro-Phaser, mit dem (aufgrund des Akkus) max. 100 Schüsse abgegeben werden können. Die Reichweite beträgt 20 m. Der Schuss verursacht 5 / 9 / 9+W20 TP und wird – 2 WM.

Striker-Pulsator	Pulsator, der von besonderen Polizeikräften oder von Militärpersonal genutzt wird. Der Spy-Pulsator kann nicht im Handgelenk implantiert werden.
Firewall	Wert 15
Weitere Funktionen	<ul style="list-style-type: none"> - Mit einem <u>Abhörgerät</u> können Geräusche und Gespräche auf bis zu 20 m abgehört und auch aufgenommen werden. - Der <u>Bionic-Scann</u> ist eine Technik, die in der Allianz eingesetzt wird. Sie erkennt die Registrierchips oder Registrierkarten der Allianzbürger und kann die Daten lesen. Hierfür muss man direkt an der Person stehen. Das Lesen fremder Registrierchips und -karten ist nur bestimmten Berufsgruppen erlaubt. Mit dem Spy-Pulsator kann damit der Personal-Status (biographische Grunddaten) und der Justiz-Status (polizeiliche und straffällige Auffälligkeiten) abgefragt werden. - Das <u>Voice-Modul</u> ist ein digitaler Lautsprecher, der vom Pulsator ausgeht. Durch die Aktivierung wird das, was in den Pulsator hinein gesprochen wird, mit einer Lautstärke von 120 Dezibel ausgestrahlt. - Mit dem <u>Schock-Modul</u> wird bei unautorisierter Nutzung ein Stromschlag freigesetzt, der – 2 LE, einen Schock und evtl. Ohnmacht bewirkt, wenn dem unautorisierten Nutzer der TW auf GL missling. - Mit dem <u>Kom-Mini-Detektor</u> können Funknachrichten erfasst und abgehört werden. Für die Nutzung ist das Talent Kommunikationstechnik nötig. Zum Abhören müssen dem Detektor im Vorfeld spezielle Begriffe, Zahlen oder Codes vermittelt worden sein oder direkt die gewünschten Geräte, um die richtigen Nachrichten aus der Masse von Nachrichten heraus zu filtern. Wenn man die Nachrichten aus der Masse heraushören will, ohne im Vorfeld entsprechende Begriffe, Zahlen oder Codes einzugeben, ist der TW auf Kommunikationstechnik – 4 WM. Das Erfassen und Abhören funktioniert auf 1 x 1 Km. - Mit dem <u>Mini-Störsender</u> können alle Formen von Datenübertragungen unterbunden werden und somit auch das Aufspüren, Scannen, Hacken, Abhören unterbinden. Entsprechende Geräte, die weiterhin miteinander kommunizieren sollen, können im Vorfeld mit dem Störsender bestimmt werden. Der Störsender funktioniert in einem Umfeld von 11 x 11 m. Der Störsender verbraucht viel Energie und schaltet sich nach einer ¼ Std. automatisch ab. Er muss zur weiteren Nutzung neu aktiviert werden. - Mit dem <u>Mini-SeSca</u> können diverse Messungen und Scanns durchgeführt werden (Temperatur, Bewegung, Magnetfelder, Strahlungen, Geschwindigkeiten u. ä.) Er ortet Objekte auf eine Entfernung von bis zu 100 m in alle Richtungen.

VIP-Pulsator	Pulsator, der von politischen Persönlichkeiten genutzt werden kann, die sich mit Hilfe des Pulsators gewissen Schutz sichern. Der VIP-Pulsator kann nicht im Handgelenk implantiert werden.
Firewall	Wert 15
Weitere Funktionen	<ul style="list-style-type: none"> - Mit dem <u>Schock-Modul</u> wird bei unautorisierter Nutzung ein Stromschlag freigesetzt, der – 2 LE, einen Schock und evtl. Ohnmacht bewirkt, wenn dem unautorisierten Nutzer der TW auf GL missling. - <u>Mikrogenit</u>: Der Pulsator besitzt den Sprengstoff Mikrogenit, der durch einen Auslöser, durch Zeitzünder oder durch nichtautorisierte Nutzung des Pulsators explodiert. Mikrogenit löst im Zentrum von 1 m² 7 TP aus und im Streufeld von 3 x 3 m 5 TP. Durch die Explosion ist der Pulsator samt seiner Daten gänzlich zerstört. - Der <u>Mini-Cache</u> ist ein verborgener Schacht im Pulsator, in dem kleinste Dinge wie Chips abgelegt werden können. - Mit dem <u>Mini-Störsender</u> können alle Formen von Datenübertragungen unterbunden werden und somit auch das Aufspüren, Scannen, Hacken, Abhören unterbinden. Entsprechende Geräte, die weiterhin miteinander kommunizieren sollen, können im Vorfeld mit dem Störsender bestimmt werden. Der Störsender funktioniert in einem Umfeld von 11 x 11 m. Der Störsender verbraucht viel Energie und schaltet sich nach einer ¼ Std. automatisch ab. Er muss zur weiteren Nutzung neu aktiviert werden.

Raumanzug: Gasdichter Druck- und Schutzanzug für Raumfahrer, der im Vakuum des Weltraums die Vitalfunktion seines Trägers sichert, indem er sich unter Überdruck setzt. Er besteht aus einem polymeren elastischen Latexgewebe mit Nano-Aramid-Gen-Fasern und inneren Verdrahtungen, die den Anzug stabilisieren. Im Helm werden die künstliche Atmosphäre und die Sauerstoffzufuhr gewährleistet. Kleine Sauerstofftanks sind im Raumanzug verarbeitet und versorgen den Helm. Raumanzüge können auch in anderen Einsatzgebieten getragen werden, um gravitative Unterschiede auszugleichen. Er kann auch unter Wasser getragen werden, hält aber nur gewisse Mengen an Druck aus. Im Weltall werden Raumanzüge getragen, wenn man das Raumschiff verlässt oder wenn die Gefahr besteht, dass sich im Raumschiff Druck oder Luft verändern. Zum Raumanzug gehören ein Visualik-Helm, Magnetschuhe und ein Außenanschluss für einen Pulsator. Staatliche Raumanzüge sind mit entsprechenden Abzeichen uniformiert.

- Sauerstoffakkus im Anzug sind mit dem Helm verbunden und bieten Sauerstoff für 1 Std.
- Der Visualik-Helm besitzt die Visualik-Techniken (siehe unter Visualik-Helm)
- Mit den Magnetschuhen kann sich der Raumfahrer an Raumschiffwänden und -böden festdocken.
- Der Raumanzug kann zusätzlich mit einem Gravitino- oder Jet-Päck zum Fliegen bestückt werden.
- Der Raumanzug schützt vor leichter atomarer Strahlung, vor chemischen Einflüssen und vor Erregern.
- Der Raumanzug hält Atmosphäredruck von + / - 0,5 GRAV aus.
- Der Raumanzug schützt vor Hitze von bis zu + 150 ° und hält Kälte von bis zu - 273 ° stand.
- Der Raumanzug schützt mit + 1 BS und + 2 RS.
- Das Tragen des Raumanzugs kostet - 4 WM; bei Schwerelosigkeit - 6 WM.
- Bei Schwerelosigkeit läuft oder rennt man nur halb so weit (dabei wird gerundet).
- Erhält der Raumanzug einen Riss, verliert er die verbleibende Luft 10 x schneller und der Träger verliert wegen des Druckverlusts pro Min. - 1 VIT und im Raumanzug wird es pro min. - 1 ° kälter. Außerdem ist der Betroffene dann der Strahlung im Weltall ausgesetzt.

Registrierchip: Implantierter Chip im linken Oberarm von Allianz-Bürgern, der als Ausweis dient und gleichzeitig verschiedene Daten zur Person speichert. Registrierchips können in medizinischen Kliniken, bei Ärzten in Supermärkten, in Banken genutzt werden und durch Pulsatoren von Polizeikräften und in ähnlichen Situationen gelesen werden. Dabei können die Terminals und Kontrolleure immer nur auf bestimmte Status-Informationen zugreifen. Allianzbürger werden wegen des Implantats gelegentlich abtrünnig als „Chips“ bezeichnet. Gäste und Migranten oder Personen, die keine Chips implantiert bekommen können, erhalten Registrierkarten.

- Der Personal-Status enthält die biographischen Grunddaten des Bürgers, die bei Ärzten, in Check-Räumen, bei Polizeikontrollen, Zollstationen usw. bekanntgegeben werden. Auf einigen Raumschiffen können dadurch auch die Passagiere geortet werden. Hierfür ist allerdings deren Zustimmung nötig. Auf Force-Militärschiffen ist dies jedoch Standard.
- Der Justiz-Status enthält Informationen über Vorstrafen, Verurteilungen und Profil-Beschreibungen, wenn die Person bereits straffällig war. Der Status darf von Polizei- und Militärkräften kontrolliert werden.
- Der Medizin-Status enthält medizinische Daten zur Person. Der Status darf von berechtigten Sanitätern, Medizinern und berechtigten Pharmazeuten gesichtet, wie auch in Arztpraxen und medizinischen Kliniken abgerufen werden.
- Der Credit-Status enthält Informationen über die Kreditwürdigkeit der Person, wie auch den aktuellen Credit-Status. Er darf in Banken und bei Kreditinstituten und Verleihfirmen abgefragt werden. Der Credit-Status wird stets über den Pulsator aktualisiert. Mithilfe des Registrierchips kann man auch einkaufen. Diese Übertragung funktioniert dann über Pulsator, der mit dem Registrierchip gekoppelt ist.

Registrierkarte: Ausweiskarte die in vielen Staaten die Identität ihrer Bürger bekundet. Gäste und Migranten erhalten ebenfalls eine Registrierkarte, auf denen der Gaststatus vermerkt ist. In der Allianz weisen sich die Bürger eigentlich durch implantierte Chips aus. Die Gäste und Migranten oder Personen, bei denen eine Implantierung nicht möglich ist, erhalten dann eine Registrierkarte. Zu den technischen Möglichkeiten, siehe auch beim Registrierchip!

Repro-Riegel: Protein-Riegel, der in einer Bio-Kammer eines Raumschiffs aus fäkalischen Überresten zusammengestellt wird. Die Bio-Kammer kann alle 10 Tage aus 1 Bio-Fäkalie (1 Bio-FE) einen Repro-Riegel herstellen, sofern die Bio-Kammer bereits mind. 10 Bio-FE besitzt. Auch wenn der Repro-Riegel nicht gerade beliebt ist, so bietet er doch 1 komplette Nahrungseinheit (1 NE), die den Nahrungsbedarf eines ganzen Tages abdeckt. Er ist außerdem monatelang haltbar.

ReSca: ReSca ist die Abkürzung für „Rekonstruktionsscanner“. Der ReSca ist ein Messgerät, das zur Rekonstruktion von Bewegungen und Handlungen aufgestellt wird. Der ReSca wird in die Mitte einer Gegend aufgestellt und nachdem sich alle Personen aus dem Umfeld entfernt haben, wird er per Funk aktiviert. Der ReSca scannt dann eine Std. lang die Umgebung von 11 x 11 m und rekonstruiert anhand von Spuren allerlei Bewegungen, die sich in den letzten 24 Std. in diesem Bereich abgespielt haben könnten. Die Rekonstruktion ergibt eine relative Wiedergabe vergangener Geschehnisse. Relativ deshalb, weil der ReSca nicht hinter verborgenen oder verschütteten Gegenständen, Bäumen usw. scannen kann. Der ReSca scannt bei seiner Rekonstruktion auch noch vorhandene Geruchspartikel und ist in der Lage, Haare oder Hautreste ausfindig zu machen. Der ReSca wird seit einigen Jahren in der Kriminologie eingesetzt. Der Umgang mit dem ReSca benötigt im Talent Informatik mind. den Wert 15.

Revelator: Monitor-Gerät mit dem ein Blick in die Immaterielle Ebene möglich ist. Dieses Gerät wird vor allem von Para-Jägern genutzt, um immaterielle Para-Kreaturen aufzuspüren oder vom Militär, um mögliche immaterialisierte dunkelbische Agenten ausfindig zu machen. Der Monitor ist 12,8 x 8 cm, also 13-Zoll groß. Davor befindet sich ein Kasten mit Röhren und elektronischen Bestandteilen und einer Empfangslinse. Das Gerät erinnert an einen archaischen Fernseher. Der Revelator wiegt 5 Kg und kann max. eine ¼ Std. lang eingesetzt werden und muss danach wieder aufgeladen werden. Bei Aktivierung nimmt die Linse alles vor ihm liegende auf und überträgt es auf den Monitor. Im Monitor erhält man ein verzerrtes Schwarz-Weiß-Bild der Immateriellen Ebene. Die Reichweite des Sichtfelds beträgt von der Linse aus horizontal 3 Meter und 50 Meter in die Ferne. Wände und dergleichen sind nur schemenhaft zu erkennen; man blickt hindurch. Die Lebensdauer eines Revelators ist gering. Die meisten Apparate sind nach mehreren Nutzungen so defekt, dass sie nicht mehr brauchbar sind. Der SM ermittelt für sich mit 4W6, wie oft der Revelator genutzt werden kann. Da der Revelator ein suboptimales Gerät ist, wird es kaum hergestellt und kommt selten zum Einsatz. Es ist in manchen Situationen aber durchaus nützlich.

Roboter: Ein Roboter ist eine stationäre oder mobile Maschine oder Drohne oder ein Nanobot, die von einem Computerprogramm gesteuert wird oder sich eigenständig steuern kann. Je nach Herstellung und Funktionalität hat ein Roboter sehr eingeschränkte bis begrenzt autonome Handlungsfähigkeiten. Roboter dienen vor allem dazu, dem Humanoiden zu dienen und ihnen Arbeit abzunehmen. Roboter können als Dienstleistungsgehilfen eingesetzt werden, auch für alltägliche Aufgaben. Diese werden als Serviceroboter bezeichnet. Sie können auch in der Industrie, in der Medizin, im Wachschatz, als Spielzeug, zur Aufklärung und Erkundung und für Militäreinsätze eingesetzt werden.

- Zur Abgrenzung des Begriffs: Der Roboter ist eine Maschine, die durch ihre Künstliche Intelligenz zwar eigenständig handeln kann, aber keinen eigenen (bedingt freien) Willen besitzt. Er führt schließlich nur die vorgegebenen Befehle aus. Der Cyborg ist ein Humanoid, der durch kybernetische Bausteine verändert bzw. veredelt wurde. Cyborgs können einen völlig freien humanoiden Willen besitzen, der jedoch durch zunehmende Technisierung, vor allem am Gehirn bedingt verloren gehen kann. Ein Androide ist ein Roboter, der humanoide Gewebezellen und Organe erhalten hat und der autonom denken kann und einen bedingt freien Willen besitzt. Ihre Eigenständigkeit wird durch Systembarrieren eingegrenzt. Drohnen sind unbemannte Flug- und Fahrzeuge und Nanobots sind Roboter im Nanobereich. Im Folgenden werden verschiedene größere Robotertypen beschrieben, die relativ bekannt sind:
- **Serviceroboter:** Die Serviceroboter kommen in der Gesellschaft am meisten vor. Es sind die einfachen Roboter, die simple Dienste nach Befehl ausführen. Es gibt sie in den verschiedensten Formen und sie sind in diversen Lebensbereichen einsetzbar: Staubsauger-Roboter, Fensterreinigungs-Roboter, Rasenmäher-Roboter, Garten-Roboter, Teich-Roboter, Minensuch-Roboter ...
- **Kampfroboter:** Kampfroboter gibt es in verschiedenen Versionen und werden für militärische Einsätze hergestellt oder für den Wachdienst. Im Wachdienst befinden sie sich an entsprechenden Orten oft so lange im Standby, bis sie durch einen Auslöser aktiv werden. Kampfroboter können über entfernte Sender ihre Befehle erhalten.
- Die LE gilt bei einem Roboter als die Funktionsfähigkeit des Organismus. Wenn die LE auf 0 sinkt, ist der Roboter zerstört. Anstelle von LE kann bei großen Robotern auch der Begriff Gehäusestärke (GST) verwendet werden. LE kann nur durch Reparatur regeneriert werden.
- Der Roboter wird mit Strom betrieben und besitzt einen Akku mit entsprechenden Energie-Einheiten (EE). Würde die EE auf 0 sinken, würde der Roboter inaktiv werden. Er muss sich vorher an einer Stromquelle (Elektroport) aufladen.
- Gegen Hacker- und EMP-Angriffe besitzen Roboter eine Firewall mit dem Wert 12 oder 15. Der Wert drückt sich in WS (Willensstärke) aus. Sollte der Roboter durch einen EMP-Angriff attackiert werden, sinkt dadurch der WS-Wert. Der Wert kann aber im Schlafmodus des Roboters wieder regenerieren, nämlich je Std. um einen Punkt.
- Je nach Art des Roboters kann dieser gerüstet und bewaffnet sein und verschiedene Utensilien nutzen. Waffen, Rüstungen und Utensilien sind teilweise grob beschrieben, siehe dazu weiter unter den jeweiligen Waffen, Rüstungen und Utensilien!

Clean-Bot	2m ² 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.
Bewegung	3 Felder je Aktion
Leistung	Deka-Akku mit 10 EE. Der Clean-Bot muss sich nach einem aktiven Tag aufladen.
Bewaffnung	/
Rüstung	Ummantelung gegen leichte und mittlere Verstrahlung im Weltall.
Talentwerte	LE 5; WS 12; REFL 10; MOT 12.

...

Contain-Bot	Diesen kleinen Roboter trifft man am häufigsten 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.
Bewegung	3 Felder je Aktion
Leistung	Deka-Akku mit 10 EE. Der Contain-Bot muss sich nach einem aktiven Tag aufladen.
Bewaffnung	/
Rüstung	/
Talentwerte	LE 5; WS 12; REFL 12; MOT 12.

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 haushaltstechnische 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.
Bewegung	Rennt bis zu 5 Felder schnell.
Leistung	Deka-Akku mit 10 EE. Der Hubot muss sich nach einem aktiven Tag aufladen.
Bewaffnung	Arme und Füße können wie ein Androidengelenk zuschlagen (3 / 4 / 4+W6 TP). Der Hubot kann Waffen und Werkzeuge nutzen.
Rüstung	/
Talentwerte	LE 12; WS 12 oder 15; REFL 12; MOT 12; sonstige Talente 12.

Mobil-Bot	Mobil-Bots sind Systeme, die in Mobilen eingearbeitet sind, also in Fahr-, Gleitflug- oder Flugzeuge, und eigenständig tätig sind. Diese Modelle wurden vor allem im Taxi-Bereich eingesetzt. Man setzt sich beispielsweise in einen Taxi-Sphäriker, der von einem Mobil-Bot gelenkt wird und sich mit dem Passagier unterhalten kann. Mobil-Bots haben sich nur wenig durchgesetzt, weil sie den ständigen Veränderungen im Verkehr unterworfen sind. Obgleich statistisch gesehen weniger Unfälle durch Mobil-Bots verursacht werden, gibt es nur wenige Gestirne, auf denen Mobil-Bots übermäßig eingesetzt werden. In großen Hauptstädten sind sie jedoch häufig anzutreffen. Taxi-Unternehmen setzen lieber Androiden ein, die auch die Pflege und Wartung von Mobilen übernehmen und zuverlässiger sind.
Bewegung	/
Leistung	Integriert am Akku des Mobils
Bewaffnung	/
Rüstung	/
Talentwerte	WS 12

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 Torsos 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.
Bewegung	Rennt bis zu 3 Felder schnell.
Leistung	Deka-Akku mit 10 EE. Der Mule-Bot muss sich nach einem aktiven Tag aufladen.
Bewaffnung	Mit den Beinen könnte der Mule-Bot sich auch durch Tritte verteidigen. Die Beine richten Treffer wie durch einen Hufschlag an (5 / 6 / 6+W6 TP).
Ausrüstung	<ul style="list-style-type: none"> - Aeronometer: Im Kopf des Mule-Bots befindet sich der Aeronometer, mit dem er aeronomische Daten analysieren kann. Das betrifft Hinweise auf Gravitation, Wetter, Klima, Atmosphäre usw. Mit dem Modul werden auch aeronomische Vorhersagen getroffen. - Mini-SeSca: Im Kopf des Mule-Bots befindet sich der SeSca, mit dem er diverse Messungen und Scans durchführen kann (Temperatur, Bewegung, Magnetfelder, Strahlungen, Geschwindigkeiten u. ä.) Er ortet Objekte auf eine Entfernung von bis zu 100 m in alle Richtungen.
Rüstung	/
Talentwerte	LE 10; WS 12; REFL 12; MOT 10; sonstige Talente 12.

...

Mannisco	Dieser Kampfroboter ist eine erweiterte Version des Hubots. Es ist ein humanoid ähnlicher Roboter, der speziell für Kampf- und Wacheinsätze hergestellt wird. Die Herstellung von Mannisco-Robotern wird weltweit von der Firma Alpha-Tech angeführt.
Bewegung	Rennt bis zu 3 Felder schnell.
Leistung	2 Deka-Akkus mit jeweils 10 EE. Sofern der Mannisco nicht besondere Techniken einsetzt, könnte er damit 2 aktive Tage handeln, bevor er sich aufladen muss.
Bewaffnung	Arme und Füße können wie ein Androidengelenk zuschlagen (3 / 4 / 4+W6 TP). Der Mannisco kann Waffen und Werkzeuge nutzen. <ul style="list-style-type: none"> - <u>Mini-Phaser</u>: In einem der Arme ist ein Mini-Phaser integriert (5 / 9 / 9+W20 TP). Der Schuss wird – 2 WM. - <u>Taser-Modul</u>: In dem anderen Arm befindet sich ein Taser-Modul, das alle 3 Taserstufen einsetzen kann.
Ausrüstung	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Scansichtfeld</u>: Der Mannisco hat ein Scansichtfeld, das komplett um den ganzen Kopf führt. Er kann also in alle Richtungen gleichzeitig blicken. - <u>Gravitino-Konverter</u>: Im Rumpf des Manniscos befindet sich ein Gravitino-Konverter, mit dem er bis zu 5 Std. fliegen könnte. Er bewegt sich damit 3 Felder je Aktion. - <u>Kraftfeld Typ A</u>: Von seinem Torso ausgehend kann der Mannisco ein Kraftfeld Typ A ausspannen, mit + 20 RS. Die Aktivierung kostet 5 EE.
Rüstung	+ 6 BS / + 8 RS (Aramid)
Talentwerte	LE 18; WS 15; REFL 15; MOT 15; sonstige Talente 15.

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 wurden. 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.
Bewegung	Auf seinen Rollen bewegt er sich 5 Felder je Aktion schnell.
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.
Bewaffnung	- <u>Mini-Phaser</u> : Der Multi-Tech kann in alle Richtungen mit seinem Phaser schießen (5 / 9 / 9+W20 TP). Der Schuss wird – 2 WM.
Ausrüstung	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Scansichtfeld</u>: Der Multi-Tech-Split hat ein Scansichtfeld, das komplett um den ganzen Kopf führt. Er kann also in alle Richtungen gleichzeitig blicken. - <u>Gravitino-Konverter</u>: Im Rumpf eines jeden Multi-Tech-Splitts befindet sich ein Gravitino-Konverter, mit dem er bis zu 5 Std. fliegen könnte. Er bewegt sich damit 3 Felder je Aktion.
Rüstung	+ 4 BS / + 6 RS (Metall)
Talentwerte	LE 200 (160; 80; 40; 20; 10); WS 15; REFL 15; MOT 12; sonstige Talente 15.

Oktopus	Gefechtsroboter, mit einem 3 x 3 x 3 Meter großen und runden Körper, von dem 4 bewegliche Metallarme abgehen, die 7 Meter weit in alle Richtungen ragen können. 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 auf diese Weise an ein Raumschiff festkrallen und dann mit seinem Trollbohrer ein Loch ins Raumschiff bohren. Anschließend kann der Oktopus in das Raumschiff einsteigen und im Innenraum Angriffe vollziehen. Der Oktopus stellt aber auch auf Gestirnen einen gefährlichen Wächter dar. Der Oktopus bewegt sich per Gravitino fort.
Bewegung	Gravitino: 10 Felder je Aktion.
Leistung	Hekto-Akku mit 100 EE. Der Oktopus könnte damit 10 Tage lang aktiv sein.
Bewaffnung	Arme und Füße können wie ein Androidengelenk zuschlagen (3 / 4 / 4+W6 TP). Der Oktopus kann sie alle gleichzeitig einsetzen. <ul style="list-style-type: none"> - <u>Arm 1: EMP-Blaster</u>: Verursacht EMP mit – 15 WS gegen Techniken. Es ist nach dem Schuss eine Nachladepause nötig. - <u>Arm 2: Trollbohrer</u>: Bohrmaschine, die 30 / 50 / 50+W12 TP anrichtet. In 1 Min. kann sich der Oktopus damit durch eine Raumschiffwand und in W6 Min. durch ein Raumschiffgehäuse hindurchbohren. - <u>Arm 3: Phasergeschoss</u>: Richtet 50 – 20 – 10 TP an. Benötigt danach eine Nachladepause. - <u>Arm 4: Phaser</u>: Richtet 6 / 10 / 10+W20 TP an.
Ausrüstung	- <u>Visualik</u> : Der Oktopus besitzt die Visualik-Technik.
Rüstung	Torso: + 10 BS / + 20 RS (Polygen); Arme: + 6 BS / + 8 RS (Aramid)
Talentwerte	LE 100; WS 15; REFL 15; MOT 15; sonstige Talente 15.

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 Koboldproduktionsstätte, von der dieser Roboter auch ursprünglich stammt. Es gibt ihn nur selten und er ist teuer. Er dient als Wachroboter, der darauf ausgelegt ist, Feinde lebendig zu fangen. Mit seinen 3 Beinpaaren bewegt er sich behände und schnell durch schweres Gebirge.
Bewegung	Laufen bzw. Rennen und Klettern: 5 Felder je Aktion.
Leistung	Hekto-Akku mit 100 EE. Der Ropion könnte damit 10 Tage lang aktiv sein.
Bewaffnung	Beine und Schwanz können wie ein Androidengelenk zuschlagen (3 / 4 / 4+W6 TP). Der Ropion kann Beine, Schwanz und Kopf gleichzeitig einsetzen. <ul style="list-style-type: none"> - <u>Kopf: Taser</u>: Alle 3 Taserstufen sind einsetzbar. - <u>Kopf: De-Kapillarer</u>: Ein schmerzhafter Ton wird auf 11 x 11 m ausgesendet, der je Aktion 5 TP und einmalig einen Schock verursacht. - <u>Schwanz: Blitzwerfer</u>: Verursacht auf Organismus Taserstufe 3 oder auf einen Gegenstand eine Explosion von 10 TP auf 3 x 3 m. Der Schwanz kann in alle Richtungen hin ausgerichtet werden und besitzt ein eigenes Sichtfeld. - <u>Arm 4: Phaser</u>: Richtet 6 / 10 / 10+W20 TP an.
Ausrüstung	- <u>Kopf: Hacker-Modul</u> : Der Ropion kann sich auf bis zu 100 m in Techniken hacken. - <u>Mikrogenit und Somnosa</u> : 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	+ 6 BS / + 8 RS (Aramid)
Talentwerte	LE 20; WS 15; REFL 18; MOT 15; sonstige Talente 15.

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 Dominium-Track hergestellt. Es gibt nur wenige Exemplare.
Bewegung	Laufen bzw. Rennen und Fliegen: 3 Felder je Aktion.
Leistung	Hekto-Akku mit 100 EE. Der Ropion könnte damit 10 Tage lang aktiv sein.
Bewaffnung	- <u>Kopf: 5 Phaser</u> : Der Virobot kann mit den Phasern in alle 4 Richtungen und nach hin gleichzeitig schießen (6 / 10 / 10+W20 TP). - <u>Kopf: De-Kapillarer</u> : Ein schmerzhafter Ton wird auf 11 x 11 m ausgesendet, der je Aktion 5 TP und einmalig einen Schock verursacht. - <u>Schwanz: Blitzwerfer</u> : Verursacht auf Organismus Taserstufe 3 oder auf einen Gegenstand eine Explosion von 10 TP auf 3 x 3 m. Der Schwanz kann in alle Richtungen hin ausgerichtet werden und besitzt ein eigenes Sichtfeld. - <u>Arm 4: Phaser</u> : Richtet 6 / 10 / 10+W20 TP an.
Ausrüstung	- <u>Gravitino in der Plattform</u> : Damit kann der Virobot schweben. - <u>Kraftfeld Typ A</u> : Das Kraftfeld kann in eine gewünschte Richtung hin ausgerichtet werden und schützt mit + 20 RS. Die Aktivierung kostet - 1 EE.
Rüstung	Torso: + 10 BS / + 20 RS (Polygen); Arme: + 6 BS / + 8 RS (Aramid)
Talentwerte	LE 20; WS 15; REFL 18; MOT 15; sonstige Talente 15.

Ruhe-Energie-Sensor (RES): Sensorgerät zum Regenerieren von VIT und WS. Das Gehirnsensorengerät ist eine Art Helm, der auf den Kopf gesetzt wird. Die Sensoren versetzen den Träger in einen sehr intensiven Schlafzustand. Der Träger kann sich dabei hinsetzen oder -legen.

- Während der Anwendung sinkt der Träger des RES in einen tiefen Schlafzustand.
- Die Wirkung tritt nach einer ¼ Std. ein. Danach schaltet sich der RES ab und der Träger wird wach.
- Ob und wie der RES funktioniert hat, entscheidet danach ein TW auf GL:
 - Misslungener TW = Keine Regeneration
 - Normal gelungener TW = VIT und WS regenerieren jeweils + 1.
 - Gut gelungener TW = VIT und WS regenerieren jeweils + W4.
- Nebenwirkung: Wird der RES von einer Person mehr als einmal am Tag genutzt, erleidet der Träger außerdem dauerhaft - 1 in INTEL, LE und VIT.
- Nach Gebrauch muss der RES eine ¼ Std. lang aufgeladen werden.
- Der Schlaf kann von außen unterbrochen werden, wenn der Helm entfernt wird oder die Person rabiad geweckt wird. In dem Fall wurde nichts regeneriert und die Person ist müde: - 1 VIT und - 1 WS (sofern die Person nicht schon müde war).
- Der RES funktioniert nicht bei Androiden.

Sauerstoff-Stift: 10 cm kleines Röhrchen, mit einem Mundaufsatz, in dem sich Sauerstoff befindet. Mit dem Sauerstoff-Stift kann man max. eine 15 Min. lang unter Wasser atmen.

Schweber: Der Schweber ist eine quadratische Metallplattform, die mit Gravitonkonvertern angetrieben wird und schwebt. Auf dem Schweber hat eine Person Platz. Mit Hilfe eines hervorstehenden Griffes lässt sich der Schweber lenken. Er dient dem Personaltransport und der Kleinfrachtbeförderung und ist die kleinere Variante des Klettkas. Der Schweber ließe sich 4 Tage lang nutzen, bevor er aufgeladen werden muss. Mit einer Hand bedient man den Griff. Zum Fortbewegen wird das Talent FM verwendet. Der Schweber bewegt sich auf dem Kampffeld bis zu 10 Felder schnell (50 Km/h).

Seil: Zusammengewickeltes oder geflochtenes elastisches Element, bestehend aus Natur- oder Kunststofffasern oder aus Kohlenstofffasern (besonders haltbar und schwer zu durchschneiden). Kletterseil: 9,5 mm Durchmesser; 10 m Länge.

SeSca: Der Sensoric-Scanner ist ein Multifunktions-Messgerät, der mit seinen diversen Sensoren technische Messverfahren ermöglicht: Echolot, Radar, Messung von Infrarot, Ultraschall, Gammastrahlen, Elektromagnetismus, Strom, dem Wahrnehmen von Mobilien und Personen usw. Es kann außerdem eine dreidimensionale Karte von der Umgebung anfertigen, in der Objekte beweglich dargestellt werden.

- Der SeSca-Mini befindet sich in kybernetischen Augen, in Pulsatoren und ähnlich kleinen Geräten. Der Scanner bietet eine Rundum-Sichtweite und beträgt in alle Richtungen 100 m.
- Der Super-SeSca ist ein 40 x 20 x 20 cm großer Kasten, der mit den Instrumenten von Fahr- und Flugzeugen verbunden ist und einem Mobil eine Rundum-Sichtweite ermöglicht, mit einer Reichweite von 5 Km in alle Richtungen. Er lässt sich auch als mobiles Scannergerät transportieren.

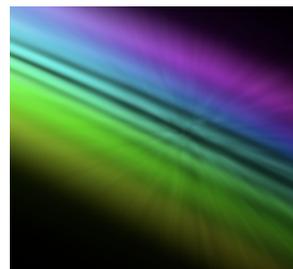
Simultan-Krause: Metallische Halskrause, die wie ein Halsring angelegt wird. Die Halskrause kann durch holographische Projektoren dem kompletten Humanoiden ein anderes Erscheinungsbild geben. Der Humanoid aktiviert dafür ein Programm an der Halskrause, wodurch der Humanoid wie jemand anderes aussieht. Das Programm gestaltet immer die gleiche Gestalt. Will der Nutzer einen anderen Humanoiden darstellen, benötigt er dafür ein neues Programm. Das Programm kann eine Frau oder einen Mann mimen und jede humanoide Klasse. Es hat allerdings auch seine Grenzen. Ein Oger oder ein Plantoid wird immer seine Größe beibehalten. Soll ein Myrme gemimt werden, sind die zwei unteren Armpaare nicht nutzbar, sie sind nur holographische Abbilder. Ebenso ist es beispielsweise mit den Flügeln von Avesen. Aber mit dem richtigen Programm lassen sich auch Humanoiden mimen, die es tatsächlich gibt. Agenten oder Verbrecher nutzen die Simultan-Krause häufig, um in der Öffentlichkeit mit einer falschen Identität unterzutauchen. Die Scanner an den Zollstation registrieren das Metall der Simultan-Krause, darum bietet die Simultan-Krause wenig Möglichkeit, um illegal ein- oder auszureisen. Die Simultan-Krause kann diverse Programme eingespeichert haben. Man muss im Vorfeld nur ein Programm für 50 Cr. kaufen und dieses in der Simultan-Krause einspeisen. Neben der Simultan-Krause nutzen die Personen zusätzlich den Stimm-Modulator, um bei fremden Personen auch eine entsprechende Stimme einsetzen zu können.

Solar-Energiestation: Die transportable Energiestation ist 40 x 20 x 20 cm groß, wiegt 20 Kg und kann Solar-Panels ausfahren, mit der sie sich über Sternenstrahlung aufladen kann. Sie braucht eine 1 Std. um 1 EE aufzuladen. Sie besitzt einen Deka-Akku, der bis zu 10 EE speichern kann. Mit der Solar-Energiestation lassen auch direkt Mobile, Kraftfelderr, Androiden usw. aufladen.

Sol-Planta: Fluoreszierend leuchtende Moosart, die auf einigen Gestirnen, in Höhlensystemen zu finden ist. Das Sol-Planta wächst nur in bestimmten dunklen Steinhöhlen und beleuchtet dort ganze Systeme. Sie lässt sich entnehmen und wenn sie sofort tiefgefroren wird, ist sie nach dem Auftauen noch 10 Tage lang lebensfähig. Sie kann in eine Lampe gelegt werden und beginnt zu leuchten, sobald es dunkel wird. Einige Hobbygärtner verzieren damit ihren Garten und lassen diesen so nachts erleuchten.

Spektraltherapie-Gerät: Medizinisches Gerät zur visuell-akkustischen Therapie, die mit Klängen und Lichtspektren arbeitet und vitalisierend wirken kann. Die Technik stammt aus archaisch nihonischen Anwendungen und hat inzwischen seinen Platz in der Medizin gefunden. Die Spektraltherapie wird häufig bei Patienten mit Depressionen eingesetzt. Die Kombination aus Spektralfarben und akustoelektronischen Tönen soll beruhigend und belebend wirken. Die ärztlich verordnete Therapie soll in Ruhe angewendet werden und kann auch während des Schlafens bzw. beim Einschlafen genutzt werden. Die Anwendung dauert 5 Std. und erst wenn sie vollständig ausgeführt wurde, setzt die Wirkung ein.

- Der TW auf GL entscheidet bei der ersten Anwendung, ob die Person dafür empfänglich ist.
- Die Spektraltherapie darf nur alle 10 Tage angewendet werden, sonst verliert sie ihre Wirksamkeit.
- Nach jeder Anwendung erhält der Patient in VIT + W6. Der Wert kann jedoch nicht über 20 hinaus gesteigert werden.
- Eine Anwendung kostet 10 Cr. Das Gerät kostet 200 Cr.



Sphärboard: Das Sphärboard ist eine Art kleines Skateboard, das mit Gravitonkonvertern betrieben wird. Die Lenkung geschieht durch ein Tastsystem im Brett, also durch die Motorik der Füße. Durch die Füße und der Hüftbewegung wird das Sphärboard gelenkt. Zum Fliegen mit dem Sphärboard wird das Talent MOT verwendet. In der Fachsprache wird das Fliegen mit dem Sphärboard als Infra-Surfen bezeichnet. Das Sphärboard wird vor allem von Jugendlichen in Städten betrieben. Gelegentlich wird auch illegales Infra-Surfen betrieben, indem man sich mit einem Schleppseil an vorbeifliegenden Sphärikern andockt und sich durch die Luft mitziehen lässt, was gefährlich ist. Infra-Surfen ist in den letzten Jahrzehnten auch eine anerkannte Wettbewerbs-Sportart geworden. Einige Exemplare lassen sich durch Pulsatoren steuern. So kann der Besitzer sein Sphärboard herbeiholen. Würde man durchgehend infrasurfen, könnte man mit dem Akku ca. 10 Std. lang fliegen. Mit dem Sphärboard erreicht man Geschwindigkeiten von bis zu 25 Km/h (5 Felder je Aktion).



Stasekammer: Es handelt sich um eine Inkubator-kammer, in der ein Humanoid in einen Tiefschlaf (Stase) versetzt wird. Die Stase wird in der Medizin bei manchen Operationen angewendet oder um einen gefährdeten Organismus zunächst kontrolliert ruhigzustellen. Mit Stasekammern lassen sich auch Organismen und Humanoiden im narkotischen Tiefschlaf transportieren. In der Stasekammer wird der Humanoid an kontrollierende medizinische Geräte angeschlossen, durch die der Humanoid auch mit Nährstofflösungen und Medikamenten versorgt werden kann. Die Stasekammer kann mit Somnosagas gefüllt werden, wodurch der Humanoid in den Narkosezustand fällt. Wenn der Humanoid aus der Stase geweckt wird, wird zuerst, innerhalb einer Minute, das Gas abgesaugt.

- Durch die Stase wird der Charakter in W6 Aktionen ohnmächtig. Die Ohnmacht hält während der Stase an.
- Sollte der Humanoid 10 Tage lang in einer Stase-Kammer liegen, muss er spätestens dann geweckt werden, damit der Organismus wieder in Bewegung kommt und der Stuhlgang und das Harnlassen auf natürliche Weise ermöglicht werden. Ansonsten muss dies durch technische Hilfe vorgenommen werden.

Signalpistole: Lichtpistole mit dem Kaliber 26,73 mm (.4). Sie beinhaltet eine Patrone. Die Leuchtpistole feuert eine bengalische Patrone ab, die beim Ausschuss gezündet wird und in einer Höhe von ca. 100 m abbrennt. Die Leuchtpatronen gibt es in unterschiedlichen Farben, die auch unterschiedliche Bedeutungen haben.

- Beim Militär: grün bedeutet beim Militär die Feueranforderung an eigene Truppen; rot bedeutet Feinderkennung und Feindkontakt; weiß dient der Beleuchtung der Umgebung; gelb soll eigenen Truppen aus der Luft die Umgebung leuchten; weiß-rot-weiß stellt eine ABC-Gefahrenbedrohung dar; violett warnt vor feindlichen Mobilaufkommen; orange signalisiert einen Landeplatz.
- Im zivilen Bereich: grün bedeutet alles in Ordnung; rot stellt eine hilfensüchtige Notlage dar; weiß und gelb stellen Achtungszeichen und Beleuchtungen bei Nacht dar.

Beim Schießen mit einer Signalpistole wird der TW auf FK – 2 WM. Bei einem Humanoiden würde die brennende Patrone 3 / 7 / 7+W20 TP anrichten und eine Verbrennung. Gelangt die Patrone in den Organismus, brennt die Patrone dort weiter und verbrennt den Humanoiden von innen. Die Signalpistole gilt als Schutzwaffe.

Stimm-Modulator: Kleines Gerät, das an den Kehlkopf angelegt wird und durch vorheriger Programmierung entsprechende Stimmen darstellen kann. Mit dem Stimm-Modulator lassen sich Gespräche am Pulsator fälschen; ebenso wird der Stimm-Modulator oft in Kombination mit der Simultan-Krause getragen. Die benötigte Stimme muss zuvor programmiert werden.

Störsender: Mit diesem Modul lässt sich das Aufspüren, Scannen, Hacken, Abhören von Kom-Wellen, also alle Formen von Datenübertragungen unterbinden. Kom-Wellen können in diesem Gebiet nicht aufgespürt und abgehört werden. Der Störsender wirkt also auch gegen Kom-Detektoren. Entsprechende Geräte, die weiterhin miteinander kommunizieren sollen, können im Vorfeld mit dem Störsender abgestimmt werden.

- Zur Handhabung des Störsenders muss der TW auf Informatik gelingen.
- Ein Störsender ist zunächst eine ¼ Std. lang aktiv, kann aber auch länger aktiv sein.
- Der Mini-Störsender wird in Modulen und Pulsatoren eingesetzt und schützt ein Umfeld von 11 x 11 m.
- Der (herkömmliche) Störsender ist ein 10 cm³ großes Gerät und wird in Mobilien eingesetzt oder auch in der Kom-Basis oder in Gebäuden und schützt ein Umfeld von 100 x 100 m.
- Der Super-Störsender ist ein 50 cm³ großes Gerät und wird in Raumschiffen oder staatlichen Gebäuden eingesetzt und kann ein Umfeld von 1 x 1 Km schützen.

Stringartefakt: Strings sind Verkettungen von Gravitonen (Elementarteilchen der Gravitation, die dimensionale Bindungen aufbauen), die eindimensional, als geschlossene Energiefäden durch das Universum verlaufen. Strings existieren als Mikro-Strings und Kosmische Strings und sie werden durch ein seltenes Material in Schwingung versetzt, nämlich durch das Element Quantum. Immer wenn ein zielgerichteter antigravitativer Strahl auf Quantum stößt, versetzt es den String in Schwingung und öffnet ein dimensionales Portal. Die Größe des Portals und die räumlichen Möglichkeiten hängen vom Zustand des Quantum-Elements ab. Quantum- α wird von verschiedenen Edelmetallen ummantelt und existiert nur im Weltall in Form von Metallbrocken. Wenn Quantum- α zerstört wird und zerfällt, kann mit viel Glück ein Quantum- β übrig bleiben, das mikrometergroß ist und sich mit unterschiedlichen Materialien verbinden kann. Die Quantum- β -Teilchen öffnen nur Mikro-Strings. Sie lassen sich nur innerhalb von Atmosphären nutzen, durchqueren aber ein ganzes Sternensystem. Beschießt man es mit einem Gravitino-Strahl, öffnet sich ein 3 x 3 m großes Portal für 5 Sek. Eine oder mehrere Personen können das Portal betreten. Sofern auf dem Gestirn mehrere Quantum- β -Teilchen existieren, hat jeder Reisende nur einen sofortigen Augenblick Zeit, sich mit einem TW auf WS zu konzentrieren, wohin die Reise gehen soll. Wenn ihm der TW misslingt, entscheidet der Zufall den Ausgang. Das Durchreisen dauert max. 5 Min.; innerhalb eines Planeten sogar nur 5 Sek. Und in der letzten Sek., bevor sich die andere Portalseite öffnet, erscheint dort ein Schimmern und man kann die gravitative Veränderung messen. Dann öffnet sich das Portal dort wieder für 5 Sek. und die Personen können das Portal verlassen. Auch Deflektoren können Quantum- β -Teilchen öffnen. Die Quantum- β -Teilchen sind häufig in ganz einfachen Gegenständen eingearbeitet. Es gibt folgende bekannte Quantum- β -Teilchen:

- a) In einer Militär-Kiste mit der Aufschrift „Striker“, dessen Aufenthalt unbekannt ist.
- b) In einem Tumbleweed auf dem Planeten Atava.
- c) In einem Frachtcontainer, dessen Aufenthalt unbekannt ist.
- d) In einer Bodenfliese, die sich vermutlich in Besitz der Vampirfürstin Sarana befindet.

Das Reisen per String ist noch unerforscht und vermutlich auch gefährlich, vor allem dann, wenn es einem nicht gelingt, den String rechtzeitig zu verlassen oder man den falschen Ausgangspunkt ansteuert. Mögliche Nebenwirkungen sind ungeklärt.

Survival-Kit: Dose für einen Soldaten mit Überlebensgerätschaften. Enthalten sind: Sturmstreichhölzer, Kerze, Feuerstein, Brennglas, Schlingendraht aus Messing (2 m, zusammengerollt), Angelschnur, 3 Angelhaken,

Traubenzucker, Müsliriegel, Trockenfleisch, Heftpflaster, Pinzette, Sicherheitsnadeln, Tabletten gegen Durchfall, Packung Kopfschmerztabletten, Packung 100 Silberchloridtabletten (Wasserentkeimer), abstellbaren Gefrierbeutel, Nähset mit Nadel und Garn, kleiner Kompass, Zettel mit Notsignalen, Notizblock und Bleistift, kleines Multitool, Rettungsdecke und Kabelbinder. Die Dose ist mit Watte gedämpft, um Geräusche zu vermeiden.

Tauchanzug: Tauchanzüge bestehen aus elastischem Neopren und schützen im Wasser mit + 2 WM mehr vor Kälte. Die Gasflasche bietet dem Taucher 9 Std. lang Luft.

Teleporter: Technisch ausgestattete Plattform, in einem hermetisch geschützten Raum, der an eine isolierte Neutrino-Kammer angeschlossen ist und mit dem Fracht und Personen per Teleportation augenblicklich an einen anderen Ort geschickt werden können oder von woanders herteleportiert werden können. Die Plattform ist 3 x 3 m breit und bietet Platz für 9 Personen. Vor dem Teleporterraum befindet sich ein kleiner Kontrollraum und daneben oder da drunter die Neutrino-Kammer. Der Teleportationsvorgang dauert 3 Sek. In der ersten Sek. wird die Fracht oder werden die Personen dematerialisiert, in der zweiten Sek. teleportiert und in der dritten Sek. am neuen Ort zurück materialisiert. Die molekulare Struktur der Personen oder der Fracht wird durch Bioscanner erfasst, zugleich werden die Atome zersetzt und die gesamten Informationen aus dem Teleporterraum aufgelöst und an einem Zielort wieder zusammengesetzt. Während der Teleportation bewegt sich die teleportierte Masse für Mikrosekunden durch den immateriellen Raum. Umgekehrt ist die Teleportation ebenso möglich: Personen oder Fracht können von einem Ort aus erfasst werden und in den Teleporterraum hinein teleportiert werden. Es gibt Berichte, in denen die Teleportationen Para-Phänomene verursacht hat oder genetische Veränderungen zur Folge hatten.

- Fracht oder Personen, die teleportiert werden sollen, müssen zuvor vom Teleporter erfasst werden. Hierbei reicht es aus, Fracht oder Personen mit einem Pulsator-Scanner anzupeilen und die Daten zu übermitteln. In jedem Fall muss die zu teleportierende Sache datentechnisch erfasst werden.
- Es ist nicht möglich, Fracht oder Personen von woanders direkt an einen anderen Ort zu teleportieren. Sie müssen immer den Weg über den Teleporterraum nehmen.
- Werden Fracht oder Personen an einen Ort teleportiert, sollte klar sein, ob der dortige Raum von Gegenständen frei ist. Es besteht sonst die Gefahr, dass bei der Materialisierung Fracht oder Personen in Gegenstände hinein teleportiert werden. Für Personen würde das den sofortigen Tod bedeuten. Es ist darum sinnvoll, den Empfangsort vorher gescannt zu haben. Auch wenn Personen an Orte teleportiert werden, wo man nicht hinein teleportieren könnte, z. B. weil der Ort von einem Energieschild oder durch Protectarea geschützt wird, bedeutet das den Tod der teleportierten Personen.
- Teleportationen funktionieren nicht durch Energieschilde, Kraftfelder oder geschützte Wände, wie z. B. Protectarea oder tiefe Höhlensysteme. Außerdem stören präsolare Nebelfelder, planetarisch dichte Nebelfelder oder gravitative Anomalien die Teleportation. Schwere Wände und Hindernisse, auch schwere Wolkenschichten können die Teleporterreichweite verringern. Bei schweren Teleportationen kann ein TW auf GL nötig sein.
- Teleportationen können im Weltall nur im Subimpuls stattfinden.
- Durch den eigenen Energieschild kann die Teleportation stattfinden.
- Die Teleportation benötigt 3 Aktionen, bzw. eine Gefechtsaktion.
- Mit dem Teleporter kann man bis zu 100 Km weit teleportieren (= 100 Felder im Weltall). Somit lässt sich auch auf die Oberfläche von Gestirnen hinunter teleportieren, sofern das Raumschiff oder die Raumstation in der Thermosphäre liegt.
- Nach einem Teleport müssen die Nutzer einen TW auf WS schaffen, sonst verlieren sie - 1 WS.
- Die Teleportation kostet 100 EE.
- Finanziell gesehen kostet eine Teleportation 100 Credits. Kommerziell wird für eine Teleportation aber 500 Cr. verlangt. Auf vielen Gestirnen existieren staatlich autorisierte Teleport-Center, die an bestimmte ausgewiesene Orte teleportieren dürfen.



Thelemo-Strahler: Dunkleleibische Geheimwaffe. Strahlengerät, das z. B. verborgen in Räumen eingearbeitet sein kann. Die Strahlung versetzt einen Schlafenden oder eine Person, die sich nicht wehren kann, in einen Trancezustand. Eine folgende Stimme vertieft die Befehle eines Sprechers ins Unterbewusstsein des Opfers. Durch die Strahlung

können Erinnerungen manipuliert werden. Durch Beihilfe eines besonderen Reizwortes, Klangs, ein Bild oder dergleichen, können Aufträge erteilt werden, die irgendwann später vom Opfer ausgeführt werden, sobald der Reiz auftritt und vom Opfer wahrgenommen wird. Wird der Reiz aktiviert, steht das Opfer unter dem Thelemo-Zwang, max. für 1 Std. Danach weiß die Person nicht mehr, was sie getan hat. Das Opfer muss mind. eine ¼ Std. lang der Thelemo-Strahlung ausgesetzt sein. Das Opfer kann sich unbewusst dagegen wehren. Der TW auf WS wird jedoch - 8 WM. Ein erneuter Strahlungsversuch ist erst nach einem Tag wieder möglich. Ob die Bestrahlung gelungen ist oder nicht, das Opfer leidet am nächsten Tag unter Kopfschmerzen und Müdigkeit (= - 2 LE und - 1 VIT und alle TW werden - 2 WM). Hohe Frequenzgeräusche lassen dem Opfer kurzfristig die Thelemo-Befehle bruchstückhaft hören und dadurch den Eingriff in Erinnerung rufen. Das Opfer kann dadurch auch die Szenen ihrer begangenen Tat erkennen. Vom Thelemo kann man nur mit Hilfe der Gehirnmedizin geheilt werden. Für die Heilung sind mehrere Tage stationären Klinikaufenthalts nötig. Androiden sind immun gegen Thelemo-Bestrahlung.

Trollbohrer: Der Trollbohrer ist ein großer Bohrer, der als Werkzeug, aber auch als Waffe eingesetzt werden kann. Er kann von Humanoiden nur mit Hilfe eines beweglichen Stativs befördert und angebracht werden. Ein Oger oder Plantoid kann ihn jedoch mit 2 Händen tragen, wenn sie in ST mind. den Wert 18 haben. Robale und einige Roboter können den Trollbohrer als Werkzeug oder Waffe mit sich führen.

- Zum Durchbohren einer Metallwand (z. B. einer Raumschiffwand oder einer Raumschifftür) benötigt der Trollbohrer 1 Min. Zum Durchbohren einer Raumschiffgehäusewand W6 Min.
- Der Trollbohrer verursacht ein 50 x 50 cm großes Loch.
- Der Trollbohrer richtet 30 / 50 / 50+W12 TP an.
- Akkuleistung: 1 Std.

Ventuxtill: Textiler Stoff, der Wind, also stark bewegliche Luftteilchen, in Energie und Wärme umwandelt. Ventuxtill ist eine neuartige Erfindung, die von der Koboldfirma Bio-Kob auf Regulus (Rex-Sektor) entwickelt wurde und allmählich in Umlauf kommt. In Form eines Ponchos hat Ventuxtill die Fähigkeit, schon bei leichtem Wind, den Träger aufzuwärmen. Der Textilstoff wird warm und dadurch hält der Humanoid 15 ° mehr Kälte aus. Aus Ventuxtill werden auch energiegewinnende Stoffsegel hergestellt, die eine Wohnung versorgen können und es gibt Ventuxtill-Zelte, die Personen im Innenraum eine angenehme Wärme spenden, sofern es windig ist.

- Das Tragen eines Ponchos verursacht - 1 WM.
- Durch das Tragen des Ponchos wird der TW gegen Kälte + 2 WM.

Verhörkoffer: Koffer mit Instrumenten, zur Folterung und zum Verhör. Der Koffer beinhaltet folgende Instrumente: Augenbinde, Kabelbinder, Tau mit Knoten, Zigarrenschere, 10 Spritzen mit Kanülnadeln, Aerosolspritze, Rasierklinge, Kneifzange, Kopfhörer mit Übertragungsfunktion, Messer, Säge, Hammer, Skalpell, 50 ml Averisten-Serum, Lügendetektor, 50 cl Silberkonzentrat, Revolver mit 6 Patronen, Panzertape, 200 mg DMT, 1 ml Adrenalin, 10 ml Kratyl, 10 ml Somnosa, Daumenschraube, Folterbirne, Sturmfeuerzeug, akkubetriebener Lötkolben, Energiefessel und einem Glas mit einem Felicida-Wurm. Zur Wirkung einiger dieser Utensilien, siehe bei Doping und Drogen und bei Giften! Der Verhörkoffer darf nur in wenigen Staaten, in grenzwertigen Situationen (höchste Terrorgefahr) eingesetzt werden. In der Allianz ist der Verhörkoffer unter diesen Umständen zulässig. Um einem Lügendetektor zu widerstehen, muss der Humanoid in WS mind. den 15 haben. Der TW wird dennoch - 6 WM.



Visualik: Die Visualik ist ein kombiniertes Zielsichtgerät, das seit der Interstellaren Epoche erhältlich ist. Sie vereint verschiedene visuelle Techniken, die per Wahlschalter aktiviert werden können: Zielbestimmung, Target-System und grüner Laserpointer für Zielpeilung auf bis zu 5 Km, Zoomfunktionen, Infrarotsicht, Thermographie, Restlichtverstärker, Weißlichtlampe und Video-Aufzeichnung. Die technischen Instrumente werden auf einem internen Display dargestellt.

- Beim Zielen erhält 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 man vor Lichtblendungen und Lichtblitzeffekten geschützt ist. Nach 10 Lichtblitzen ist der Neodym-Schutz allerdings abgenutzt.
- Bei dauerhafter Nutzung muss die Visualik nach 24 Std. wieder aufgeladen werden.
- Visualik kann die Bewegungen automatisch aufzeichnen und diese an Pulsatoren oder gewünschte Computer direkt weiterleiten.
- Visualik kann in Brillen, Helmen mit Visieren, in Monokel und in Zielsichtgeräten von Waffen eingearbeitet sein.

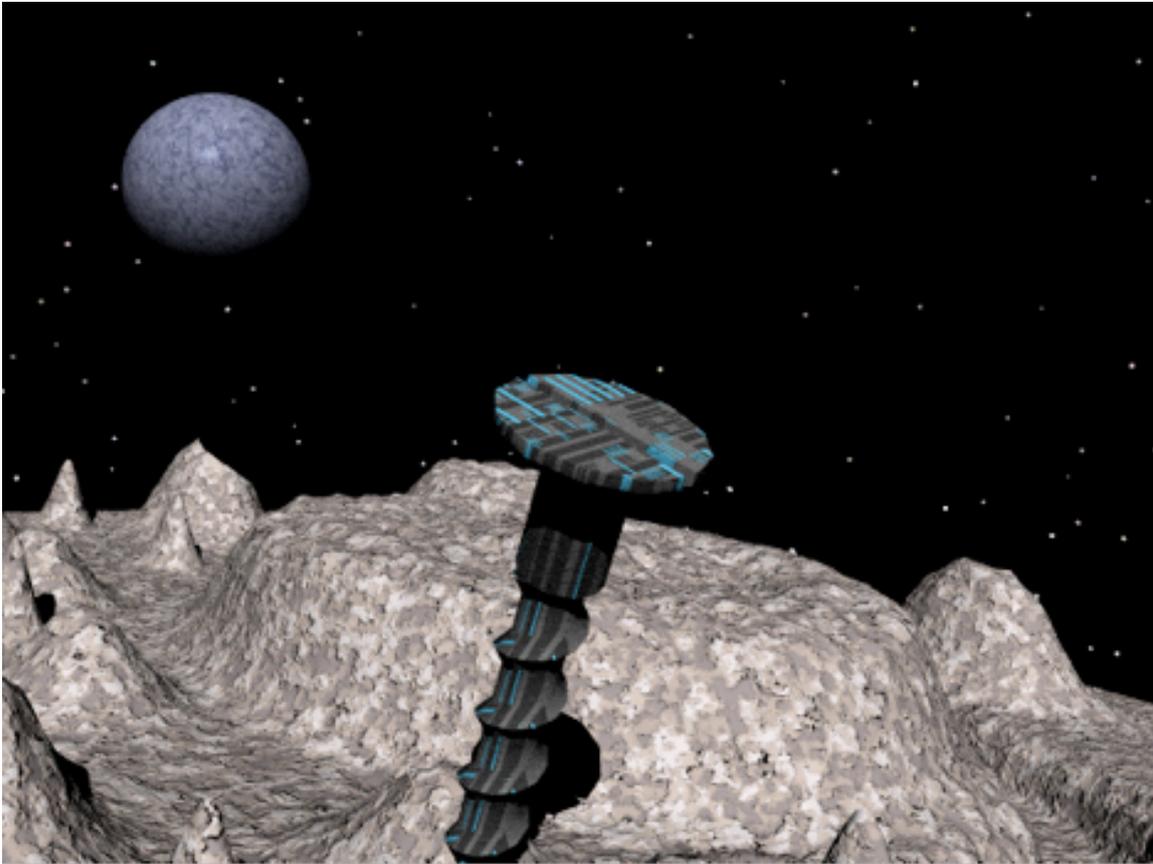


Zelt: Künstlich schnell zu errichtender Bau, bestehend aus einer Hülle aus Kunststoff oder Textilstoff und einem leichten Gerüstbau.

Zielfernrohr: Ein modernes Zielfernrohr besitzt eine automatische, wie auch mechanische Zielbestimmung und Zielpeilung (Target-System), Zoomfunktion, Restlichtverstärker, Infrarotsicht und Thermographieblick. Mit der Thermographie lassen sich Wärmefelder erkennen, also auch Humanoiden und wärmedesorbierenden Techniken. Auch

Androiden und Vampire lassen sich dadurch von Humanoiden unterscheiden, sofern diese keine schützenden Mechanismen dagegen besitzen. Auch Hologramme und Durchsichtige können mit Thermographie erkannt werden. Immaterialisierte können damit jedoch nicht erkannt werden. Zielfernrohre können an vielen Waffen angebracht werden und unterstützen so deren Einsatz.

- Der TW auf SINN wird durch ein Zielfernrohr + 1 WM.



Technik und Zauberei
lassen sich in unserer heutigen Zeit
kaum mehr voneinander unterscheiden.