

## GESCHICHTE

Der Begriff „Artifikant“ taucht erstmals 2211 im Kontext mit dem ersten Roboter auf, der von außen nicht von einem Menschen zu unterscheiden war. Davor, z.B. im Erdkrieg, sprach man von „Drohnen“.

2489 machte die Artifikantenforschung einen bedeutsamen Fortschritt, als die syndikatische Wissenschaftlerin Cathryn Togalou das „**Togalousche Gehirn**“ entwickelte. Dieses System stellt einer Maschine ein vollständig autonom lernfähiges Bewusstsein zur Verfügung, das dem des Menschen in allen Prozessen ebenbürtig ist.

Der erwachende Maschinengeist mündete 2569 im Artifikantenaufstand auf Beran, der schließlich im Syndikat zur Gleichstellung der Togalou-Artifikanten mit dem Menschen führte. Doch nicht alle waren damit einverstanden. Die „Unterdrückung“ der Artifikanten in der der Ekratos-Union und durch „Purhumanitas“ in der Davison-Gemeinschaft sorgte aber weiterhin für Konflikt. 100 Jahre später kam es in den Davison-Sektoren zur **Maschinenrevolution**, bei der Artifikanten gegen ihre Demontage rebellierten und die Menschen im neuen „Protectorat“ versklavten.

## KULTUR

Im Gegensatz zur Drohne ist ein Artifikant dafür ausgelegt, seine Existenz vollständig selbst zu gestalten: Er wird nur im Ausnahmefall fremd gesteuert und kümmert sich eigenständig um seine Aufgaben, Reparatur, Wartung, Energieversorgung, teils Verbesserung.

Als JoyBots, MecanoBots, MediBots etc. trifft man Artifikanten in jedem Winkel des terranischen Raumes und in jedem Betätigungsfeld. Der Umgang mit ihnen und ihre Rechte variieren dabei stark in den verschiedenen terranischen und außerirdischen Kulturen. Während Maschinen ohne Togalousches Gehirn mit Ausnahme des Protectorats von Vendar fast überall als uneigenständige Objekte und Besitztum gelten, sieht es bei Togalou-Artgenossen anders aus:

Undefiniert sind ihre Rechte bei den Clans der Formorag-Piraten, im Valbaro-Sektor (bzw. hier gibt es Konzernleitlinien) und auf Xerc sowie im Beta-Pictor-Kontinuum und in der Cassiopischen Völkerföderation. Beide Spezies haben keine Roboter entwickelt. Cassiopier betrachten sie als Specter-Tech.

## PHYSIOLOGIE

- › **Implantate:** Artifikanten sind kybernetische Konstrukte aus Metall und Silizium. Daher können sie im Vakuum und vielen tödlichen Umgebungen überleben. Schäden regenerieren nicht und müssen repariert werden.
- › **Immun** sind sie gegen fast allen paranomischen Aktionen (außer Energie- und Materieflussmanipulation); auch Stress hat keinen Effekt.
- › Während Lebewesen **EMPs** überstehen, erleiden Artifikanten Schaden.

Eingeschränkt als „Bürger“ gelten sie z.B. im Terranischen Imperium und im Haus Taesari, in der Konföderation, in Guanku, der Allianz, Ozeatrea und in den Kleinstaaten der Wandler-Chamäleoniden. Sie sind dort beispielsweise vom Erbe oder Wahlen ausgeschlossen, während Verbrechen an ihnen geahndet wird.

Eine weitgehende Gleichstellung mit anderen Bürgern existiert im Syndikat und im Tokmardischen Reich.

Das Protectorat von Vendar wird von ihnen beherrscht. In der Ekratos-Union sind sie Diener und Objekte.

Daten	
Geschlechter	keine
Größe & Gewicht	je nach Modell
Höchstalter	je nach Wartung
Individuenzahl	unbekannt
Überlebensbedingungen	Temperatur- und Drucklimits

### 5 Rollenspieltipps

- 1 Hat Dein Artifikant ein „Togalousches Gehirn“, verhält er sich wie ein Mensch.
- 2 Auch mit diesem Gehirn verstehen sich Artifikanten oft noch als Servicekraft – oder werden als solche behandelt
- 3 Stülpe ein leeres, größeres Glas über den Mund, um „mechanisch“ zu klingen.
- 4 Nutze im Spiel Deine verschiedenen eingebauten Implantate!
- 5 Kontere andere, indem Du mit bestechender Logik argumentierst.

