AUSRÜSTUNG

BUCH II

Von Astor van Zoff

Copyright.:
Bernd Grudzinski, alias Astor van Zoff.
Dieses Buch darf für den Eigengebrauch kopiert werden, sowohl in Gänze als auch im Einzelnen. Im besonderen dürfen die Kopien „Verschenkt“ werden (ohne jegliche Kosten beim Begünstigten!!!)

Die Kopien dürfen nicht kommerziell genutzt werden, oder in andere Regelwerke eingebunden werden. Eine gesonderte Ausnahme gilt für kostenfreie downloadbare Regelwerke die sich dem Stardust & bright Suns Regelwerk und diesem Copyright vollständig anschießen. Kommerzielle Drucklizenzen werden nur von Bernd Grudzinski, oder seinen Erben vergeben.

STARDUST & BRIGHT SUNS II

Das Universum ist voller Sternentramps. sei einer von Ihnen

Vorwort
Und Erklärung zum Buch

Dieses Ausrüstungsbuch erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit, es versucht nur so viel Ausrüstung vor zu schlagen, dass es Spielern und Spielleitern leicht fällt die Lücken durch Schätzungen aus zu füllen.

Nicht alles was baubar ist, ist auch gewollt. Erlaubnisse KI-Robotter zu bauen die Waffen tragen dürfen wird es wohl auf den meisten Welten nicht geben. Oder gar Boliden zu nutzen.

Sollte sich ein Ausrüstungsgegenstand werde Finden lasen, noch mit Konstruktions-Regeln erschaffen lassen, obliegt es dem Spielleiter ob er jetzt einen neuen Grund-Typ designen will, um ihn dann Den Spielern zugänglich zu machen, oder ob er einen Gegenstand als ganzes Erschafft, alle Werte nur schätzt, und ihn benutzen lässt.

Was in vielen Regelwerken unter die Kategorie „Magische" Waffen & Rüstungen läuft, inklusiv die Möglichkeit ihrer Erschaffung durch besondere NSCs oder SCs ist hier durch Konstruktionsregeln gelöst, welche die Erschaffung von Einzelstücken erlaubt, welche den normalen Vettern dann weit überlegen sind. Dies bedarf aber Zeit, Geld , Fertigkeiten UND Bauteilen und Werkzeug. Zum Beispiel spezielle Energie-Kristalle, oder gar Magische Mechaniken (Von Psionikern hergestellt die Mytiker sind) können dergleichen sein. Auch „Alien-Technologie" oder „Aus einer anderen fernen Zeit" sind gute Begründungen für diese „nicht nachbaubar oder reparierbaren" Dinge.

Als guter Leitsatz sollte stehen. Wenn etwas so gut ist das es jeder will und braucht, dann ist es zu gut, um zu existieren.

Fange an deine Maschinen nicht trotz, sondern wegen ihrer Fehler zu lieben, und sie werden dir treuer dienen, als jeder Freund.

STARDUST & BRIGHT SUNS II

Das Universum ist voller Sternentramps. Sei einer von Ihnen

Inhaltsverzeichnis

Seitencode	Inhalt
	Vorwort
	Infantrie-Rüstungen
Rst-1	Rüstungen Zusatz
Rst-2	Raumfahrer Ausrüstung
Rst-3	Composit-Tuch
Rst-6	Hartplast Platte
Rst-9	Keramik Platte
Rst-12	Schutz-Tuch
Rst-15	Reflekt Tuch
Rst-18	Flack Tuch
Rst-21	Schmelz Tuch
Rst-24	Karbonium Platte
Rst-27	Titanium Platte
Rst-30	Silicand Platte
Rst-33	Leder Tuch
Rst-36	Verstärktes Leder
Rst-39	Ketten Geflecht
Rst-42	Schuppen Geflecht
Rst-45	Platten Panzerung
Rst-49	Helme
Rst-53	Gefechtspanzer
Rst-56	Rüstungs-Sets
Rst-60	Tarn-Rüstungen
Rst-63	Leichte Rüstungen
	Infantrie-Waffen
Waf-1	Preislisten P & G
Waf-4	Zubehör
Waf-7	Preislisten Nahkampf
Waf-8	Zubehör Munition
Waf-10	Preislisten S-INF-WA
Waf-12	Projektil P & G
Waf-19	Bolzen P & G
Waf-23	Laser P & G
Waf-27	Phaser P & G
Waf-30	Paralysator P & G
Waf-34	Gyrojet P & G
Waf-37	Schrot P & G
Waf-41	Archaische P & G
Waf-44	Nadler P & G
Waf-48	Disruptor P & G
Waf-51	Blaster P & G

Inhaltsverzeichnis

Seitencode	Inhalt
Waf-55	Desintegrator P & G
Waf-58	Flammer P & G
Waf-60	Plasma Flammer P & G
Waf-62	Energie Granaten P & G
Waf-65	Wurf Granaten
Waf-69	Klingen
Waf-74	Stumpfe Schlagwaffen
Waf-77	E-Feld-Klingen
Waf-79	Energie-Klingen
Waf-82	Desintegrator Klingen
Waf-86	Projektil S-Inf-Wa
Waf-89	Bolzen S-Inf-Wa
Waf-90	Laser S-Inf-Wa
Waf-92	Phaser S-Inf-Wa
Waf-94	Paralysator S-Inf-Wa
Waf-96	Gyrojet S-Inf-Wa
Waf-98	Schrot S-Inf-Wa
Waf-100	Disruptor S-Inf-Wa
Waf-102	Blaster S-Inf-Wa
Waf-104	Desintegrator S-Inf-Wa
Waf-106	Flammer S-Inf-Wa
Waf-108	PL-Flammer S-Inf-Wa
Waf-110	Plasma Gr S-Inf-Waffe
Waf-111	Fusions Gr S-Inf-Wa
Waf-112	Energie gr S-Inf-Wa
Waf-113	Ionen Gr S-Inf-Wa
Waf-115	kleine Bomben
Waf-116	mittlere Bomben
Waf-117	starke Bomben
Waf-118	Raketen S-Inf-Wa
	Robotter Designs
R-1	Massenware
R-8	Billig-Serie
R-14	Limitierte Serie
R-19	Boliden
	Cyber-Ware
Cyb-1	Augen
	Ohren
	Nasen

STARDUST & BRIGHT SUNS II

Das Universum ist voller Sternentramps. Sei einer von Ihnen

Inhaltsverzeichnis

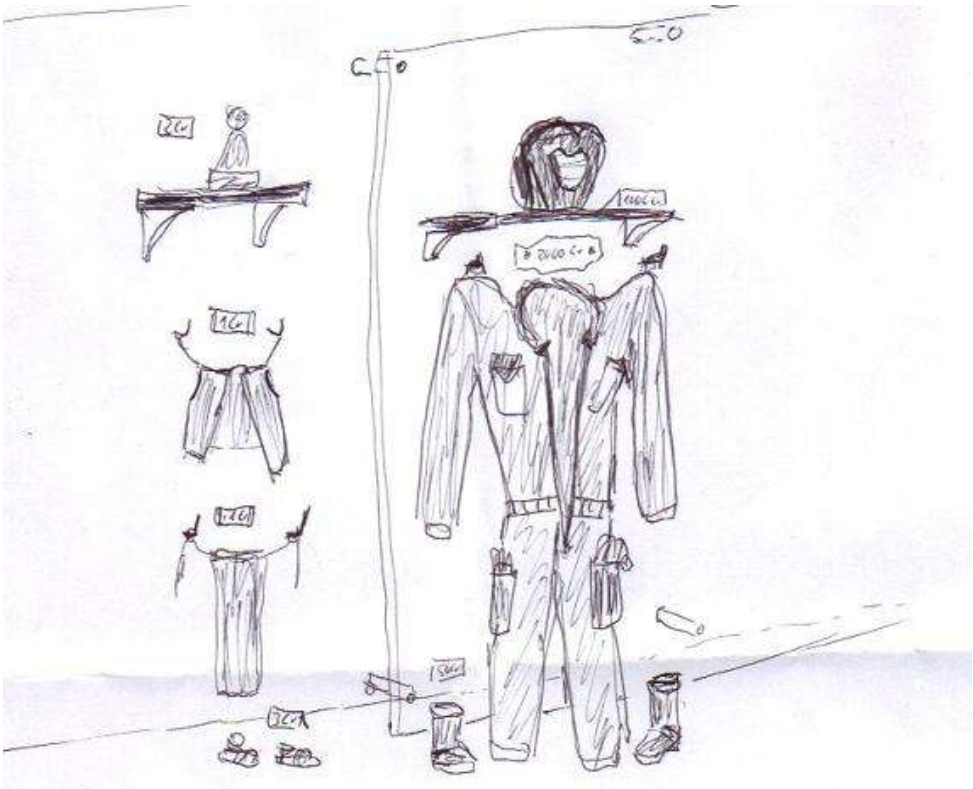
Seitencode	Inhalt
Cyb-2	Schädel
	Prozessoren
Cyb-3	Mini Waffen
Cyb-4	Kosmetik
Cyb-4	Spezial Implantate
Cyb-5	Knochen-Körper
	Muskeln
	Energie-Speicher
	Reaktoren
	Schutzschilde
Cyb-6	Lungen
	Herzen
	Nieren
	Magen
Cyb-7	Organe
	Geheimfach-Körper
	Unterdruck-Körper
	Nerfen-Systeme
Cyb-8	Knochen-Gliedmaße
	Hände
	Füße
	Implantat-Waffen
	Geheimfach-Gliedmaße
Cyb-9	Spezial-Gliedmaße
	Drogen & Med.
Drg-1	Medikamente
Drg-2	Toxine
	Antitoxine
	Aufputscher
Drg-3	Psi-Drogen
Drg-4	Talent-Drogen
	Süchtig machende Drogen
	Lebenserhaltung
Leh-1	Nahrung & Unterkunft
Leh-2	Raumreisen
Leh-5	Kleidung
Leh-6	Style über den Daumen
	Kleinausrüstung
Klau-1	Elektronik

Inhaltsverzeichnis

Seitencode	Inhalt
Klau-3	Psioniker Ausrüstung
Klau-4	Reise Ausrüstung
Klau-5	Werkzeug
Klau-6	Med-Werkzeug
Klau-7	Transport-Ausrüstung
Klau-8	Sensoren
Klau-10	Energie-Versorgung
Klau-11	Materie-Energie
Klau-12	KI-Systeme
Klau-14	Kleber
	Feuerzeuge
	Uhren
	Komunikation

Infantrie-Rüstungen

Designs



RÜSTUNGEN Zusatz

Preis Cr	Masse kg	Tech-Lvl			
5000	2	4	Helm Sensor	Wm+5	50m
10 000	2,5	5	Helm Sensor	Wm+10	100m
25 000	3	6	Helm Sensor	Wm+15	200m
5000	0,2	5	Kampfanzug Bord-Computer (+2 Akp, & 60% Pilot)		
5000	0,3	5	Kampfanzug Bewegungs-Hilfe (Wm+5)		
	Schilde werden aufgeladen mit 1 E / min maximal und regenerieren 1 TP/RD				
2500	1	5	Personal Schild vorne 100 Pts (ABC) 1 E (-1% / min)		
10 000	2	5	Gürtel-Schild-Pack 200 Pts (ABC) 2 E (-1% / min)		
25 000	4	4	Rucksack Schildpack 500 Pts (ABC) 5 E (-1% / min)		
60 000	7	6	Kampfanzug Schildpack 25 FSP (ABC) 10 E (-1% / min)		
500	0,2	4	Komunikations-Pack	Wm+0	200 km / Sat
1000	0,6	3	Kom. Gürtel-Pack	Wm+5	500 km / Sat
2000	2,0	3	Kom.Rucksack-Pack	Wm+10	5000 km / Sat
5000	1	5	Linear-Kom Gürtelpack WM-20		Linear 1 Lj
25 000	5	5	Hyperfunk-Kom Rucksack WM-20		Hyperfunk 10 LSec
900	0,3	5	ECM Pack	Wm+0	100m
1800	0,9	4	ECM Gürtel-Pack	Wm+5	500m
3600	3	3	ECM Rucksack-Pack	Wm +10	2 km
1500	0,4	5	ECCM Pack	Wm+0	100m
3000	1,2	4	ECCM Gürtel-Pack	Wm+5	500m
6000	4,0	3	ECCM Rucksack-Pack	Wm+10	2 km
1000	0,4	5	Holo-Tarnfeld Gürtelpack 2m R (std Erfolg)		
12500	1,2	5	Holo Tarnfeld Rucksack-Pack 5m R (gut Erfolg)		
2500	2,5	5	Holo-Tarnfeld Stand-Gerät 10m R (std Erfolg)		
2450	0,6	6	Holo-Unsichtbarkeits Gürtel 2mR (std Erfolg)		
15000	1,5	6	Holo-Unsichtbarkeits-Rucksack3mR (gut Erfolg)		
	Flicken sind „Ersatzteile“ für 1 Schaden. Sie reparieren also 1 EN & 1 Ball				
30	-	2	Schutz-Rüstung Reperatur Flicken (1 Punkt RK)		
30	-	2	Reflektor-Rüstung Reperatur Flicken (1 Punkt RK)		
45	-	2	Flack-Rüstung Reperatur Flicken (1 Punkt RK)		
60	-	2	Hartplast-Rüstung Reperatur Flicken (1 Punkt RK)		
80	-	2	Karbonium-Rüstung Reperatur Flicken (1 Punkt RK)		
20	-	2	archaische-Rüstung Reperatur Flicken (1 Punkt RK)		
25	-	2	Schutz-Helm Reperatur Flicken (1 Punkt RK)		
200	-	2	Gefechts-Panzer Reperatur Flicken (1 Punkt RK)		
350	-	2	Kampf-Anzug Reperatur Flicken (1 Punkt RK)		

RAUMFAHRER-AUSRÜSTUNG			(Für Null-g ausgelegt.)
Preis Cr	Masse kg	Tech-Lvl	
20	2	3	Wurf-Enterhaken 100m Seil, Magnethaken Wm-10 10-20-40-100m P-E(1500)
60	3,5	3	Enterhaken-Pitole 200m Seil, Magnethaken Wm-10 10-40-80-200m P-E(1000)
125	5,8	3	Enterhaken Gewehr 500m Seil, Magnethaken Wm-10 15-60-180-500m P-E(500)
25	0,1	2	Magnetsohlen (ohne E-Zelle) zum Umschnallen
50	0,3	2	Magnetschuhe (ohne E-Zellen)
75	0,45	2	Magnetstiefel (ohne E-Zellen)
60	0,3	3	schwere Magnetsohlen (3 E-Zellen 12h)
90	0,5	3	schwere Magnetschuhe (4 E-Zellen 12h)
120	0,9	3	schwere Magnetstiefel (5 E-Zellen 12h)
1500	1,2	3	Raumanzug-Steuerdüsen P-E(800) (für leichte, Std oder schwere Raumanzüge)
1800	1,6	3	schwere Kampfanzug Steuer Düsen P-E(500) (für Gefechtspanzer & Kampfanzüge)
3600	1,4	3	Akrobat Raumanzug Steuedüsen P-E(300) (Beschleunigung 5m/Rd, mit Raumanzug)
150	1	3 (5)	Not-Raumkugel dünne 2m Kugelfolie
200	1,5	3 (5)	Not-Raumanzugdünne 2m Anzugsfolie
100	1	3 (5)	Not-Raum-Tasche dünne 3x2x1m Taschenfolie
125	2,2	3 (5)	Not-Raum-Kubus dünne 3x3x3m Würfel-Folie
250	4	3 (5)	Not-Raum-Zelt dünne 5mR 2m (H) Rundzel-F
500	5	3 (5)	Not-Raum-Schleuse dünne 3x3x3m Schleusen-F.
750	2	3 (5)	S.Not-Raumkugel 2m Kugelfolie
1000	3	3 (5)	S.Not-Raumanzug 2m Anzugsfolie
500	2	3 (5)	S.Not-Raum-Tasche 3x2x1m Taschenfolie
625	4,5	3 (5)	S.Not-Raum-Kubus 3x3x3m Würfel-Folie
1250	8	3 (5)	S.Not-Raum-Zelt 5mR 2m (H) Rundzel-F
2500	10	3 (5)	S.Not-Raum-Schleuse 3x3x3m Schleusen-F.
	LEH benötigen Atmosphäre zum Nachladen oder E-Anschlüsse für die Energie		
200	2	3	LEH-Rucksack 20h (selbst Laden 40h) (Atom Zelle 100 Tage)
100	0,5	4	LEH-Gürtelpack 5h (selbst Laden 10h) (Atom Zelle 100 Tage)
50	0,3	4	LEH-Not-Pack 1h (selbst Laden 2h) (Atom Zelle 100 Tage)
25	0,2	3	LEH-Micro-Pack-Adapter (für 1 Micro-Pack)
20	0,1	4	LEH-Micro-Pack (15 min, nicht regenerierend)
20	0,5	3	LEH-Nachfüller (10% pro min)
5	0,1	3	LEH-Reserve-Kartusche (1h) (Umfüllbar)
100	2	3	Billig LEH-Tucksack 10h (selbst laden 40h)(G-E 10 Tage)
50	0,5	4	Billig LEH-Gürtelpack 2,5h (selbst laden 10h) (P-E 10 Tage)
25	0,3	4	Billig LEH-Not-Pack 1h (Selbst laden 4h) (10 E-Zellen 10 Tage)
20 000	3	6	LEH-Survivor Rucksack 2400h (Atom Zelle 100 Tage)
15 000	1	6	LEH-Survivor Gürtelpack 240h (Atom Zelle 10 Tage)
10 000	0,5	6	LEH-Survivor Not-Pack 24h (Atom-Zelle 1 Tag)

Composit-Weste	
Typ	Composit Tuch
Tech-Lvl	3
Preis	500 Cr

Wahr	
Körp	-4
Kg	2

Weste	Ball	EN
RK+	4	4
Torso	8	8

Composit Armling Paar	
Typ	Composit Tuch
Tech-Lvl	3
Preis	100 Cr

Wahr	
Körp	-2
Kg	1

Armschienen	Ball	EN
RK+	2	2
Arme & Hände	8	8

Composit Beinling Paar	
Typ	Composit Tuch
Tech-Lvl	3
Preis	100 Cr

Wahr	
Körp	-2
Kg	1

Beinschienen	Ball	EN
RK+	2	2
Beine & Füße	8	8

Composit Hose	
Typ	Composit Tuch
Tech-Lvl	3
Preis	400 Cr

Wahr	
Körp	-4
Kg	2

Hose	Ball	EN
RK+	4	4
Unterleib	8	8
Beine & Füße	8	8

Composit Jacke	
Typ	Composit Tuch
Tech-Lvl	3
Preis	600 Cr

Wahr	
Körp	-6
Kg	3

Jacke	Ball	EN
RK+	6	6
Torso	8	8
Arme & Hände	8	8

Composit Anzug	
Typ	Composit Tuch
Tech-Lvl	3
Preis	1200 Cr
ja	Raumanzug dicht ?

Wahr	
Körp	-10
Kg	5

Anzug	Ball	EN
RK+	10	10
Torso	8	8
Arme & Hände	8	8
Unterleib	8	8
Beine & Füße	8	8

Wasser einsaugend (WM –20 auf Schwimmen)

Rüstungen Mittel

Rst 4

Wachdienst-Weste		
Typ	Composit Tuch	
Tech-Lvl	3	Billig
Preis	250 Cr	

Wahr	
Körp	-4
Kg	2

Weste	Ball	EN
RK+	4	4
Torso	4	4

Wachdienst Armling Paar		
Typ	Composit Tuch	
Tech-Lvl	3	Billig
Preis	50 Cr	

Wahr	
Körp	-2
Kg	1

Armschienen	Ball	EN
RK+	2	2
Arme & Hände	4	4

Wachdienst Beinling Paar		
Typ	Composit Tuch	
Tech-Lvl	3	Billig
Preis	50 Cr	

Wahr	
Körp	-2
Kg	1

Beinschienen	Ball	EN
RK+	2	2
Beine & Füße	4	4

Wachdienst Hose		
Typ	Composit Tuch	
Tech-Lvl	3	Billig
Preis	200 Cr	

Wahr	
Körp	-4
Kg	2

Hose	Ball	EN
RK+	4	4
Unterleib	4	4
Beine & Füße	4	4

Wachdienst Jacke		
Typ	Composit Tuch	
Tech-Lvl	3	Billig
Preis	300 Cr	

Wahr	
Körp	-6
Kg	3

Jacke	Ball	EN
RK+	6	6
Torso	4	4
Arme & Hände	4	4

Wachdienst Anzug		
Typ	Composit Tuch	
Tech-Lvl	3	Billig
Preis	600 Cr	
ja	Raumanzug dicht ?	

Wahr	
Körp	-10
Kg	5

Anzug	Ball	EN
RK+	10	10
Torso	4	4
Arme & Hände	4	4
Unterleib	4	4
Beine & Füße	4	4

Wasser einsaugend (WM –20 auf Schwimmen) , Rüstungsschwachpunkt bei gezielten Treffern (ist eingerechnet)

Elite Infantrie-Weste		
Typ	Composit Tuch	
Tech-Lvl	3	Limit Serie
Preis	2000 Cr	

Wahr	
Körp	-4
Kg	2

Weste	Ball	EN
RK+	4	4
Torso	8	8

Elite Infantrie Armling Paar		
Typ	Composit Tuch	
Tech-Lvl	3	Limit Serie
Preis	400 Cr	

Wahr	
Körp	-2
Kg	1

Armschienen	Ball	EN
RK+	2	2
Arme & Hände	8	8

Elite Infantrie Beinling Paar		
Typ	Composit Tuch	
Tech-Lvl	3	Limit Serie
Preis	400 Cr	

Wahr	
Körp	-2
Kg	1

Beinschienen	Ball	EN
RK+	2	2
Beine & Füße	8	8

Elite Infantrie Hose		
Typ	Composit Tuch	
Tech-Lvl	3	Limit Serie
Preis	1600 Cr	

Wahr	
Körp	-4
Kg	2

Hose	Ball	EN
RK+	4	4
Unterleib	8	8
Beine & Füße	8	8

Elite Infantrie Jacke		
Typ	Composit Tuch	
Tech-Lvl	3	Limit Serie
Preis	2400 Cr	

Wahr	
Körp	-6
Kg	3

Jacke	Ball	EN
RK+	6	6
Torso	8	8
Arme & Hände	8	8

Elite Infantrie Anzug		
Typ	Composit Tuch	
Tech-Lvl	3	Limit Serie
Preis	4800 Cr	
ja	Raumanzug dicht ?	

Wahr	
Körp	-10
Kg	5

Anzug	Ball	EN
RK+	10	10
Torso	8	8
Arme & Hände	8	8
Unterleib	8	8
Beine & Füße	8	8

Cameleon Plating

Rüstungen Mittel

Rst 6

Hartplast-Harnisch

Typ	Hartplast Platte
Tech-Lvl	2
Preis	500 Cr

Wahr	
Körp	-4
Kg	1

Weste	Ball	EN
RK+	5	2
Torso	10	4

Hartplast Armschienen Paar

Typ	Hartplast Platte
Tech-Lvl	2
Preis	100 Cr

Wahr	
Körp	-2
Kg	0,5

Armschienen	Ball	EN
RK+	2,5	1
Arme & Hände	10	4

Hartplast Beinschienen Paar

Typ	Hartplast Platte
Tech-Lvl	2
Preis	100 Cr

Wahr	
Körp	-2
Kg	0,5

Beinschienen	Ball	EN
RK+	2,5	1
Beine & Füße	10	4

Hartplast Platten Hose

Typ	Hartplast Platte
Tech-Lvl	2
Preis	400 Cr

Wahr	
Körp	-4
Kg	1

Hose	Ball	EN
RK+	5	2
Unterleib	10	4
Beine & Füße	10	4

Hartplast Platten Jacke

Typ	Hartplast Platte
Tech-Lvl	2
Preis	600 Cr

Wahr	
Körp	-6
Kg	1,5

Jacke	Ball	EN
RK+	7,5	3
Torso	10	4
Arme & Hände	10	4

Hartplast Anzug

Typ	Hartplast Platte
Tech-Lvl	2
Preis	1200 Cr
ja	Raumanzug dicht ?

Wahr	
Körp	-10
Kg	2,5

Anzug	Ball	EN
RK+	12,5	5
Torso	10	4
Arme & Hände	10	4
Unterleib	10	4
Beine & Füße	10	4

Unbequem

Grav-Ball-Harnisch

Typ	Hartplast Platte	
Tech-Lvl	2	Billig
Preis	250 Cr	

Wahr	
Körp	-4
Kg	1

Weste	Ball	EN
RK+	5	
Torso	10	

Grav-Ball Armschienen Paar

Typ	Hartplast Platte	
Tech-Lvl	2	Billig
Preis	50 Cr	

Wahr	
Körp	-2
Kg	0,5

Armschienen	Ball	EN
RK+	2,5	
Arme & Hände	10	

Grav-Ball Beinschienen Paar

Typ	Hartplast Platte	
Tech-Lvl	2	Billig
Preis	50 Cr	

Wahr	
Körp	-2
Kg	0,5

Beinschienen	Ball	EN
RK+	2,5	
Beine & Füße	10	

Grav-Ball Platten Hose

Typ	Hartplast Platte	
Tech-Lvl	2	Billig
Preis	200 Cr	

Wahr	
Körp	-4
Kg	1

Hose	Ball	EN
RK+	5	
Unterleib	10	
Beine & Füße	10	

Grav-Ball Platten Jacke

Typ	Hartplast Platte	
Tech-Lvl	2	Billig
Preis	300 Cr	

Wahr	
Körp	-6
Kg	1,5

Jacke	Ball	EN
RK+	7,5	
Torso	10	
Arme & Hände	10	

Grav-Ball Anzug

Typ	Hartplast Platte	
Tech-Lvl	2	Billig
Preis	600 Cr	
ja	Raumanzug dicht ?	

Wahr	
Körp	-10
Kg	2,5

Anzug	Ball	EN
RK+	12,5	
Torso	10	
Arme & Hände	10	
Unterleib	10	
Beine & Füße	10	

Isolierungs-Fehler (ist eingerechnet), Rassenspezifisch (jeweils einzeln kaufbar)

Soron-Harnisch

Typ	Hartplast Platte	
Tech-Lvl	3	Limit Serie
Preis	2000 Cr	

Wahr	
Körp	-2
Kg	1

Weste	Ball	EN
RK+	5	2
Torso	10	4

Soron Armschienen Paar

Typ	Hartplast Platte	
Tech-Lvl	3	Limit Serie
Preis	400 Cr	

Wahr	
Körp	-1
Kg	0,5

Armschienen	Ball	EN
RK+	2,5	1
Arme & Hände	10	4

Soron Beinschienen Paar

Typ	Hartplast Platte	
Tech-Lvl	3	Limit Serie
Preis	400 Cr	

Wahr	
Körp	-1
Kg	0,5

Beinschienen	Ball	EN
RK+	2,5	1
Beine & Füße	10	4

Soron Platten Hose

Typ	Hartplast Platte	
Tech-Lvl	3	Limit Serie
Preis	1600 Cr	

Wahr	
Körp	-2
Kg	1

Hose	Ball	EN
RK+	5	2
Unterleib	10	4
Beine & Füße	10	4

Soron Platten Jacke

Typ	Hartplast Platte	
Tech-Lvl	3	Limit Serie
Preis	2400 Cr	

Wahr	
Körp	-3
Kg	1,5

Jacke	Ball	EN
RK+	7,5	3
Torso	10	4
Arme & Hände	10	4

Soron Anzug

Typ	Hartplast Platte	
Tech-Lvl	3	Limit Serie
Preis	4400 Cr	
ja	Raumanzug dicht ?	

Wahr	
Körp	-5
Kg	2,5

Anzug	Ball	EN
RK+	12,5	5
Torso	10	4
Arme & Hände	10	4
Unterleib	10	4
Beine & Füße	10	4

Leichte Materialien

Keramik Harnisch

Typ	Keramik Platte
Tech-Lvl	2
Preis	500 Cr

Wahr	
Körp	-4
Kg	1,8

Weste	Ball	EN
RK+	2	5
Torso	4	10

Keramik Armschienen Paar

Typ	Keramik Platte
Tech-Lvl	2
Preis	100 Cr

Wahr	
Körp	-2
Kg	0,9

Armschienen	Ball	EN
RK+	1	2,5
Arme & Hände	4	10

Keramik Beinschienen Paar

Typ	Keramik Platte
Tech-Lvl	2
Preis	100 Cr

Wahr	
Körp	-2
Kg	0,9

Beinschienen	Ball	EN
RK+	1	2,5
Beine & Füße	4	10

Keramik Platten Hose

Typ	Keramik Platte
Tech-Lvl	2
Preis	400 Cr

Wahr	
Körp	-4
Kg	1,8

Hose	Ball	EN
RK+	2	5
Unterleib	4	10
Beine & Füße	4	10

Keramik Platten Jacke

Typ	Keramik Platte
Tech-Lvl	2
Preis	600 Cr

Wahr	
Körp	-6
Kg	2,7

Jacke	Ball	EN
RK+	3	7,5
Torso	4	10
Arme & Hände	4	10

Keramik Anzug

Typ	Keramik Platte
Tech-Lvl	2
Preis	1200 Cr
ja	Raumanzug dicht ?

Wahr	
Körp	-10
Kg	4,5

Anzug	Ball	EN
RK+	5	12,5
Torso	4	10
Arme & Hände	4	10
Unterleib	4	10
Beine & Füße	4	10

Unbequem

Miner Harnisch		
Typ	Keramik Platte	
Tech-Lvl	2	Billig
Preis	250 Cr	

Wahr	
Körp	-4
Kg	3,6

Weste	Ball	EN
RK+	2	5
Torso	4	10

Miner Armschienen Paar		
Typ	Keramik Platte	
Tech-Lvl	2	Billig
Preis	50 Cr	

Wahr	
Körp	-2
Kg	1,8

Armschienen	Ball	EN
RK+	1	2,5
Arme & Hände	4	10

Miner Beinschienen Paar		
Typ	Keramik Platte	
Tech-Lvl	2	Billig
Preis	50 Cr	

Wahr	
Körp	-2
Kg	1,8

Beinschienen	Ball	EN
RK+	1	2,5
Beine & Füße	4	10

Miner Hose		
Typ	Keramik Platte	
Tech-Lvl	2	Billig
Preis	200 Cr	

Wahr	
Körp	-4
Kg	3,6

Hose	Ball	EN
RK+	2	5
Unterleib	4	10
Beine & Füße	4	10

Miner Jacke		
Typ	Keramik Platte	
Tech-Lvl	2	Billig
Preis	300 Cr	

Wahr	
Körp	-6
Kg	5,4

Jacke	Ball	EN
RK+	3	7,5
Torso	4	10
Arme & Hände	4	10

Miner Anzug		
Typ	Keramik Platte	
Tech-Lvl	2	Billig
Preis	600 Cr	
ja	Raumanzug dicht ?	

Wahr	
Körp	-10
Kg	9

Anzug	Ball	EN
RK+	5	12,5
Torso	4	10
Arme & Hände	4	10
Unterleib	4	10
Beine & Füße	4	10

Unbeweglich (kein Sitzen oder Knien), zweckmäßig & unmodisch, Stinkt intern, Schwer (WM –20 Schwimmen & Hoch G)

Sonnenreiter Harnisch		
Typ	Keramik Platte	
Tech-Lvl	4	Limit Serie
Preis	2000 Cr	

Wahr	
Körp	-6
Kg	1,8

Weste	Ball	EN
RK+	3	6
Torso	6	12

Sonnenreiter Armschienen Paar		
Typ	Keramik Platte	
Tech-Lvl	4	Limit Serie
Preis	400 Cr	

Wahr	
Körp	-3
Kg	0,9

Armschienen	Ball	EN
RK+	1,5	3
Arme & Hände	6	12

Sonnenreiter Beinschienen Paar		
Typ	Keramik Platte	
Tech-Lvl	4	Limit Serie
Preis	400 Cr	

Wahr	
Körp	-3
Kg	0,9

Beinschienen	Ball	EN
RK+	1,5	3
Beine & Füße	6	12

Sonnenreiter Hose		
Typ	Keramik Platte	
Tech-Lvl	4	Limit Serie
Preis	1600 Cr	

Wahr	
Körp	-6
Kg	1,8

Hose	Ball	EN
RK+	3	6
Unterleib	6	12
Beine & Füße	6	12

Sonnenreiter Jacke		
Typ	Keramik Platte	
Tech-Lvl	4	Limit Serie
Preis	2400 Cr	

Wahr	
Körp	-9
Kg	2,7

Jacke	Ball	EN
RK+	4,5	9
Torso	6	12
Arme & Hände	6	12

Sonnenreiter Anzug		
Typ	Keramik Platte	
Tech-Lvl	4	Limit Serie
Preis	4400 Cr	
ja	Raumanzug dicht ?	

Wahr	
Körp	-15
Kg	4,5

Anzug	Ball	EN
RK+	7,5	15
Torso	6	12
Arme & Hände	6	12
Unterleib	6	12
Beine & Füße	6	12

Verstärkt (ist eingerechnet), Reperatur Problem (Tech WM –20)

Schutz-Weste	
Typ	Schutz Tuch
Tech-Lvl	2
Preis	250 Cr

Wahr	
Körp	-2
Kg	2

Weste	Ball	EN
RK+	4	
Torso	8	

Schutz Armling Paar	
Typ	Schutz Tuch
Tech-Lvl	2
Preis	50 Cr

Wahr	
Körp	-1
Kg	1

Armschienen	Ball	EN
RK+	2	
Arme & Hände	8	

Schutz Beinling Paar	
Typ	Schutz Tuch
Tech-Lvl	2
Preis	50 Cr

Wahr	
Körp	-1
Kg	1

Beinschienen	Ball	EN
RK+	2	
Beine & Füße	8	

Schutz Hose	
Typ	Schutz Tuch
Tech-Lvl	2
Preis	200 Cr

Wahr	
Körp	-2
Kg	2

Hose	Ball	EN
RK+	4	
Unterleib	8	
Beine & Füße	8	

Schutz Jacke	
Typ	Schutz Tuch
Tech-Lvl	2
Preis	300 Cr

Wahr	
Körp	-3
Kg	3

Jacke	Ball	EN
RK+	6	
Torso	8	
Arme & Hände	8	

Schutz Anzug	
Typ	Schutz Tuch
Tech-Lvl	2
Preis	700 Cr
ja	Raumanzug dicht ?

Wahr	
Körp	-5
Kg	5

Anzug	Ball	EN
RK+	10	
Torso	8	
Arme & Hände	8	
Unterleib	8	
Beine & Füße	8	

Wasseranfällig (Elektronik-Ausfall) / Schwer in Wasser (Wm-20 Schwimmen)

Polizei-Weste	
Typ	Schutz Tuch
Tech-Lvl	2
Preis	125 Cr

Wahr	
Körp	-2
Kg	2

Weste	Ball	EN
RK+	4	
Torso	4	

Polizei Armling Paar	
Typ	Schutz Tuch
Tech-Lvl	2
Preis	25 Cr

Wahr	
Körp	-1
Kg	1

Armschienen	Ball	EN
RK+	2	
Arme & Hände	4	

Polizei Beinling Paar	
Typ	Schutz Tuch
Tech-Lvl	2
Preis	25 Cr

Wahr	
Körp	-1
Kg	1

Beinschienen	Ball	EN
RK+	2	
Beine & Füße	4	

Polizei Hose	
Typ	Schutz Tuch
Tech-Lvl	2
Preis	100 Cr

Wahr	
Körp	-2
Kg	2

Hose	Ball	EN
RK+	4	
Unterleib	4	
Beine & Füße	4	

Polizei Jacke	
Typ	Schutz Tuch
Tech-Lvl	2
Preis	150 Cr

Wahr	
Körp	-3
Kg	3

Jacke	Ball	EN
RK+	6	
Torso	4	
Arme & Hände	4	

Polizei Anzug	
Typ	Schutz Tuch
Tech-Lvl	2
Preis	350 Cr
ja	Raumanzug dicht ?

Wahr	
Körp	-5
Kg	5

Anzug	Ball	EN
RK+	10	
Torso	4	
Arme & Hände	4	
Unterleib	4	
Beine & Füße	4	

Wasseranfällig (Elektronik-Ausfall) / Schwer in Wasser (Wm-20 Schwimmen)
Hässlich, Rüstungs-Schwachstellen bei gezielten Treffern (ist eingerechnet)

Guard-Weste		
Typ	Schutz Tuch	
Tech-Lvl	2	Limit Serie
Preis	500 Cr	

Wahr	
Körp	-2
Kg	2

Weste	Ball	EN
RK+	4	
Torso	8	

Guard Armling Paar		
Typ	Schutz Tuch	
Tech-Lvl	2	Limit Serie
Preis	100 Cr	

Wahr	
Körp	-1
Kg	1

Armschienen	Ball	EN
RK+	2	
Arme & Hände	8	

Guard Beinling Paar		
Typ	Schutz Tuch	
Tech-Lvl	2	Limit Serie
Preis	100 Cr	

Wahr	
Körp	-1
Kg	1

Beinschienen	Ball	EN
RK+	2	
Beine & Füße	8	

Guard Hose		
Typ	Schutz Tuch	
Tech-Lvl	2	Limit Serie
Preis	400 Cr	

Wahr	
Körp	-2
Kg	2

Hose	Ball	EN
RK+	4	
Unterleib	8	
Beine & Füße	8	

Guard Jacke		
Typ	Schutz Tuch	
Tech-Lvl	2	Limit Serie
Preis	600 Cr	

Wahr	
Körp	-3
Kg	3

Jacke	Ball	EN
RK+	6	
Torso	8	
Arme & Hände	8	

Guard Anzug		
Typ	Schutz Tuch	
Tech-Lvl	2	Limit Serie
Preis	1400 Cr	
ja	Raumanzug dicht ?	

Wahr	
Körp	-5
Kg	5

Anzug	Ball	EN
RK+	10	
Torso	8	
Arme & Hände	8	
Unterleib	8	
Beine & Füße	8	

Keine Probleme

Reflekt-Weste		
Typ	Refleckt Tuch	
Tech-Lvl	2	
Preis	250 Cr	

Wahr	
Körp	0
Kg	1

Weste	Ball	EN
RK+		4
Torso		8

Reflekt Armling Paar		
Typ	Reflekt Tuch	
Tech-Lvl	2	
Preis	50 Cr	

Wahr	
Körp	0
Kg	0,5

Armschienen	Ball	EN
RK+		2
Arme & Hände		8

Reflekt Beinling Paar		
Typ	Reflekt Tuch	
Tech-Lvl	2	
Preis	50 Cr	

Wahr	
Körp	0
Kg	0,5

Beinschienen	Ball	EN
RK+		2
Beine & Füße		8

Reflekt Hose		
Typ	Reflekt Tuch	
Tech-Lvl	2	
Preis	200 Cr	

Wahr	
Körp	0
Kg	1

Hose	Ball	EN
RK+		4
Unterleib		8
Beine & Füße		8

Reflekt Jacke		
Typ	Reflekt Tuch	
Tech-Lvl	2	
Preis	300 Cr	

Wahr	
Körp	0
Kg	1,5

Jacke	Ball	EN
RK+		6
Torso		8
Arme & Hände		8

Reflekt Anzug		
Typ	Reflekt Tuch	
Tech-Lvl	2	
Preis	700 Cr	
ja	Raumanzug dicht ?	

Wahr	
Körp	0
Kg	2,5

Anzug	Ball	EN
RK+		10
Torso		8
Arme & Hände		8
Unterleib		8
Beine & Füße		8

Sensor markierend (Fremd Sensor WM+ 30)

Disco-Tänzer Weste		
Typ	Refleckt Tuch	
Tech-Lvl	2	Billig
Preis	125 Cr	

Wahr	
Körp	0
Kg	1

Weste	Ball	EN
RK+		2
Torso		4

Disco-Tänzer Armling Paar		
Typ	Reflekt Tuch	
Tech-Lvl	2	Billig
Preis	25 Cr	

Wahr	
Körp	0
Kg	0,5

Armschienen	Ball	EN
RK+		1
Arme & Hände		4

Disco-Tänzer Beinling Paar		
Typ	Reflekt Tuch	
Tech-Lvl	2	Billig
Preis	25 Cr	

Wahr	
Körp	0
Kg	0,5

Beinschienen	Ball	EN
RK+		1
Beine & Füße		4

Disco-Tänzer Rock		
Typ	Reflekt Tuch	
Tech-Lvl	2	Billig
Preis	100 Cr	

Wahr	
Körp	0
Kg	1

Hose	Ball	EN
RK+		2
Unterleib		4
Beine & Füße		4

Disco-Tänzer Jacke		
Typ	Reflekt Tuch	
Tech-Lvl	2	Billig
Preis	150 Cr	

Wahr	
Körp	0
Kg	1,5

Jacke	Ball	EN
RK+		3
Torso		4
Arme & Hände		4

Disco-Tänzer Anzug		
Typ	Reflekt Tuch	
Tech-Lvl	2	Billig
Preis	250 Cr	
nein	Raumanzug dicht ?	

Wahr	
Körp	0
Kg	2,5

Anzug	Ball	EN
RK+		5
Torso		4
Arme & Hände		4
Unterleib		4
Beine & Füße		4

Sensor markierend (Fremd Sensor WM+ 30)
Nuttenkostüm (lässt die Peinlichen stellen frei), Rüstungs-Schwachstellen gezielte Treffer (ist eingerechnet), Isolierungs problem (ist eingerechnet)

PSI-Kristall-Geflecht-Weste	
Typ	Refleckt Tuch
Tech-Lvl	5
Preis	5500 Cr

Wahr	
Körp	0
Kg	1

Weste	Ball	EN
RK+	2	6
Torso	4	12

PSI-Kristall-Geflecht Armling Paar	
Typ	Reflekt Tuch
Tech-Lvl	5
Preis	1100 Cr

Wahr	
Körp	0
Kg	0,5

Armschienen	Ball	EN
RK+	1	3
Arme & Hände	4	12

PSI-Kristall-Geflecht Beinling Paar	
Typ	Reflekt Tuch
Tech-Lvl	5
Preis	1100 Cr

Wahr	
Körp	0
Kg	0,5

Beinschienen	Ball	EN
RK+	1	3
Beine & Füße	4	12

PSI-Kristall-Geflecht Hose	
Typ	Reflekt Tuch
Tech-Lvl	5
Preis	4600 Cr

Wahr	
Körp	0
Kg	1

Hose	Ball	EN
RK+	2	6
Unterleib	4	12
Beine & Füße	4	12

PSI-Kristall-Geflecht Hemd	
Typ	Reflekt Tuch
Tech-Lvl	5
Preis	6600 Cr

Wahr	
Körp	0
Kg	1,5

Jacke	Ball	EN
RK+	3	9
Torso	4	12
Arme & Hände	4	12

PSI-Kristall-Geflecht Anzug	
Typ	Reflekt Tuch
Tech-Lvl	5
Preis	11000 Cr
ja	Raumanzug dicht ?

Wahr	
Körp	0
Kg	2,5

Anzug	Ball	EN
RK+	5	15
Torso	4	12
Arme & Hände	4	12
Unterleib	4	12
Beine & Füße	4	12

Leichte Materialien, Verstärkt (ist eingerechnet), Anti Laser Plating (RK+2)
„nuttig“ (ist gläsern durchsichtig)

Flack-Weste	
Typ	Flack Tuch
Tech-Lvl	2
Preis	375 Cr

Wahr	
Körp	-6
Kg	2

Weste	Ball	EN
RK+	3	1
Torso	6	2

Flack Armling Paar	
Typ	Flack Tuch
Tech-Lvl	2
Preis	75 Cr

Wahr	
Körp	-3
Kg	1

Armschienen	Ball	EN
RK+	1,5	0,5
Arme & Hände	6	2

Flack Beinling Paar	
Typ	Flack Tuch
Tech-Lvl	2
Preis	75 Cr

Wahr	
Körp	-3
Kg	1

Beinschienen	Ball	EN
RK+	1,5	0,5
Beine & Füße	6	2

Flack Hose	
Typ	Flack Tuch
Tech-Lvl	2
Preis	300 Cr

Wahr	
Körp	-6
Kg	2

Hose	Ball	EN
RK+	3	1
Unterleib	6	2
Beine & Füße	6	2

Flack Jacke	
Typ	Flack Tuch
Tech-Lvl	2
Preis	450 Cr

Wahr	
Körp	-9
Kg	3

Jacke	Ball	EN
RK+	4,5	1,5
Torso	6	2
Arme & Hände	6	2

Flack Anzug	
Typ	Flack Tuch
Tech-Lvl	2
Preis	950 Cr
ja	Raumanzug dicht ?

Wahr	
Körp	-15
Kg	5

Anzug	Ball	EN
RK+	7,5	2,5
Torso	6	2
Arme & Hände	6	2
Unterleib	6	2
Beine & Füße	6	2

Stinkt intern / Körper WM (ist eingerechnet)

Infantrie-Weste		
Typ	Flack Tuch	
Tech-Lvl	2	Billig
Preis	188 Cr	

Wahr	
Körp	-6
Kg	2

Weste	Ball	EN
RK+	3	1
Torso	6	2

Infantrie Armling Paar		
Typ	Flack Tuch	
Tech-Lvl	2	Billig
Preis	38 Cr	

Wahr	
Körp	-3
Kg	1

Armschienen	Ball	EN
RK+	1,5	0,5
Arme & Hände	6	2

Infantrie Beinling Paar		
Typ	Flack Tuch	
Tech-Lvl	2	Billig
Preis	38 Cr	

Wahr	
Körp	-3
Kg	1

Beinschienen	Ball	EN
RK+	1,5	0,5
Beine & Füße	6	2

Infantrie Hose		
Typ	Flack Tuch	
Tech-Lvl	2	Billig
Preis	150 Cr	

Wahr	
Körp	-6
Kg	2

Hose	Ball	EN
RK+	3	1
Unterleib	6	2
Beine & Füße	6	2

Infantrie Jacke		
Typ	Flack Tuch	
Tech-Lvl	2	Billig
Preis	225 Cr	

Wahr	
Körp	-9
Kg	3

Jacke	Ball	EN
RK+	4,5	1,5
Torso	6	2
Arme & Hände	6	2

Infantrie Anzug		
Typ	Flack Tuch	
Tech-Lvl	2	Billig
Preis	475 Cr	
ja	Raumanzug dicht ?	

Wahr	
Körp	-15
Kg	5

Anzug	Ball	EN
RK+	7,5	2,5
Torso	6	2
Arme & Hände	6	2
Unterleib	6	2
Beine & Füße	6	2

Stinkt intern / Körper WM (ist eingerechnet) , Rüstung bröselt (RK-1 / Treffer mit min 4 Schaden)

Tar Flack-Weste

Typ	Flack Tuch
Tech-Lvl	3
Preis	750 Cr

Wahr	
Körp	-4
Kg	2

Weste	Ball	EN
RK+	3	1
Torso	6	2

Tar Flack Armling Paar

Typ	Flack Tuch
Tech-Lvl	3
Preis	150 Cr

Wahr	
Körp	-2
Kg	1

Armschienen	Ball	EN
RK+	1,5	0,5
Arme & Hände	6	2

Tar Flack Beinling Paar

Typ	Flack Tuch
Tech-Lvl	3
Preis	150 Cr

Wahr	
Körp	-2
Kg	1

Beinschienen	Ball	EN
RK+	1,5	0,5
Beine & Füße	6	2

Tar Flack Hose

Typ	Flack Tuch
Tech-Lvl	3
Preis	600 Cr

Wahr	
Körp	-4
Kg	2

Hose	Ball	EN
RK+	3	1
Unterleib	6	2
Beine & Füße	6	2

Tar Flack Jacke

Typ	Flack Tuch
Tech-Lvl	3
Preis	900 Cr

Wahr	
Körp	-6
Kg	3

Jacke	Ball	EN
RK+	4,5	1,5
Torso	6	2
Arme & Hände	6	2

Tar Flack Anzug

Typ	Flack Tuch
Tech-Lvl	3
Preis	1900 Cr
ja	Raumanzug dicht ?

Wahr	
Körp	-10
Kg	5

Anzug	Ball	EN
RK+	7,5	2,5
Torso	6	2
Arme & Hände	6	2
Unterleib	6	2
Beine & Füße	6	2

Keine Probleme

Schmelz-Weste	
Typ	Schmelz Tuch
Tech-Lvl	3
Preis	375 Cr

Wahr	
Körp	-2
Kg	2

Weste	Ball	EN
RK+	1	3
Torso	2	6

Schmelz Armling Paar	
Typ	Schmelz Tuch
Tech-Lvl	3
Preis	75 Cr

Wahr	
Körp	-1
Kg	1

Armschienen	Ball	EN
RK+	05	1,5
Arme & Hände	2	6

Schmelz Beinling Paar	
Typ	Schmelz Tuch
Tech-Lvl	3
Preis	75 Cr

Wahr	
Körp	-1
Kg	1

Beinschienen	Ball	EN
RK+	0,5	1,5
Beine & Füße	2	6

Schmelz Hose	
Typ	Schmelz Tuch
Tech-Lvl	3
Preis	300 Cr

Wahr	
Körp	-2
Kg	2

Hose	Ball	EN
RK+	1	3
Unterleib	2	6
Beine & Füße	2	6

Schmelz Jacke	
Typ	Schmelz Tuch
Tech-Lvl	3
Preis	450 Cr

Wahr	
Körp	-3
Kg	3

Jacke	Ball	EN
RK+	1,5	4,5
Torso	2	6
Arme & Hände	2	6

Schmelz Anzug	
Typ	Schmelz Tuch
Tech-Lvl	3
Preis	950 Cr
ja	Raumanzug dicht ?

Wahr	
Körp	-5
Kg	5

Anzug	Ball	EN
RK+	2,5	7,5
Torso	2	6
Arme & Hände	2	6
Unterleib	2	6
Beine & Füße	2	6

zweckmäßig aber unmodisch / Sensor markierend (Wm+30 Fremdsensoren)

Hochofen-Weste		
Typ	Schmelz Tuch	
Tech-Lvl	3	Billig
Preis	188 Cr	

Wahr	
Körp	-2
Kg	2

Weste	Ball	EN
RK+	1	3
Torso	2	6

Hochofen Armling Paar		
Typ	Schmelz Tuch	
Tech-Lvl	3	Billig
Preis	38 Cr	

Wahr	
Körp	-1
Kg	1

Armschienen	Ball	EN
RK+	05	1,5
Arme & Hände	2	6

Hochofen Beinling Paar		
Typ	Schmelz Tuch	
Tech-Lvl	3	Billig
Preis	38 Cr	

Wahr	
Körp	-1
Kg	1

Beinschienen	Ball	EN
RK+	0,5	1,5
Beine & Füße	2	6

Hochofen Hose		
Typ	Schmelz Tuch	
Tech-Lvl	3	Billig
Preis	150 Cr	

Wahr	
Körp	-2
Kg	2

Hose	Ball	EN
RK+	1	3
Unterleib	2	6
Beine & Füße	2	6

Hochofen Jacke		
Typ	Schmelz Tuch	
Tech-Lvl	3	Billig
Preis	225 Cr	

Wahr	
Körp	-3
Kg	3

Jacke	Ball	EN
RK+	1,5	4,5
Torso	2	6
Arme & Hände	2	6

Hochofen Anzug		
Typ	Schmelz Tuch	
Tech-Lvl	3	Billig
Preis	475 Cr	
ja	Raumanzug dicht ?	

Wahr	
Körp	-5
Kg	5

Anzug	Ball	EN
RK+	2,5	7,5
Torso	2	6
Arme & Hände	2	6
Unterleib	2	6
Beine & Füße	2	6

zweckmäßig aber unmodisch / Sensor markierend (Wm+30 Fremdsensoren)
Rüstung bröselt (RK-1 pro Treffer mit min 4 Schaden)

Laser-Tuch-Weste		
Typ	Schmelz Tuch	
Tech-Lvl	4	Limit Serie
Preis	2750 Cr	

Wahr	
Körp	-2
Kg	2

Weste	Ball	EN
RK+	2	4
Torso	2	6

Laser-Tuch Armling Paar		
Typ	Schmelz Tuch	
Tech-Lvl	4	Limit Serie
Preis	550 Cr	

Wahr	
Körp	-1
Kg	1

Armschienen	Ball	EN
RK+	1	2
Arme & Hände	4	8

Laser-Tuch Beinling Paar		
Typ	Schmelz Tuch	
Tech-Lvl	4	Limit Serie
Preis	550 Cr	

Wahr	
Körp	-1
Kg	1

Beinschienen	Ball	EN
RK+	1	2
Beine & Füße	4	8

Laser-Tuch Hose		
Typ	Schmelz Tuch	
Tech-Lvl	4	Limit Serie
Preis	2200 Cr	

Wahr	
Körp	-2
Kg	2

Hose	Ball	EN
RK+	2	4
Unterleib	4	8
Beine & Füße	4	8

Laser-Tuch Jacke		
Typ	Schmelz Tuch	
Tech-Lvl	4	Limit Serie
Preis	3300 Cr	

Wahr	
Körp	-3
Kg	3

Jacke	Ball	EN
RK+	3	6
Torso	4	8
Arme & Hände	4	8

Laser-Tuch Anzug		
Typ	Schmelz Tuch	
Tech-Lvl	4	Limit Serie
Preis	7900 Cr	
ja	Raumanzug dicht ?	

Wahr	
Körp	-5
Kg	5

Anzug	Ball	EN
RK+	5	10
Torso	4	8
Arme & Hände	4	8
Unterleib	4	8
Beine & Füße	4	8

Sensor markierend (Wm+30 Fremdsensoren)
Verstärkt, leichte Materialien (ist eingerechnet), Anti Laser (RK+2)

Karbonium Harnisch		
Typ	Karbonium Platte	
Tech-Lvl	3	
Preis	750 Cr	

Wahr	
Körp	-8
Kg	3

Weste	Ball	EN
RK+	5	5
Torso	10	10

Karbonium Armschienen Paar		
Typ	Karbonium Platte	
Tech-Lvl	3	
Preis	150 Cr	

Wahr	
Körp	-4
Kg	1,5

Armschienen	Ball	EN
RK+	2,5	2,5
Arme & Hände	10	10

Karbonium Beinschienen Paar		
Typ	Karbonium Platte	
Tech-Lvl	3	
Preis	150 Cr	

Wahr	
Körp	-4
Kg	1,5

Beinschienen	Ball	EN
RK+	2,5	2,5
Beine & Füße	10	10

Karbonium Platten Hose		
Typ	Karbonium Platte	
Tech-Lvl	3	
Preis	600 Cr	

Wahr	
Körp	-8
Kg	3

Hose	Ball	EN
RK+	5	5
Unterleib	10	10
Beine & Füße	10	10

Karbonium Platten Jacke		
Typ	Karbonium Platte	
Tech-Lvl	3	
Preis	900 Cr	

Wahr	
Körp	-12
Kg	4,5

Jacke	Ball	EN
RK+	7,5	7,5
Torso	10	10
Arme & Hände	10	10

Karbonium Anzug		
Typ	Karbonium Platte	
Tech-Lvl	3	
Preis	1700 Cr	
ja	Raumanzug dicht ?	

Wahr	
Körp	-20
Kg	7,5

Anzug	Ball	EN
RK+	12,5	12,5
Torso	10	10
Arme & Hände	10	10
Unterleib	10	10
Beine & Füße	10	10

ECM anfällig (bei ECM-Treffern 50% Elektronik Ausfall)

Krieger Harnisch		
Typ	Karbonium Platte	
Tech-Lvl	3	Billig
Preis	375 Cr	

Wahr	
Körp	-8
Kg	3

Weste	Ball	EN
RK+	5	5
Torso	10	10

Krieger Armschienen Paar		
Typ	Karbonium Platte	
Tech-Lvl	3	Billig
Preis	75 Cr	

Wahr	
Körp	-4
Kg	1,5

Armschienen	Ball	EN
RK+	2,5	2,5
Arme & Hände	10	10

Krieger Beinschienen Paar		
Typ	Karbonium Platte	
Tech-Lvl	3	Billig
Preis	75 Cr	

Wahr	
Körp	-4
Kg	1,5

Beinschienen	Ball	EN
RK+	2,5	2,5
Beine & Füße	10	10

Krieger Hose		
Typ	Karbonium Platte	
Tech-Lvl	3	Billig
Preis	300 Cr	

Wahr	
Körp	-8
Kg	3

Hose	Ball	EN
RK+	5	5
Unterleib	10	10
Beine & Füße	10	10

Krieger Jacke		
Typ	Karbonium Platte	
Tech-Lvl	3	Billig
Preis	450 Cr	

Wahr	
Körp	-12
Kg	4,5

Jacke	Ball	EN
RK+	7,5	7,5
Torso	10	10
Arme & Hände	10	10

Krieger Anzug		
Typ	Karbonium Platte	
Tech-Lvl	3	Billig
Preis	850 Cr	
ja	Raumanzug dicht ?	

Wahr	
Körp	-20
Kg	7,5

Anzug	Ball	EN
RK+	12,5	12,5
Torso	10	10
Arme & Hände	10	10
Unterleib	10	10
Beine & Füße	10	10

ECM anfällig (bei ECM-Treffern 50% Elektronik Ausfall), hässlich, tuntig, unbeweglich (kein Knien oder Sitzen), Benötigt Pflege (1 / Woche), Rassenspezifisch (jeweils kaufbar)

Karbonium II Harnisch		
Typ	Karbonium Platte	
Tech-Lvl	5	Limit Serie
Preis	3500 Cr	

Wahr	
Körp	-8
Kg	3

Weste	Ball	EN
RK+	6	6
Torso	12	12

Karbonium II Armschienen Paar		
Typ	Karbonium Platte	
Tech-Lvl	5	Limit Serie
Preis	700 Cr	

Wahr	
Körp	-4
Kg	1,5

Armschienen	Ball	EN
RK+	3	3
Arme & Hände	12	12

Karbonium II Beinschienen Paar		
Typ	Karbonium Platte	
Tech-Lvl	5	Limit Serie
Preis	700 Cr	

Wahr	
Körp	-4
Kg	1,5

Beinschienen	Ball	EN
RK+	3	3
Beine & Füße	12	12

Karbonium II Platten Hose		
Typ	Karbonium Platte	
Tech-Lvl	5	Limit Serie
Preis	2800 Cr	

Wahr	
Körp	-8
Kg	3

Hose	Ball	EN
RK+	6	6
Unterleib	12	12
Beine & Füße	12	12

Karbonium II Platten Jacke		
Typ	Karbonium Platte	
Tech-Lvl	5	Limit Serie
Preis	4200 Cr	

Wahr	
Körp	-12
Kg	4,5

Jacke	Ball	EN
RK+	9	9
Torso	12	12
Arme & Hände	12	12

Karbonium II Anzug		
Typ	Karbonium Platte	
Tech-Lvl	5	Limit Serie
Preis	7400 Cr	
ja	Raumanzug dicht ?	

Wahr	
Körp	-20
Kg	7,5

Anzug	Ball	EN
RK+	15	15
Torso	12	12
Arme & Hände	12	12
Unterleib	12	12
Beine & Füße	12	12

ECM anfällig (bei ECM-Treffern 50% Elektronik Ausfall)
Verstärkt, leichte Materialien (ist eingerechnet)

Titanium Harnisch	
Typ	Titanium Platte
Tech-Lvl	3
Preis	750 Cr

Wahr	
Körp	-10
Kg	4

Weste	Ball	EN
RK+	6	4
Torso	12	8

Titanium Armschienen Paar	
Typ	Titanium Platte
Tech-Lvl	3
Preis	150 Cr

Wahr	
Körp	-5
Kg	2

Armschienen	Ball	EN
RK+	3	2
Arme & Hände	12	8

Titanium Beinschienen Paar	
Typ	Titanium Platte
Tech-Lvl	3
Preis	150 Cr

Wahr	
Körp	-5
Kg	2

Beinschienen	Ball	EN
RK+	3	2
Beine & Füße	12	8

Titanium Platten Hose	
Typ	Titanium Platte
Tech-Lvl	3
Preis	600 Cr

Wahr	
Körp	-10
Kg	4

Hose	Ball	EN
RK+	6	4
Unterleib	12	8
Beine & Füße	12	8

Titanium Platten Jacke	
Typ	Titanium Platte
Tech-Lvl	3
Preis	900 Cr

Wahr	
Körp	-15
Kg	6

Jacke	Ball	EN
RK+	9	6
Torso	12	8
Arme & Hände	12	8

Titanium Anzug	
Typ	Titanium Platte
Tech-Lvl	3
Preis	1700 Cr
ja	Raumanzug dicht ?

Wahr	
Körp	-25
Kg	10

Anzug	Ball	EN
RK+	15	10
Torso	12	8
Arme & Hände	12	8
Unterleib	12	8
Beine & Füße	12	8

Körper behindernd (ist eingerechnet)

Bomben-Kommando Harnisch		
Typ	Titanium Platte	
Tech-Lvl	3	Billig
Preis	375 Cr	

Wahr	
Körp	-10
Kg	4

Weste	Ball	EN
RK+	6	4
Torso	12	8

Bomben-Kommando Armschienen		
Typ	Titanium Platte	
Tech-Lvl	3	Billig
Preis	75 Cr	

Wahr	
Körp	-5
Kg	2

Armschienen	Ball	EN
RK+	3	2
Arme & Hände	12	8

Bomben-Kommando Beinschienen		
Typ	Titanium Platte	
Tech-Lvl	3	Billig
Preis	75 Cr	

Wahr	
Körp	-5
Kg	2

Beinschienen	Ball	EN
RK+	3	2
Beine & Füße	12	8

Bomben-Kommando Hose		
Typ	Titanium Platte	
Tech-Lvl	3	Billig
Preis	300 Cr	

Wahr	
Körp	-10
Kg	4

Hose	Ball	EN
RK+	6	4
Unterleib	12	8
Beine & Füße	12	8

Bomben-Kommando Jacke		
Typ	Titanium Platte	
Tech-Lvl	3	Billig
Preis	450 Cr	

Wahr	
Körp	-15
Kg	6

Jacke	Ball	EN
RK+	9	6
Torso	12	8
Arme & Hände	12	8

Bomben-Kommando Anzug		
Typ	Titanium Platte	
Tech-Lvl	3	Billig
Preis	850 Cr	
nein	Raumanzug dicht ?	

Wahr	
Körp	-25
Kg	10

Anzug	Ball	EN
RK+	15	10
Torso	12	8
Arme & Hände	12	8
Unterleib	12	8
Beine & Füße	12	8

Körper behindernd (ist eingerechnet)
Temperatur Problem (im Sommer Warm im Winter kalt), Rüstung ist Bröselig (RK-1 pro Treffer mit min 4 Schaden)

Titanium II Harnisch		
Typ	Titanium Platte	
Tech-Lvl	3	Limit Serie
Preis	3500 Cr	

Wahr	
Körp	-10
Kg	4

Weste	Ball	EN
RK+	7	4
Torso	14	8

Titanium II Armschienen Paar		
Typ	Titanium Platte	
Tech-Lvl	3	Limit Serie
Preis	700 Cr	

Wahr	
Körp	-5
Kg	2

Armschienen	Ball	EN
RK+	3,5	2
Arme & Hände	14	8

Titanium II Beinschienen Paar		
Typ	Titanium Platte	
Tech-Lvl	3	Limit Serie
Preis	700 Cr	

Wahr	
Körp	-5
Kg	2

Beinschienen	Ball	EN
RK+	3,5	2
Beine & Füße	14	8

Titanium II Platten Hose		
Typ	Titanium Platte	
Tech-Lvl	3	Limit Serie
Preis	2800 Cr	

Wahr	
Körp	-10
Kg	4

Hose	Ball	EN
RK+	7	4
Unterleib	12	8
Beine & Füße	14	8

Titanium II Platten Jacke		
Typ	Titanium Platte	
Tech-Lvl	3	Limit Serie
Preis	4200 Cr	

Wahr	
Körp	-15
Kg	6

Jacke	Ball	EN
RK+	10,5	6
Torso	14	8
Arme & Hände	14	8

Titanium II Anzug		
Typ	Titanium Platte	
Tech-Lvl	3	Limit Serie
Preis	7400 Cr	
ja	Raumanzug dicht ?	

Wahr	
Körp	-25
Kg	10

Anzug	Ball	EN
RK+	17,5	10
Torso	14	8
Arme & Hände	14	8
Unterleib	14	8
Beine & Füße	14	8

Pflege 1/ Woche nötig
Verstärkt, Anti PZDS– Plating

Silicand Harnisch	
Typ	Silicand Platte
Tech-Lvl	4
Preis	750 Cr

Wahr	
Körp	-8
Kg	4

Weste	Ball	EN
RK+	4	6
Torso	8	12

Silicand Armschienen Paar	
Typ	Silicand Platte
Tech-Lvl	4
Preis	150 Cr

Wahr	
Körp	-4
Kg	2

Armschienen	Ball	EN
RK+	2	3
Arme & Hände	8	12

Silicand Beinschienen Paar	
Typ	Silicand Platte
Tech-Lvl	4
Preis	150 Cr

Wahr	
Körp	-4
Kg	2

Beinschienen	Ball	EN
RK+	2	3
Beine & Füße	8	12

Silicand Platten Hose	
Typ	Silicand Platte
Tech-Lvl	4
Preis	600 Cr

Wahr	
Körp	-8
Kg	4

Hose	Ball	EN
RK+	4	6
Unterleib	8	12
Beine & Füße	8	12

Silicand Platten Jacke	
Typ	Silicand Platte
Tech-Lvl	4
Preis	900 Cr

Wahr	
Körp	-12
Kg	6

Jacke	Ball	EN
RK+	6	9
Torso	8	12
Arme & Hände	8	12

Silicand Anzug	
Typ	Silicand Platte
Tech-Lvl	4
Preis	1700 Cr
ja	Raumanzug dicht ?

Wahr	
Körp	-20
Kg	10

Anzug	Ball	EN
RK+	10	15
Torso	8	12
Arme & Hände	8	12
Unterleib	8	12
Beine & Füße	8	12

Sensor markierend (WM+30 auf Feind Sensoren)

Schwerer Miner Harnisch		
Typ	Silicand Platte	
Tech-Lvl	4	Billig
Preis	375 Cr	

Wahr	
Körp	-8
Kg	4

Weste	Ball	EN
RK+	4	6
Torso	8	12

Schwere Miner Armschienen Paar		
Typ	Silicand Platte	
Tech-Lvl	4	Billig
Preis	75 Cr	

Wahr	
Körp	-4
Kg	2

Armschienen	Ball	EN
RK+	2	3
Arme & Hände	4	6

Schwere Miner Beinschienen Paar		
Typ	Silicand Platte	
Tech-Lvl	4	Billig
Preis	75 Cr	

Wahr	
Körp	-4
Kg	2

Beinschienen	Ball	EN
RK+	2	3
Beine & Füße	4	6

Schwere Miner Hose		
Typ	Silicand Platte	
Tech-Lvl	4	Billig
Preis	300 Cr	

Wahr	
Körp	-8
Kg	4

Hose	Ball	EN
RK+	4	6
Unterleib	4	6
Beine & Füße	4	6

Schwere Miner Jacke		
Typ	Silicand Platte	
Tech-Lvl	4	Billig
Preis	450 Cr	

Wahr	
Körp	-12
Kg	6

Jacke	Ball	EN
RK+	6	9
Torso	4	6
Arme & Hände	4	6

Schwerer Miner Anzug		
Typ	Silicand Platte	
Tech-Lvl	4	Billig
Preis	850 Cr	
ja	Raumanzug dicht ?	

Wahr	
Körp	-20
Kg	10

Anzug	Ball	EN
RK+	10	15
Torso	4	6
Arme & Hände	4	6
Unterleib	4	6
Beine & Füße	4	6

Sensor markierend (WM+30 auf Feind Sensoren), hässlich,
Rüstungsschwachstellen bei gezielten Treffern (ist eingerechnet)

Lava Harnisch		
Typ	Silicand Platte	
Tech-Lvl	5	Limit Serie
Preis	4500 Cr	

Wahr	
Körp	-8
Kg	4

Weste	Ball	EN
RK+	5	7
Torso	8	12

Lava Armschienen Paar		
Typ	Silicand Platte	
Tech-Lvl	5	Limit Serie
Preis	900 Cr	

Wahr	
Körp	-4
Kg	2

Armschienen	Ball	EN
RK+	2,5	3,5
Arme & Hände	10	14

Lava Beinschienen Paar		
Typ	Silicand Platte	
Tech-Lvl	5	Limit Serie
Preis	900 Cr	

Wahr	
Körp	-4
Kg	2

Beinschienen	Ball	EN
RK+	2,5	3,5
Beine & Füße	10	14

Lava Hose		
Typ	Silicand Platte	
Tech-Lvl	5	Limit Serie
Preis	3600 Cr	

Wahr	
Körp	-8
Kg	4

Hose	Ball	EN
RK+	5	7
Unterleib	10	14
Beine & Füße	10	14

Lava Jacke		
Typ	Silicand Platte	
Tech-Lvl	5	Limit Serie
Preis	5400 Cr	

Wahr	
Körp	-12
Kg	6

Jacke	Ball	EN
RK+	7,5	10,5
Torso	10	14
Arme & Hände	10	14

Lava Anzug		
Typ	Silicand Platte	
Tech-Lvl	5	Limit Serie
Preis	9400 Cr	
ja	Raumanzug dicht ?	

Wahr	
Körp	-20
Kg	10

Anzug	Ball	EN
RK+	12,5	17,5
Torso	10	14
Arme & Hände	10	14
Unterleib	10	14
Beine & Füße	10	14

Wasseranfällig (Regen führt zu Ausfall aller Elektronik)
Verstärkt, leichte Materialien (ist eingerechnet) Hitze Schutz Plating (Plasma u.ä Rk+2)

Leder-Weste	
Typ	Leder Tuch
Tech-Lvl	1
Preis	200 Cr

Wahr	
Körp	0
Kg	1

Weste	Ball	EN
RK+	1	0,5
Torso	2	1

Leder Armling Paar	
Typ	Leder Tuch
Tech-Lvl	1
Preis	40 Cr

Wahr	
Körp	0
Kg	0,5

Armschienen	Ball	EN
RK+	0,5	0,25
Arme & Hände	2	1

Leder Beinling Paar	
Typ	Leder Tuch
Tech-Lvl	1
Preis	40 Cr

Wahr	
Körp	0
Kg	0,5

Beinschienen	Ball	EN
RK+	0,5	0,25
Beine & Füße	2	1

Leder Hose	
Typ	Leder Tuch
Tech-Lvl	1
Preis	160 Cr

Wahr	
Körp	0
Kg	1

Hose	Ball	EN
RK+	1	0,5
Unterleib	2	1
Beine & Füße	2	1

Leder Jacke	
Typ	Leder Tuch
Tech-Lvl	1
Preis	240 Cr

Wahr	
Körp	0
Kg	1,5

Jacke	Ball	EN
RK+	1,5	0,75
Torso	2	1
Arme & Hände	2	1

Bike Leder Anzug	
Typ	Leder Tuch
Tech-Lvl	1
Preis	400 Cr
nein	Raumanzug dicht ?

Wahr	
Körp	0
Kg	2,5

Anzug	Ball	EN
RK+	2,5	1,25
Torso	2	1
Arme & Hände	2	1
Unterleib	2	1
Beine & Füße	2	1

Stinkt intern, Benötigt Woche Pflege , Reparatur Problem (Tech Wm-20)

Geknotet Fell-Weste		
Typ	Leder Tuch	
Tech-Lvl	0	Billig
Preis	100 Cr	

Wahr	
Körp	-2
Kg	2

Weste	Ball	EN
RK+	1	0,5
Torso	2	1

Geknotet Fell Armling Paar		
Typ	Leder Tuch	
Tech-Lvl	0	Billig
Preis	20 Cr	

Wahr	
Körp	-1
Kg	1

Armschienen	Ball	EN
RK+	0,5	0,25
Arme & Hände	2	1

Geknotet Fell Beinling Paar		
Typ	Leder Tuch	
Tech-Lvl	0	Billig
Preis	20 Cr	

Wahr	
Körp	-1
Kg	1

Beinschienen	Ball	EN
RK+	0,5	0,25
Beine & Füße	2	1

Geknotet Fell Rock		
Typ	Leder Tuch	
Tech-Lvl	0	Billig
Preis	320 Cr	

Wahr	
Körp	-2
Kg	2

Hose	Ball	EN
RK+	1	0,5
Unterleib	2	1
Beine & Füße	2	1

Geknotet Fell Jacke		
Typ	Leder Tuch	
Tech-Lvl	0	Billig
Preis	120 Cr	

Wahr	
Körp	-3
Kg	3

Jacke	Ball	EN
RK+	1,5	0,75
Torso	2	1
Arme & Hände	2	1

Geknotet Fell Anzug		
Typ	Leder Tuch	
Tech-Lvl	0	Billig
Preis	200 Cr	
nein	Raumanzug dicht ?	

Wahr	
Körp	-5
Kg	5

Anzug	Ball	EN
RK+	2,5	1,25
Torso	2	1
Arme & Hände	2	1
Unterleib	2	1
Beine & Füße	2	1

Stinkt intern, Benötigt 1/Woche Pflege , Reparatur Problem (Tech Wm-20)
Körper WM (ist eingerechnet), hässlich,

Edle Fell-Weste		
Typ	Leder Tuch	
Tech-Lvl	0	Limit Serie
Preis	1400 Cr	

Wahr	
Körp	-2
Kg	2

Weste	Ball	EN
RK+	2	1,5
Torso	4	3

Edle Fell Armling Paar		
Typ	Leder Tuch	
Tech-Lvl	0	Limit Serie
Preis	280 Cr	

Wahr	
Körp	-1
Kg	1

Armschienen	Ball	EN
RK+	1	0,75
Arme & Hände	4	3

Edle Fell Beinling Paar		
Typ	Leder Tuch	
Tech-Lvl	0	Limit Serie
Preis	280 Cr	

Wahr	
Körp	-1
Kg	1

Beinschienen	Ball	EN
RK+	1	0,75
Beine & Füße	4	3

Edler Fell Rock		
Typ	Leder Tuch	
Tech-Lvl	0	Limit Serie
Preis	1120 Cr	

Wahr	
Körp	-2
Kg	2

Hose	Ball	EN
RK+	2	1,5
Unterleib	4	3
Beine & Füße	4	3

Edle Fell Jacke		
Typ	Leder Tuch	
Tech-Lvl	0	Limit Serie
Preis	1660 Cr	

Wahr	
Körp	-3
Kg	3

Jacke	Ball	EN
RK+	3	1,5
Torso	4	3
Arme & Hände	4	3

Edler Fell Anzug		
Typ	Leder Tuch	
Tech-Lvl	0	Limit Serie
Preis	2800 Cr	
nein	Raumanzug dicht ?	

Wahr	
Körp	-5
Kg	5

Anzug	Ball	EN
RK+	5	3,75
Torso	4	3
Arme & Hände	4	3
Unterleib	4	3
Beine & Füße	4	3

Benötigt 1/ Woche Pflege , Reparatur Problem (Tech Wm-20)
Verstärkt (WM ist eingerechnet)

Leder-Harnisch	
Typ	Verstärktes Leder
Tech-Lvl	1
Preis	250 Cr

Wahr	
Körp	-2
Kg	2

Weste	Ball	EN
RK+	2	1
Torso	4	2

Leder Armschienen Paar	
Typ	Verstärktes Leder
Tech-Lvl	1
Preis	50 Cr

Wahr	
Körp	-1
Kg	1

Armschienen	Ball	EN
RK+	1	0,5
Arme & Hände	4	2

Leder Beinschienen Paar	
Typ	Verstärktes Leder
Tech-Lvl	1
Preis	50 Cr

Wahr	
Körp	-1
Kg	1

Beinschienen	Ball	EN
RK+	1	0,5
Beine & Füße	4	2

Genietete Leder-Platten Hose	
Typ	Verstärktes Leder
Tech-Lvl	1
Preis	200 Cr

Wahr	
Körp	-2
Kg	2

Hose	Ball	EN
RK+	2	1
Unterleib	4	2
Beine & Füße	4	2

Schwere Leder Jacke	
Typ	Verstärktes Leder
Tech-Lvl	1
Preis	300 Cr

Wahr	
Körp	-3
Kg	3

Jacke	Ball	EN
RK+	3	1,5
Torso	4	2
Arme & Hände	4	2

Schwere Leder Rüstung	
Typ	Verstärktes Leder
Tech-Lvl	1
Preis	500 Cr
nein	Raumanzug dicht ?

Wahr	
Körp	-5
Kg	5

Anzug	Ball	EN
RK+	5	2,5
Torso	4	2
Arme & Hände	4	2
Unterleib	4	2
Beine & Füße	4	2

Stinkt intern, Benötigt 1/ Woche Pflege , Reparatur Problem (Tech Wm-20)

Leder-Schwarten-Harnisch		
Typ	Verstärktes Leder	
Tech-Lvl	0	Billig
Preis	125 Cr	

Wahr	
Körp	-8
Kg	6

Weste	Ball	EN
RK+	2	1
Torso	4	2

Leder-Schwarten Armschienen Paar		
Typ	Verstärktes Leder	
Tech-Lvl	0	Billig
Preis	25 Cr	

Wahr	
Körp	-4
Kg	3

Armschienen	Ball	EN
RK+	1	0,5
Arme & Hände	4	2

Leder-Schwarten Beinschienen Paar		
Typ	Verstärktes Leder	
Tech-Lvl	0	Billig
Preis	25 Cr	

Wahr	
Körp	-4
Kg	3

Beinschienen	Ball	EN
RK+	1	0,5
Beine & Füße	4	2

Genieteter Leder-Schwarten Rock		
Typ	Verstärktes Leder	
Tech-Lvl	0	Billig
Preis	100 Cr	

Wahr	
Körp	-8
Kg	6

Hose	Ball	EN
RK+	2	1
Unterleib	4	2
Beine & Füße	4	2

Leder-Schwarten Jacke		
Typ	Verstärktes Leder	
Tech-Lvl	0	Billig
Preis	150 Cr	

Wahr	
Körp	-12
Kg	9

Jacke	Ball	EN
RK+	3	1,5
Torso	4	2
Arme & Hände	4	2

Leder-Schwarten Rüstung		
Typ	Verstärktes Leder	
Tech-Lvl	0	Billig
Preis	250 Cr	
nein	Raumanzug dicht ?	

Wahr	
Körp	-20
Kg	15

Anzug	Ball	EN
RK+	5	2,5
Torso	4	2
Arme & Hände	4	2
Unterleib	4	2
Beine & Füße	4	2

Stinkt intern, Reparatur Problem (Tech Wm-20),
Körper WM (ist eingerechnet), Schwer (Schwimmen & Hoch G Bewegung –20)

Drachen Leder-Harnisch		
Typ	Verstärktes Leder	
Tech-Lvl	1	Limit Serie
Preis	1500 Cr	

Wahr	
Körp	-2
Kg	2

Weste	Ball	EN
RK+	3	2
Torso	6	4

Drachen Leder Armschienen Paar		
Typ	Verstärktes Leder	
Tech-Lvl	1	Limit Serie
Preis	300 Cr	

Wahr	
Körp	-1
Kg	1

Armschienen	Ball	EN
RK+	1,5	1
Arme & Hände	6	4

Drachen Leder Beinschienen Paar		
Typ	Verstärktes Leder	
Tech-Lvl	1	Limit Serie
Preis	300 Cr	

Wahr	
Körp	-1
Kg	1

Beinschienen	Ball	EN
RK+	1,5	1
Beine & Füße	6	4

Drachen Leder Hose		
Typ	Verstärktes Leder	
Tech-Lvl	1	Limit Serie
Preis	1200 Cr	

Wahr	
Körp	-2
Kg	2

Hose	Ball	EN
RK+	3	2
Unterleib	6	4
Beine & Füße	6	4

Drachen Leder Jacke		
Typ	Verstärktes Leder	
Tech-Lvl	1	Limit Serie
Preis	1800 Cr	

Wahr	
Körp	-3
Kg	3

Jacke	Ball	EN
RK+	4,5	3
Torso	6	4
Arme & Hände	6	4

Drachen Leder Rüstung		
Typ	Verstärktes Leder	
Tech-Lvl	1	Limit Serie
Preis	3000 Cr	
nein	Raumanzug dicht ?	

Wahr	
Körp	-5
Kg	5

Anzug	Ball	EN
RK+	7,5	5
Torso	6	4
Arme & Hände	6	4
Unterleib	6	4
Beine & Füße	6	4

Verstärkt / Leichte Materialien
Stinkt intern, Benötigt Woche Pflege , Reparatur Problem (Tech Wm-20)

Ketten Hemd	
Typ	Ketten Geflecht
Tech-Lvl	1
Preis	400 Cr

Wahr	
Körp	-8
Kg	6

Weste	Ball	EN
RK+	3	1
Torso	6	2

Ketten Armlinge Paar	
Typ	Ketten Geflecht
Tech-Lvl	1
Preis	80 Cr

Wahr	
Körp	-4
Kg	3

Armschienen	Ball	EN
RK+	1,5	0,5
Arme & Hände	6	2

Ketten-Rock Paar	
Typ	Ketten Geflecht
Tech-Lvl	1
Preis	80 Cr

Wahr	
Körp	-4
Kg	3

Beinschienen	Ball	EN
RK+	1,5	0,5
Beine & Füße	6	2

Ketten Hose	
Typ	Ketten Geflecht
Tech-Lvl	1
Preis	320 Cr

Wahr	
Körp	-8
Kg	6

Hose	Ball	EN
RK+	3	1
Unterleib	6	2
Beine & Füße	6	2

Ketten Jacke	
Typ	Ketten Geflecht
Tech-Lvl	1
Preis	480 Cr

Wahr	
Körp	-12
Kg	9

Jacke	Ball	EN
RK+	4,5	1,5
Torso	6	2
Arme & Hände	6	2

Ketten Rüstung	
Typ	Ketten Geflecht
Tech-Lvl	1
Preis	800 Cr
nein	Raumanzug dicht ?

Wahr	
Körp	-20
Kg	15

Anzug	Ball	EN
RK+	7,5	2,5
Torso	6	2
Arme & Hände	6	2
Unterleib	6	2
Beine & Füße	6	2

Benötigt Täglich Pflege , Temperatur Problem (Sommer warm Winter kalt)

Leichtmetall Ketten Hemd

Typ	Ketten Geflecht	
Tech-Lvl	1	Billig
Preis	200 Cr	

Wahr	
Körp	-8
Kg	3

Weste	Ball	EN
RK+	3	1
Torso	6	2

Leichtmetall Ketten Armlinge Paar

Typ	Ketten Geflecht	
Tech-Lvl	1	Billig
Preis	40 Cr	

Wahr	
Körp	-4
Kg	1,5

Armschienen	Ball	EN
RK+	1,5	0,5
Arme & Hände	3	1

Leichtmetall Ketten -Rock Paar

Typ	Ketten Geflecht	
Tech-Lvl	1	Billig
Preis	40 Cr	

Wahr	
Körp	-4
Kg	1,5

Beinschienen	Ball	EN
RK+	1,5	0,5
Beine & Füße	3	1

Leichtmetall Ketten Hose

Typ	Ketten Geflecht	
Tech-Lvl	1	Billig
Preis	160 Cr	

Wahr	
Körp	-8
Kg	3

Hose	Ball	EN
RK+	3	1
Unterleib	3	1
Beine & Füße	3	1

Leichtmetall Ketten Jacke

Typ	Ketten Geflecht	
Tech-Lvl	1	Billig
Preis	240 Cr	

Wahr	
Körp	-12
Kg	4,5

Jacke	Ball	EN
RK+	4,5	1,5
Torso	3	1
Arme & Hände	3	1

Leichtmetall Ketten Rüstung

Typ	Ketten Geflecht	
Tech-Lvl	1	Billig
Preis	400 Cr	
nein	Raumanzug dicht ?	

Wahr	
Körp	-20
Kg	7,5

Anzug	Ball	EN
RK+	7,5	2,5
Torso	3	1
Arme & Hände	3	1
Unterleib	3	1
Beine & Füße	3	1

Benötigt Täglich Pflege , Temperatur Problem (Sommer warm Winter kalt)
Rüstung Bröselig (RK –1 / Treffer mit min 4 Schaden) , Rüstungsschwachstellen bei gezielten Treffern (ist eingerechnet)

Stahl Ketten Hemd		
Typ	Ketten Geflecht	
Tech-Lvl	2	Limit Serie
Preis	2400 Cr	

Wahr	
Körp	-8
Kg	3

Weste	Ball	EN
RK+	4	2
Torso	8	4

Stahl Ketten Armlinge Paar		
Typ	Ketten Geflecht	
Tech-Lvl	2	Limit Serie
Preis	480 Cr	

Wahr	
Körp	-4
Kg	1,5

Armschienen	Ball	EN
RK+	2	1
Arme & Hände	8	4

Stahl Ketten-Rock Paar		
Typ	Ketten Geflecht	
Tech-Lvl	2	Limit Serie
Preis	480 Cr	

Wahr	
Körp	-4
Kg	1,5

Beinschienen	Ball	EN
RK+	2	1
Beine & Füße	8	4

Stahl Ketten Hose		
Typ	Ketten Geflecht	
Tech-Lvl	2	Limit Serie
Preis	1920 Cr	

Wahr	
Körp	-8
Kg	3

Hose	Ball	EN
RK+	4	2
Unterleib	8	4
Beine & Füße	8	4

Stahl Ketten Jacke		
Typ	Ketten Geflecht	
Tech-Lvl	2	Limit Serie
Preis	2880 Cr	

Wahr	
Körp	-12
Kg	4,5

Jacke	Ball	EN
RK+	6	3
Torso	8	4
Arme & Hände	8	4

Stahl Ketten Rüstung		
Typ	Ketten Geflecht	
Tech-Lvl	2	Limit Serie
Preis	4800 Cr	
nein	Raumanzug dicht ?	

Wahr	
Körp	-20
Kg	7,5

Anzug	Ball	EN
RK+	10	5
Torso	8	4
Arme & Hände	8	4
Unterleib	8	4
Beine & Füße	8	4

Temperatur Problem (Sommer warm Winter kalt), leichte Materialien, verstärkt (material) „nuttig“ (lässt peinliche Stellen sichtbar)

Schuppen Harnisch		
Typ	Schuppen Geflecht	
Tech-Lvl	1	
Preis	400 Cr	

Wahr	
Körp	-8
Kg	6

Weste	Ball	EN
RK+	4	1,5
Torso	8	3

Schuppen Armlinge Paar		
Typ	Schuppen Geflecht	
Tech-Lvl	1	
Preis	80 Cr	

Wahr	
Körp	-4
Kg	3

Armschienen	Ball	EN
RK+	2	0,75
Arme & Hände	8	3

Schuppen-Rock Paar		
Typ	Schuppen Geflecht	
Tech-Lvl	1	
Preis	80 Cr	

Wahr	
Körp	-4
Kg	3

Beinschienen	Ball	EN
RK+	2	0,75
Beine & Füße	8	3

Schuppen Hose		
Typ	Schuppen Geflecht	
Tech-Lvl	1	
Preis	320 Cr	

Wahr	
Körp	-8
Kg	6

Hose	Ball	EN
RK+	4	1,5
Unterleib	8	3
Beine & Füße	8	3

Schuppen Jacke		
Typ	Schuppen Geflecht	
Tech-Lvl	1	
Preis	480 Cr	

Wahr	
Körp	-12
Kg	9

Jacke	Ball	EN
RK+	6	2,25
Torso	8	3
Arme & Hände	8	3

Schuppen Rüstung		
Typ	Schuppen Geflecht	
Tech-Lvl	1	
Preis	800 Cr	
nein	Raumanzug dicht ?	

Wahr	
Körp	-20
Kg	15

Anzug	Ball	EN
RK+	10	3,75
Torso	8	3
Arme & Hände	8	3
Unterleib	8	3
Beine & Füße	8	3

Benötigt Täglich Pflege , Temperatur Problem (Sommer warm Winter kalt)

Kupfer Schuppen Harnisch		
Typ	Schuppen Geflecht	
Tech-Lvl	1	Billig
Preis	200 Cr	

Wahr	
Körp	-8
Kg	6

Weste	Ball	EN
RK+	4	1,5
Torso	8	3

Kupfer Schuppen Armlinge Paar		
Typ	Schuppen Geflecht	
Tech-Lvl	1	Billig
Preis	40 Cr	

Wahr	
Körp	-4
Kg	3

Armschienen	Ball	EN
RK+	2	0,75
Arme & Hände	8	3

Kupfer Schuppen-Rock Paar		
Typ	Schuppen Geflecht	
Tech-Lvl	1	Billig
Preis	40 Cr	

Wahr	
Körp	-4
Kg	3

Beinschienen	Ball	EN
RK+	2	0,75
Beine & Füße	8	3

Kupfer Schuppen Hose		
Typ	Schuppen Geflecht	
Tech-Lvl	1	Billig
Preis	160 Cr	

Wahr	
Körp	-8
Kg	6

Hose	Ball	EN
RK+	4	1,5
Unterleib	8	3
Beine & Füße	8	3

Kupfer Schuppen Jacke		
Typ	Schuppen Geflecht	
Tech-Lvl	1	Billig
Preis	240 Cr	

Wahr	
Körp	-12
Kg	9

Jacke	Ball	EN
RK+	6	2,25
Torso	8	3
Arme & Hände	8	3

Kupfer Schuppen Rüstung		
Typ	Schuppen Geflecht	
Tech-Lvl	1	Billig
Preis	400 Cr	
nein	Raumanzug dicht ?	

Wahr	
Körp	-20
Kg	15

Anzug	Ball	EN
RK+	10	3,75
Torso	8	3
Arme & Hände	8	3
Unterleib	8	3
Beine & Füße	8	3

Benötigt Täglich Pflege , Temperatur Problem (Sommer warm Winter kalt)
Rüstung bröselt (RK-1 pro Treffer mit min 4 Schaden)

Trimetall Schuppen Harnisch		
Typ	Schuppen Geflecht	
Tech-Lvl	3	
Preis	2000 Cr	

Wahr	
Körp	-10
Kg	6

Weste	Ball	EN
RK+	5	2,5
Torso	10	5

Trimetall Schuppen Armlinge Paar		
Typ	Schuppen Geflecht	
Tech-Lvl	3	
Preis	400 Cr	

Wahr	
Körp	-5
Kg	3

Armschienen	Ball	EN
RK+	2,2	1,25
Arme & Hände	10	5

Trimetall Schuppen-Rock Paar		
Typ	Schuppen Geflecht	
Tech-Lvl	3	
Preis	400 Cr	

Wahr	
Körp	-5
Kg	3

Beinschienen	Ball	EN
RK+	2,5	1,25
Beine & Füße	10	5

Trimetall Schuppen Hose		
Typ	Schuppen Geflecht	
Tech-Lvl	3	
Preis	1600 Cr	

Wahr	
Körp	-10
Kg	6

Hose	Ball	EN
RK+	5	2,5
Unterleib	10	5
Beine & Füße	10	5

Trimetall Schuppen Jacke		
Typ	Schuppen Geflecht	
Tech-Lvl	3	
Preis	2400 Cr	

Wahr	
Körp	-15
Kg	9

Jacke	Ball	EN
RK+	7,5	3,75
Torso	10	5
Arme & Hände	10	5

Trimetall Schuppen Rüstung		
Typ	Schuppen Geflecht	
Tech-Lvl	3	
Preis	3200 Cr	
nein	Raumanzug dicht ?	

Wahr	
Körp	-25
Kg	15

Anzug	Ball	EN
RK+	12,5	6,25
Torso	10	5
Arme & Hände	10	5
Unterleib	10	5
Beine & Füße	10	5

Temperatur Problem (Sommer warm Winter kalt)
Verstärkt, ECM anfällig (50% Elektronik Ausfall bei ECM Treffer)

Platten Harnisch	
Typ	Platten-Panzerung
Tech-Lvl	1
Preis	500 Cr

Wahr	
Körp	-12
Kg	8

Weste	Ball	EN
RK+	4	2
Torso	8	4

Platten Armschienen Paar	
Typ	Platten-Panzerung
Tech-Lvl	1
Preis	100 Cr

Wahr	
Körp	-6
Kg	4

Armschienen	Ball	EN
RK+	2	1
Arme & Hände	8	4

Platten Beinschienen Paar	
Typ	Platten-Panzerung
Tech-Lvl	1
Preis	100 Cr

Wahr	
Körp	-6
Kg	4

Beinschienen	Ball	EN
RK+	2	1
Beine & Füße	8	4

Platten Hose	
Typ	Platten-Panzerung
Tech-Lvl	1
Preis	400 Cr

Wahr	
Körp	-12
Kg	8

Hose	Ball	EN
RK+	4	2
Unterleib	8	4
Beine & Füße	8	4

Platten Jacke	
Typ	Platten-Panzerung
Tech-Lvl	1
Preis	600 Cr

Wahr	
Körp	-18
Kg	12

Jacke	Ball	EN
RK+	6	3
Torso	8	4
Arme & Hände	8	4

Platten Rüstung	
Typ	Platten-Panzerung
Tech-Lvl	1
Preis	1000 Cr
nein	Raumanzug dicht ?

Wahr	
Körp	-20
Kg	20

Anzug	Ball	EN
RK+	10	5
Torso	8	4
Arme & Hände	8	4
Unterleib	8	4
Beine & Füße	8	4

Temperatur Problem (Sommer warm Winter kalt), Schwer (Schwimmen und Hoch G WM-20)

Kupfer Platten Harnisch		
Typ	Platten-Panzerung	
Tech-Lvl	1	Billig
Preis	250 Cr	

Wahr	
Körp	-12
Kg	8

Weste	Ball	EN
RK+	4	2
Torso	8	4

Kupfer Platten Armschienen Paar		
Typ	Platten-Panzerung	
Tech-Lvl	1	Billig
Preis	50 Cr	

Wahr	
Körp	-6
Kg	4

Armschienen	Ball	EN
RK+	2	1
Arme & Hände	8	4

Kupfer Platten Beinschienen Paar		
Typ	Platten-Panzerung	
Tech-Lvl	1	Billig
Preis	50 Cr	

Wahr	
Körp	-6
Kg	4

Beinschienen	Ball	EN
RK+	2	1
Beine & Füße	8	4

Kupfer Platten Hose		
Typ	Platten-Panzerung	
Tech-Lvl	1	Billig
Preis	200 Cr	

Wahr	
Körp	-12
Kg	8

Hose	Ball	EN
RK+	4	2
Unterleib	8	4
Beine & Füße	8	4

Kupfer Platten Jacke		
Typ	Platten-Panzerung	
Tech-Lvl	1	Billig
Preis	300 Cr	

Wahr	
Körp	-18
Kg	12

Jacke	Ball	EN
RK+	6	3
Torso	8	4
Arme & Hände	8	4

Kupfer Platten Rüstung		
Typ	Platten-Panzerung	
Tech-Lvl	1	Billig
Preis	500 Cr	
nein	Raumanzug dicht ?	

Wahr	
Körp	-30
Kg	20

Anzug	Ball	EN
RK+	10	5
Torso	8	4
Arme & Hände	8	4
Unterleib	8	4
Beine & Füße	8	4

Temperatur Problem (Sommer warm Winter kalt), Schwer (Schwimmen und Hoch G WM-20) Rüstung bröselt (RK-1 pro Treffer mit min 4 Schaden), Sensormakierend (WM+30 auf gegn Sensor)

Trimetall Platten Harnisch		
Typ	Platten-Panzerung	
Tech-Lvl	1	Limit Serie
Preis	500 Cr	

Wahr	
Körp	-12
Kg	8

Weste	Ball	EN
RK+	5	3
Torso	10	6

Trimetall Platten Armschienen Paar		
Typ	Platten-Panzerung	
Tech-Lvl	1	Limit Serie
Preis	100 Cr	

Wahr	
Körp	-6
Kg	4

Armschienen	Ball	EN
RK+	2,5	1,5
Arme & Hände	10	6

Trimetall Platten Beinschienen Paar		
Typ	Platten-Panzerung	
Tech-Lvl	1	Limit Serie
Preis	100 Cr	

Wahr	
Körp	-6
Kg	4

Beinschienen	Ball	EN
RK+	2,5	1,5
Beine & Füße	10	6

Trimetall Platten Hose		
Typ	Platten-Panzerung	
Tech-Lvl	1	Limit Serie
Preis	400 Cr	

Wahr	
Körp	-12
Kg	8

Hose	Ball	EN
RK+	5	3
Unterleib	10	6
Beine & Füße	10	6

Trimetall Platten Jacke		
Typ	Platten-Panzerung	
Tech-Lvl	1	Limit Serie
Preis	600 Cr	

Wahr	
Körp	-18
Kg	12

Jacke	Ball	EN
RK+	7,5	4,5
Torso	10	6
Arme & Hände	10	6

Triemetall Platten Rüstung		
Typ	Platten-Panzerung	
Tech-Lvl	1	Limit Serie
Preis	1000 Cr	
nein	Raumanzug dicht ?	

Wahr	
Körp	-30
Kg	20

Anzug	Ball	EN
RK+	12,5	7,5
Torso	10	6
Arme & Hände	10	6
Unterleib	10	6
Beine & Füße	10	6

Temperatur Problem (Sommer warm Winter kalt), Schwer (Schwimmen und Hoch G WM-20) verstärkt (ist eingerechnet), ECM anfällig (50% Elektronik Ausfall bei ECM Treffer)

Bike Helm		
Typ	Hartplast Platte	
Tech-Lvl	3	
Preis	315 Cr	
nein	Raumanzug dicht ?	

Wahr	-5
Körp	
Kg	0,8

Helm	Ball	EN
RK+	2,5	1
Kopf	10	4

Display,
Rassenspezifisch (jeweils)

Motorrad Helm		
Typ	Hartplast Platte	
Tech-Lvl	2	Billig
Preis	150 Cr	
nein	Raumanzug dicht ?	

Wahr	-5
Körp	
Kg	0,5

Helm	Ball	EN
RK+	2,5	1
Kopf	10	4

Rassensezifisch (jeweils), unbequem

Raumhelm Leicht		
Typ	Hartplast Platte	
Tech-Lvl	3	
Preis	435 Cr	
ja	Raumanzug dicht ?	

Wahr	-5
Körp	
Kg	1

Helm	Ball	EN
RK+	2,5	1
Kopf	10	4

LEH Adapter, Display, UKW-Kom, Vital Status System, Reperatur Problem (Tech-20), ECM anfällig (50%) Rassen spez.

Kampfhelm Leicht		
Typ	Hartplast Platte	
Tech-Lvl	3	Limit Serie
Preis	795 Cr	
ja	Raumanzug dicht ?	

Wahr	-10
Körp	
Kg	1,2

Helm	Ball	EN
RK+	3	1,5
Kopf	12	6

LEH Adapter, Display, UKW-Kom, Vital Status System, Kampf-Scanner, Verstärkt ,Reperatur Problem (Tech-20), Rassen spez

Notklapphelm		
Typ	Hartplast Platte	
Tech-Lvl	3	Billig
Preis	180 Cr	
ja	Raumanzug dicht ?	

Wahr	-5
Körp	
Kg	1

Helm	Ball	EN
RK+	2,5	1
Kopf	10	4

LEH Adapter, Unbequem, zweckmäßig aber unmodisch, Brö-selt (Rk– pro Treffer mit 4 Schaden)

All-Raumhelm Leicht		
Typ	Hartplast Platte	
Tech-Lvl	3	
Preis	735 Cr	
ja	Raumanzug dicht ?	

Wahr	-5
Körp	
Kg	1

Helm	Ball	EN
RK+	2,5	1
Kopf	10	4

LEH Adapter, Display, Variabel, UKW-Kom, Vital Status System, Reperatur Problem (Tech-20), ECM anfällig (50%)

Polizei Helm		
Typ	Titanium Platte	
Tech-Lvl	3	
Preis	510 Cr	
nein	Raumanzug dicht ?	

Wahr	-10
Körp	
Kg	1,2

Helm	Ball	EN
RK+	3	2
Kopf	12	8

Display, UKW-Kom, Vital-Status-system
Rassenspezifisch (jeweils)

Wachschutz Helm		
Typ	Titanium Platte	
Tech-Lvl	3	Billig
Preis	225 Cr	
nein	Raumanzug dicht ?	

Wahr	-10
Körp	
Kg	1,3

Helm	Ball	EN
RK+	3	2
Kopf	12	8

Rassensezifisch (jeweils), unbequem

Raumhelm Mittel		
Typ	Titanium Platte	
Tech-Lvl	3	
Preis	585 Cr	
ja	Raumanzug dicht ?	

Wahr	-10
Körp	
Kg	1,6

Helm	Ball	EN
RK+	3	2
Kopf	12	8

LEH Adapter, Display, UKW-Kom, Vital Status System,
Reparatur Problem (Tech-20), ECM anfällig (50%) Rassen spez.

Kampfhelm Mittel		
Typ	Titanium Platte	
Tech-Lvl	3	Limit Serie
Preis	1290 Cr	
ja	Raumanzug dicht ?	

Wahr	-15
Körp	
Kg	2

Helm	Ball	EN
RK+	3,5	2,5
Kopf	14	10

LEH Adapter, Display, UKW-Kom, Vital Status System, Kampf-Scanner, Verstärkt ,Reparatur Problem (Tech-20), Rassenspez.

ALL-Raumhelm Mittel		
Typ	Titanium Platte	
Tech-Lvl	3	
Preis	885 Cr	
ja	Raumanzug dicht ?	

Wahr	-10
Körp	
Kg	1,6

Helm	Ball	EN
RK+	3	2
Kopf	12	8

LEH Adapter, Display, UKW-Kom, Vital Status System,
Variabel, häßlich
Reparatur Problem (Tech-20), ECM anfällig (50%)

Ziviler Vario Raumhelm		
Typ	Titanium Platten	
Tech-Lvl	5	Limit Serie
Preis	4670 Cr	
ja	Raumanzug dicht ?	

Wahr	-5 / 0
Körp	
Kg	1,2

Helm	Ball	EN
RK+	2,5	2
Kopf	12	8

LEH Adapter, Display, UKW-Kom, Vital Status System, leichte Mat ,Reparatur Problem (Tech-20), Vario sys

Millitär Helm		
Typ	Schwere Compo PL	
Tech-Lvl	3	
Preis	660 Cr	
nein	Raumanzug dicht ?	

Wahr	-15
Körp	
Kg	1,8

Helm	Ball	EN
RK+	3	3
Kopf	12	12

Display, UKW-Kom, Vital-Status-system
Rassenspezifisch (jeweils)

Rebellen Helm		
Typ	Schwere Compo PL	
Tech-Lvl	3	Billig
Preis	300 Cr	
nein	Raumanzug dicht ?	

Wahr	-15
Körp	
Kg	2

Helm	Ball	EN
RK+	3	3
Kopf	12	12

Rassensezifisch (jeweils), unbequem

Raumhelm Schwer		
Typ	Schwere Compo PL	
Tech-Lvl	3	
Preis	735 Cr	
ja	Raumanzug dicht ?	

Wahr	-15
Körp	
Kg	2,1

Helm	Ball	EN
RK+	3	3
Kopf	12	12

LEH Adapter, Display, UKW-Kom, Vital Status System,
Reparatur Problem (Tech-20), ECM anfällig (50%) Rassen spez

Kampfhelm Schwer		
Typ	Schwere Compo PL	
Tech-Lvl	4	Limit Serie
Preis	2670 Cr	
ja	Raumanzug dicht ?	

Wahr	-20
Körp	
Kg	2,3

Helm	Ball	EN
RK+	3,5	3,5
Kopf	14	14

LEH Adapter, Display, UKW-Kom, Vital Status System, Kampf-Scanner, Verstärkt ,leichte mat, Reparatur Problem (Tech-20), Rassenspezifisch.

ALL-Raumhelm Schwer		
Typ	Schwere Compo PL	
Tech-Lvl	3	
Preis	1035 Cr	
ja	Raumanzug dicht ?	

Wahr	-15
Körp	
Kg	2,1

Helm	Ball	EN
RK+	3	3
Kopf	12	12

LEH Adapter, Display, UKW-Kom, Vital Status System,
Variabel,
Reparatur Problem (Tech-20), ECM anfällig (50%)

Millitär Vario Raumhelm		
Typ	Schwere Compo PL	
Tech-Lvl	5	Limit Serie
Preis	9000 Cr	
ja	Raumanzug dicht ?	

Wahr	-10 / 0
Körp	
Kg	3

Helm	Ball	EN
RK+	3,5	3,5
Kopf	14	14

LEH Adapter, Display, UKW-Kom, Vital Status System, Kampf-Scanner, Verstärkt ,Vario-sys, sehr leichtte mat,
Reparatur Problem (Tech-20), Temperatur Problem

Leder Helm		
Typ	Verstärktes Leder	
Tech-Lvl	1	
Preis	150 Cr	
nein	Raumanzug dicht ?	

Wahr	-5
Körp	
Kg	1

Helm	Ball	EN
RK+	1	0,5
Kopf	4	2

Rassenspezifisch (jeweils)

Fell Kappe		
Typ	Leder	
Tech-Lvl	1	Billig
Preis	60 Cr	
nein	Raumanzug dicht ?	

Wahr	0
Körp	
Kg	0,3

Helm	Ball	EN
RK+	1	0,5
Kopf	2	1

Rüstungs-Schwachstellen

Kettenhaube mit Mütze		
Typ	Ketten Geflecht	
Tech-Lvl	1	
Preis	180 Cr	
nein	Raumanzug dicht ?	

Wahr	-5
Körp	
Kg	2

Helm	Ball	EN
RK+	1,5	0,5
Kopf	6	2

ECM anfällig (50%)

Platten Helm		
Typ	Platten-Panzerung	
Tech-Lvl	1	
Preis	300 Cr	
nein	Raumanzug dicht ?	

Wahr	-15
Körp	
Kg	3

Helm	Ball	EN
RK+	2	1
Kopf	8	4

Rassenspezifisch (jeweils) (ECM Anfällig)

Drachen-Leder Helm		
Typ	Verstärktes Leder	
Tech-Lvl	1	
Preis	3900 Cr	
nein	Raumanzug dicht ?	

Wahr	-5
Körp	-5
Kg	1

Helm	Ball	EN
RK+	2	1,5
Kopf	8	6

Variabel, Verstärkt, leichte Materialien, Hitzeschutz
Stinkt intern, Körper WM -

Blechhelm Helm		
Typ	Platten-Panzerung	
Tech-Lvl	1	
Preis	150 Cr	
nein	Raumanzug dicht ?	

Wahr	-15
Körp	
Kg	3

Helm	Ball	EN
RK+	1	0
Kopf	8	4

Unbequem. Rassenspezifisch,
Dämpfungs Fehler, Isol Fehler,

Infantriepanzer Leicht		
Typ	Schwere compo PL	
Tech-Lvl	4	Massenware
Preis	2925Cr	
ja	Raumanzug dicht ?	

Wahr	-15
Körp	-30
Kg	12

Anzug	Ball	EN
RK+	18	18
Kopf	12	12
Torso	12	12
Arme & Hände	12	12
Unterleib	12	12
Beine & Füße	12	12

LEH-Adapter, Unbeweglich (kein Sitzen), Temperatur Problem

Infantriepanzer Mittel		
Typ	Schwere compo PL	
Tech-Lvl	4	Massenware
Preis	4225 Cr	
ja	Raumanzug dicht ?	

Wahr	-18
Körp	-35
Kg	14

Anzug	Ball	EN
RK+	21	21
Kopf	14	14
Torso	14	14
Arme & Hände	14	14
Unterleib	14	14
Beine & Füße	14	14

LEH-Adapter, Verstärkt, Unbeweglich (kein Sitzen),

Infantriepanzer Schwer		
Typ	Schwere compo PL	
Tech-Lvl	4	Massenware
Preis	4550 Cr	
ja	Raumanzug dicht ?	

Wahr	-45
Körp	-65
Kg	16

Anzug	Ball	EN
RK+	24	24
Kopf	8	8
Torso	8	8
Arme & Hände	8	8
Unterleib	8	8
Beine & Füße	8	8

LEH-Adapter, Verstärkt 2, ECM anfällig
Körper WM, Rüstungs-schwachstellen ,Reparatur problem (-20)
Unbeweglich (kein Sitzen), Rassen spezifisch

Infantriepanzer sind sehr harte aber unbewegliche Rüstungen für schwere Defensiv-Infantrie. Oft sind diese so unbeweglich dass sogar Spezialisten damit nicht sinnvoll Kämpfen können.

Gefechtspanzer Leicht

Typ	Schwere compo PL	
Tech-Lvl	4	Limit Serie
Preis	17290Cr	
ja	Raumanzug dicht ?	

Wahr	-10
Körp	-20
Kg	12

LEH-Adapter, Variabel, Kraft Verstärker I (ST +1 Größe +10%) Sehr Leichte Materialien, Display, UKW, Vital Status Scan, Kampf Scanner, Unbeweglich (kein Sitzen),

Anzug	Ball	EN
RK+	18	18
Kopf	12	12
Torso	12	12
Arme & Hände	12	12
Unterleib	12	12
Beine & Füße	12	12

Gefechtspanzer Mittel

Typ	Schwere compo PL	
Tech-Lvl	4	
Preis	17290 Cr	
ja	Raumanzug dicht ?	

Wahr	-15
Körp	-30
Kg	14

LEH-Adapter, Variabel, Kraft Verstärkt I (ST+1, Größe+20%) Leichte Materialien, Verstärkt, Display, UKW, Vital Status Scan, Kampf Scanner, Unbeweglich (kein Sitzen),

Anzug	Ball	EN
RK+	21	21
Kopf	14	14
Torso	14	14
Arme & Hände	14	14
Unterleib	14	14
Beine & Füße	14	14

Gefechtspanzer Schwer

Typ	Schwere compo PL	
Tech-Lvl	4	
Preis	17290 Cr	
ja	Raumanzug dicht ?	

Wahr	-17
Körp	-35
Kg	16

LEH-Adapter, Verstärkt 2, Kraft Verstärkt I (ST+2, Größe+20%), Display, UKW, Vital Status Scan, Kampf Scanner, Unbeweglich (kein Sitzen), Rassen spezifisch

Anzug	Ball	EN
RK+	24	24
Kopf	16	16
Torso	16	16
Arme & Hände	16	16
Unterleib	16	16
Beine & Füße	16	16

Gefechtspanzer sind sehr gute aber unbewegliche Rüstungen für Infantrie.
Normalerweise ist darin Pilotieren mehr als schwer.
Manche Kriegs-Piloten haben sich aber Fernsteuerungen implantieren lassen, so das sie eine direkt Verbindung zu den Systemen haben und so die Anzugs-Malis umgehen.
Diese werden sich in Gefechtspanzern Wohl fühlen, da diese Intern die Verbindung einklinken lassen.

Kampfanzug Leicht

Typ	Schwere compo PL	
Tech-Lvl	5	Einzelstück
Preis	49335 Cr	
ja	Raumanzug dicht ?	

Wahr	-5
Körp	-10
Kg	14

Anzug	Ball	EN
RK+	18	18
Kopf	12	12
Torso	12	12
Arme & Hände	12	12
Unterleib	12	12
Beine & Füße	12	12

LEH-Adapter, Vario-System, Kraft Verstärker II (ST +2 Größe +20%) ultra Leichte Materialien, Display, UKW, Vital Status Scan, Kampf Scanner, ###-Plating, hässlich, ECM anfällig Reparatur problem (-20)

Kampfanzug Mittel

Typ	Schwere compo PL	
Tech-Lvl	5	Einzelstück
Preis	61035 Cr	
ja	Raumanzug dicht ?	

Wahr	-8
Körp	-15
Kg	16

Anzug	Ball	EN
RK+	21	21
Kopf	14	14
Torso	14	14
Arme & Hände	14	14
Unterleib	14	14
Beine & Füße	14	14

LEH-Adapter, Verstärkt, Vario-System, Kraft Verstärker III (ST +3 Größe +30%) ultra Leichte Materialien, Display, UKW, Vital Status Scan, Kampf Scanner, ###-Plating, hässlich, ECM anfällig Reparatur problem (-20)

Kampfanzug Schwer

Typ	Schwere compo PL	
Tech-Lvl	5	
Preis	72735 Cr	
ja	Raumanzug dicht ?	

Wahr	-5
Körp	-25
Kg	18

Anzug	Ball	EN
RK+	24	24
Kopf	16	16
Torso	16	16
Arme & Hände	16	16
Unterleib	16	16
Beine & Füße	16	16

LEH-Adapter, Verstärkt II, Vario-System, Kraft Verstärker IV (ST +3 Größe +30%) ultra Leichte Materialien, Display, UKW, Vital Status Scan, Kampf Scanner, ###-Plating, hässlich, ECM anfällig Reparatur problem (-20)

Kampfanzüge sind die Infantrie Elite-Rüstung.
Oft in Verbindung mit Schilden und Scheren S-INF-Waffen eingesetzt, sind sie teilweise effektiver als manches Fahrzeug.

Standard Raum-Rüstung	**RK 13/11**	**1685 Cr**
Composit Anzug		
Raumhelm Leicht		
LEH-Not-Pack 1h		
Wachschutz Anzug	**RK 13/12**	**825 Cr**
Wachdienst Anzug		
Wachschutz Helm		
Elite Marine Infantrie	**RK 14/14**	**7595 Cr**
Elite Infantrie Anzug		
Kampfhelm Schwer		
LEH-Not-Pack 1h		
Magnetstiefel		
Nahkampf Raum-Rüstung	**RK 15/6**	**1760 Cr**
Hartplast Anzug		
Raumhelm Leicht		
LEH-Not-Pack 1h		
Magnetstiefel		
Grav-Ball-Rüstung	**RK 15/1**	**830 Cr**
Grav-Ball Anzug		
Notklapphelm		
LEH-Not-Pack 1h		
Soron Raumanzug	**RK 15/7**	**9070 Cr**
Soron Anzug		
Ziviler Vario Raumhelm		
LEH-Not-Pack 1h		
Magnetstiefel		
Ingineurs Raum-Rüstung	**RK 8/14**	**2160 Cr**
Keramik Anzug		
All-Raumhelm Leicht		
LEH-Not-Pack 1h		
Magnetstiefel		
Miner-Raum-Rüstung	**RK 8/15**	**1310 Cr**
Miner Anzug		
Raumhelm Mittel		
LEH-Not-Pack 1h		
Magnetstiefel		

Sonnenreiter Raum-Rüstung	**RK 11/17**	**5455 Cr**
Sonnenreiter Anzug		
ALL-Raumhelm Mittel		
LEH-Not-Pack 1h		
Magnetstiefel		
Ballistische Raum-Rüstung	**RK 13/1**	**1185 Cr**
Schutz Anzug		
Raumhelm Leicht		
LEH-Not-Pack 1h		
Polizei Raum-Rüstung	**RK 13/3**	**1115 Cr**
Polizei Anzug		
Raumhelm Schwer		
LEH-Not-Pack 1h		
Guard Raum-Rüstung	**RK 14/4**	**4195 Cr**
Guard Anzug		
Kampfhelm Schwer		
LEH-Not-Pack 1h		
Magnetstiefel		
Anti-Energie Raum-Rüstung	**RK 3/11**	**1185 Cr**
Reflekt Anzug		
Raumhelm Leicht		
LEH-Not-Pack 1h		
Entertainment Droiden Anzug	**RK 0/5**	**300 Cr**
Disco-Tänzer Anzug		
Magnetschuhe		
Psi-Meister Rüstung	**RK 8/17**	**15720 Cr**
PSI-Kristall-Geflecht Anzug		
Ziviler Vario Raumhelm		
LEH-Not-Pack 1h		
Mittlere Raum-Rüstung	**RK 11/5**	**1960 Cr**
Flack Anzug		
ALL-Raumhelm Mittel		
LEH-Not-Pack 1h		
Magnetstiefel		
Infantrie-Rüstung	**RK 11/5**	**700 Cr**
Infantrie Anzug		
Wachschutz Helm		

Tar Flack Rüstung	**RK 11/5**	**3190 Cr**
Tar Flack Anzug		
Kampfhelm Mittel		
LEH-Not-Pack 1h		
Magnetstiefel		
Mittlere Energie Raum-rüstung	**RK 5/9**	**1510 Cr**
Schmelz Anzug		
Raumhelm Leicht		
LEH-Not-Pack 1h		
Magnetstiefel		
Industrie Rüstung Hochofen	**RK 6/11**	**775 Cr**
Hochofen Anzug		
Rebellen Helm		
Mittlere Energie Rüstung	**RK 8/12**	**8815 Cr**
Laser-Tuch Anzug		
Kampfhelm Leicht		
LEH-Not-Pack 1h		
Magnetstiefel		
Offiziers Raum-rüstung	**RK 15/14**	**2135 Cr**
Karbonium Anzug		
Raumhelm Leicht		
LEH-Not-Pack 1h		
Magnetstiefel		
Krieger Rüstung	**RK 16/16**	**1150 Cr**
Krieger Anzug		
Rebellen Helm		
Mittlerer Raumpanzer	**RK 19/18**	**8815 Cr**
Karbonium II Anzug		
Kampfhelm Mittel		
LEH-Not-Pack 1h		
Magnetstiefel		
Sturmtruppen Rüstung	**RK 19/13**	**3125 Cr**
Titanium Anzug		
Kampfhelm Mittel		
LEH-Not-Pack 1h		
Magnetstiefel		
Bomben-Komado-Anzug	**RK 18/13**	**1150 Cr**
Bomben-Kommando Anzug		
Rebellen Helm		

Elite Sturmtruppen Anzug	**RK 21/13**	**8690 Cr**
Titanium II Anzug		
Kampfhelm Mittel		
LEH-Not-Pack 1h		
Magnetstiefel		
Ionen-Nebel-Scout-Rüstung	**RK 13/16**	**2455 Cr**
Silicand Anzug		
Raumhelm Leicht		
LEH-Not-Pack 1h		
Magnetstiefel		
Schwere Miner Rüstung	**RK 13/18**	**1705 Cr**
Schwerer Miner Anzug		
Raumhelm Schwer		
LEH-Not-Pack 1h		
Magnetstiefel		
Lava Offiziers Rüstung	**RK 16/20**	**10815 Cr**
Lava Anzug		
Kampfhelm Mittel		
LEH-Not-Pack 1h		
Magnetstiefel		
Biker Schutz-Anzug	**RK 5/2**	**550 Cr**
Bike Leder Anzug		
Motorrad Helm		

(Rüstungs– Regel)
Zusatzregel.:
Rüstungen erleiden Schaden. Pro RD die sie getroffen werden. 1 bei Summe von 20 Schaden der Waffen oder mehr.
+1 bei Mittleren W / +2 bei schwer. W. / +4 bei kom. W. / +alle bei tödl. W.
Der Rüstungs-Schaden senkt beide RK-Werte der Rüstung um diesen Betrag. Ist der Rüstungs-Schaden größer als die Kleinere RK, wird der Rest vom andere abgezogen. Bei beiden RK =0 ist der Anzug Löchrig. (Druckverlust)

Tarn I Weste			Wahr		Weste	Ball	EN
Typ	Flack Tuch		Körp	0	RK+	4(2)	4(2)
Tech-Lvl	5		Kg	2	Torso	8(4)	8(4)
Preis	1875 Cr						

Tarn I Armling Paar			Wahr		Armschienen	Ball	EN
Typ	Flack Tuch		Körp	0	RK+	2(1)	2(1)
Tech-Lvl	5		Kg	1	Arme & Hände	8(4)	8(4)
Preis	375 Cr						

Tarn I Beinling Paar			Wahr		Beinschienen	Ball	EN
Typ	Flack Tuch		Körp	0	RK+	2(1)	2(1)
Tech-Lvl	5		Kg	1	Beine & Füße	8(4)	8(4)
Preis	375 Cr						

Tarn I Hose			Wahr		Hose	Ball	EN
Typ	Flack Tuch		Körp	0	RK+	4(2)	4(2)
Tech-Lvl	5		Kg	2	Unterleib	8(4)	8(4)
Preis	1500 Cr				Beine & Füße	8(4)	8(4)

Tarn I Jacke			Wahr		Jacke	Ball	EN
Typ	Flack Tuch		Körp	0	RK+	6(3)	6(3)
Tech-Lvl	5		Kg	3	Torso	8(4)	8(4)
Preis	2250 Cr				Arme & Hände	8(4)	8(4)

Tarn I Anzug			Wahr		Anzug	Ball	EN
Typ	Flack Tuch		Körp	0	RK+	10(5)	10(5)
Tech-Lvl	5		Kg	5	Torso	8(4)	8(4)
Preis	3950 Cr				Arme & Hände	8(4)	8(4)
ja	Raumanzug dicht ?				Unterleib	8(4)	8(4)
					Beine & Füße	8(4)	8(4)

Leichte Mat I, Varibel, Cameleon plating. Schwer (Schwimmen & Hoch-G-20),ECM anfällig (50%). Diese Rüstungen imitiert EIN normales Kleidungsstück, kann aber Farbe und auch etwas die Form verändern um für Alle Rassen passend zu sein. RK = „erkennbare Rüstung (getarnte Kleidung)“.

Tarn II Weste							
Typ	Composit Tuch		Wahr		Weste	Ball	EN
Tech-Lvl	5		Körp	0	RK+	4(2)	4(2)
Preis	9000 Cr		Kg	2	Torso	8(4)	8(4)

Tarn II Armling Paar							
Typ	Composit Tuch		Wahr		Armschienen	Ball	EN
Tech-Lvl	5		Körp	0	RK+	2(1)	2(1)
Preis	1800 Cr		Kg	1	Arme & Hände	8(4)	8(4)

Tarn II Beinling Paar							
Typ	Composit Tuch		Wahr		Beinschienen	Ball	EN
Tech-Lvl	5		Körp	0	RK+	2(1)	2(1)
Preis	1800 Cr		Kg	1	Beine & Füße	8(4)	8(4)

Tarn II Hose							
Typ	Composit Tuch		Wahr		Hose	Ball	EN
Tech-Lvl	5		Körp	0	RK+	4(2)	4(2)
Preis	7200 Cr		Kg	2	Unterleib	8(4)	8(4)
					Beine & Füße	8(4)	8(4)

Tarn II Jacke							
Typ	Composit Tuch		Wahr		Jacke	Ball	EN
Tech-Lvl	5		Körp	0	RK+	6(3)	6(3)
Preis	10800 Cr		Kg	3	Torso	8(4)	8(4)
					Arme & Hände	8(4)	8(4)

Tarn II Anzug							
Typ	Composit Tuch		Wahr		Anzug	Ball	EN
Tech-Lvl	5		Körp	0	RK+	10(5)	10(5)
Preis	18400 Cr		Kg	5	Torso	8(4)	8(4)
ja	Raumanzug dicht ?				Arme & Hände	8(4)	8(4)
					Unterleib	8(4)	8(4)
					Beine & Füße	8(4)	8(4)

Leichte Mat II, Vario-System, Cameleon plating. ECM anfällig, je nach gewählter Struktur. Diese Rüstungen kann viele andere Kleidungsstücke imitieren. Es wird nie ein Minislip werden, aber ein Geschäftsanzug schon. RK = „erkennbare Rüstung (getarnte Kleidung)".

Tarn III Weste	
Typ	Carbonium Platte
Tech-Lvl	5
Preis	9500 Cr

Wahr	
Körp	-4
Kg	2

Weste	Ball	EN
RK+	5(2,5)	5(2,5)
Torso	10(5)	10(5)

Tarn III Armling Paar	
Typ	Carbonium Platte
Tech-Lvl	5
Preis	1900 Cr

Wahr	
Körp	-2
Kg	1

Armschienen	Ball	EN
RK+	2,5(1)	2,5(1)
Arme & Hände	10(5)	10(5)

Tarn Iii Beinling Paar	
Typ	Carbonium Platte
Tech-Lvl	5
Preis	1900 Cr

Wahr	
Körp	-2
Kg	1

Beinschienen	Ball	EN
RK+	2,5(1)	2,5(1)
Beine & Füße	10(5)	10(5)

Tarn III Hose	
Typ	Carbonium Platte
Tech-Lvl	5
Preis	7600 Cr

Wahr	
Körp	-4
Kg	2

Hose	Ball	EN
RK+	5(2,5)	5(2,5)
Unterleib	10(5)	10(5)
Beine & Füße	10(5)	10(5)

Tarn III Jacke	
Typ	Carbonium Platte
Tech-Lvl	5
Preis	11400 Cr

Wahr	
Körp	-6
Kg	3

Jacke	Ball	EN
RK+	7,5(4)	7,5(4)
Torso	10(5)	10(5)
Arme & Hände	10(5)	10(5)

Tarn III Anzug	
Typ	Carbonium Platte
Tech-Lvl	3
Preis	19400 Cr
ja	Raumanzug dicht ?

Wahr	
Körp	-10
Kg	5

Anzug	Ball	EN
RK+	15(7,5)	15(7,5)
Torso	10(5)	10(5)
Arme & Hände	10(5)	10(5)
Unterleib	10(5)	10(5)
Beine & Füße	10(5)	10(5)

Leichte Mat II, Vario-System, Cameleon plating. Diese Rüstungen kann viele andere Rüstungen imitieren. Sie wird immer als Rüstung erkennbar sein. RK = „erkennbare Rüstung (getarnte Kleidung)".

Leichter Raum Anzug		
Typ	Composit Tuch	
Tech-Lvl	3	
Preis	700 Cr	
ja	Raumanzug dicht ?	

Wahr	
Körp	+0
Kg	2

Anzug	Ball	EN
RK+	3,75	3,75
Torso	3	3
Arme & Hände	3	3
Unterleib	3	3
Beine & Füße	3	

Sehr dünn, Wasser einsaugend (Schwimmen WM-20),

Leichter Gäste Raum-Anzug		
Typ	Composit Tuch	
Tech-Lvl	3	billig
Preis	350 Cr	
ja	Raumanzug dicht ?	

Wahr	
Körp	+0
Kg	3

Anzug	Ball	EN
RK+	3,75	3,75
Torso	2	2
Arme & Hände	2	2
Unterleib	2	2
Beine & Füße	2	2

Sehr dünn, Wasser einsaugend (Schwimmen WM-20), Temparatur Problem (kühlen / heizen), Rüstungs-Schwachstellen

Leichter Raumpilot Anzug		
Typ	Composit Tuch	
Tech-Lvl	3	Limit Serie
Preis	3400 Cr	
ja	Raumanzug dicht ?	

Wahr	
Körp	+0
Kg	2

Anzug	Ball	EN
RK+	3,75	3,75
Torso	3	3
Arme & Hände	3	3
Unterleib	3	3
Beine & Füße	3	3

Sehr dünn, Wasser einsaugend (Schwimmen WM-20), Variabel Selbst umbauend

Leichter Flack Anzug		
Typ	Flack Tuch	
Tech-Lvl	3	
Preis	700 Cr	
ja	Raumanzug dicht ?	

Wahr	
Körp	-5
Kg	2

Anzug	Ball	EN
RK+	3,5	1,25
Torso	3	1
Arme & Hände	3	1
Unterleib	3	1
Beine & Füße	3	1

dünn, stinkt intern, Körper WM (ist eingerechnet)

Leichter Schmelz Anzug		
Typ	Schmelz Tuch	
Tech-Lvl	3	
Preis	700 Cr	
ja	Raumanzug dicht ?	

Wahr	
Körp	+0
Kg	2

Anzug	Ball	EN
RK+	1,25	3,75
Torso	1	3
Arme & Hände	1	3
Unterleib	1	3
Beine & Füße	1	3

dünn, Sensor Markierend (WM+30 Fremd Sensor)

Leichter Reflekt Folien Anzug		
Typ	Reflekt Tuch	
Tech-Lvl	4	
Preis	1450 Cr	
ja	Raumanzug dicht ?	

Wahr	
Körp	+0
Kg	1,5

Anzug	Ball	EN
RK+	0	5
Torso	0	4
Arme & Hände	0	4
Unterleib	0	4
Beine & Füße	0	4

dünn, Sensor Markierend (WM+30 Fremd Sensor), Variabel Selbstanapassend

Leichter Marine Anzug		
Typ	Schutz Tuch	
Tech-Lvl	4	
Preis	1450 Cr	
ja	Raumanzug dicht ?	

Wahr	
Körp	+0
Kg	2,5

Anzug	Ball	EN
RK+	5	0
Torso	5	0
Arme & Hände	5	0
Unterleib	5	0
Beine & Füße	5	0

dünn, Wasseranfällig, Schwer im Wasser (Schwimmen WM-20), Variabel

Leichter Jagt Anzug		
Typ	Schutz Tuch	
Tech-Lvl	2	billig
Preis	100 Cr	
ja	Raumanzug dicht ?	

Wahr	
Körp	+0
Kg	2,5

Anzug	Ball	EN
RK+	4	0
Torso	2	0
Arme & Hände	2	0
Unterleib	2	0
Beine & Füße	2	0

Sehr dünn, Wasseranfällig (Elektronik Ausfall), Schwer im Wasser (Schwimmen WM-20) Rüstungsschwachstellen bei gezielt (ist eingerechnet), hässlich, Materialfehler Dämpfung

Biker Anzug		
Typ	Leder Tuch	
Tech-Lvl	2	
Preis	600 Cr	
ja	Raumanzug dicht ?	

Wahr	
Körp	+0
Kg	1,5

Anzug	Ball	EN
RK+	2,5	1,25
Torso	2	1
Arme & Hände	2	1
Unterleib	2	1
Beine & Füße	2	1

Benötigt Pflege „Tag", Reparatur Problem (Tech WM-20)

Schwerer Biker Anzug		
Typ	Verstärktes Leder	
Tech-Lvl	2	
Preis	700 Cr	
ja	Raumanzug dicht ?	

Wahr	
Körp	-5
Kg	2,5

Anzug	Ball	EN
RK+	5	2,5
Torso	4	2
Arme & Hände	4	2
Unterleib	4	2
Beine & Füße	4	2

Benötigt Pflege „Tag", Reparatur Problem (Tech WM-20)

Polizei-Biker-Anzug		
Typ	Verstärktes Leder	
Tech-Lvl	2	billig
Preis	875 Cr	
ja	Raumanzug dicht ?	

Wahr	
Körp	-10
Kg	2,5

Anzug	Ball	EN
RK+	7,5	5
Torso	3	2
Arme & Hände	3	2
Unterleib	3	2
Beine & Füße	3	2

Benötigt Pflege „Tag", Reparatur Prob. (Tech WM-20), etwas verstärkt, Schwachstellen (ist eingerechnet)

Leichter Renn Anzug		
Typ	Composit Tuch	
Tech-Lvl	3	Limit Serie
Preis	5500 Cr	
ja	Raumanzug dicht ?	

Wahr	
Körp	+0
Kg	2,0

Anzug	Ball	EN
RK+	5	5
Torso	2	2
Arme & Hände	2	2
Unterleib	2	2
Beine & Füße	2	2

Dünn, Leichte Materialien, Variabel
Rüstungs Schwachstellen (ist eingerechnet)

Infantrie-Waffen

Designs

Waffe	Preis
Hand-Taschen Pistole	50 Cr
Leichte Auto Pistole	50 Cr
Auto Pistole	50 Cr
Schwere Auto Pistole	150 Cr
Pistolen MP	85 Cr
Billige Leichte Auto Pistole	25 Cr
Billige Auto Pistole	25 Cr
Billige Schwere Auto Pistole	75 Cr
Billige Pistolen MP	39 Cr
Gute Hand-Taschen Pistole	170 Cr
Gute Leichte Auto Pistole	170 Cr
Gute Auto Pistole	170 Cr
Gute Schwere Auto Pistole	510 Cr
Gute Pistolen MP	261 Cr
Karabiner	250 Cr
Karabiner MP	650 Cr
Gewehr	350 Cr
SFG	910 Cr
Scharfschützen-Gewehr	945 Cr
Billig Karabiner	125 Cr
Billig Karabiner MP	325 Cr
Billig Gewehr	175 Cr
Billig SFG	455 Cr
Billig Scharfschützen-Gewehr	473 Cr
Guter Karabiner	850 Cr
Gutes Gewehr	980 Cr
Gute Karabiner MP	1500 Cr
Gutes SFG	2100 Cr
Gutes Scharfschützen-Gewehr	3600 Cr
Bolzen Pistole	200 Cr
Bolzen Pistolen MP	320 Cr
Bolzen Karabiner	400 Cr
Bolzen Karabiner MP	1000 Cr
Bolzen SFG	1250 Cr
Billig Bolzen Pistole	100 Cr
Billig Bolzen Pistolen MP	160 Cr
Billig Bolzen Karabiner	200 Cr
Billig Karabiner MP	500 Cr
Billig Bolzen-SFG	625 Cr
Gute Bolzen Pistole	740 Cr
Gute Bolzen Pistolen MP	1120 Cr
Guter Bolzen Karabiner	1440 Cr
Gute Karabiner MP	2640 Cr
Gutes Bolzen SFG	3220 Cr

Waffe	Preis
Laser Pistole	220 Cr
Laser Karabiner	440 Cr
Laser Gewehr	550 Cr
Laser MP	1080 Cr
Tri-Laser Gewehr	680 Cr
Billig Laser Pistole	100 Cr
Billig Laser Karabiner	200 Cr
Billig Laser Gewehr	250 Cr
Billig Laser MP	520 Cr
Billig Dual-Laser Gewehr	230 Cr
Varianz Laser Pistole	880 Cr
Varianz Laser Karabiner	1760 Cr
Varianz Laser Gewehr	2200 Cr
Varianz Laser MP	3040 Cr
Varianz Tri-Laser Gattling	3700 Cr
Phaser Pistole	550 Cr
Phaser Karabiner	770 Cr
Phaser Gewehr	880 Cr
Billig Phaser Pistole	250 Cr
Billig Phaser Karabiner	350 Cr
Billig Phaser Gewehr	400 Cr
Multiphasen Phaser Pistole	2100 Cr
Multiphasen Phaser Karabiner	2940 Cr
Multiphasen Phaser Gewehr	3360 Cr
Multiphasen TRI-Phaser	4140 Cr
Paralysator Pistole	220 Cr
Paralysator Karabiner	440 Cr
Paralysator Gewehr	550 Cr
Paralysator MP	1080 Cr
Quad-Paralysator Gewehr	730 Cr
Billig Paralysator Pistole	100 Cr
Billig Paralysator Karabiner	200 Cr
Billig Paralysator Gewehr	250 Cr
Billig Paralysator MP	1080 Cr
Billig Dual-Paralysator Gewehr	893 Cr
Varianz Paralysator Pistole	680 Cr
Varianz Paralysator Karabiner	1360 Cr
Varianz Paralysator Gewehr	1700 Cr
Varianz Paralysator MP	2640 Cr
Varianz Hexa-Paralysator	2860 Cr

Waffe	Preis
Rak-Pistole	300 Cr
Rak-Gewehr	600 Cr
Qinta-Rak-Gewehr	900 Cr
Wegwerf Rak-Pistole	150 Cr
Wegwerf Rak-Gewehr	275 Cr
Wegwerf Hexa-Rak-Gewehr	591 Cr
Liner Rak-Pistole	1800 Cr
Liner Rak-Gewehr	4200 Cr
Liner Tri-Rak-Gewehr	6360 Cr
Dual Schrot Pistole	51 Cr
Schwere Dual Schrot Pistole	156 Cr
Dual Schrot Karabiner	253 Cr
Schrot Gewehr	385 Cr
Schrot SFG	1225 Cr
Billig Dual Schrot Pistole	26 Cr
Schwere Billig Dual Schrot Pistole	78 Cr
Billig Dual Schrot Karabiner	127 Cr
Billig Schrot Gewehr	193 Cr
Billig Schrot SFG	280 Cr
Vanadium Schrot Pistole	260 Cr
Vanadium Schwere Schrot Pistole	780 Cr
Vanadium Schrot Karabiner	1300 Cr
Vanadium Schrot Gewehr	1820 Cr
Vanadium Schrot SFG	2045 Cr
Pistolen Armbrust	100 Cr
Leichte Armbrust	291 Cr
Armbrust	388 Cr
Repetier Armbrust	600 Cr
Kurzbogen	291 Cr
Bogen	388 Cr
Langbogen	592 Cr
Schleuder	49 Cr
Stab-Schleuder	192 Cr
Komposit Bogen	1184 Cr
Nadel Pistole	100 Cr
Schwere Nadel Pistole	200 Cr
Nadel Karabiner	300 Cr
Nadel Gewehr	400 Cr
Schnellfeuer Nadler	1000 Cr
Billig Nadel Pistole	50 Cr
Schwere Billig Nadel Pistole	100 Cr
Billig Nadel Karabiner	150 Cr
Billig Nadel Gewehr	200 Cr
Billig Dual Nadler	210 Cr
2,3mm Nadel Pistole	720 Cr
2,3mm Nadel Karabiner	2160 Cr
2,3mm Nadel Gewehr	2880 Cr
2,3mm Sturm-Nadler	8080 Cr
Disruptor Pistole	2200 Cr
Schwere Disruptor Pistole	2205 Cr
Disruptor Karabiner	2415 Cr
Disruptor Gewehr	2520 Cr
Billig Disruptor Pistole	1050 Cr
Schwere Billig Disruptor Pistole	1050 Cr
Billig Disruptor Karabiner	1150 Cr
Billig Disruptor Gewehr	1200 Cr
Fokus Disruptor Pistole	8800 Cr
Fokus Schwere Disruptor Pistole	7140 Cr
Fokus Disruptor Karabiner	7820 Cr
Fokus Disruptor Gewehr	8160 Cr
Blaster Pistole	3600 Cr
Schwere Blaster Pistole	3565 Cr
Blaster Karabiner	3680 Cr
Blaster Gewehr	3795 Cr
Sturm-Blaster	5600 Cr
Billig Blaster Pistole	1575 Cr
Billig Schwere Blaster Pistole	1550 Cr
Billig Blaster Karabiner	1600 Cr
Billig Blaster Gewehr	3300 Cr
Gute Blaster Pistole	10500 Cr
Schwere Torium Blaster Pistole	16430 Cr
Blaster Torium Karabiner	15040 Cr
Torium Blaster Gewehr	16830 Cr
Torium SBG	24750 Cr
Desintegrator Pistole	4400 Cr
Schwere Desintegrator Pistole	4305 Cr
Desintegrator Karabiner	4410 Cr
Desintegrator Gewehr	4515 Cr
Billig Desintegrator Pistole	2100 Cr
Schwere Billig Desintegrator P	2155 Cr
Billig Desintegrator Karabiner	2100 Cr
Billig Desintegrator Gewehr	21500 Cr

Waffe	Preis
Delta Desintegrator Pistole	16800 Cr
Schwere Delta Desintegrator P.	16400 Cr
Delta Desintegrator Karabiner	17220 Cr
Delta Desintegrator Gewehr	17630 Cr
Flammer Pistole	110 Cr
Flammenwerfer	330 Cr
Schwerer Flammenwerfer	440 Cr
Sprühdosen Flammer	55 Cr
Gärtner-Flammer	165 Cr
Gasdruck-Flammer Pistole	420 Cr
Gasdruck Flammenwerfer	1260 Cr
Schwerer Gasdruck-Flamm.	1680 Cr
Kleiner Plasma Flammer	2400 Cr
Plasma Flammer	2530 Cr
Schwerer Plasma Flammer	2645 Cr
Kleiner Billig Plasma Flammer	1050 Cr
Billig Plasma Flammer	1100 Cr
Schwerer Billig Plasma Flammer	1150 Cr
Kleiner Fusi Plasma Flammer	10800 Cr
Fusi Plasma Flammer	11880 Cr
Leichtes Plasma Gewehr	9545 Cr
Leichtes Fusions Gewehr	23345 Cr
Leichtes Energie Gewehr	52815 Cr
Leichtes Ionen Gewehr	1495 Cr
Billig Plasma Gewehr	3652 Cr
Billig Fusions Gewehr	8932 Cr
Billig Energie Gewehr	22886 Cr
Billig Ionen Gewehr	572 Cr
HIPO Plasma Gewehr	52290 Cr
HIPO Fusions Gewehr	128 KCr
HIPO Energie Gewehr	217 KCr
HIPO Ionen Gewehr	8900 Cr
Standard Splitter Granate	20 Cr
Standard Stun Granate	25 Cr
Standard Brand Granate	30 Cr
Standard Plasma Granate	60 Cr
Standard Fusions Granate	110 Cr
Standard Desintegrator Granate	210 Cr
Billig Splitter Granate	10 Cr
Billig Stun Granate	13 Cr

Waffe	Preis
Billig Brand Granate	15 Cr
Schwere Splitter Granate	35 Cr
Standard Stun Granate	40 Cr
Standard Brand Granate	55 Cr
schwere Plasma Granate	75 Cr
schwere Fusions Granate	125 Cr
schwere Desintegrator Granate	225 Cr
(3er Pack Granaten)	x3,1
(6er Pack Granaten)	x6,3
(12er Pack Granaten)	x13

Preis (Cr)	Masse (kg)	T-L	Objekt
5	0,1	2	Pistolen Halfter Plastik (billig)
10	0,2	1	Pistolen Halfter Leder
20	0,1	2	Pistolen Halfter „Ansteck“
7	0,2	2	Gewehr-Halfter Pastik (billig)
15	0,3	1	Gewehr Halfter Leder
30	0,2	2	Gewehr-Halfter „Klink“
50	0,1	3	Aufsatz Laserpointer
100	0,5	2	Aufsatz Zielfernrohr
150	0,4	3	Aufsatz EL-ZFR
50	0,5	2	Aufsatz Schalldämpfer (max 100 Schuß)
200	0,3	2	Aufsatz Gegenschallmodul (max 1000 Schuß)
50	0,2	2	Aufsatz Knall Verstärker (max 10 000 Schuß)
100	0,2	3	Einbausatz (billig) Laserpointer
200	0,6	2	Einbausatz (billig) Zielfernrohr
300	0,5	3	Einbausatz (billig) EL-ZFR
100	0,6	2	Einbausatz (billig) Schalldämpfer (max 100 Schuß)
400	0,4	2	Einbausatz (billig) Gegenschallmodul (max 1000 Schuß)
100	0,3	2	Einbausatz (billig) Knall Verstärker (max 10 000 Schuß)
15	0,1	1	Waffen-Reinigungs-Set (20 Anwendungen)
10% Waffe			Ersatzlauf
x2	+10%	2	„zerlegbare“ Waffe, WM-5
x3	+20%	3	„getarnte“ Waffe, WM-5
x5	+30%	3	„Schmuckstück –Bausatz“ Waffe, WM-5
+50	+5%	1	Verzierte Waffe
+2000	+1%	1	Silber-Verzierung
+5000	+1%	1	Gold-Verzierung
+10000	+1%	1	Platin-Verzierung
+100 k	+1%	1	Edelstein besetzt

Preis (Cr)	Masse (kg)	T-L	Objekt
20	2	2	Mun L-Pistole 100 Schuß
25	2,5	2	Mun M-Pistole 100 Schuß
30	3	2	Mun S-Pistole 100 Schuß
40	3	2	Mun L-Gewehr 100 Schuß
50	3,5	2	Mun M-Gewehr 100 Schuß
60	4	2	Mun S-Gewehr 100 Schuß
5	2	1	Mun Bolzen 100 Schuß
100	10	1	Mun Pfeile & Armbrust-Bolzen 100 Schuß
4	1	1	Mun Nadeln 100 Schuß (kein Säure, EX,EXEX,GEL)
5	1,2	1	Mun 2,3mm Nadeln 100 Schuß (Kein EXEX)
100	5	3	Mun P-Rak 100 Schuß
150	8	3	Mun G-Rak 100 Schuß
45	4	1	Mun P-Schrot 100 Schuß (kein PZDS)
60	5	1	Mun G-Schrot 100 Schuß (kein PZDS)
500	10	3	Mun RSFG 100 Schuß
900	10	3	Mun L-Inf-Rak 100 Schuß
1200	14	3	Mun M-Inf-Rak 100 Schuß
1500	16	3	Mun S-Inf-Rak 100 Schuß
/5	/ 10	#	Kleines Mun Paket 10 Schuß
x1,5		1	Spezial-Mun „SLUG“ (nur Schrot, WM-10 Schaden +3)
x2		2	Spezial-Mun „Säure“ (1W6 Rd LP-Verlust +1)
x2		3	Spezial-Mun „Ex“ (Schaden+1)
x4		4	Spezial-Mun „EXEX“ (Schaden+2)
x1		2	Spezial-Mun „GEL“ (Schaden/2, RTW KOx3 geg „Wm-10“)
X2 & 100x Gift		3	Spezial-Mun „Gift“ (Schaden-2, Gift-Dosis)
x3		3	Spezial-Mun „PZDS“ (Schaden-2, Rüstung halbiert)
x3		3	Spezial-Mun „STUN“ (Schaden-2, & 1W4 AKP-EN) (Bei min 1 LP Verlust schützt Rüstung nicht vor EN-AKP)

Preis (Cr)	Masse (kg)	T-L	Objekt
25	0,2	3	Mag P-E (Pistolen Energie) 0,2 E
40	0,5	3	Mag G-E (Gewehr Energie) 0,5 E
50	1	3	Mag SI-E (Schwere infantrie Energie) 1 E
1		3	Mun Energie Aufladung 1 E
1		2	Mun Wasserstoff Aufladung 1 H
25	0,1	2	Mag P-H (Pistolen Wasserstoff) 0,2 H
40	0,2	2	Mag G-H (Gewehr Wasserstoff) 0,5 H
50	0,5	2	Mag SI-H (Schwere Infantrie Wasserstoff) 1H
50	1,5	3	H^2-Wandler Wasser zu H, 1 Liter zu 10H in 10 h (5 E in 10 h)
4	1	1	Köcher (20 Pfeile)
5	1	1	Bolzentasche (30 Armbrustbolzen)
1	0,05	2	Projektil Wegwerf-Magazin „Plastik“ (1 mal verwendbar)
3	0,6	2	Projektil Billig Magazin „Kunststoff“ (RK EN&Ball 0)
5	0,08	2	Projektil Stahl Magazin (RK EN&Ball 8)
x2	x1,5	#	Groß-Magazin 150% Mun, WM-5 (WM nur 1 mal) §1
x3	x2	#	Doppel–Magazin 200% Mun, WM-10 (WM nur 1 mal) §1
X1/2	x1	#	Billig Energie Magazine, explodiert bei 99 & 100er Fumble und macht EN-Schaden P= 1W6 / G = 1W12 / SI = 1 FSP
X1/2	x1	#	Billig Wasserstoff Magazine, explodiert bei 99 & 100er Fumble und macht Ball und EN-Schaden P= 1W6 / G = 1W12 / SI = 1 FSP
X1/2	x1	#	Billig Projektil / Schrot / Gyrojetz Munition, explodiert bei 99 & 100er Fumble und macht EN-Schaden P= 1W6 / G = 1W12 / SI = 1 FSP
X1/2	x1	#	Billig Bolzen, beschädigen die Waffe bei einem 99 & 100er Fumbel indem sie sich im Lauf verklemmen

Preis (Cr)	Masse (kg)	T-L	Objekt
100	1	3	MUN-Gürtel P-E/P-H (für STAT x2 P-Mag) §2
110	1	3	MUN-Gürtel G-E/ G-H (für STAT x3/2 G-Mag) §2
120	1	3	MUN-Gürtel SI-E / SI-H (für STAT /2 SI-Mag) §2
150	2	3	MUN-Rucksack SI-E/ SI-H (für STAT SI-Mag) §2
5	1	1	Schleifstein, Waffenöl, Poliertuch
10	1	1	Patronen-Gürtel (für STAT x 3 Patronen)
12	1,2	1	Patronen-Gurt (für STAT x4 Patronen)
8	0,4	2	Endlos-Gurt für Patronen (pro 50 Schuß) „Weg werf“
20	0,5	2	Endlos-Gurt für Patronen (pro 50 Schuß) „Mehrweg“
12	1	1	Magazin Gürtel (für STAT Magazine)
15	1,3	1	Magazin Gurt (für STAT x 1,5 Magazine)
50	Mun +2	2	Gattling Mun Rucksack (2000 SP/Blz / 1600 LG / 1200 MG)
2	0,05	2	Dolch-Messer-Scheide Plastik (billig)
4	0,1	1	Dolch-Messer-Scheide Leder
7	0,06	2	Dolch-Messer-Scheide „Anstech“
5	0,2	2	Klingen-Schwert-Scheide Pastik (billig)
10	0,3	1	Klingen-Schwert-Scheide Leder
15	0,2	2	Klingen-Schwert-Scheide „Klink“

§1 Bei Waffen mit mehr als 1 Magazin wird der WM nur 1 mal angerechnet.

§2 Mun Gürtel sind E & H – Verbindend, und besitzen Ladekabel.

Waffe	Preis
Wurf-Messer	20
Wurfl-Klinge	20
Kampf-Messer	20
Dolch	20
Kurz-Schwert	29
Machete	29
Schwert	30
Säbel	30
Lang-Schwert	60
Bastardschwert	45
Zweihänder	48
Wurf-Axt	29
Wurf-Beil	29
Hand-Axt	35
leichte Streitaxt	35
Streitaxt	54
Feuerwehr-Axt	54
Stab-Streitaxt	78
Helebarde	78
(Küchenmesser)	?
Plastik-Schwert	14
Glas-Klinge	14
(Glas Scherbe)	?
Glas-Schwert	15
Katana	150
Ketten-Schwert	180
Ketten Axt	359
Wurf-Hammer	20
Schlagring	20
Streitkolben	30
Morgenstern	30
Kriegshammer	40
Schwerer Kampfhammer	45
Stielhammer	70
Polizei Knüppel	10
(Eisenrohr)	??
(Brecheisen)	??
Vorschlaghammer	23
Kinetikhammer	90

Waffe	Preis
Energie-Feld-Messer	300
Energie-Feld-Klinge	310
Energie-Feld-Schwert	325
Energie-Feld-Hellebarde	350
E-Feld– Scheibe	147
Gebastelte E-Feld– Klinge	157
Energie-Feld-Katana	1300
Energie-Messer	300
Energie-Klinge	310
Energie-Schwert	325
Energie-Hellebarde	350
Kleines Schweißgerät	142
Normales Schweißgerät	146
Starkes Schweißgerät	154
Hochofenlanze	167
Energie-Vario-Messer	1200
Energie-Vario-Klinge	1240
Energie-Vario-Schwert	1300
Energie-Vario-Hellebarde	1400
Desintegrator-Messer	2000
Desintegrator-Klinge	2010
Desintegrator-Schwert	2025
Desintegrator-Hellebarde	2050
Bastel Desintegrator-Messer	1000
Bastel Desintegrator-Klinge	1005
Bastel Desintegrator-Schwert	1013
Bastel Desintegrator-Hellebarde	1025
Delta-Desintegrator-Messer	8000
Delta-Desintegrator-Klinge	8040
Delta-Desintegrator-Schwert	8100
Delta-Desintegrator-Hellebarde	8200
Vario Flex Kurz	3200
Vario Flex mittel	3280
Vario Flex Lang	3400

Preis (Cr)	Masse (kg)	T-L	Objekt
250	1,8	3	Munition 1 L-INF-RAK Standard
300	2,5	3	Munition 1 M-INF-RAK Standard
350	3,2	3	Munition 1 S-INF-RAK Standard
450	4,5	3	Munition 1 L-RAK Standard
650	6,5	3	Munition 1 M-RAK Standard
850	8,5	3	Munition 1 S-RAK Standard
			Andere RaketenKöpfe
(+400)		4	Ionen-Kopf-INF-Rak (W12 statt W6 SCHILD-Schaden) (pro 20 TP Rumpftreffer Reaktor-Leistung –1E/Rd für 1h)
(+200)		3	EX-INF-Rak (W8 statt W6)
(+500)		4	EXEX-INF-RAK (W10 statt W6)
(+400)		4	Plasma-INF-Rak (EN 100% & Ball 50% Norm-Schaden)
(+600)		4	Fusion-INF-RaK (EN 100% & Ball 50% „W8"-Schaden)
(-50)		2	Übungskopf INF-Rak (W2 statt W6)
(-50)		1	Transport-Kopf INF-Rak (10% Rak)
(+200)		4	ECM-INF-Rak (Stört Sensoren & COM des getroffenen Feindes für 10 min WM-30 „nicht Additiv")
(+50)		3	Peil-Marker-INF-Rak (WM+30 auf Fernlenkwaffen & Sensor-Proben der Feinde „nicht Additiv")
(+150)		4	Peil-Sender-INF-Rak (sendet ein Linear Peilsignal ab)
			Lenk-Systeme
(+100)		3	Lock-ED-INF-Rak (Ziel-fixiert WM+20)
(+1000)		4	GIDE-INF-Rak (Intelligent WM+50)
			Andere Triebwerke
(+200)		4	Flarak– INF-Rak (Reichweite mal 3)
(+400)		3	Langstrecken-INF-RAK (Reichweite EXTEREM = 120 Km)
(+500)		4	RAUM-INF-RAK (Reichweite 1 /2 /3 / 4 Klicks & funktioniert NUR im Leerraum)
			Besonderes Zubehör
1000	20	3	Raketen Robott-Kiste für 10 Raketen (fährt hinter Schützen her. RK 8/8 TP 20, fährt 12m/Rd oder schleicht 4m/Rd)
x10	x12		Großes Munitions Pack „12 INF-Rak"
x100	x144		Transportkiste mit 12 großen Muni Packs

Preis (Cr)	Masse (kg)	T-L	Objekt
100	10	1	Mun SIA-Schrot 100 Schuß (kein PZDS)
150	15	1	Mun SIB-Schrot 100 Schuß (kein PZDS)
200	20	1	Mun SIC-Schrot 100 Schuß (kein PZDS)
5	1,2	2	Petro Chem Kartusche Pistole (1 Liter)
10	2,3	2	Petro Chem Kartusche Gewehr (2 Liter)
15	4,5	2	Petro Chem Kartusche Hi-Chem (4 Liter)
25	11	2	Petro Chem Kartusche Gürtel (10 Liter)
30	26	2	Petro Chem Kartusche Rucksack (25 Liter)
1	1,05	1	Petro Chem Füllung 1 Liter

S-Inf-Waffe	Preis
LMG (leichtes MG)	1232 Cr
MMG (mittleres MG)	1560 Cr
SMG (Schweres MG)	2180 Cr
RSFG	4700 Cr
Sturm-LMG	630 Cr
Sturm-MG	670 Cr
Sturm-SMG	910 Cr
Dual-RSFG	870 Cr
Leichte Gattling	2860 Cr
Gattling	3560 Cr
Schwere Gattling	5340 Cr
Titanium RSFG	9950 Cr
Bolzen MG	2310 Cr
SMG (Schweres MG)	3498 Cr
Überschweres Bolzensch.	600 Cr
Bolzen Gattling	7020 Cr
Stand-Laser	780 Cr
Schwerer Stand-Laser	1040 Cr
Infantrie-Laser-Kanone	1300 Cr
Bergbau-Laser	330 Cr
Schwerer Bergbau Laser	440 Cr
Stand-Delta-Laser	8640 Cr
Schwerer Stand-D-Laser	11440 Cr
Infantrie-Laser-D-Kanone	14400 Cr
tand-Phaser	990 Cr
Schwerer Stand-Phaser	1210 Cr
Infantrie-Phaser-Kanone	1430 Cr
Billig Stand Phaser	450 Cr
Stand-Multi-Phaser	4500 Cr
Schwerer Stand-Multi-Phaser	5610 Cr
Infantrie-Multi-Phaser-Kanone	7360 Cr
Stand-Paralysator	780 Cr
Schwerer Stand-Paralysator	1040 Cr
Infantrie-Laser-Kanone	1300 Cr
Stand-Schocker	330 Cr
Schwerer Stand-Schocker	440 Cr
Stand-Stunner	4560 Cr
Schwerer Stand-Stunner	6080 Cr
Infantrie-Stunner-Kanone	7600 Cr

S-INF-Waffe	Preis
Leichter-INF-Raketenwerfer	700 Cr
Mittlerer-INF-Raketenwerfer	900 Cr
Schwerer-INF-Raketenwerfer	1100 Cr
Wegwerf-Rak-Werfer	340 Cr
Leichter-INF-Dual-Werfer	1610 Cr
Mittlerer-INF-Dual-Werfer	2070 Cr
Schwerer-INF-Dual-Werfer	2420 Cr
Leichte Schrot Inf-Kanone	450 Cr
Schrot Infantrie-Kanone	650 Cr
Schwere Schrot Inf-Kanone	850 Cr
Schrappnel Rohr	214 Cr
Schrot MG	2350 Cr
Schwere Schrot MG	3492 Cr
Leichter Stand Disruptor	2520 Cr
Stand Disruptor	2730 Cr
Disruptor INF Kanone	2940 Cr
Billig Stand Disruptor	1188 Cr
Leichter Fokus Stand Dis	5680 Cr
Fokus Stand Disruptor	6620 Cr
schwerer Fokus Stand Dis	7560 Cr
Leichter Stand Blaster	3570 Cr
Stand Blaster	3780 Cr
Blaster INF Kanone	3990 Cr
Billig Stand Blaster	1700 Cr
Leichter Thorium Stand Blaster	15640 Cr
Stand Thorium Blaster	16560 Cr
Thorium Blaster INF Kanone	17480 Cr
Leichter Stand Desintegrator	4620 Cr
Stand Desintegrator	4830 Cr
Desintegrator INF Kanone	5040 Cr
Billig Stand Desintegrator	2200 Cr
Leichter Delta Stand Desinteg.	39600 Cr
Stand Delta Desintegrator	41400 Cr
Delta Desinteg. INF Kanone	42400 Cr
Leichter Stand Flammer	565 Cr
Stand Flammer	795 Cr
Flammer INF Kanone	1025 Cr
Billig Stand Flammer	243 Cr
Leichter Stand Def. Flammer	6375 Cr
Stand Defensiv Flammer	8945 Cr

S-Inf-Waffe	Preis
Defensiv Flammer INF Kanone	11505 Cr
Leichter Stand Plasma Flammer	3920 Cr
Stand Plasma Flammer	4290 Cr
Plasma Flammer INF Kanone	4620 Cr
Billig Stand Plasma Flammer	1200 Cr
Leichter Stand Fusi Plasma Fl	22320 Cr
Stand Fusi Plasma Flammer	24180 Cr
Fusi Plasma Flammer INF K	26040 Cr
Leichte Plasma INF-Kanone	9660 Cr
Plasma INF-Kanone	9890 Cr
Schwere Plasma INF-Kanone	10120 Cr
Billig Stand Plasma INF-K	4074 Cr
Leichte Fusions INF-Kanone	23460 Cr
Fusions INF-Kanone	23690 Cr
Schwere Fusions INF-Kanone	23920 Cr
Billig Stand Fusions INF-K	10200 Cr
Leichte Energie INF-Kanone	52920 Cr
Energie INF-Kanone	53130 Cr
Schwere Energie INF-Kanone	53340 Cr
Billig Stand Energie INF-K	24247 Cr
Leichte Ionen INF-Kanone	1610 Cr
Ionen INF-Kanone	1840 Cr
Schwere Ionen INF-Kanone	2070 Cr
Billig Stand Ionen INF-Kanone	679 Cr
Plasma Lanze	55440 Cr
Fusions Lanze	131040 Cr
Energie Lanze	309880 Cr
Ionen Lanze	11340 Cr
Kleine Bombe Splitter	410 Cr
Kleine Bombe STUN	415 Cr
Kleine Bombe Feuer	420 Cr
Kleine Bombe Plasma	450 Cr
Kleine Bombe Fusion	500 Cr
Kleine Bombe Desintegration	600 Cr
mittlere Bombe Splitter	610 Cr
mittlere Bombe STUN	615 Cr
mittlere Bombe Feuer	620 Cr

S-INF-Waffe	Preis
mittlere Bombe Plasma	650 Cr
mittlere Bombe Fusion	700 Cr
mittlere Bombe Desintegration	800 Cr
starke Bombe Splitter	810 Cr
starke Bombe STUN	815 Cr
starke Bombe Feuer	820 Cr
starke Bombe Plasma	850 Cr
starke Bombe Fusion	900 Cr
starke Bombe Desintegration	1000 Cr
Leichter Rak Werfer	1400 Cr
Mittlerer Rak Werfer	1600 Cr
Schwerer Rak Werfer	1800 Cr
Leichter Wegwerf Rak Werfer	700 Cr
Leichter 4er Rak Werfer	5600 Cr
Mittlerer 4er Rak Werfer	6400 Cr
Schwerer 4er Rak Werfer	7200 Cr

Bausätze mit 1 Zünder, entsprechen dem Gewicht einer Bombe bei TL3. und verdoppeln ihr Gewicht pro TL weniger.
Kosten 50% Bombenpreis
Wirkung entspricht Bombenwirkung.

Schwarzpulver TL 1 (Splitter)
TNT TL 2 (Splitter)
Plastalit C# TL 3 (Splitter)
Plastalit D# TL 4 (Splitter)
Griechisches Feuer TL 1 (Feuer)
Napalm TL 2 (Feuer)
Magnesium TL 3 (Feuer)
Pyrostit TL 4 (Feuer)
Plasma Reaktor TL 3-4 (Plasma)
Fusions-Reaktor TL 3-5 (Fusion)
Desintegrator-Generator (T4-5) (Des)

Hand-Taschen Pistole		WM	+10	T-Lel	2	Projektil	
Ball	1 W4 +0	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		5	15	45	90	8	L. Pistole
Preis	50 Cr	Masse			500 g	EZ (2)	
Neigt zum Rosten, muß wöchentlich geputzt werden.							

Klein und gut zu verstecken, ist sie doch meist eher ein Spielzeug, als eine ernsthafte Waffe. Kein Kämpfer von ansehen würde so etwas auch nur anfassen wollen.

Leichte Auto Pistole		WM	+5	T-Lel	2	Projektil	
Ball	1 W4 +2	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		5	20	60	120	9	L-Pistole
Preis	50 Cr	Masse			600 g	EZ (2)	
Lauf überhitzt bei mehr als 10 Schuß /Rd mit 10%							

Die leichte Seitenwaffe für den netten Wachmann von nebenan. Auch gern und oft in Sportschützen-Vereinen genutzt.

Auto Pistole		WM	+0	T-Lel	2	Projektil	
Ball	2 W4 +0	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		5	20	45	90	8	M-Pistole
Preis	50 Cr	Masse			800 g	EZ (2)	
Macht einen ziemlichen Lärm für ihre Größe							

Allgemein sehr weit verbreitet. Gut und günstig, Fast überall her zu stellen.

Schwere Auto Pistole		WM	-10	T-Lel	2	Projektil	
Ball	2W4+4	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		5	20	45	90	7	S-Pistole
Preis	150 Cr	Masse			1200 g	EZ (3)	
Benötigt Starke Hand ST 8 / WM-10							

Die dicke Kanone für den starken Kerl. Wer stärke zeigen will, liegt hier genau richtig.

Pistolen MP		WM	+0	T-Lel	2	Projektil	
Ball	2 W4 +0	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		5	20	45	90	25	M-Pistole
Preis	85 Cr	Masse			800 g	EZ (2) Fs (3)	
Aufsteck-System für Laser, Teure Ersatzteile, benötigt Starke Hand ST 6 /WM-5							

Die Streu & Deckungsfeuer Pistole, für den Straßenkämpfer, der Eher Anzüge als Gang-Lumpen trägt

Billige Leichte Auto Pistole		WM	+5	T-Lel	2	Projektil	
Ball	1 W4 +2	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		5	20	60	120	9	L-Pistole
Preis (Billig)	25 Cr	Masse			600 g	EZ (2)	
Lauf überhitzt bei mehr als 10 Schuß /Rd mit 10%, Klappert bei Kälte (WM-1W10)							

Sieht einer guten Waffen zum verwechseln ähnlich.

Billige Auto Pistole		WM	+0	T-Lel	2	Projektil	
Ball	1 W8 +0	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		5	20	45	90	8	M-Pistole
Preis (Billig)	25 Cr	Masse			800 g	EZ (2)	
Rostig (1 Tag), Mun-Zuführung Ausfall bei Minumum Schaden							

Wird dich im Stich lassen wenn du die dringend benötigst.

Billige Schwere Auto Pistole		WM	-10	T-Lel	2	Projektil	
Ball	1W8+4	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		5	20	45	90	7	S-Pistole
Preis (Billig)	75 Cr	Masse			1200 g	EZ (3)	
Benötigt Starke Hand ST 8 / WM-10, SCHWACH (keine Kritischen Treffer)							

Sie ist groß und Klobig .... Leider hält ihr Aussehen nicht das was sie verspricht

Billige Pistolen MP		WM	+0	T-Lel	2	Projektil	
Ball	2 W4 +0	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		5	20	45	90	25	M-Pistole
Preis (Billig)	39 Cr	Masse			800 g	EZ (2) FS (3)	
Waffe feuert unkontrolliert beim hinwerfen, Feuermodus verstellt sich beim Schießen 1W3 1 gesichert/2 EZ / 3 FS							

Wer braucht Granaten wenn er solche Pistolen hat .... Reinwerfen und wegducken.

Gute Hand-Taschen Pistole		WM	+10	T-Lel	2	Projektil	
Ball	1 W6 +0	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		6	18	54	108	6	M. Pistole
Preis (Lim Serie)	170 Cr	Masse			500 g	EZ (2)	
Kein Schalldämpfer anschraubbar.							

Glänzendes Design, elegant, fast schon ein Schmuckstück für die Lady von Welt.

Gute Leichte Auto Pistole		WM	+5	T-Lel	2	Projektil	
Ball	1 W6 +3	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		6	24	72	132	6	M-Pistole
Preis (Lim Serie)	170 Cr	Masse			600 g	EZ (2)	
Neigt zum rosten (1 mal wöchentlich putzen)							

Nur in gut Pflegende Hände ab zu geben. Kümmere dich um sie, dann kümmert sie sich um deine Feinde.

Gute Auto Pistole		WM	+0	T-Lel	2	Projektil	
Ball	2 W6 +0	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		6	24	54	108	6	S-Pistole
Preis (Lim Serie)	170 Cr	Masse			800 g	EZ (2)	
Benötigt starke Hand ST6 / WM-5							

Holz-Schalen-Griffe, Saubere Verarbeitung, fast schon zu viel Feuerkraft.

Gute Schwere Auto Pistole		WM	-10	T-Lel	2	Projektil	
Ball	2W6+6	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		6	24	54	108	4	M-Gewehr
Preis (Lim Serie)	510 Cr	Masse			1200 g	EZ (3)	
Benötigt Starke Hand ST 8 / WM-10							

Nur etwas für Elite-Leibwächter und Offiziere, so sagt man.

Gute Pistolen MP		WM	+0	T-Lel	2	Projektil	
Ball	2 W6 +0	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		6	24	54	108	18	S-Pistole
Preis (Lim Serie)	261 Cr	Masse			800 g	EZ (2) FS (3)	
Aufsteck-System für Laser, benötigt Starke Hand ST 8 /WM-10							

Jamis Blond , der Agent im Dienste seiner Majestät des Solamnischen Königs schwört auf die Pistole.

Karabiner		WM	+5	T-Lel	2	Projektil	
Ball	1W8 +2	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		10	30	90	270	14	L. Gewehr
Preis	250 Cr	Masse			2500 g	EZ (3)	
Störungsanfällig (10% /RD)							

Ein Jagd-Gewehr, für den Sportschützen.

Karabiner MP		WM	+5	T-Lel	2	Projektil	
Ball	1W8 +2	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		10	30	90	270	28	L. Gewehr
Preis	650 Cr	Masse			2500 g	EZ(3) FS(4) SAL(5)	
Schwer zu verstecken (Ecken und Kanten), kompliziert gebaut (Tech –20),							

Wachsoldaten schätzen diese kurzläufigen Waffen wegen ihrer Stärke und guten Gebäude-Fähigkeit.

Gewehr		WM	+0	T-Lel	2	Projektil	
Ball	1W8 +4	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		10	40	120	600	12	M-Gewehr
Preis	350 Cr	Masse			4000 g	EZ (3)	
Waffe klappert bei Kälte (WM-1W10)							

Schwer genug um durchschlagend zu sein. Als Jagd-Waffe oder als leichte Scharfschützen-waffen gut geeignet.

SFG (Schnell-Feuer-Gewehr)		WM	+0	T-Lel	2	Projektil	
Ball	1W8 +4	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		10	40	120	600	25	M-Gewehr
Preis	910 Cr	Masse			4000 g	EZ(3) FS(4) SAL(5)	
Empfindlich (Explosionen, Stürze, Fallenlassen– Ausfall)							

INFANTRIE VORTRETEN!!!!
„Das ist eure Freundin, von jetzt an bis zum Ende der ...“

Scharfschützen-Gewehr		WM	+0	T-Lel	2	Projektil	
Ball	2 W6 +6	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		20	80	240	1200	9	S-Gewehr
Preis	945 Cr	Masse			4000 g	EZ (3)	
Zielfernrohr , Patronenauswurf trifft Schützen für 1 TP ball							

Weil jede Kugel zählt.

Billig Karabiner		WM	+5	T-Lel	2	Projektil	
Ball	1W8 +2	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		10	30	90	270	14	L. Gewehr
Preis (Billig)	125 Cr	Masse			2500 g	EZ (3)	
Fällt auseinander bei „Pasch“ (Treffer) 50% Ausfall, Rost (1 / Woche putzen)							

Das Drecksgelumpe für die Hasen-Jagd von hinterwäldlerischen Bauern.

Billig Karabiner MP		**WM**	**+5**	**T-Lel**	**2**	**Projektil**	
Ball	**1W8 +2**	**Kurz**	**Mitt**	**Weit**	**Extr**	**Mun**	**Art**
EN		**10**	**30**	**90**	**270**	**28**	**L. Gewehr**
Preis (Billig)	**325 Cr**	**Masse**			**2500 g**	**EZ(3) FS(4) SAL(5)**	
SCHWACH (keine kritische Treffer) Feuermodus verstellt sich beim Schießen 1 Gesichert / 2 EZ / 3 FS / 4 SAL							

Manche Armee verlieren den Kampf schon an der Ausrüstugnskammer.

Billig Gewehr		**WM**	**+0**	**T-Lel**	**2**	**Projektil**	
Ball	**1W8 +4**	**Kurz**	**Mitt**	**Weit**	**Extr**	**Mun**	**Art**
EN		**10**	**40**	**120**	**600**	**12**	**M-Gewehr**
Preis (Billig)	**175 Cr**	**Masse**			**4000 g**	**EZ (3)**	
Fällt auseinander bei „Pasch“ (Treffer) 50% Ausfall, Waffe Klappert bei Kälte (WM-1W10)							

Bauteilsuche auf dem Acker ist ein bestimmt sehr interessanter Sport.

Billig SFG		**WM**	**+0**	**T-Lel**	**2**	**Projektil**	
Ball	**1W8 +4**	**Kurz**	**Mitt**	**Weit**	**Extr**	**Mun**	**Art**
EN		**10**	**40**	**120**	**600**	**25**	**M-Gewehr**
Preis (Billig)	**455 Cr**	**Masse**			**4000 g**	**EZ(3) FS(4) SAL(5)**	
Lauf überhitzt bei mehr als 5 Angriffen / 20%, Mun Zuführung klemmt (bei jedem Pasch), kompliziert gebaut (Tech Wm –20)							

Es gibt diese Waffe auch im Zusatzbausatz mit dem Bajonett, fals die Munition mal ausnahmsweise klemmen sollte.

Billig Scharfschützen-Gewehr		**WM**	**+0**	**T-Lel**	**2**	**Projektil**	
Ball	**2 W6 +6**	**Kurz**	**Mitt**	**Weit**	**Extr**	**Mun**	**Art**
EN		**20**	**80**	**240**	**1200**	**9**	**S-Gewehr**
Preis (Billig)	**473 Cr**	**Masse**			**4000 g**	**EZ (3)**	
Zielfernrohr , SCHWACH (keine guten & kritische Treffer), LAUT für seine Größe.							

Treffen, ja klar, aber als Polizeiwaffe für den Rettungsschuß? Wohl eher nicht.

Guter Karabiner		WM	+5	T-Lel	2	Projektil	
Ball	2 W6 +3	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		12	36	108	324	14	M. Gewehr
Preis (Lim Serie)	850 Cr	Masse			2500 g	EZ (3)	
Schwer zu verstecken							

Gutes Gewehr		WM	+0	T-Lel	2	Projektil	
Ball	2 W6 +6	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		10	40	120	600	9	S-Gewehr
Preis (Lim Serie)	980 Cr	Masse			4000 g	EZ (3)	
Benötigt Starke Hand ST 8 /Wm-10							

Jagen, Die Richtige Waffe in der Richtigen Hand.

Gute Karabiner MP		WM	+5	T-Lel	2	Projektil	
Ball	2 W6 +3	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		12	36	108	324	21	M. Gewehr
Preis (Lim Serie)	1500 Cr	Masse			2500 g	EZ(3) FS(4) SAL(5)	
Lauf überhitzt bei mehr als 10 Angriffe / 10%							

Gutes SFG		WM	+0	T-Lel	2	Projektil	
Ball	2 W6 +6	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		10	40	120	600	25	S-Gewehr
Preis (Lim Serie)	2100 Cr	Masse			4000 g	EZ(3) FS(4) SAL(5)	
Klappert bei Kälte (WM-1W10)							

Wo andere die Rüstung verkratzen entstehen hier Krater

Gutes Scharfschützen-Gewehr		WM	+5	T-Lel	2	Projektil	
Ball	2 W6 +8	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		20	80	240	1200	9	S-Gewehr
Preis (Lim Serie)	3600 Cr	Masse			4000 g	EZ (3) FS (4)	
Display Computer, Aufsteck-System für ZF & Laser-P, El-Ladestands-Anzeige, Mun-Zuführung klemmt bei Minumum-Schaden.							

Bolzen Pistole		**WM**	**+0**	**T-Lel**	**3**	**Bolzen**	
Ball	**1W12 +0**	**Kurz**	**Mitt**	**Weit**	**Extr**	**Mun**	**Art**
EN		**5**	**20**	**45**	**90**	**31**	**PE & Bolz**
Preis	**200 Cr**	**Masse**			**600 g**	**EZ (2)**	
Lauf überhitzt bei mehr als 10 Angriffen / 10 % Querschläger-Problem							

Bolzenwaffen..... Querschläger wie ne Splittergranate, aber günstig auf zu munitionieren und recht legal zu besitzen.

Bolzen Pistolen MP		**WM**	**+0**	**T-Lel**	**3**	**Bolzen**	
Ball	**1W12 +0**	**Kurz**	**Mitt**	**Weit**	**Extr**	**Mun**	**Art**
EN		**5**	**20**	**45**	**90**	**31**	**PE & Bolz**
Preis	**320 Cr**	**Masse**			**600 g**	**EZ (2) Fs (3)**	
Aufsteck-System für Laser, Teure Ersatzteile, Elektronik hat Aussetzer wen nicht gereinigt (Wm-10 / 1 Kampf), Querschläger-Problem							

Angeblich kann Käptain Kanonenkopf damit Holzhütten bauen.

Bolzen Karabiner		**WM**	**+5**	**T-Lel**	**3**	**Bolzen**	
Ball	**1W12 +0**	**Kurz**	**Mitt**	**Weit**	**Extr**	**Mun**	**Art**
EN		**10**	**30**	**90**	**270**	**62**	**GE & Bolz**
Preis	**400 Cr**	**Masse**			**2000 g**	**EZ (3)**	
Elektronik hat Aussetzer wen nicht gereinigt (Wm-10 / 1 Kampf), Querschläger-Problem,							

Agrar-Welten-Haushalts-Gewehre.

Bolzen Karabiner MP		**WM**	**+5**	**T-Lel**	**3**	**Bolzen**	
Ball	**1W12 +0**	**Kurz**	**Mitt**	**Weit**	**Extr**	**Mun**	**Art**
EN		**10**	**30**	**90**	**270**	**62**	**GE & Bolz**
Preis	**1000 Cr**	**Masse**			**2000 g**	**EZ(3) FS(4) SAL(5)**	
Störungsanfällig (10% / Rd Kampfeinsattz) Querschläger-Problem,							

Djungel-Infantrie-Waffe mit dem Hang zum Fallenbauen dürfte diese Waffe sehr zu schätzen wissen.

Bolzen SFG		**WM**	**+0**	**T-Lel**	**3**	**Bolzen**	
Ball	**1W12 +0**	**Kurz**	**Mitt**	**Weit**	**Extr**	**Mun**	**Art**
EN		**10**	**40**	**120**	**600**	**62**	**GE & Bolz**
Preis	**1250 Cr**	**Masse**			**3200 g**	**EZ(3) FS(4) SAL(5)**	
Waffe feuert unkontrolliert beim Hinwerfen, Querschläger-Problem,							

„BOLZEN SFG“ als Ausruf hat schon vielen Gefechten eine Wendung gegeben. Vor allem Wenn es enge Raumschiff Gänge waren.

Billig Bolzen Pistole		**WM**	**+0**	**T-Lel**	**3**	**Bolzen**	
Ball	**1W12 +0**	**Kurz**	**Mitt**	**Weit**	**Extr**	**Mun**	**Art**
EN		**5**	**20**	**45**	**90**	**31**	**PE & Bolz**
Preis (billig)	**100 Cr**	**Masse**			**600 g**	**EZ (2)**	
Lauf überhitzt bei mehr als 2 Angriffen / 50 % Querschläger-Problem							

Eigentlich ist das ein Arbeitsgerät für den gemütlichen Bauarbeiter. Waffen sind etwas anderes.

Billig Bolzen Pistolen MP		**WM**	**+0**	**T-Lel**	**3**	**Bolzen**	
Ball	**1W12 +0**	**Kurz**	**Mitt**	**Weit**	**Extr**	**Mun**	**Art**
EN		**5**	**20**	**45**	**90**	**31**	**PE & Bolz**
Preis (billig)	**160 Cr**	**Masse**			**600 g**	**EZ (2) Fs (3)**	
Aufsteck-System für Laser, Elektronik hat Aussetzer wen nicht gereinigt (Wm-10 / 1 Kampf), Feuermodus verstellt sich bei Angriffen 1W4 1 gs/ 2ES/ 3 FS/ 4 SAL, Querschläger-Problem							

Eine 2 Hand Pistole .... eine Hand schießt, die andere stellt den Feuer-Modus neu ein.

Billig Bolzen Karabiner		**WM**	**+5**	**T-Lel**	**3**	**Bolzen**	
Ball	**1W12 +0**	**Kurz**	**Mitt**	**Weit**	**Extr**	**Mun**	**Art**
EN		**10**	**30**	**90**	**270**	**62**	**GE & Bolz**
Preis (billig)	**200 Cr**	**Masse**			**2000 g**	**EZ (3)**	
Elektronik hat Aussetzer, wenn nicht gereinigt (Wm-10 / 1 Kampf), Störungsanfällig (10% / Rd Kampf) Querschläger-Problem,							

„Es gibt vieles gutes über diese Waffe zu sagen, da die ja allen bekannt ist sparen wir uns die Aufzählungen“ (Werbefachmann ?)

Billig Karabiner MP		WM	+5	T-Lel	3	Bolzen	
Ball	1W12 +0	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		10	30	90	270	62	GE & Bolz
Preis (billig)	500 Cr	Masse			2000 g	EZ(3) FS(4) SAL(5)	
Störungsanfällig (10% / Rd Kampf-Einsatz), Empfindlich (Explosionen, Stürze, Fallen lassen Ausfall) Querschläger-Problem,							

Elende-Steinbrocken-Infantrie, Handelswelten-Soldaten, Pseudo-Millitärs. Ja die werden wohl auf diese Waffe zurück greifen.

Billig Bolzen-SFG		WM	+0	T-Lel	3	Bolzen	
Ball	1W12 +0	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		10	40	120	600	62	GE & Bolz
Preis (billig)	625 Cr	Masse			3200 g	EZ(3) FS(4) SAL(5)	
Waffe feuert unkontrolliert beim Hinwerfen, Waffe fällt auseinander bei „Pasch“50% Ausfall, Querschläger-Problem,							

Meine Waffe kann 72 Ziele bekämpfen und 62 durch die Munition und 10 durch die Bauteile die mir in die Hand fallen.

Gute Bolzen Pistole		WM	+0	T-Lel	3	Bolzen	
Ball	2 W8 +0	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		6	24	56	112	100	GE & Bolz
Preis (Limit Serie)	740 Cr	Masse			600 g	EZ (2)	
Benötigt Starke Hand ST 6 / Wm-5, Querschläger-Problem							

Ganz vorne in der Persönlichen Schutzausrüstung.

Gute Bolzen Pistolen MP		WM	+0	T-Lel	3	Bolzen	
Ball	2 W8 +0	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		6	24	56	112	100	GE & Bolz
Preis (Limit Serie)	1120 Cr	Masse			600 g	EZ (2) Fs (3)	
Aufsteck-System für Laser, Kompliziert (Tech –20), Querschläger-Problem							

Tödlich, Klein elegant. Wie eine Spei-Cobra.

Guter Bolzen Karabiner		WM	+5	T-Lel	3	Bolzen	
Ball	2 W8 +0	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		12	37	112	337	200	SIE & Bolz
Preis (Limit Serie)	1440 Cr	Masse			2000 g	EZ (3)	
Lauf Überhitzt bei mehr als 10 Angriffen / 10%, Querschläger-Problem,							

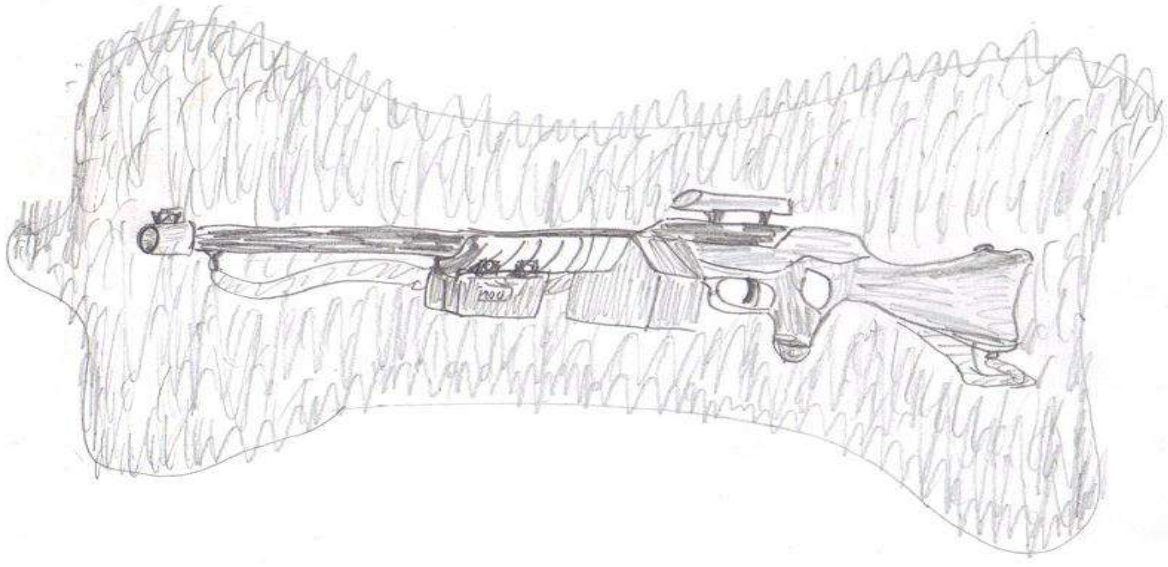
So leise, das es nicht einmal Schalldämpfer benötigt.

Gute Karabiner MP		WM	+5	T-Lel	3	Bolzen	
Ball	2 W8 +0	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		12	37	112	337	200	SIE & Bolz
Preis (Limit Serie)	2640 Cr	Masse			2000 g	EZ(3) FS(4) SAL(5)	
Klappert bei Kälte (WM-1W10) Querschläger-Problem,							

Wüste, Wald, offenes Meer , Unterwasser. Zuverlässig.

Gutes Bolzen SFG		WM	+0	T-Lel	3	Bolzen	
Ball	2 W8 +0	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		12	50	150	750	200	SIE & Bolz
Preis (Limit Serie)	3220 Cr	Masse			3200 g	EZ(3) FS(4) SAL(5)	
Schwer zu verstecken, Querschläger-Problem,							

„Bolzen SFGs kann man überleben!“, ist das hier dann kein Bolzen SFG?



Laser Pistole		WM	+10	T-Lel	3	Laser	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	1W6 +0	20	80	180	360	22	PE
Preis	220 Cr	Masse			500 g	EZ (2)	
El Ladestandsanzeige / E-Ladekabel, Lauf überhitzt bei mehr als 10 Angriffen / 10 %							

Zielgenau, immense Reichweite, und auf LOW-Tech Welten sogar kampfkräftig.

Laser Karabiner		WM	+15	T-Lel	3	Laser	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	1W6 +1	40	120	360	1080	44	GE
Preis	440 Cr	Masse			2000 g	EZ (3)	
El Ladestandsanzeige / E-Ladekabel, Lauf überhitzt bei mehr als 10 Angriffen / 10 %							

„Spatzen-Flack“

Laser Gewehr		WM	+10	T-Lel	3	Laser	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	1W6 +2	40	160	480	2400	40	GE
Preis	550 Cr	Masse			3800 g	EZ (3)	
El Ladestandsanzeige / E-Ladekabel, Lauf überhitzt bei mehr als 10 Angriffen / 10 %							

Eine weit verbreitete Marine-Infantrie Waffe, da sie Weder Rückschlag noch herumfliegende Patronen hat. Auch für Automatische Verteidigungen gegen Wildtiere hat sie sich gut bewährt.

Laser MP		WM	+15	T-Lel	3	Laser	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	1W6 +1	40	120	360	1080	88	GE x2
Preis	1080 Cr	Masse			2200 g	EZ(3) FS(4) SAL(5)	
El Ladestandsanzeige / E-Ladekabel, Empfindlich (Explosionen, st.. = Ausfall)							

Raumboot– Sturm-Waffe. Viele Treffer, keine Querschläger, und benutzen kann man das Boot nachher meist trotzdem.

Tri-Laser Gewehr		**WM**	**+0**	**T-Lel**	**3**	**Laser**	
Ball		**Kurz**	**Mitt**	**Weit**	**Extr**	**Mun**	**Art**
EN (3 Schuß)	**1W6 +2**	**40**	**160**	**480**	**2400**	**40x3**	**GE x3**
Preis	**680 Cr**	**Masse**			**4500 g**	**EZ3(3)**	
El Ladestandsanzeige / E-Ladekabel, Lauf überhitzt bei mehr als 10 Angriffen / 10 %							

Tri Laser nutzen oft 3 verschiedene Laser-formen, weswegen man sie auch im Nebel als Disco-Laser verwenden kann.

Billig Laser Pistole		**WM**	**+10**	**T-Lel**	**3**	**Laser**	
Ball		**Kurz**	**Mitt**	**Weit**	**Extr**	**Mun**	**Art**
EN	**1W6 +0**	**20**	**80**	**180**	**360**	**22**	**PE**
Preis (billig)	**100 Cr**	**Masse**			**500 g**	**EZ (2)**	
Lauf überhitzt bei mehr als 5 Angriffen / 20 %, kompliziert (Tech WM –20)							

Keine Angst die Schießt, einfach besser Zielen.

Billig Laser Karabiner		**WM**	**+15**	**T-Lel**	**3**	**Laser**	
Ball		**Kurz**	**Mitt**	**Weit**	**Extr**	**Mun**	**Art**
EN	**1W6 +1**	**40**	**120**	**360**	**1080**	**44**	**GE**
Preis (billig)	**200 Cr**	**Masse**			**2000 g**	**EZ (3)**	
Lauf überhitzt bei mehr als 5 Angriffen / 20 %, kompliziert (Tech WM –20)							

Natürlich gibt es den auch las Gamma Laser Version. Für nur 100 % Aufpreis haben sie den morgen hier. Aber natürlich währe dieser jetzt sofort mitnehmbar.

Billig Laser Gewehr		**WM**	**+10**	**T-Lel**	**3**	**Laser**	
Ball		**Kurz**	**Mitt**	**Weit**	**Extr**	**Mun**	**Art**
EN	**1W6 +2**	**40**	**160**	**480**	**2400**	**40**	**GE**
Preis (billig)	**250 Cr**	**Masse**			**4000 g**	**EZ (3)**	
Lauf überhitzt bei mehr als 5 Angriffen / 20 %, kompliziert (Tech WM –20) Empfindlich (Explosionen, Stürze, Fallen lassen = Ausfall)							

Besser 10 Bürger haben 1 davon im Schrank stehen, als einer ein Phaser Gewehr. Von den 10 Treffen bestimmt dann 2.

Billig Laser MP		**WM**	**+15**	**T-Lel**	**3**	**Laser**	
Ball		**Kurz**	**Mitt**	**Weit**	**Extr**	**Mun**	**Art**
EN	**1W6 +1**	**40**	**120**	**360**	**1080**	**88**	**GE x2**
Preis (billig)	**520 Cr**	**Masse**			**3000 g**	**EZ(3) FS(4) SAL(5)**	
Lauf überhitzt bei mehr als 5 Angriffen / 20 %, kompliziert (Tech WM –20) Elektronik Aussetzer (putzen nach Kampf sonst WM-10)							

„2 Laser-MPs und ihr braucht kein Gefecht mehr zu fürchten. Besser als nur eine von den teureren.“ (Waffenhändler auf einem Basar)

Billig Dual-Laser Gewehr		**WM**	**+5**	**T-Lel**	**3**	**Laser**	
Ball		**Kurz**	**Mitt**	**Weit**	**Extr**	**Mun**	**Art**
EN (2 Schuß)	**1W6 +2**	**40**	**160**	**480**	**2400**	**40x3**	**SIE**
Preis (billig)	**230 Cr**	**Masse**			**5000 g**	**EZ2(3)**	
Lauf überhitzt bei mehr als 2 Angriffen / 50 %, kompliziert (Tech WM –20) Rückschlag bei Schuß 1 TP EN pro Angriff							

„Doppelläufig, und es hat die Durchschlagskraft eines Phasers, aber fast die zehnfache Reichweite“ (Waffenhändler auf einem Basar)

Varianz Laser Pistole		**WM**	**+10**	**T-Lel**	**3**	**Laser**	
Ball		**Kurz**	**Mitt**	**Weit**	**Extr**	**Mun**	**Art**
EN	**1W10 +0**	**25**	**100**	**225**	**450**	**14**	**PE**
Preis (Limit Serie)	**880 Cr**	**Masse**			**500 g**	**EZ (2)**	
El Ladestandsanzeige / E-Ladekabel, Zielfernrohr, Schmutz (1 x Woche putzen)							

Elegant und Präzise. Wer zeit hat erschießt andere, deren Gewehre kürzere Reichweite haben.

Varianz Laser Karabiner		**WM**	**+15**	**T-Lel**	**3**	**Laser**	
Ball		**Kurz**	**Mitt**	**Weit**	**Extr**	**Mun**	**Art**
EN	**1W10 +2**	**50**	**150**	**450**	**1350**	**28**	**GE**
Preis (Limit Serie)	**1760 Cr**	**Masse**			**2000 g**	**EZ (3)**	
El Ladestandsanzeige / E-Ladekabel, Zielfernrohr, Schmutz (1 x Woche putzen)							

Hochenergie-Laser-Karabiner. Ein anderes Wort hierfür gibt es nicht.

Varianz Laser Gewehr		WM	+10	T-Lel	3	Laser	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	1W10 +4	50	200	600	3000	25	GE
Preis (Limit Serie)	2200 Cr	Masse			3500 g	EZ (3)	
El Ladestandsanzeige / E-Ladekabel, Zielfernrohr, Schmutz (1 x Woche putzen)							

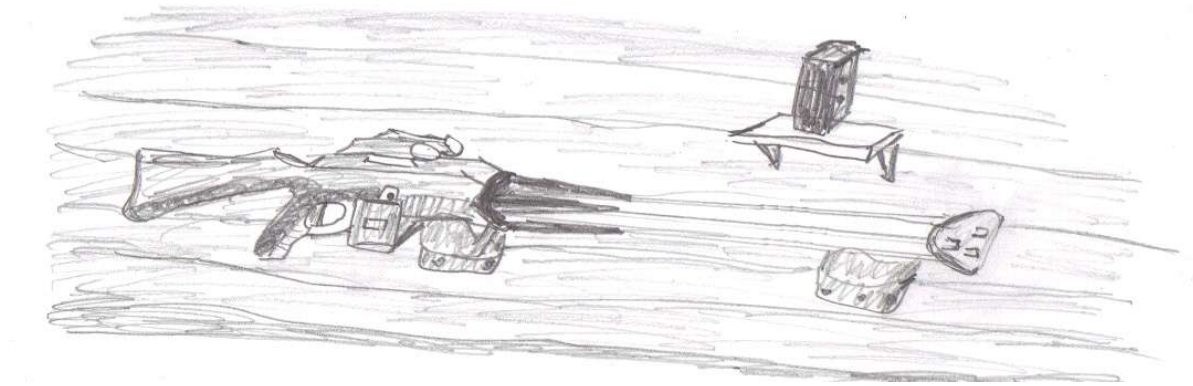
Der Laser-Zielmarker mit der bleibenden Markierung

Varianz Laser MP		WM	+15	T-Lel	3	Laser	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	1W10 +2	50	150	450	1350	57	GE x2
Preis (Limit Serie)	3040 Cr	Masse			2100 g	EZ(3) FS(4) SAL(5)	
El Ladestandsanzeige / E-Ladekabel, Zielfernrohr, Empfindlich (Explosionen, Stürze, Fallen lassen = Ausfall)							

Die Waldbrand-Maschine .

Varianz Tri-Laser Gattling		WM	-5	T-Lel	3	Laser	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN (3 Schuß)	1W10 +4	50	200	600	3000	25x3	GE x3
Preis (Limit Serie)	3700 Cr	Masse			4200 g	EZ3(3) FS12(4)	
El Ladestandsanzeige / E-Ladekabel, Zielfernrohr, Überhitzt bei mehr als 10 Angriffe / 10%, Kompliziert gebaut (Tech WM-20)							

Gebt mir einen Plasma-Reaktor und ich werde Legionen Bezwingen.



Phaser Pistole		**WM**	**-10**	**T-Lel**	**4**	**Phaser**	
Ball		**Kurz**	**Mitt**	**Weit**	**Extr**	**Mun**	**Art**
EN	**1W12 +0**	**4**	**16**	**36**	**72**	**11**	**PE**
Preis	**550 Cr**	**Masse**			**500 g**	**EZ (2)**	
El Ladestandsanzeige / E-Ladekabel, Kompliziert gebaut (Tech WM-20), Starke Hand ST 6 / Wm-5							

Kurz, aber heftig.

Phaser Karabiner		**WM**	**-5**	**T-Lel**	**4**	**Phaser**	
Ball		**Kurz**	**Mitt**	**Weit**	**Extr**	**Mun**	**Art**
EN	**1W12 +2**	**8**	**24**	**72**	**216**	**22**	**GE**
Preis	**770 Cr**	**Masse**			**2000 g**	**EZ (3)**	
El Ladestandsanzeige / E-Ladekabel, Kompliziert gebaut (Tech WM-20), Starke Hand ST 6 / Wm-5							

Durchschlägt selbst Energie-Schutz-Rüstungen.

Phaser Gewehr		**WM**	**-10**	**T-Lel**	**4**	**Phaser**	
Ball		**Kurz**	**Mitt**	**Weit**	**Extr**	**Mun**	**Art**
EN	**1W12 +4**	**8**	**32**	**92**	**480**	**20**	**GE**
Preis	**880 Cr**	**Masse**			**4500 g**	**EZ (3)**	
El Ladestandsanzeige / E-Ladekabel, Kompliziert gebaut (Tech WM-20), Starke Hand ST 6 / Wm-5							

Schwer genug, Gefechtspanzer zu Durchdringen

Billig Phaser Pistole		**WM**	**-10**	**T-Lel**	**4**	**Phaser**	
Ball		**Kurz**	**Mitt**	**Weit**	**Extr**	**Mun**	**Art**
EN	**1W12 +2**	**4**	**16**	**36**	**72**	**11**	**PE**
Preis (Billig)	**250 Cr**	**Masse**			**500 g**	**EZ (2)**	
Kompliziert gebaut (Tech WM-20), Starke Hand ST 6 / Wm-5, SCHWACH (kritischen Treffer)							

Sieht gut aus, aber die Tiefenwirkung ist nicht gegeben.

Billig Phaser Karabiner		WM	-5	T-Lel	4	Phaser	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	1W12 +2	8	24	72	216	22	GE
Preis (Billig)	350 Cr	Masse			2000 g	EZ (3)	
Kompliziert gebaut (Tech WM-20), Starke Hand ST 8 / Wm-10, sehr SCHWACH (Keine guten oder kritischen Treffer)							

Phasen-Laser... das ich nicht lache.... Phasenweise Lasern eher.

Billig Phaser Gewehr		WM	-10	T-Lel	4	Phaser	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	1W12 +0	8	32	92	480	20	GE
Preis (Billig)	400 Cr	Masse			4500 g	EZ (3)	
Kompliziert gebaut (Tech WM-20), Starke Hand ST 8 / Wm-10, sehr SCHWACH (keine guten oder kritischen Treffer)							

Kanalratten-Jagdwaffe

Multiphasen Phaser Pistole		WM	-10	T-Lel	4	Phaser	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	2 W8 +3	5	20	45	90	8	PE
Preis (Limit Serie)	2100 Cr	Masse			500 g	EZ (2)	
El Ladestandsanzeige / E-Ladekabel, Kompliziert gebaut (Tech WM-20),							

Die Energie-Version der schweren Auto Pistole.

Multiphasen Phaser Karabiner		WM	-5	T-Lel	4	Phaser	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	2 W8 +3	10	30	90	270	17	GE
Preis (Limit Serie)	2940 Cr	Masse			2000 g	EZ (3)	
El Ladestandsanzeige / E-Ladekabel, Kompliziert gebaut (Tech WM-20),							

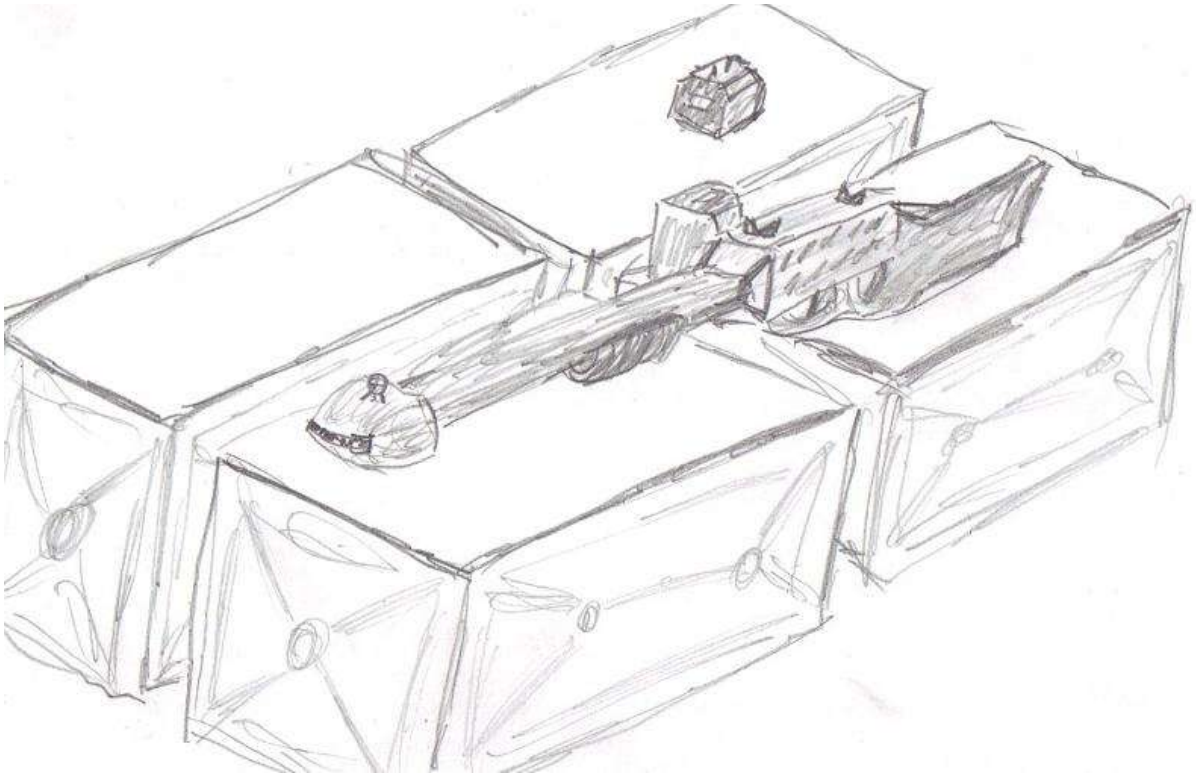
„Noch etwas Größer und wir haben ein Geschütz gebaut."

Multiphasen Phaser Gewehr		WM	-10	T-Lel	4	Phaser	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	2 W8 +6	10	40	115	600	15	GE
Preis (Limit Serie)	3360 Cr	Masse			4500 g	EZ (3)	
El Ladestandsanzeige / E-Ladekabel, Kompliziert gebaut (Tech WM-20),							

Schwere Infantrie hat schwere Waffen. Trotzdem schießen sie Raumschiffe nicht so schnell ab wie das hier.

Multiphasen TRI-Phaser		WM	-10	T-Lel	4	Phaser	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN (3 Schuß)	2 W8 +6	10	40	115	600	30	SIE
Preis (Limit Serie)	4140 Cr	Masse			6500 g	EZ3(3) FS12(4)	
El Ladestandsanzeige / E-Ladekabel, Kompliziert gebaut (Tech WM-20), Starke Hand ST 8 / Wm-10,							

Das Tragbares Fahrzeug-Abwehr Geschütz mit Schnellfeuer Modus.



Paralysator Pistole		WM	+10	T-Lel	3	Paralysator	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN-AKP	1W6 +0	3	12	27	72	22	PE
Preis	220 Cr	Masse			500 g	EZ (2)	
El Ladestandsanzeige / E-Ladekabel, „LAUT“ ,							

Nicht töten, sondern nur gefangen nehmen. Es gibt nichts besseres und überall legal (außer bei Fayizzahren)

Paralysator Karabiner		WM	+15	T-Lel	3	Paralysator	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN-AKP	1W6 +1	6	18	54	162	44	GE
Preis	440 Cr	Masse			2000 g	EZ (3)	
El Ladestandsanzeige / E-Ladekabel, „LAUT“							

Für den längeren Straßenkampf.

Paralysator Gewehr		WM	+10	T-Lel	3	Paralysator	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN-AKP	1W6 +2	6	24	72	360	40	GE
Preis	550 Cr	Masse			3800 g	EZ (3)	
El Ladestandsanzeige / E-Ladekabel, „LAUT“							

Wer mit Paralysatoren gegen Scharfe Pistolen angehen will braucht Reichweite.

Paralysator MP		WM	+15	T-Lel	3	Paralysator	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN-AKP	1W6 +1	6	12	54	162	88	GE x2
Preis	1080 Cr	Masse			2200 g	EZ(3) FS(4) SAL(5)	
El Ladestandsanzeige / E-Ladekabel, „LAUT“ Empfindlich (Explosionen, st.. = Ausfall)							

Frieden schaffen durch überlegene Paralysekraft

Quad-Paralysator Gewehr		WM	-5	T-Lel	3	Paralysator	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN-AKP (4 Schuß)	1W6 +2	6	24	72	360	30x4	GE x3
Preis	730 Cr	Masse			4500 g	EZ4(3)	
El Ladestandsanzeige / E-Ladekabel, „LAUT“							

Fällt auch Elelfanten.

Billig Paralysator Pistole		WM	+10	T-Lel	3	Paralysator	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN-AKP	1W6 +0	3	12	27	72	22	PE
Preis (Billig)	100 Cr	Masse			500 g	EZ (2)	
„LAUT“ , SCHWACH (keine Kritischen Treffer)							

Kinderspielzeug

Billig Paralysator Karabiner		WM	+15	T-Lel	3	Paralysator	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN-AKP	1W6 +1	6	18	54	162	44	GE
Preis (Billig)	200 Cr	Masse			2000 g	EZ (3)	
„LAUT“ , SCHWACH (keine Kritischen Treffer)							

Umhusten statt umpusten.

Billig Paralysator Gewehr		WM	+10	T-Lel	3	Paralysator	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN-AKP	1W6 +2	6	24	72	360	40	GE
Preis (Billig)	250 Cr	Masse			3800 g	EZ (3)	
„LAUT“ , SCHWACH (keine Kritischen Treffer)							

Aufruhr Kontrolle.... Zu mehr ist es nicht zu gebrauchen.

Billig Paralysator MP		WM	+15	T-Lel	3	Paralysator	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN-AKP	1W6 +1	6	12	54	162	88	GE x2
Preis (Billig)	1080 Cr	Masse			2200 g	EZ(3) FS(4) SAL(5)	
„LAUT“ , sehr SCHWACH (keine guten & Kritischen Treffer) Empfindlich (Explosionen, st.. = Ausfall)							

Sklavenhändler Waffe.

Billig Dual-Paralysator Gewehr		WM	-5	T-Lel	3	Paralysator	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN-AKP (2 Schuß)	1W6 +2	6	24	72	360	40x2	SIE
Preis (Billig)	893 Cr	Masse			4500 g	EZ2(3)	
„LAUT“ , sehr SCHWACH (keine guten & Kritischen Treffer)							

Handels-Schiff-Sicherheits-Ausrüstung.

Varianz Paralysator Pistole		WM	+10	T-Lel	3	Paralysator	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN-AKP	1W8 +0	4	15	34	90	22	PE
Preis (Limit Serie)	680 Cr	Masse			500 g	EZ (2)	
El Ladestandsanzeige / E-Ladekabel, „LAUT“ ,							

Kräftig für einen Paralysator, 2 Volltreffer reichen für die meisten.

Varianz Paralysator Karabiner		WM	+15	T-Lel	3	Paralysator	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN-AKP	1W8 +2	8	23	68	203	44	GE
Preis (Limit Serie)	1360 Cr	Masse			2000 g	EZ (3)	
El Ladestandsanzeige / E-Ladekabel, „LAUT“							

Auch Passagiere können Schiffe effektiv verteidigen, mit solchen Waffen

Varianz Paralysator Gewehr		WM	+10	T-Lel	3	Paralysator	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN-AKP	1W8 +4	8	32	90	450	40	GE
Preis (Limit Serie)	1700 Cr	Masse			3800 g	EZ (3)	
El Ladestandsanzeige / E-Ladekabel, „LAUT“							

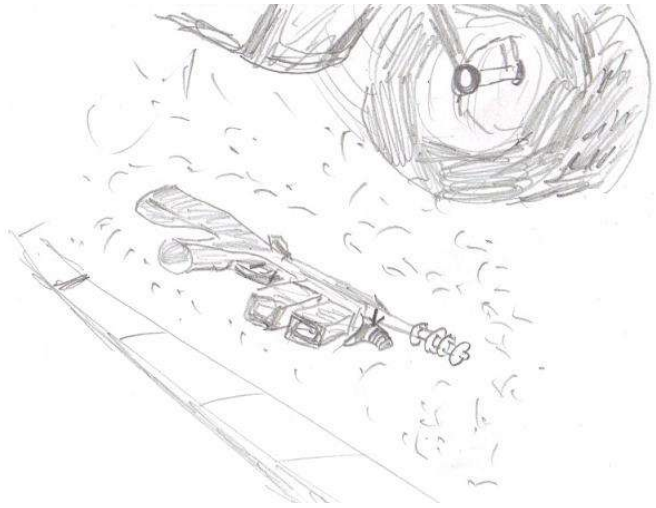
Pferdefänger– Waffe

Varianz Paralysator MP		WM	+15	T-Lel	3	Paralysator	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN-AKP	1W8 +2	8	23	68	203	88	GE x2
Preis (Limit Serie)	2640 Cr	Masse			2200 g	EZ(3) FS(4) SAL(5)	
El Ladestandsanzeige / E-Ladekabel, „LAUT“ Empfindlich (Explosionen, st.. = Ausfall)							

Befrieden ..... Und dann in Ruhe einnehmen.

Varianz Hexa-Paralysator		WM	-15	T-Lel	3	Paralysator	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN-AKP (6 Schuß)	1W8 +4	8	32	90	450	20x6	GE x3
Preis (Limit Serie)	2860 Cr	Masse			4500 g	EZ6(3)	
El Ladestandsanzeige / E-Ladekabel, „LAUT“							

Kautions-Flüchtlings-Jäger-Waffe



Rak-Pistole		WM	+10	T-Lel	3	Gyrojet	
Ball	2W8 +0	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		10	30	90	180	6	PRak
Preis	300 Cr	Masse		600 g		EZ (2)	
Mun-Zuführung klemmt oft (bei Minimum Schaden)							

Mini Raketen mit Zielerfassungs-Kamera. Handlich und gut.

Rak-Gewehr		WM	+10	T-Lel	3	Gyrojet	
Ball	2W8+4	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		20	80	240	1200	10	GRak
Preis	600 Cr	Masse		4000 g		EZ (3)	
Klappert bei Kälte (WM-1W10)							

Raumtauglich, Unterwasser-Tauglich.

Qinta-Rak-Gewehr		WM	-10	T-Lel	3	Gyrojet	
Ball (5 Schuß)	2W8+4	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		20	80	240	1200	10	GRak
Preis	900 Cr	Masse		4500 g		EZ5 (3)	
Klappert bei Kälte (WM-1W10)							

Tragbare Anti-Fahrzeug Waffe.

Wegwerf Rak-Pistole		WM	+10	T-Lel	3	Gyrojet	
Ball	2W8 +0	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		10	30	90	180	6	PRak
Preis (Billig)	150 Cr	Masse		1200 g		EZ (2)	
Mun-Zuführung klemmt oft (bei Minimum Schaden), Störungsanfällig (10% / Rd) Benötigt Starke Hand ST 6 / Wm-5							

Besser als nichts. Viel besser als nichts.

Wegwerf Rak-Gewehr		WM	+10	T-Lel	3	Gyrojet	
Ball	2W8+4	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		20	80	240	1200	10	GRak
Preis (Billig)	275 Cr	Masse			3800 g	EZ (3)	
Mun-Zuführung klemmt oft (bei Minimum Schaden), Störungsanfällig (10% / Rd) Benötigt Starke Hand ST 10 / Wm-15							

Infantrie-Wegwerf-Raketen-Werfer fürs kleine Geld.

Wegwerf Hexa-Rak-Gewehr		WM	-15	T-Lel	3	Gyrojet	
Ball (6 Schuß)	2W8+4	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		20	80	240	1200	6	GRak
Preis (billig)	591 Cr	Masse			4500 g	EZ6 (3)	
Sehr SCHWACH (keine guten & kritischen Treffer), Störungsanföllig 10%/Rd, Gas-Druck-Kanal trifft den Schützen für 1 TP EN / Angriff							

Oder fürs Große Geld.

Liner Rak-Pistole		WM	+10	T-Lel	3	Gyrojet	
Ball	2W10 +0	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		10	30	90	180	6	PRak
Preis (Limit Serie)	1800 Cr	Masse			600 g	EZ (2)	
Benötigt Starke Hand ST 8/WM-10							

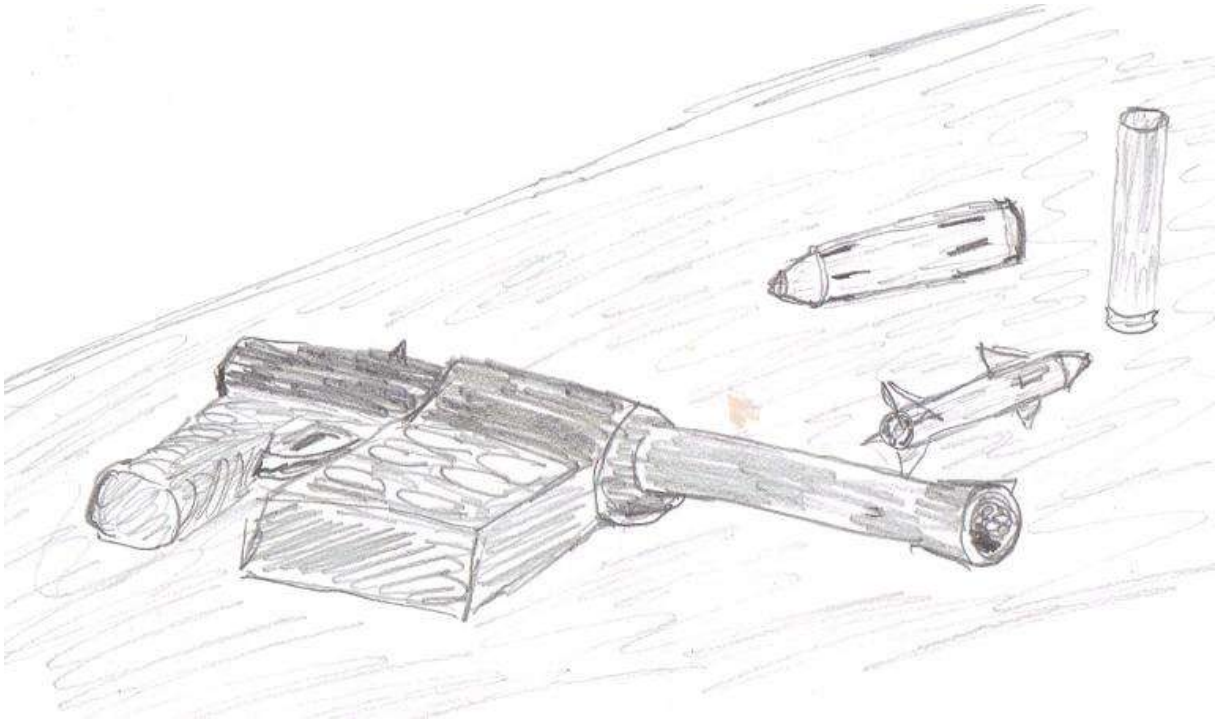
Eine Pistole, die Fahrzeuge beschädigt. Was will man mehr?

Liner Rak-Gewehr		WM	+10	T-Lel	3	Gyrojet	
Ball	2W10+6	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		20	80	240	1200	15	GRak
Preis (Limit Serie)	4200 Cr	Masse			4000 g	EZ (3)FS(4)	
Klappert bei Kälte (WM-1W10)							

Sogar Streiftreffer machen böse Löcher in Fahrzeuge

Liner Tri-Rak-Gewehr		WM	+10	T-Lel	3	Gyrojet	
Ball (5 Schuß)	2W10+6	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		20	80	240	1200	30	GRak
Preis (Limit Serie)	6360 Cr	Masse		4500 g		EZ3 (3) FS12 (4)	
Stabilisator2, Lauf überhitzt bei mehr als 10 Angriffen / Rd (10%)							

Hiermit wird ein Roll-Stuhl zum Kampf KFZ.



Dual Schrot Pistole		WM	+15	T-Lel	3	Schrot	
Ball (1. o 2 Schuß)	2W8 +0	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		2	8	18	36	2	P-Schrot
Preis	51 Cr	Masse			600 g	EZ (2) EZ2(2)	
Rost (1 / Woche putzen), Benötigt ST 8 /WM -10							

Die bodenständige Waffe für den großen Respekt.

Schwere Dual Schrot Pistole		WM	+5	T-Lel	3	Schrot	
Ball (1. o 2 Schuß)	2W8 +2	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		2	8	18	36	2	G-Schrot
Preis	156 Cr	Masse			600 g	EZ (3) EZ2(3)	
Rost (1 / Woche putzen, Benötigt ST 10 /WM -15							

Und ihr großer Bruder

Dual Schrot Karabiner		WM	+15	T-Lel	3	Schrot	
Ball (1. o 2 Schuß)	2W8 +1	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		4	12	36	108	2	P-Schrot
Preis	253 Cr	Masse			2000 g	EZ (3) EZ2(3)	
Rost (1 / Woche putzen), Benötigt ST 8 /WM -10							

Jahrhunderte lang als Jagd-Flinte bekannt gewesen.

Schrot Gewehr		WM	+10	T-Lel	3	Schrot	
Ball	2W8 +2	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		4	16	46	240	10	G-Schrot
Preis	385 Cr	Masse			4000 g	EZ(3)	
Rost (1 / Woche putzen), Benötigt ST 8 /WM -10							

Die Polizei soll solche Waffen früher als schwere Feuerkraft genutzt haben.

Schrot SFG		WM	+10	T-Lel	3	Schrot	
Ball	2W8 +2	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		4	16	46	240	22	G-Schrot
Preis	1225 Cr	Masse			4000 g	EZ(3) FS(4) Sal(5)	
Rost (1 / Woche putzen), Benötigt ST 10 /WM -15, Mun-Zuführung klemmt bei Minimum Schaden							

Feuerkraft, und das flächendeckend.

Billig Dual Schrot Pistole		WM	+5	T-Lel	3	Schrot	
Ball (1. o 2 Schuß)	2W8 +0	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		2	8	18	36	2	P-Schrot
Preis (Billig)	26 Cr	Masse			600 g	EZ (2) EZ2(2)	
Rost (1 / Tag putzen), Benötigt ST 8 /WM -10, LAUT							

Ideal für Wüsten-Planeten.... Dort ist genug Scheuersand vorhanden und wenig Feuchtigkeit.

Schwere Billig Dual Schrot Pistole		WM	-5	T-Lel	3	Schrot	
Ball (1. o 2 Schuß)	2W8 +2	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		2	8	18	36	2	G-Schrot
Preis (Billig)	78 Cr	Masse			600 g	EZ (3) EZ2(3)	
Rost (1 / Tag) putzen), Benötigt ST 10 /WM -15, SCHWACH (keine guten oder kritischen Treffer)							

In eine Schraubstock eingespannt ist die nicht wirklich schlecht, aber wehe demjenigen der damit kämpfen will.

Billig Dual Schrot Karabiner		WM	+5	T-Lel	3	Schrot	
Ball (1. o 2 Schuß)	2W8 +1	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		4	12	36	108	2	P-Schrot
Preis (Billig)	127 Cr	Masse			2000 g	EZ (3) EZ2(3)	
Rost (1 / Tag putzen), Benötigt ST 8 /WM -10 LAUT							

„Der Lauf sieht nur aus als sei er aus Hartplastik eeeehrlich“

Billig Schrot Gewehr		WM	+10	T-Lel	3	Schrot	
Ball	2W8 +2	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		4	16	46	240	10	G-Schrot
Preis (Billig)	193 Cr	Masse			4200 g	EZ(3)	
Rost (1 / Tag putzen), Benötigt ST 8 /WM -10, SCHWACH (keine kritischen Treffer)							

Wenn man damit schon nicht schießen will kann man sie immer noch als Keule benutzen.
Nicht mal wirklich schlecht würde ich sagen.
Mit dieser Waffe wird einem nicht langweilig.

Billig Schrot SFG		WM	+10	T-Lel	3	Schrot	
Ball	2W8 +2	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		4	16	46	240	11	G-Schrot
Preis (Billig)	280 Cr	Masse			5000 g	EZ(3) FS(4)	
Rost (1 / Tag putzen), Benötigt ST 10 /WM -15, Mun-Zuführung klemmt bei Minimum Schaden, Feuermodus verstellt sich 1W3 1-Gs/ 2 EZ / 3 FS							

Das Magazin sieht Klobig aus, aber funktionieren tut sie perfekt.

Vanadium Schrot Pistole		WM	+10	T-Lel	3	Schrot	
Ball	2W10 +0	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		2	10	23	45	9	P-Schrot
Preis (Limit Serie)	260 Cr	Masse			700 g	EZ (2)	
Benötigt ST 10 /WM -15							

Kompression-Verdichtungs-Kammer, auf den Zweiten Blick eine recht gute Sache

Vanadium Schwere Schrot Pistole		WM	+0	T-Lel	3	Schrot	
Ball	2W10 +4	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		2	10	23	45	8	G-Schrot
Preis (Limit Serie)	780 Cr	Masse			600 g	EZ (3)	
Benötigt ST 12 /WM –20							

Vanadium Schrot Karabiner		WM	+15	T-Lel	3	Schrot	
Ball	2W10 +2	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		5	15	45	135	17	P-Schrot
Preis (Limit Serie)	1300 Cr	Masse			2000 g	EZ (3)	
Benötigt ST 10 /WM -15							

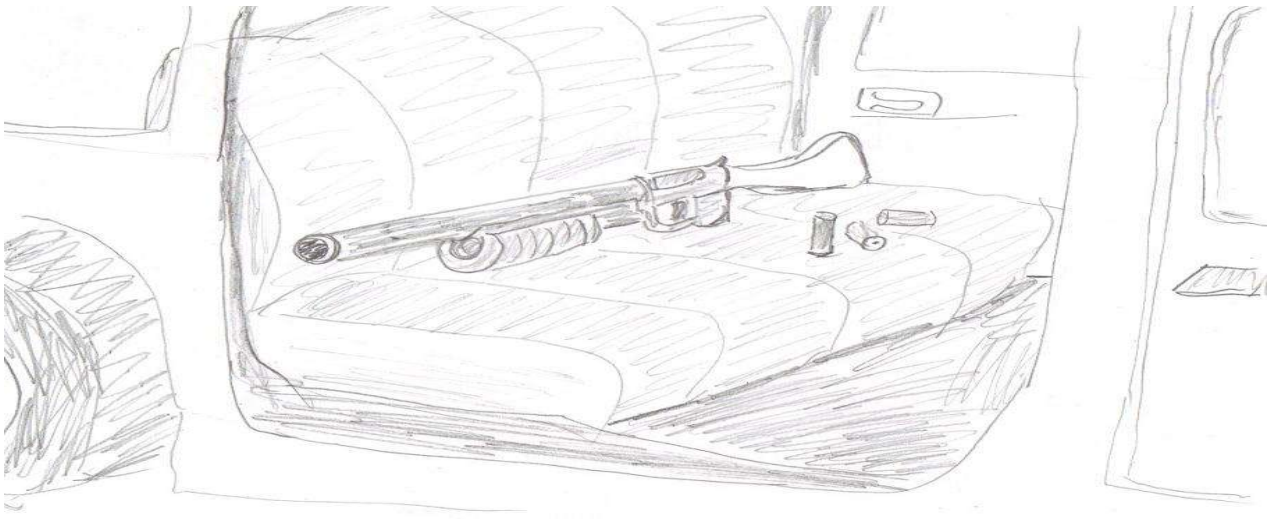
Es ist nicht genauso gut zum „Man-Stoping „ wie eine Mauer aus Beton. Aber bei der Mauer hat derjenige auch mehrer Versuche.

Vanadium Schrot Gewehr		WM	+10	T-Lel	3	Schrot	
Ball	2W10 +4	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		5	20	58	300	16	G-Schrot
Preis (Limit Serie)	1820 Cr	Masse			4000 g	EZ(3)	
Benötigt ST 10 /WM -15							

„Türen-Öffner hat der Boss gesagt, nicht Dietriche“

Vanadium Schrot SFG		WM	+10	T-Lel	3	Schrot	
Ball	2W10 +4	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		5	20	58	300	22	G-Schrot
Preis (Limit Serie)	2045 Cr	Masse			5000 g	EZ(3) FS(4) Sal(5)	
Benötigt ST 12 /WM –20, Mun-Zuführung klemmt bei Minimum Schaden							

„Sir, wir wollten Löcher in Schwergepanzerten Leuten, nicht in den Wänden dahinter.“



Pistolen Armbrust		WM	+0	T-Lel	1	Archaisch Proj	
Ball	1W10 +0	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		4	16	36	72	1	Pfeil
Preis	100 Cr	Masse			1200 g	EZ (2)	
Benötigst ST 8 / WM-10							

Als Einhandwaffe sogar brauchbar, wenn Waffen an sich illegal sind.

Leichte Armbrust		WM	+5	T-Lel	1	Archaisch Proj	
Ball	1W10 +1	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		8	24	72	216	1	Pfeil
Preis	291 Cr	Masse			4000 g	EZ (3)	
Benötigst ST 8 / WM-10							

Wegelagerer mit Flickenumhang und leichter Armbrust. So erlangte sie Berühmtheit.

Armbrust		WM	+0	T-Lel	1	Archaisch Proj	
Ball	1W10 +2	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		8	32	96	480	1	Pfeil
Preis	388 Cr	Masse			6000 g	EZ (3)	
Benötigst ST 10 / WM-15							

Schwerer und Schwieriger.

Repetier Armbrust		WM	+5	T-Lel	1	Archaisch Proj	
Ball	1W10 +1	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		8	24	72	216	5	Pfeil
Preis	600 Cr	Masse			4000 g	EZ (3)	
Benötigst ST 8 / WM-10, Mun-Zuführung Klemmt bei Minimum Schaden							

Auf Low-Tech-Welten eine der besseren Waffen.

Kurzbogen		WM	+5	T-Lel	1	Archaisch Proj	
Ball	2W5 +1	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		8	24	72	216	1	Pfeil
Preis	291 Cr	Masse		2000 g		EZ(3)	
Benötigt ST 6 /WM -5,							

Der Reiterbogen, für den Einsatz unter Schwierigen Bedingungen.

Bogen		WM	+5	T-Lel	1	Archaisch Proj	
Ball	2W5 +2	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		8	32	96	480	1	Pfeil
Preis	388 Cr	Masse		2600 g		EZ(3)	
Benötigt ST 8 /WM –10,							

Ein Jagd-Bogen, der auch in Wäldern gut zu nutzen ist.

Langbogen		WM	+5	T-Lel	1	Archaisch Proj	
Ball	2W6 +4	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		8	32	96	480	1	Pfeil
Preis	592 Cr	Masse		3000 g		EZ(3)	
Benötigt ST 10 /WM –15,							

Legendär, wegen der englischen Langbogenschützen.

Schleuder		WM	+0	T-Lel	1	Archaisch Proj	
Ball	2W4 +0	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		4	16	36	72	1	Kugel
Preis (Billig)	49 Cr	Masse		1200 g		EZ (2)	
Sehr SCHWACH (keine guten & Kritischen Treffer)							

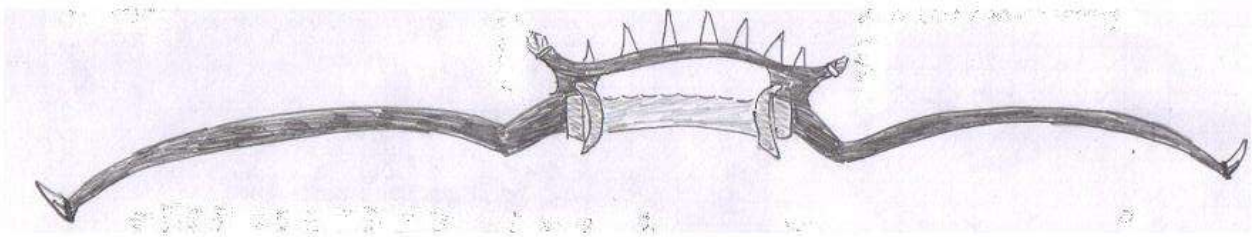
Allerorten leicht zu bekommen die „Flitsche“

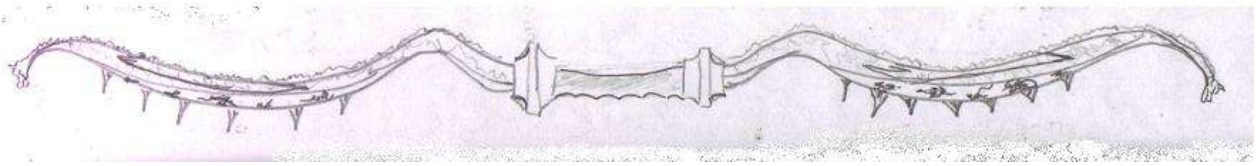
Stab-Schleuder		WM	+5	T-Lel	1	Archaisch Proj	
Ball	2W4 +2	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		8	32	96	480	1	g.Kugel
Preis (Billig)	192 Cr	Masse			2000 g	EZ(3)	
Benötigt ST 8 /WM –10,							

Sowohl große Kugeln, als auch kleine Granaten lassen sich damit verschießen.

Komposit Bogen		WM	+5	T-Lel	1	Archaisch Proj	
Ball	2W6 +4	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		8	32	96	480	1	Pfeil
Preis (Lim Serie)	1184 Cr	Masse			2000 g	EZ(3)	
Benötigt ST 6 /WM –5,							

Zusammenklappbar mit Schuß-Verstärkung durch den Drehmechanismus.





Nadel Pistole		WM	+0	T-Lel	3	Nadler	
Ball	1W4 +0	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		4	16	36	72	37	Nadel
Preis	100 Cr	Masse			600 g	EZ4 (2)	
Störungsanfällig 10% /Rd							

Nadler gelten als Terroristen-Waffen oder Waffen von Feiglingen, da sie nur gegen ungepanzerte Ziele effektiv sind.

Schwere Nadel Pistole		WM	-10	T-Lel	3	Nadler	
Ball	1W4 +2	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		4	16	36	72	33	Nadel
Preis	200 Cr	Masse			600 g	EZ4 (3)	
Störungsanfällig 10% /Rd							

Aber gegen unbewaffnete sind sie sehr demoralisierend.

Nadel Karabiner		WM	+5	T-Lel	3	Nadler	
Ball	1W4 +1	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		8	24	72	216	80	Nadel
Preis	300 Cr	Masse			2000 g	EZ4 (3)	
Störungsanfällig 10% /Rd							

Eher zum Beeindrucken gedacht, denn zu groß um geschmuggelt zu werden, und zu klein um in ernsthaften Gefechten nützlich zu sein.

Nadel Gewehr		WM	+0	T-Lel	3	Nadler	
Ball	1W4 +2	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		8	32	96	480	66	Nadel
Preis	400 Cr	Masse			3200 g	EZ4 (3)	
Störungsanfällig 10% /Rd							

Gilt als leichte Schnell-Feuer-Waffe, obwohl das eigentlich übertrieben ist.

Schnellfeuer Nadler		WM	+0	T-Lel	3	Nadler	
Ball	1W4 +2	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		10	40	120	600	66	Nadel
Preis	1000 Cr	Masse			3200 g	EZ4 (3) FS16 (4) SAL40(5)	
Störungsanfällig 10% /Rd							

„Igel“ oder besser Igelmacher.

Billig Nadel Pistole		WM	+0	T-Lel	3	Nadler	
Ball	1W4 +0	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		4	16	36	72	37	Nadel
Preis (Billig)	50 Cr	Masse			600 g	EZ4 (2)	
Störungsanfällig 10% /Rd, Lauf überhitz bei mehr als 5 Angriffen /20%							

Magazin tauschen oder neue Waffe kaufen?

Schwere Billig Nadel Pistole		WM	-10	T-Lel	3	Nadler	
Ball	1W4 +2	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		4	16	36	72	33	Nadel
Preis (Billig)	100 Cr	Masse			600 g	EZ4 (3)	
Störungsanfällig 10% /Rd, Lauf überhitz bei mehr als 5 Angriffen /20%							

Nadeln vergiften? Klar..... Aber dann bitte auch Handschuhe tragen.

Billig Nadel Karabiner		WM	+5	T-Lel	3	Nadler	
Ball	1W4 +1	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		8	24	72	216	80	Nadel
Preis (Billig)	150 Cr	Masse			2000 g	EZ4 (3)	
Störungsanfällig 10% /Rd, Lauf überhitz bei mehr als 5 Angriffen /20%							

Ein zu teuer gekaufte Spazier-Stock.

Billig Nadel Gewehr		WM	+0	T-Lel	3	Nadler	
Ball	1W4 +2	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		10	40	120	600	66	Nadel
Preis (Billig)	200 Cr	Masse		3200 g		EZ4 (3)	
Störungsanfällig 10% /Rd, Lauf überhitz bei mehr als 5 Angriffen /20%							

Freunde dieser Waffe gelten als Einsam.

Billig Dual Nadler		WM	-5	T-Lel	3	Nadler	
Ball (2 Schuß)	1W4 +2	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		10	40	120	600	66	Nadel
Preis (Billig)	210 Cr	Masse		3200 g		EZ8 (3)	
Störungsanfällig 10% /Rd, Lauf überhitz bei mehr als 5 Angriffen /20%							

Nicht mit einer Dual-Schrotflinte zu verwechseln.

2,3mm Nadel Pistole		WM	+0	T-Lel	3	Nadler	
Ball	1W8 +0	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		4	16	36	72	80	Nadel 2,3
Preis (Limit Serie)	720 Cr	Masse		600 g		EZ4 (2) FS16 (3)	
El-Ladestandsanzeige / Laserpointer Rost (1 / Woche putzen), Starke Hand ST 6 /WM-5							

Die 2,3 mm Nadler haben einen außergewöhnlich guten Ruf.

2,3mm Nadel Karabiner		WM	+5	T-Lel	3	Nadler	
Ball	1W8 +2	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		8	24	72	216	160	Nadel 2,3
Preis (Limit Serie)	2160 Cr	Masse		2000 g		EZ4 (3) FS16 (4)	
El-Ladestandsanzeige / Laserpointer Rost (1 / Woche putzen), Starke Hand ST 6 /WM-5							

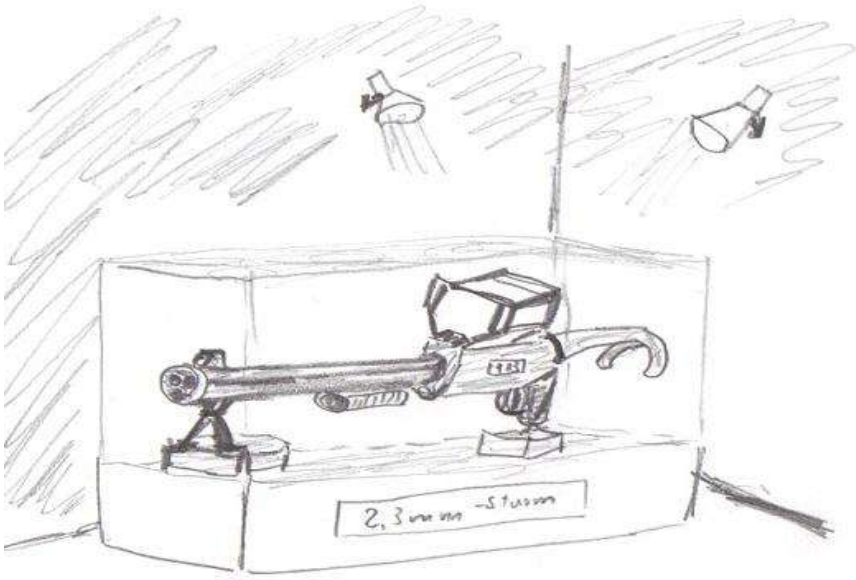
Und gelten sogar als „echte“ Waffen.

2,3mm Nadel Gewehr		WM	+0	T-Lel	3	Nadler	
Ball	1W8 +4	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		10	40	120	600	133	Nadel 2,3
Preis (Limit Serie)	2880 Cr	Masse			3800 g	EZ4 (3) FS16 (4)	
El-Ladestandsanzeige / Laserpointer Rost (1 / Woche putzen), Starke Hand ST 6 /WM-5							

Die MP der Kaiserlichen Garde von Arting. Dummerweise ging das Imperium durch Verrat unter. Seine Soldaten hingegen werden als Helden im Tri-Video gerne für Action-Filme mit Drama Hintergrund gezeigt.

2,3mm Sturm-Nadler		WM	-10	T-Lel	3	Nadler	
Ball (3 Schüsse)	1W8 +4	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		10	40	120	600	133	Nadel 2,3
Preis (Limit Serie)	8080 Cr	Masse			4200 g	EZ12 (3) FS48 (4) SAL120(5)	
El-Ladestandsanzeige / Laserpointer Rost (1 / Woche putzen), Starke Hand ST 10 /WM-15, Fällt bei „Pasch“ (Treffen) auseinander (50% Chance Ausfall)							

Der „Legendäre“ 2,3mm Sturm-Nadler hatte einst einen besseren Ruf, als Bolzen-SFGs.



Disruptor Pistole		**WM**	**+0**	**T-Lel**	**4**	**Disruptor**	
Ball	**1W10 +0**	**Kurz**	**Mitt**	**Weit**	**Extr**	**Mun**	**Art**
EN	**1W10 +0**	**5**	**20**	**60**	**120**	**5**	**PE**
Preis	**2200 Cr**	**Masse**			**800 g**	**EZ (2)**	
Anschluß E, LAUT für seine Größe							

Die schwere Waffe für die Bösen Buben.

Schwere Disruptor Pistole		**WM**	**-10**	**T-Lel**	**4**	**Disruptor**	
Ball	**1W10 +2**	**Kurz**	**Mitt**	**Weit**	**Extr**	**Mun**	**Art**
EN	**1W10 +2**	**5**	**20**	**45**	**90**	**4**	**PE**
Preis	**2205 Cr**	**Masse**			**1300 g**	**EZ (3)**	
Anschluß E, LAUT für seine Größe							

Eine Duellanten Waffe für den exzellenten Schützen.

Disruptor Karabiner		**WM**	**+5**	**T-Lel**	**4**	**Disruptor**	
Ball	**1W10 +1**	**Kurz**	**Mitt**	**Weit**	**Extr**	**Mun**	**Art**
EN	**1W10 +1**	**10**	**30**	**90**	**270**	**9**	**GE**
Preis	**2415 Cr**	**Masse**			**3500 g**	**EZ (3)**	
Anschluß E, LAUT für seine Größe							

High tech für den Waffenschrank.

Disruptor Gewehr		**WM**	**+0**	**T-Lel**	**3**	**Disruptor**	
Ball	**1W10 +2**	**Kurz**	**Mitt**	**Weit**	**Extr**	**Mun**	**Art**
EN	**1W10 +2**	**10**	**40**	**120**	**600**	**8**	**GE**
Preis	**2520 Cr**	**Masse**			**4600 g**	**EZ (3)**	
Anschluß E, LAUT für seine Größe							

Mit einem Rucksackpack ist das hier eine sehr gute Infantrie-Waffe.
Wer hier nach einem Schnell-Feuer-Disruptor Fragt wird erschossen.

Billig Disruptor Pistole		WM	+0	T-Lel	4	Disruptor	
Ball	1W10 +0	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	1W10 +0	5	20	60	120	5	PE
Preis (billig)	1050 Cr	Masse			800 g	EZ (2)	
LAUT für seine Größe, Empfindlich (Explosionen Stürze Fallenlassen) SCHWACH (keine Kritischen Treffer)							

Mehr Plastik, weniger Keramik geht doch auch.

Schwere Billig Disruptor Pistole		WM	-10	T-Lel	4	Disruptor	
Ball	1W10 +2	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	1W10 +2	5	20	45	90	4	PE
Preis (billig)	1050 Cr	Masse			1300 g	EZ (3)	
LAUT für seine Größe, Empfindlich (Explosionen Stürze Fallenlassen)							

„Die Gleiche Feuerkraft wie eine dieser Teuren Disruptoren für den halben Preis was wollen sie mehr?“

Billig Disruptor Karabiner		WM	+5	T-Lel	4	Disruptor	
Ball	1W10 +1	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	1W10 +1	10	30	90	270	9	GE
Preis (billig)	1150 Cr	Masse			3500 g	EZ (3)	
LAUT für seine Größe, Empfindlich (Explosionen Stürze Fallenlassen)							

Rebellen-Waffe

Billig Disruptor Gewehr		WM	+0	T-Lel	3	Disruptor	
Ball	1W10 +2	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	1W10 +2	10	40	120	600	8	GE
Preis (billig)	1200 Cr	Masse			4600 g	EZ (3)	
LAUT für seine Größe ,Empfindlich (Explosionen Stürze Fallenlassen)							

Warum leise Kämpfen wenn man genug Lärm machen kann, umd die Feinde zum Fliehen zu bewegen.

Fokus Disruptor Pistole		WM	+0	T-Lel	4	Disruptor	
Ball	1W12 +0	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	1W12 +0	5	20	60	120	9	PE x2
Preis	8800 Cr	Masse			800 g	EZ (2)	
LAUT für seine Größe, E-Ladekabel, Laserpointer,							

Die Krone der Technik für das leichte Pistolenhalfterchen.

Fokus Schwere Disruptor Pistole		WM	-10	T-Lel	4	Disruptor	
Ball	1W12 +4	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	1W12 +4	5	20	45	90	6	PE x2
Preis	7140 Cr	Masse			1300 g	EZ (3)	
LAUT für seine Größe, E-Ladekabel, Laserpointer,							

Eine Pistole Für Generäle fast schon wie Orden.

Fokus Disruptor Karabiner		WM	+5	T-Lel	4	Disruptor	
Ball	1W12 +2	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	1W12 +2	10	30	90	270	14	GEx 2
Preis	7820 Cr	Masse			3500 g	EZ (3)	
LAUT für seine Größe, E-Ladekabel, Laserpointer,							

Mehr Feuerkraft und trotzdem mehr Munition.

Fokus Disruptor Gewehr		WM	+0	T-Lel	3	Disruptor	
Ball	1W12 +4	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	1W12 +4	10	40	120	600	12	GEx 2
Preis	8160 Cr	Masse			4600 g	EZ (3)	
LAUT für seine Größe, E-Ladekabel, Laserpointer,							

Das ganz schwere Söldner Gewehr.

Blaster Pistole		WM	-10	T-Lel	4	Blaster	
Ball	1W8 +0	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	1W12 +0	4	16	36	72	11	PE & PH
Preis	3600 Cr	Masse			800 g	EZ (2)	
Anschluß E, Anschluß H, Benötigt Starke Hand ST 8 / WM-10							

Blaster sind beliebte Waffen Für Raum-Marine. Sowohl zum Gegner Bekämpfen, als auch um sich damit in Schwerelosigkeit zu bewegen wenn es sein muß.

Schwere Blaster Pistole		WM	-20	T-Lel	4	Blaster	
Ball	1W8 +2	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	1W12 +2	4	16	36	72	8	PE & PH
Preis	3565 Cr	Masse			1300 g	EZ (3)	
Anschluß E, Anschluß H, Benötigt Starke Hand ST 10 / WM-15							

Gilt als Protzig und angeberisch.

Blaster Karabiner		WM	-5	T-Lel	4	Blaster	
Ball	1W8 +1	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	1W12 +1	8	24	72	216	18	GE & GH
Preis	3680 Cr	Masse			3500 g	EZ (3)	
Anschluß E, Anschluß H, Benötigt Starke Hand ST 8 / WM-10							

Sehr effektiv gegen Standard Schutztruppen.

Blaster Gewehr		WM	-10	T-Lel	4	Blaster	
Ball	1W8 +2	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	1W12 +2	8	32	96	480	16	GE & GH
Preis	3795 Cr	Masse			4600 g	EZ (3)	
Anschluß E, Anschluß H, Benötigt Starke Hand ST 8 / WM-10							

Eine gute Waffe um Schiffe zu verteidigen.

Sturm-Blaster		WM	-5	T-Lel	4	Blaster	
Ball	1W8 +1	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	1W12 +1	8	24	72	216	36	2 GE 2 GH
Preis	5600 Cr	Masse		3500 g		EZ(3) FS(4)	
Anschluss Für E / Anschluss für H , Benötigt Starke Hand ST 8 / WM-10,							

Die Elite-Sturmtruppen Waffe, mit der man sicher nicht ganze Armeen ausrüsten mag. Meist haben die einen ganzen Gürtel oder Rucksack voll Munition dabei und sind per Kabel angeschlossen.

Billig Blaster Pistole		WM	-10	T-Lel	4	Blaster	
Ball	1W8 +0	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	1W12 +0	4	16	36	72	11	PE & PH
Preis (billig)	1575 Cr	Masse		800 g		EZ (2)	
Benötigt Starke Hand ST 8 / WM-10, SCHWACH (keine Kritischen Treffer), Rückschlag trifft den schützen für 1 En & 1 Bal TP							

„Wer mit High-Tech-Waffen nicht umgehen kann , verletzt sich manchmal durch eigene Dummheit, aber das wird ihnen ja nicht passieren.“ (Verkäufer)

Billig Schwere Blaster Pistole		WM	-10	T-Lel	4	Blaster	
Ball	1W8 +2	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	1W12 +2	4	16	36	72	8	PE & PH
Preis (billig)	1550 Cr	Masse		1300 g		EZ (3)	
Benötigt Starke Hand ST 10 / WM-15, SCHWACH (keine Kritischen Treffer), Rostanfällig 1 mal / Tag putzen							

„Die perfekte Waffe, große Feuerkraft, gute Reichweite, und pass auch in ihren Schweber auf die Hutablage.“ (Verkäufer)

Billig Blaster Karabiner		WM	+5	T-Lel	4	Blaster	
Ball	1W8 +1	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	1W12 +1	8	24	72	216	18	GE & GH
Preis (Billig)	1600 Cr	Masse		3500 g		EZ (3)	
Benötigt Starke Hand ST 8 / WM-10, SCHWACH (keine Kritischen Treffer), Teure Ersatzteile, Lauf überhitzt bei mehr als 2 Angriffen / 50% Ausfall							

Billig Blaster Gewehr		**WM**	**-10**	**T-Lel**	**4**	**Blaster**	
Ball	**1W8 +2**	**Kurz**	**Mitt**	**Weit**	**Extr**	**Mun**	**Art**
EN	**1W12 +2**	**8**	**32**	**96**	**480**	**16**	**GE & GH**
Preis	**3300 Cr**	**Masse**		**4600 g**		**EZ (3)**	
Benötigt Starke Hand ST 8 / WM-10, SCHWACH (keine Kritischen Treffer), Störanfällig 10% / RD							

„das legendäre Blaster Gewehr, zu diesem Preis.... Wer könnte da weggehen?“ (VK)

Gute Blaster Pistole		**WM**	**+0**	**T-Lel**	**4**	**Blaster**	
Ball	**1W8 +0**	**Kurz**	**Mitt**	**Weit**	**Extr**	**Mun**	**Art**
EN	**1W12 +0**	**4**	**16**	**36**	**72**	**22**	**2PE 2PH**
Preis (Limit Serie)	**10500 Cr**	**Masse**		**800 g**		**EZ (2)**	
Ladekabel E & Ladekabel H, Stabilisator 2,							

Die Version für die Längeren Kämpfe.

Schwere Torium Blaster Pistole		**WM**	**+0**	**T-Lel**	**4**	**Blaster**	
Ball	**2W6 +4**	**Kurz**	**Mitt**	**Weit**	**Extr**	**Mun**	**Art**
EN	**2W8 +4**	**4**	**16**	**36**	**72**	**5**	**PE & PH**
Preis (Limit Serie)	**16430 Cr**	**Masse**		**1300 g**		**EZ (3)**	
Ladekabel E & Ladekabel H, Stabilisator 4, Benötigt Starke Hand ST 8 / WM-10							

„Pistolenschützen die Raumschiffe abschießen? Kein Problem“ (Kampfpilot)

Blaster Torium Karabiner		**WM**	**+0**	**T-Lel**	**4**	**Blaster**	
Ball	**2W6 +2**	**Kurz**	**Mitt**	**Weit**	**Extr**	**Mun**	**Art**
EN	**2W8 +2**	**10**	**30**	**90**	**270**	**25**	**2GE 2GH**
Preis (Limit Serie)	**15040 Cr**	**Masse**		**3500 g**		**EZ (3)**	
Ladekabel E & Ladekabel H, Stabilisator 1, Benötigt Starke Hand ST 6 / WM-5							

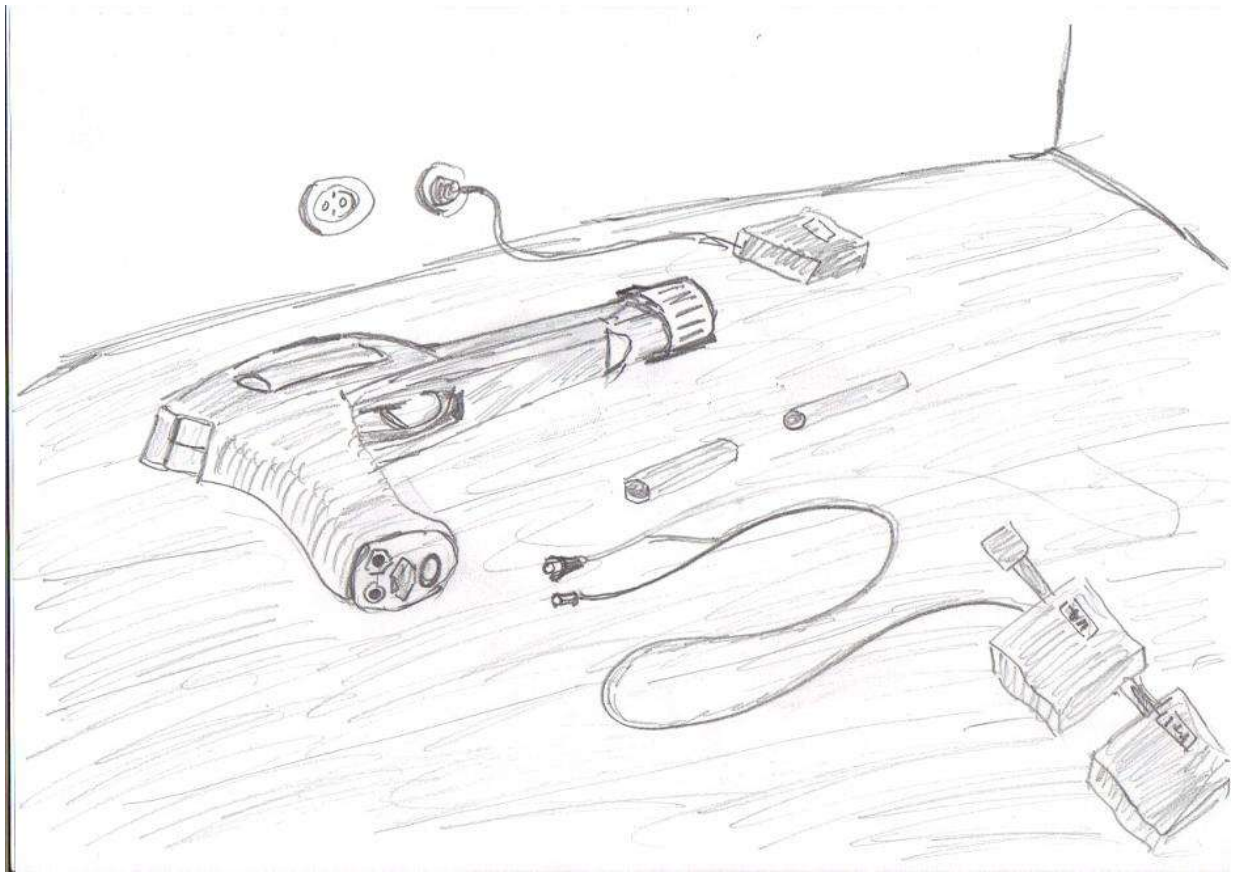
Ein Karabiner der stärker als das Gewehr ist. Gut um in Raumschiff-Gängen zu kämpfen.

Torium Blaster Gewehr		WM	+0	T-Lel	4	Blaster	
Ball	2W6 +4	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	2W8 +4	10	40	120	600	16	2GE 2GH
Preis	16830 Cr	Masse		4600 g		EZ (3)	
Ladekabel E & Ladekabel H, Stabilisator 2, Benötigt Starke Hand ST 6 / WM-5							

„Seien sie vorsichtig damit, das Schießt Löcher in Schiffs-Wandungen.

Torium SBG Sturm-Blaster-Gewehr		WM	+0	T-Lel	4	Blaster	
Ball	2W6+4	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	2W8 +4	8	32	96	480	33	3 GE 3 GH
Preis	24750 Cr	Masse		5500 g		EZ(3) FS(4) SAL(5)	
Anschluss Für E / Anschluss für H , El-Ladestands-Anzeige, Stabilisator 1,Benötigt Starke Hand ST 8 / WM-10, Kompliziert gebaut (Tech-20), Teure Ersatzteile.							

Ja, es ist teurer als manches Raumgeschütz. Glaubt mir das hat auch seine Berechtigung.



Desintegrator Pistole		WM	+0	T-Lel	5	Desintegrator	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	1W6+0 / 1W4+0 durch	4	16	36	72	11	PE
Preis	4400 Cr	Masse			600 g	EZ (2)	
Anschluß E, Kompliziert gebaut (Tech-20)							

Die Geheim-Agenten Waffe von Heute.

Schwere Desintegrator Pistole		WM	-10	T-Lel	5	Desintegrator	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	1W6+2 / 1W4+2 durch	4	16	36	72	7	PE
Preis	4305 Cr	Masse			1100 g	EZ (3)	
Anschluß E, Kompliziert gebaut (Tech-20)							

Desintegratoren bestechen dadurch das sie durchschlagen, nicht damit wie viel da durch kommt. Eigentlich ist die schwere Pistole also sinnlos.

Desintegrator Karabiner		WM	+5	T-Lel	5	Desintegrator	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	1W6+1 / 1W4+1 durch	8	24	72	216	16	GE
Preis	4410 Cr	Masse			3000 g	EZ (3)	
Anschluß E, Kompliziert gebaut (Tech-20)							

Die perfekte Anti-Gefechtspanzer Waffe.

Desintegrator Gewehr		WM	+0	T-Lel	5	Desintegrator	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	1W6+2 / 1W4+2 durch	8	32	96	480	14	GE
Preis	4515 Cr	Masse			4000 g	EZ (3)	
Anschluß E, Kompliziert gebaut (Tech-20)							

Mit etwas besserer Reichweite.

Billig Desintegrator Pistole		WM	+0	T-Lel	5	Desintegrator	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	1W6+0 / 1W4+0 durch	4	16	36	72	11	PE
Preis (B)	2100 Cr	Masse		600 g		EZ (2)	
Kompliziert gebaut (Tech-20) Lauf überhitz bei mehr als 2 Angriffen / 50%							

„nein die Plastikummantelung hat keine Probleme mit der Gamma Strahlung“ (VK)

Schwere Billig Desintegrator Pistole		WM	-10	T-Lel	5	Desintegrator	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	1W6+2 / 1W4+2 durch	4	16	36	72	7	PE
Preis (B)	2155 Cr	Masse		1100 g		EZ (3)	
Anschluß E, Kompliziert gebaut (Tech-20),Lauf überhitz bei mehr als 2 Angriffen / 50% Aussetzer der Elektronik– 1x pro Kampf putzen oder Wm-10							

„falls ihre Microwelle ausfällt tut die hier auch gute Dienste.“ (Verkäufer)

Billig Desintegrator Karabiner		WM	+5	T-Lel	5	Desintegrator	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	1W6+1 / 1W4+1 durch	8	24	72	216	16	GE
Preis (B)	2100 Cr	Masse		3000 g		EZ (3)	
Kompliziert gebaut (Tech-20),Lauf überhitz bei mehr als 2 Angriffen / 50%							

Ein guter Personal Schutzschild und alle Gefährlichkeit ist dahin.“ (Infantrist)

Billig Desintegrator Gewehr		WM	+0	T-Lel	5	Desintegrator	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	1W6+2 / 1W4+2 durch	8	32	96	480	14	GE
Preis (B)	2150 Cr	Masse		4000 g		EZ (3)	
Kompliziert gebaut (Tech-20), Lauf überhitz bei mehr als 2 Angriffen / 50%							

„Es gibt Tage da nutzt man dann die Waffe als Brandeisen.“ (Wolfsjäger Agrar-Planet)

Delta Desintegrator Pistole		WM	+0	T-Lel	5	Desintegrator	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	1W10+0 / 1W8+0 durch	4	16	36	72	5	PE
Preis	16800 Cr	Masse			600 g	EZ (2)	
Anschluß-E, Kompliziert gebaut (Tech-20), teure Ersatzteile							

Etwas durchschlagskräftiger als das Standard-Modell.

Schwere Delta Desintegrator P.		WM	-10	T-Lel	5	Desintegrator	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	1W10+4 / 1W8+4 durch	4	16	36	72	3	PE
Preis	16400 Cr	Masse			1100 g	EZ (3)	
Anschluß E, Kompliziert gebaut (Tech-20) teure Ersatzteile							

Das ist eine sehr böse Waffe, da auch Schild-Systeme in Verbindung mit Panzerung oft durchschlagen werden.

Delta Desintegrator Karabiner		WM	+5	T-Lel	5	Desintegrator	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	1W10+2 / 1W8+2 durch	8	24	72	216	9	GE
Preis	17220 Cr	Masse			3000 g	EZ (3)	
Anschluß E, Kompliziert gebaut (Tech-20) teure Ersatzteile							

Ernst zu nehmen.

Delta Desintegrator Gewehr		WM	+0	T-Lel	5	Desintegrator	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	1W10+4 / 1W8+4 durch	8	32	96	480	7	GE
Preis	17630 Cr	Masse			4000 g	EZ (3)	
Anschluß E, Kompliziert gebaut (Tech-20) teure Ersatzteile							

Zu fürchten ..... Von jedem

Flammer Pistole		WM	+10	T-Lel	2	Flammer	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN (1W6 RD) 5m D	1W8 +0	1	4	9	18	14	Petro-Ch.
Preis	110 Cr	Masse			800 g	EZ (2)	
Anschluß Petro-Chem, schwer zu verstecken							

Eine Kleine Böse Waffe, da das Feuer weiter brennt und damit denjenigen langsam abfackelt UND der Boden brennt und andere verletzt die es durchqueren wollen. (eine Probe WI x5 sollte verlangt werden um sich dort durch zu wagen)

Flammenwerfer		WM	+15	T-Lel	2	Flammer	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN (1W6 RD) 5m D	1W8 +0	2	6	18	54	28	Petro-Ch.
Preis	330 Cr	Masse			2500 g	EZ (3)	
Anschluß Petro-Chem, schwer zu verstecken							

Der Flammenwerfer für den Häuserkampf.

Schwerer Flammenwerfer		WM	+10	T-Lel	2	Flammer	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN (1W6 RD) 5m D	1W8+0	2	8	24	120	28	Petro-Ch.
Preis	440 Cr	Masse			3800 g	EZ (3)	
Anschluß Petro-Chem, schwer zu verstecken							

Der Flammenwerfer für den Straßenkampf.

Sprühdosen Flammer		WM	+10	T-Lel	2	Flammer	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN (1W6 RD) 5m D	1W8 +0	1	4	9	18	14	Petro-Ch.
Preis (Billig)	55 Cr	Masse			800 g	EZ (2)	
Anschluß Petro-Chem, schwer zu verstecken, SEHR SCHWACH (keine Guten & kritischen Treffer) Starke Hand ST 6 /WM-5							

(Das Feuer ist nicht Additiv bei mehreren Flammen auf dem Boden sondern nur das stärkste zählt)

Gärtner-Flammer		WM	+15	T-Lel	2	Flammer	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN (1W6 RD) 5m D	1W8 +0	2	6	18	54	28	Petro-Ch.
Preis (Billig)	165 Cr	Masse			2500 g	EZ (3)	
Anschluß Petro-Chem, schwer zu verstecken							

Der Umbau ist gar nicht mal so schwierig.

Gasdruck-Flammer Pistole		WM	+10	T-Lel	2	Flammer	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN (1W6 RD) 5m D	2W6 +0	1	4	9	18	14	Petro-Ch.
Preis (limit Serie)	420 Cr	Masse			800 g	EZ (2)	
Anschluß Petro-Chem, schwer zu verstecken							

Sauerstoff-Druck plus Petrochem macht deutlich bessere Effekte

Gasdruck Flammenwerfer		WM	+15	T-Lel	2	Flammer	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN (1W6 RD) 5m D	2W6 +0	2	6	18	54	28	Petro-Ch.
Preis	1260Cr	Masse			2500 g	EZ (3)	
Anschluß Petro-Chem, schwer zu verstecken							

Feuer ist die Hölle

Schwerer Gasdruck-Flammenwerfer		WM	+10	T-Lel	2	Flammer	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN (1W6 RD) 5m D	2W6+0	2	8	24	120	28	Petro-Ch.
Preis	1680 Cr	Masse			3800 g	EZ (3)	
Anschluß Petro-Chem, schwer zu verstecken							

Und manche Höllen brennen heißer als andere.

Kleiner Plasma Flammer		WM	+0	T-Lel	4	Plasma Flammer	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN (1W6 RD) 5m D	1W12 +0	2	8	18	36	18	PE & PH
Preis	2400 Cr	Masse			500 g	EZ (2)	
Anschluß E & Anschluß H, benötigt starke Hand ST 8 / WM-10							

Die High-Tech-Version des Flammers.

Plasma Flammer		WM	+5	T-Lel	4	Plasma Flammer	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN (1W6 RD) 5m D	1W12 +0	4	12	36	108	33	GE & GH
Preis	2530 Cr	Masse			2500 g	EZ (3)	
Anschluß E & Anschluß H, benötigt starke Hand ST 8 / WM-10							

Oder Des Häuserkampf-Flammers.

Schwerer Plasma Flammer		WM	+0	T-Lel	4	Plasma Flammer	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN (1W6 RD) 5m D	1W12+0	4	16	48	240	33	GE & GH
Preis	2645 Cr	Masse			4800 g	EZ (3)	
Anschluß E & Anschluß H, benötigt starke Hand ST 8 / WM-10							

Oder des Straßen-Kampf-Flammers.

Kleiner Billig Plasma Flammer		WM	+0	T-Lel	4	Plasma Flammer	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN (1W6 RD) 5m D	1W12 +0	2	8	18	36	18	PE & PH
Preis (billig)	1050 Cr	Masse			500 g	EZ (2)	
benötigt starke Hand ST 8 / WM-10, SCHWACH (keine kritischen Treffer) Überhitzt bei mehr als 2 Angriffen / 50 %							

„natürlich sind die Kunststoffe Hitzeresistent“ (Verkäufer)

Billig Plasma Flammer		WM	+5	T-Lel	4	Plasma Flammer	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN (1W6 RD) 5m D	1W12 +0	4	12	36	108	33	GE & GH
Preis (Billig)	1100 Cr	Masse			2500 g	EZ (3)	
benötigt starke Hand ST 8 / WM-10, SCHWACH (keine kritischen Treffer) Überhitzt bei mehr als 2 Angriffen / 50 %							

„Höllisch Heiß das Gerät!“ (Infantrist)

Schwerer Billig Plasma Flammer		WM	+0	T-Lel	4	Plasma Flammer	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN (1W6 RD) 5m D	1W12+0	4	16	48	240	33	GE & GH
Preis (Billig)	1150 Cr	Masse			4100 g	EZ (3)	
benötigt starke Hand ST 8 / WM-10, SCHWACH (keine kritischen Treffer) Überhitzt bei mehr als 2 Angriffen / 50 %							

„mir ist egal wie teuer deine Ausrüstung ist, solange du brennst“ (angeblicher Ausspruch von DRANDOR, einer TRI-Video Figur.)

Kleiner Fusi Plasma Flammer		WM	+0	T-Lel	4	Plasma Flammer	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN (1W6 RD) 5m D	2W8 +0	2	8	18	36	30	GE & GH
Preis (Limit Serie)	10800 Cr	Masse			700 g	EZ (2) FS(3)	
Anschluß E & Anschluß H, benötigt starke Hand ST 10 / WM-15							

Durch das Feuer kommt kaum etwas durch.

Fusi Plasma Flammer		WM	+5	T-Lel	4	Plasma Flammer	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN (1W6 RD) 5m D	2W8 +0	4	12	36	108	40	SIE & SIH
Preis (Limit Serie)	11880 Cr	Masse			3000 g	EZ (3) FS(4)	
Anschluß E & Anschluß H, benötigt starke Hand ST 10 / WM-15							

„Diese Waffe Schmilzt auch Fahrzeuge.“ (Wenn sie Kritisch trifft.)

Leichtes Plasma Gewehr		WM	+5	T-Lel	5	Plasma Granate	
Ball	1W10 +0	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN (ECM 2) 15m D	2W8 +0	8	32	96	480	15	GE & GH
Preis	9545 Cr	Masse		5600 g		EZ (2)	
Anschluß E, Anschluß H, Benötigt Starke Hand ST 10 / WM-15							

Leicht???? Da treffen wohl Welten aufeinander.

Leichtes Fusions Gewehr		WM	+0	T-Lel	6	Fusions Granate	
Ball	1W10+0	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN (ECM 2) 15m D	2W10 +0	8	32	96	480	13	GE & GH
Preis	23345 Cr	Masse		6000 g		EZ (3)	
Anschluß E, Anschluß H, Benötigt Starke Hand ST 10 / WM-15							

Diese Gewehre sind wohl zum Abschießen von Panzern gedacht.

Leichtes Energie Gewehr		WM	+5	T-Lel	6	Ionen Granate	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	4W10	8	32	96	480	5	GE
Preis	52815 Cr	Masse		5500 g		EZ (3)	
Anschluß E, Benötigt Starke Hand ST 12 / WM-20							

Zum Glück sind die Preise auch genauso Exorbitant.

Leichtes Ionen Gewehr		WM	+5	T-Lel	4	Energie Granate	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN (ECM 2) 15m D	6W10 Ion	8	32	96	480	6	GE & GH
Preis	1495 Cr	Masse		6600 g		EZ (3)	
Anschluß E, Anschluß H, Benötigt Starke Hand ST 8 / WM-10							

Das Ionen-Gewehr ist sehr gut gegen Fahrzeuge UND Robotter. (Pro 20 TP verliert das Ziel 1 E Ladung UND reaktorleistung geht pro 20 TP um -0,1 E/Rd herunter)

Billig Plasma Gewehr		WM	+5	T-Lel	5	Plasma Granate	
Ball	1W6 +0	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN (ECM 2) 9m D	2W6 +0	5	19	58	288	15	GE & GH
Preis (Billig)	3652 Cr	Masse			5600 g	EZ (2)	
Benötigt Starke Hand ST 10 / WM-15, SCHWACH (keine kritischen Treffer)							

„Schwere Waffen zu günstigen Preisen“

Billig Fusions Gewehr		WM	+0	T-Lel	6	Fusions Granate	
Ball	1W6+0	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN (ECM 2) 9m D	2W8 +0	5	19	58	288	13	GE & GH
Preis (Billig)	8932 Cr	Masse			6000 g	EZ (3)	
Benötigt Starke Hand ST 10 / WM-15, SCHWACH (keine Kritischen Treffer)							

„überlegen sie doch nur mal EIN FUSIONSGEWEHR für unter 10 Kilo Creds“

Billig Energie Gewehr		WM	+5	T-Lel	6	Ionen Granate	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	4W8	5	19	58	288	5	GE
Preis (Billig)	22886 Cr	Masse			5500 g	EZ (3)	
Benötigt Starke Hand ST 12 / WM-20, SEHR SCHWACH (keine guten & Kritischen Treffer)							

„sie kennen doch bestimmt die berühmten Energie-Lanzen. Das hier ist die Tragbare Ver-

Billig Ionen Gewehr		WM	+5	T-Lel	4	Energie Granate	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN (ECM 2) 19m D	6W8 Ion	5	19	58	288	6	GE & GH
Preis (Billig)	572 Cr	Masse			6600 g	EZ (3)	
Benötigt Starke Hand ST 8 / WM-10, SCHWACH (keine Kritischen Treffer)							

sion davon.
Robotter Schrotten das geht eigentlich ganz einfach.

HIPO Plasma Gewehr		WM	+5	T-Lel	5	Plasma Granate	
Ball	1W6+1W8 +2	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN (ECM 4) 30m D	2W10 +2	8	32	96	480	15	SIE & SIH
Preis (Limit Serie)	52290 Cr	Masse			5600 g	EZ (2)	
Anschluß E, Anschluß H, Benötigt Starke Hand ST 8 / WM-10							

„Deckungsfeuer ist in diesem Fall wohl eher Deckung weg schieß Feuer!“

HIPO Fusions Gewehr		WM	+0	T-Lel	6	Fusions Granate	
Ball	1W6 +1W8+2	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN (ECM 4) 30m D	2W12 +2	8	32	96	480	13	SIE & SIH
Preis	127890 Cr	Masse			6000 g	EZ (3)	
Anschluß E, Anschluß H, Benötigt Starke Hand ST 8 / WM-10							

Übelste Flächen-Vernichtungs-Waffe.

HIPO Energie Gewehr		WM	+5	T-Lel	6	Ionen Granate	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	4W12+2	8	32	96	480	5	SIE
Preis	216290 Cr	Masse			5500 g	EZ (3)	
Anschluß E, Benötigt Starke Hand ST 10 / WM-15							

Infantrie-Raum-Geschütz mit kurzer Reichweite.

HIPO Ionen Gewehr		WM	+5	T-Lel	4	Energie Granate	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN (ECM 4) 30m D	6W12+2 Ion	8	32	96	480	6	SIE & SIH
Preis	8900 Cr	Masse			6600 g	EZ (3)	
Anschluß E, Anschluß H, Benötigt Starke Hand ST 6 / WM-5							

Was helfen Große Raumschiff Geschütze wenn im Reaktorraum die Kreidezeit herrscht.

Standard Splitter Granate		WM	-5	T-Lel	2	Explosions System	
Ball 30m D	4W6	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		STx 1	STx 2	STx 3	STx 4	n.a.	Granate
Preis	20 Cr	Masse		1000 g		EZ (3)	
LAUT (für ihre Größe)							

Die gute alte Standard Granate zum wegwerfen.

Standard Stun Granate		WM	-5	T-Lel	2	Explosions System	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN (Stun) 30m D	4W4 AKP	STx 1	STx 2	STx 3	STx 4	n.a.	Granate
Preis	25 Cr	Masse		800 g		EZ (3)	
Störungsanfällig 10% Ausfall							

Stunnen von Massen. Besser so als einzeln umschießen zu müssen.

Standard Brand Granate		WM	-5	T-Lel	2	Explosions System	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN 30m D	4W6	STx 1	STx 2	STx 3	STx 4	n.a.	Granate
Preis	30 Cr	Masse		900 g		EZ (3)	
Trifft Werfer für 1 TP EN							

Brennt nur kurz, dafür aber sehr heftig.

Standard Plasma Granate		WM	-5	T-Lel	2	Explosions System	
Ball 30m D	2W6	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN 30m D	4W6	STx 1	STx 2	STx 3	STx 4	n.a.	Granate
Preis	60 Cr	Masse		1100 g		EZ (3)	
LAUT (für ihre Größe)							

Plasma-Granaten richtig platziert entscheiden Gefechte.

Standard Fusions Granate		WM	-5	T-Lel	2	Explosions System	
Ball 30m D	2W8	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN 30m D	4W8	STx 1	STx 2	STx 3	STx 4	n.a.	Granate
Preis	110 Cr	Masse			1200 g	EZ (3)	
LAUT (für ihre Größe)							

Deutlich heftiger als eine Plasma Granate.

Standard Desintegrator Granate		WM	-5	T-Lel	2	Explosions System	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN 30m D	2W8 & 1W8 „durch	STx 1	STx 2	STx 3	STx 4	n.a.	Granate
Preis	210 Cr	Masse			600 g	EZ (3)	
Störanfällig 10% Ausfall							

Schutz gibt es hiervor kaum.

Billig Splitter Granate		WM	-5	T-Lel	2	Explosions System	
Ball 30m D	4W6	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		STx 1	STx 2	STx 3	STx 4	n.a.	Granate
Preis (billig)	10 Cr	Masse			1200 g	EZ (3)	
LAUT (für ihre Größe), empfindlich (Stürze, Fallen lassen Explosionen), SCHWACH (keine Kritischen Treffer)							

„Brauchst du viel? Spreng mit ST-IL“

Billig Stun Granate		WM	-5	T-Lel	2	Explosions System	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN (Stun) 30m D	4W4 AKP	STx 1	STx 2	STx 3	STx 4	n.a.	Granate
Preis (billig)	13 Cr	Masse			1000 g	EZ (3)	
Störungsanfällig 10% Ausfall, empfindlich (Stürze, Fallen lassen Explosionen) SCHWACH (keine Kritischen Treffer)							

„Zitter-aale“ *jemand der auf einen Feind deutet der so komisch zuckt nachdem er sich in Deckung warf.

Billig Brand Granate		WM	-5	T-Lel	2	Explosions System	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN 30m D	4W6	STx 1	STx 2	STx 3	STx 4	n.a.	Granate
Preis	15 Cr	Masse		1200 g		EZ (3)	
Trifft schützen für 1 TP EN, empfindlich (Stürze, Fallen lassen Explosionen) SCHWACH (keine Kritischen Treffer)							

„Fackel-Träger“ (derselbe von vorhin aber diesmal deutet er auf jemand anderen)

Schwere Splitter Granate		WM	-10	T-Lel	2	Explosions System	
Ball 30m D	6W6	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		STx 1/2	STx 1	STx3/2	STx 2	n.a.	Granate
Preis	35 Cr	Masse		2100 g		EZ (4)	
LAUT (für ihre Größe)							

Auch DEFENSIV-Granate genannt weil man sie nur aus Deckungen heraus wirft.

Standard Stun Granate		WM	-10	T-Lel	2	Explosions System	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN (Stun) 30m D	6W4 AKP	STx 1/2	STx 1	STx3/2	STx 2	n.a.	Granate
Preis	40Cr	Masse		1500 g		EZ (4)	
Störungsanfällig 10% Ausfall							

Natürlich machen solche Granaten auch einem Selbst spaß.... Naja manchmal.

Standard Brand Granate		WM	-10	T-Lel	2	Explosions System	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN 30m D	6W6	STx 1/2	STx 1	STx3/2	STx 2	n.a.	Granate
Preis	55 Cr	Masse		1800 g		EZ (4)	
Trifft Werfer für 1 TP EN							

„Bitte werft die Granate nicht den Sicherungsbolzen. (Ausbilder)

schwere Plasma Granate		WM	-10	T-Lel	2	Explosions System	
Ball 30m D	3W6	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN 30m D	6W6	STx 1/2	STx 1	STx3/2	STx 2	n.a.	Granate
Preis	75 Cr	Masse		2200 g		EZ (4)	
LAUT (für ihre Größe)							

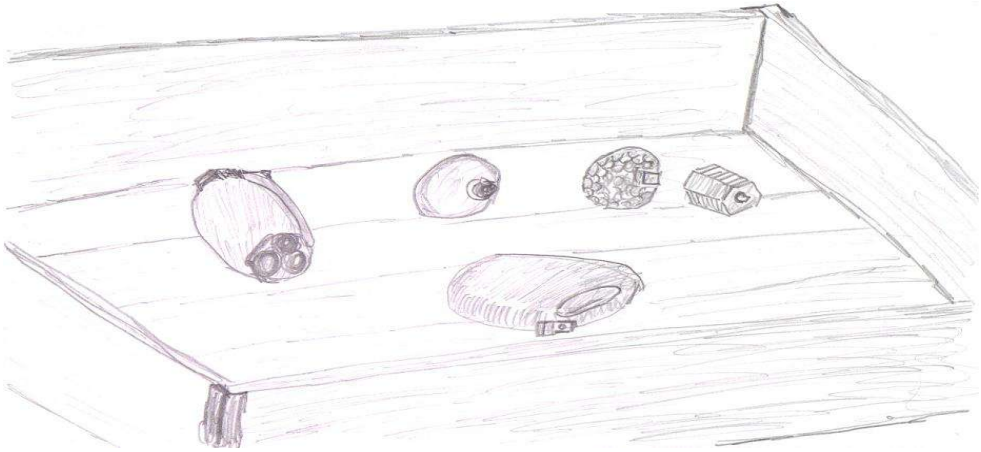
„Wurde schon erwähnt das Granaten nicht zwischen Freunden und Feinden unterscheiden?“ (Besagter Ausbilder)

schwere Fusions Granate		WM	-10	T-Lel	2	Explosions System	
Ball 30m D	3W8	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN 30m D	6W8	STx 1/2	STx 1	STx3/2	STx 2	n.a.	Granate
Preis	125 Cr	Masse		1200 g		EZ (4)	
LAUT (für ihre Größe)							

„Die Fusions-Granate im Handschuhfach erspart den Multifasenzigarettenanzünder“

schwere Desintegrator Granate		WM	-10	T-Lel	2	Explosions System	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN 30m D	3W8 & 1W12 „durch	STx 1/2	STx 1	STx3/2	STx 2	n.a.	Granate
Preis	225 Cr	Masse		600 g		EZ (4)	
Störanfällig 10% Ausfall							

Etwas EN-Rüstung zu tragen ist schlimmer als Garkeine (ohne Rüstung ginge der „durch“-Schaden ins leere)



Wurf-Messer / Wurfl-Klinge		WM	+0	T-Lel	1	Klingen klein	
Ball	NKS+ 1W2+1	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		ST x1	ST x2	ST x4	ST x6	#	
Preis	20 Cr	Masse			300 g	EZ (2)	
Rostanfällig (putzen 1 / Tag)							

Natürlich kann man auch nicht ausbalancierte Waffen Werfen. (WM-20)

Kampf-Messer / Dolch		WM	+0	T-Lel	1	Klingen klein	
Ball	NKS+ 1W3+1	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		NK	(STx2)	(STx4)	(STx6)	#	
Preis	20 Cr	Masse			600 g	EZ (2)	
Rostanfällig (putzen 1 / Tag)							

Vielseitig anwendbar. Allseits beliebt.

Kurz-Schwert / Machete		WM	-5	T-Lel	1	Klingen mittel	
Ball	NKS+ 1W4+0	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		NK	(STx2)	(STx3)	(STx4)	#	
Preis	29 Cr	Masse			1200 g	EZ (3)	
Rostanfällig (putzen 1 / Tag),							

Gut zu gebrauchen bei Djungel oder Ur-Wald.

Schwert / Säbel		WM	-5	T-Lel	1	Klingen mittel	
Ball	NKS+ 1W6+1	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		NK	(STx2)	(STx3)	(STx4)	#	
Preis	30 Cr	Masse			2300 g	EZ ()	
Rostanfällig (putzen 1 / Tag) , benötigst Starke Hand ST 6 /WM-5							

Eine ernst zu nehmende Nahkampfwaffe.

Lang-Schwert		WM	+0	T-Lel	1	Klingen mittel	
Ball	NKS+ 1W6+1	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		NK	(STx2)	(STx3)	(STx4)	#	
Preis	60 Cr	Masse		2300 g		EZ (3)	
Rostanfällig (putzen 1 / Tag) , benötigst Starke Hand ST 8 /WM-10							

„Eine echte RITTER-Waffe."

Bastardschwert		WM	-10	T-Lel	1	Klingen schwer	
Ball	NKS+ 1W6+2	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		NK	(STx1)	(STx3/2)	(STx2)	#	
Preis	45 Cr	Masse		5000 g		EZ (4)	
Rostanfällig (putzen 1 / Tag), 1 Händig/Wurf- (benötigst Starke Hand ST 10 /WM-15)							

„Zweihändig geführt gefährlich.... Einhändig geführt ein Symbol für jeden Feind"

Zweihänder		WM	-10	T-Lel	1	Klingen schwer	
Ball	NKS+ 1W8+2	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		NK	(STx1)	(STx3/2)	(STx2)	#	
Preis	48 Cr	Masse		5000 g		EZ (4)	
Rostanfällig (putzen 1 / Tag), 1 Händig/Wurf- (benötigst Starke Hand ST 12 /WM-20)							

„Kaum etwas widersteht dem Schwingen eines Bi-Händers"

Wurf-Axt / Beil		WM	-15	T-Lel	1	Klingen mittel	
Ball	NKS+ 1W6+1	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		ST x1	ST x2	ST x3	ST x4	#	
Preis	29 Cr	Masse		1200 g		EZ (3)	
Rostanfällig (putzen 1 / Woche), benötigst Starke Hand ST 6/ WM-5							

„Äxhte haben eine hohe Durchschlagskraft, sind aber schwieriger zu führen"

Hand-Axt / leichte Streitaxt		WM	-15	T-Lel	1	Klingen mittel	
Ball	NKS+ 1W8+1	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		NK	(STx2)	(STx4)	(STx6)	#	
Preis	35 Cr	Masse			1600 g	EZ (3)	
Rostanfällig (putzen 1 / Woche), benötigst Starke Hand ST 8/ WM-10							

„zum Holzhacken oder um Ratten zu Jagen“

Streitaxt / Feuerwehr-Axt		WM	-20	T-Lel	1	Klingen schwer	
Ball	NKS+ 2W4+2	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		NK	(STx1)	(STx3/2)	(STx2)	#	
Preis	54 Cr	Masse			8000 g	EZ (4)	
Rostanfällig (putzen 1 / Tag), 1 Händig/Wurf- (benötigst Starke Hand ST 10 /WM-15)							

„Für schwere Türen. Damit kommt man auch durch wirklich feste Hindernisse“

Stab-Streitaxt / Helebarde		WM	-15	T-Lel	1	Klingen ü-schw.	
Ball	NKS+ 3W4+4	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		NK				#	
Preis	78 Cr	Masse			10000 g	EZ (5)	
Rostanfällig (putzen 1 / Tag), 1 Händig/Wurf- (benötigst Starke Hand ST 14 /WM-25) Raumbedarf 3m Durchmasser /WM-100							

„Das einzige Problem an der Helebarde ist , dass sie nicht in jeden Raum passt.“

Küchenmesser		WM	+0	T-Lel	1	Klingen klein	
Ball	NKS+ 1W2+1	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		ST x1	ST x2	ST x4	ST x6	#	
Preis (Billig)	??	Masse			300 g	EZ (2)	
Störanfällig 10% /Rd, SCHWACH (keine kritischen Treffer)							

„Jederzeit Bereit“ „allerorten auffindbar“

Plastik-Schwert		WM	+0	T-Lel	2	Klingen mittel	
Ball	NKS+ 1W4+0	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		NK	(STx2)	(STx3)	(STx4)	#	
Preis (Billig)	14 Cr	Masse			400 g	EZ (3)	
Fällt auseinander (Pasch=50%), SEHR SCHWACH (keine guten & kritischen Treffer)							

„DAS IST eine WAFFE!!!!!!“ (wütender Lurrack)

Glas-Klinge / Glas Scherbe		WM	+0	T-Lel	1	Klingen klein	
Ball	NKS+ 1W3+1	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		NK	(STx2)	(STx4)	(STx6)	#	
Preis (Billig)	14	Masse			400 g	EZ (2)	
Empfindlich (Stürze, Explosionen, Fallenlassen, Parade), fällt auseinander (Pasch 50%)							

„Glas ist von vielen Raumhäfen nicht scannbar in den Kontrollen weißt du?“

Glas-Schwert		WM	+0	T-Lel	1	Klingen mittel	
Ball	NKS+ 1W6+1	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		NK	(STx2)	(STx3)	(STx4)	#	
Preis (Billig)	15 Cr	Masse			1600 g	EZ (3)	
Empfindlich (Stürze, Explosionen, Fallenlassen, Parade), fällt auseinander (Pasch 50%)							

„ich benötige nicht mehr als einen Schlag, und du?“

Katana		WM	+5	T-Lel	1	Klingen mittel	
Ball	NKS+ 1W8+2	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		NK	(STx2)	(STx3)	(STx4)	#	
Preis (limit Serie)	150 Cr	Masse			1800 g	EZ (3)	
benötigst Starke Hand ST 6 /WM-5							

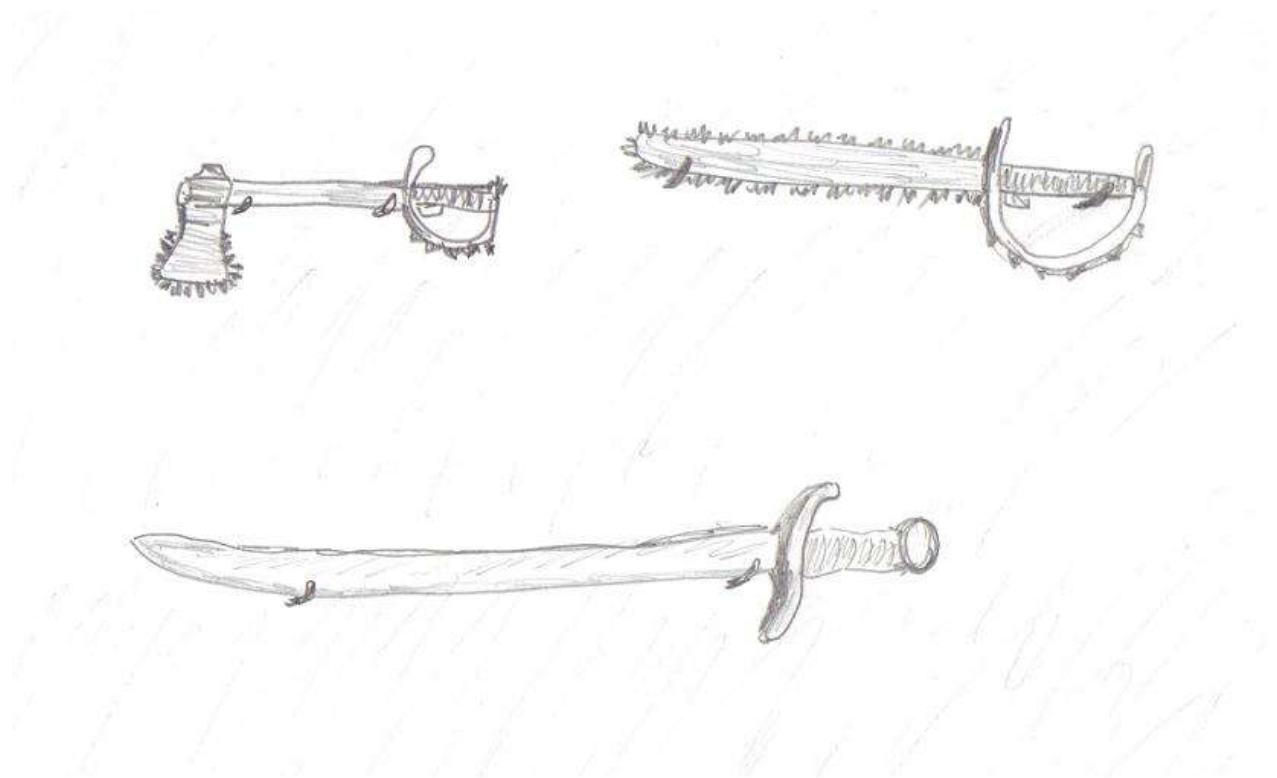
„Schmiedekunst in Metall“

Ketten-Schwert		WM	-5	T-Lel	1	Klingen mittel	
Ball	NKS+ 1W10+2	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		NK	(STx2)	(STx3)	(STx4)	100	P-E
Preis (Limit Serie)	180 Cr	Masse			2600 g	EZ (3)	
benötigst Starke Hand ST 10 /WM-15							

„Das rasselnde Geräusch schlägt schon viele Feinde in die Flucht."

Ketten Axt		WM	-15	T-Lel	1	Klingen mittel	
Ball	NKS+ 1W12+2	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		NK	(STx2)	(STx4)	(STx6)	100	P-E
Preis	359 Cr	Masse			2800 g	EZ (3)	
benötigst Starke Hand ST 12/ WM-20							

„Schlächter... nicht Krieger ... Schlächter „



Wurf-Hammer		WM	+0	T-Lel	1	Stumpf klein	
Ball	NKS+ 1W2+2	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		ST x1	ST x2	ST x4	ST x6	#	
Preis	20 Cr	Masse		500 g		EZ (2)	
Benötigt Starke Hand ST 6 /WM –5							

Natürlich kann man auch nicht ausbalancierte Waffen Werfen. (WM-20)

Schlagring		WM	+0	T-Lel	1	Stumpf klein	
Ball	NKS+ 1W3+2	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		NK	(STx2)	(STx4)	(STx6)	#	
Preis	20 Cr	Masse		600 g		EZ (2)	
SCHWACH (Keine Kritischen Treffer)							

Passt in jede Tasche.

Streitkolben / Morgenstern		WM	-5	T-Lel	1	Stumpf mittel	
Ball	NKS+ 1W6+2	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		NK	(STx2)	(STx3)	(STx4)	#	
Preis	30 Cr	Masse		2800 g		EZ (3)	
Benötigt Starke Hand ST 8 /WM-10							

Leicht her zu stellen aber schlecht ausballanciert.

Kriegshammer		WM	-5	T-Lel	1	Stumpf mittel	
Ball	NKS+ 1W6+2	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		(STx1)	(STx2)	(STx3)	(STx4)	#	
Preis	40 Cr	Masse		2800 g		EZ (3)	
Benötigt Starke Hand ST 8 /WM-10							

Gut ausballanciert zum Werfen und für den Nahkampf.

Schwerer Kampfhammer		WM	-10	T-Lel	1	Stumpf schwer	
Ball	NKS+ 2W3+4	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		NK	(STx1)	STx3/2	(STx2)	#	
Preis	45 Cr	Masse			8500 g	EZ (4)	
1 Händig -Benötigt Starke Hand ST 12 /WM –20							

Für Schmiede mit dem ganz großen Amboss.

Stielhammer		WM	-15	T-Lel	1	Stumpf über-schw	
Ball	NKS+ 3W3+4	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		NK				#	
Preis	70 Cr	Masse			19500 g	EZ (5)	
1 Händig -Benötigt Starke Hand ST 14 /WM –25							

Eher ein schwerer Hammer mit einem sehr langen Stiel.

Polizei Knüppel		WM	+0	T-Lel	1	Stumpf klein	
Ball	NKS+ 1W3+2	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		NK	(STx2)	(STx4)	(STx6)	#	
Preis (Billig)	10 Cr	Masse			500 g	EZ (2)	
SCHWACH (Keine Kritischen Treffer), Schwer zu verstecken,							

Nicht mal polizeilich verboten.

Eisenrohr / Brecheisen		WM	-5	T-Lel	1	Stumpf mittel	
Ball	NKS+ 1W6+2	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		NK	(STx2)	(STx3)	(STx4)	#	
Preis (billig)	??	Masse			2800 g	EZ (3)	
Benötigt Starke Hand ST 8 /WM-10, fällt auseinander (bei jedem PASCH 50% Ausfall-chance), SCHWACH (kann keine Kritischen Treffer machen.)							

Auf jeder Baustelle...

Vorschlaghammer		WM	-10	T-Lel	1	Stumpf schwer	
Ball	NKS+ 2W3+4	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		NK	(STx1)	STx3/2	(STx2)	#	
Preis (Billig)	23 Cr	Masse		8500 g		EZ (4)	
1 Händig -Benötigt Starke Hand ST 12 /WM –20, SEHR SCHWACH (keine guten und kritschen Treffer)							

Gehört in jede Werkstatt.

Kinetikhammer		WM	-5	T-Lel	1	Stumpf mittel	
Ball	NKS+ 1W8+3	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		NK	(STx2)	(STx3)	(STx4)	#	
Preis (Limit Serie)	90 Cr	Masse		2800 g		EZ (3)	
Waffe klappert bei Kälte (Wm-10)							

Das interne bewegende Gewicht ist das Geheimnis.

Energie-Feld-Messer		WM	+10	T-Lel	4	E-Feld klein	
Ball	NKS+ 1W4+1	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		NK	(STx2)	(STx4)	(STx6)	100	P-E
Preis	300 Cr	Masse			500 g	EZ (2)	
Klinge wird instabil bei mehr als 10 Angriffen / 10%-RD							

Leicht und gut zu transportieren, auch gut tarnbar als Schmuck.

Energie-Feld-Klinge		WM	+5	T-Lel	4	E-Feld Mittel	
Ball	NKS+ 2W4+1	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		NK	(STx2)	(STx3)	(STx4)	55	P-E
Preis	310 Cr	Masse			1200 g	EZ (3)	
Klinge wird instabil bei mehr als 10 Angriffen / 10%-RD							

Nicht mehr als ein Griff, wenn ausgeschaltet.

Energie-Feld-Schwert		WM	+0	T-Lel	4	E-Feld schwer	
Ball	NKS+ 1W8+2	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		NK	(STx1)	STx3/2	(STx2)	100	2x P-E
Preis	325 Cr	Masse			2800 g	EZ (4)	
Klinge wird instabil bei mehr als 10 Angriffen / 10%-RD, 1 Händig benötigt Stärke 8/ WM-10							

Der Griff ist ein Zweihandgriff.

Energie-Feld-Hellebarde		WM	-5	T-Lel	4	E-Feld ü-schwer	
Ball	NKS+ 1W12+2	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		NK	#	#	#	88	2x P-E
Preis	350 Cr	Masse			4800 g	EZ (5)	
Klinge wird instabil bei mehr als 10 Angriffen / 10%-RD							

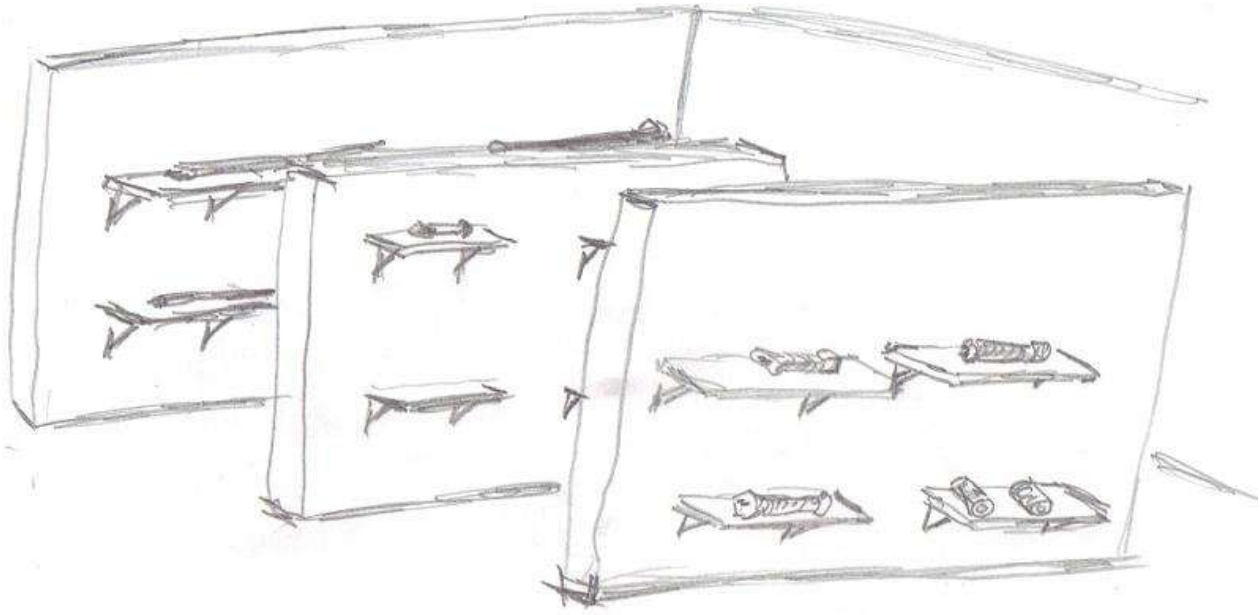
Eine ca 2m lange Stange mit 1 m Klinge daran.

E-Feld– Scheibe		WM	+10	T-Lel	4	E-Feld klein	
Ball	NKS+ 1W3+0	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		NK	(STx2)	(STx4)	(STx6)	166	P-E
Preis	147 Cr	Masse			800 g	EZ (2)	
Klinge wird instabil bei mehr als 2 Angriffen / 50%-RD							

Eigentlich als Schutzschild gedacht.

Gebastelte E-Feld– Klinge		WM	+5	T-Lel	4	E-Feld Mittel	
Ball	NKS+ 1W4+0	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		NK	(STx2)	(STx3)	(STx4)	125	P-E
Preis	157 Cr	Masse			2200 g	EZ (3)	
Klinge wird instabil bei mehr als 2 Angriffen / 50%-RD							

Energie-Feld-Katana		WM	+0	T-Lel	4	E-Feld schwer	
Ball	NKS+ 1W12+4	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		NK	(STx1)	STx3/2	(STx2)	61	2x P-E
Preis (limit Serie)	1300 Cr	Masse			2800 g	EZ (4)	
1 Händig benötigt Stärke 8/ WM-10							



Energie-Messer		WM	+10	T-Lel	3	Energie klein	
Ball	NKS	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	1W6+1	NK	(STx2)	(STx4)	(STx6)	71	P-E
Preis	300 Cr	Masse		500 g		EZ (2)	
Teure Ersatzteile							

Ach Laser cutter genannt.

Energie-Klinge		WM	+5	T-Lel	3	Energie Mittel	
Ball	NKS	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	2W6+1	NK	(STx2)	(STx3)	(STx4)	36	P-E
Preis	310 Cr	Masse		1300 g		EZ (3)	
Teure Ersatzteile							

„Sei vorsichtig das du den Wald nicht abfackelst“

Energie-Schwert		WM	+0	T-Lel	3	Energie schwer	
Ball	NKS	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	2W6+2	NK	(STx1)	STx3/2	(STx2)	71	2x P-E
Preis	325 Cr	Masse		3000 g		EZ (4)	
Teure Ersatzteile, 1 Händig benötigt Stärke 8/ WM-10							

Licht-Säbel wie in vielen Tri-Video–filmen.

Energie-Hellebarde		WM	-5	T-Lel	3	Energie ü-schwer	
Ball	NKS	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	3W6+2	NK	#	#	#	50	2x P-E
Preis	350 Cr	Masse		5200 g		EZ (5)	
Teure Ersatzteile							

Kleines Schweißgerät		WM	+5	T-Lel	3	Energie klein	
Ball	NKS	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	1W6+1	NK	(STx2)	(STx4)	(STx6)	71	P-E
Preis (Billig)	142 Cr	Masse		500 g		EZ (2)	
SEHR SCHWACH (keine guten & Kritischen Treffer), Empfindlich (Stürze Fallenlassen Explosionen), Störungsanfällig 10% / Rd Kampf							

Findens sich meist in Werkstätten.

Normales Schweißgerät		WM	+0	T-Lel	3	Energie Mittel	
Ball	NKS	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	2W6+1	NK	(STx2)	(STx3)	(STx4)	36	P-E
Preis (Billig)	146 Cr	Masse		1200 g		EZ (3)	
SEHR SCHWACH (keine guten & Kritischen Treffer), Empfindlich (Stürze Fallenlassen Explosionen), Störungsanfällig 10% / Rd Kampf							

Oder auf Reparatur-Docks.

Starkes Schweißgerät		WM	-5	T-Lel	3	Energie schwer	
Ball	NKS	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	2W6+2	NK	(STx1)	STx3/2	(STx2)	71	2x P-E
Preis (Billig)	154 Cr	Masse		2800 g		EZ (4)	
SEHR SCHWACH (keine guten & Kritischen Treffer), Empfindlich (Stürze Fallenlassen Explosionen), Störungsanfällig 10% / Rd Kampf							

Und in der Schwerindustrie....

Hochofenlanze		WM	-10	T-Lel	3	Energie ü-schwer	
Ball	NKS	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	3W6+2	NK	#	#	#	50	2x P-E
Preis (Billig)	167 Cr	Masse		4800 g		EZ (5)	
SEHR SCHWACH (keine guten & Kritischen Treffer), Empfindlich (Stürze Fallenlassen Explosionen), Störungsanfällig 10% / Rd Kampf							

Oder bei großen TL 2 und 3 Schmelzöfen zum „Anstechen“

Energie-Vario-Messer		WM	+10	T-Lel	3	Energie klein	
Ball	NKS	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	1W8+2	NK	(STx2)	(STx4)	(STx6)	50	P-E
Preis (Limit Serie)	1200 Cr	Masse			500 g	EZ (2)	
Kompliziert (Tech WM-20)							

Vario klingen verändern ihre Länge und intensität.

Energie-Vario-Klinge		WM	+5	T-Lel	3	Energie Mittel	
Ball	NKS	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	2W8+2	NK	(STx2)	(STx3)	(STx4)	26	P-E
Preis (Limit Serie)	1240 Cr	Masse			1300 g	EZ (3)	
Kompliziert (Tech WM-20)							

Je länger desto schwächer, je kürzer desto Stärker.

Energie-Vario-Schwert		WM	+0	T-Lel	3	Energie schwer	
Ball	NKS	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	2W8+4	NK	(STx1)	STx3/2	(STx2)	44	2x P-E
Preis (Limit Serie)	1300 Cr	Masse			3000 g	EZ (4)	
Kompliziert (Tech WM-20), 1 Händig benötigt Stärke 8/ WM-10							

„Damit schweißt man auch Schleusentüren auf“

Energie-Vario-Hellebarde		WM	-5	T-Lel	3	Energie ü-schwer	
Ball	NKS	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	3W8+4	NK	#	#	#	35	2x P-E
Preis (Limit Serie)	1400 Cr	Masse			5200 g	EZ (5)	
Kompliziert (Tech WM-20)							

„oder zersägt Raumboote“

Desintegrator-Messer		WM	+0	T-Lel	5	Desint. klein	
Ball	NKS	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	1W4+1 1W2+1 durch	NK	(STx2)	(STx4)	(STx6)	25	P-E
Preis	2000 Cr	Masse		500 g		EZ (2)	
Teure Ersatzteile, Kompliziert gebaut (Tech-20)							

„Klein aber Gefährlich."

Desintegrator-Klinge		WM	-5	T-Lel	5	Desint. Mittel	
Ball	NKS	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	1W8+1 1W4+1 Durch	NK	(STx2)	(STx3)	(STx4)	14	P-E
Preis	2010 Cr	Masse		1300 g		EZ (3)	
Teure Ersatzteile, Kompliziert gebaut (Tech-20)							

„eine Killer-Waffe"

Desintegrator-Schwert		WM	-10	T-Lel	5	Desint. schwer	
Ball	NKS	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	1W8+2 & 1W4+2 durch	NK	(STx1)	STx3/2	(STx2)	25	2x P-E
Preis	2025 Cr	Masse		3000 g		EZ (4)	
Teure Ersatzteile, Kompliziert gebaut (Tech-20) 1 Händig benötigt Stärke 6/ WM-5							

„fast schon zu Groß"

Desintegrator-Hellebarde		WM	-15	T-Lel	5	Desint. ü-schwer	
Ball	NKS	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	1W12+2 & 1W6+2 durch	NK	#	#	#	20	2x P-E
Preis	2050 Cr	Masse		5200 g		EZ (5)	
Teure Ersatzteile, Kompliziert gebaut (Tech-20)							

„eine Kriegswaffe gegen Schwerste Panzerung"

Bastel Desintegrator-Messer		WM	+0	T-Lel	5	Desint. klein	
Ball	NKS	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	1W4+1 1W2+1 durch	NK	(STx2)	(STx4)	(STx6)	25	P-E
Preis (billig)	1000 Cr	Masse		500 g		EZ (2)	
Teure Ersatzteile, Kompliziert gebaut (Tech-20),Störungsanfällig 10%/ Rd SCHWACH (keine guten Treffer)							

Bastel Desintegrator-Klinge		WM	-5	T-Lel	5	Desint. Mittel	
Ball	NKS	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	1W8+1 1W4+1 Durch	NK	(STx2)	(STx3)	(STx4)	14	P-E
Preis (Billig)	1005 Cr	Masse		1300 g		EZ (3)	
Teure Ersatzteile, Kompliziert gebaut (Tech-20), Störungsanfällig 10%/ Rd SCHWACH (keine guten Treffer)							

Bastel Desintegrator-Schwert		WM	-10	T-Lel	5	Desint. schwer	
Ball	NKS	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	1W8+2 & 1W4+2 durch	NK	(STx1)	STx3/2	(STx2)	25	2x P-E
Preis (Billig)	1013 Cr	Masse		3000 g		EZ (4)	
Teure Ersatzteile, Kompliziert gebaut (Tech-20), Störungsanfällig 10%/ Rd 1 Händig benötigt Stärke 8/ WM-10, SCHWACH (keine guten Treffer)							

„Selbstgebastelt.... Mich gruselt“

Bastel Desintegrator-Hellebarde		WM	-15	T-Lel	5	Desint. ü-schwer	
Ball	NKS	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	1W12+2 & 1W6+2 durch	NK	#	#	#	20	2x P-E
Preis (Billig)	1025 Cr	Masse		5200 g		EZ (5)	
Teure Ersatzteile, Kompliziert gebaut (Tech-20) Störungsanfällig 10%/ Rd SCHWACH (keine guten Treffer)							

Delta-Desintegrator-Messer		WM	+0	T-Lel	5	Desint. klein	
Ball	NKS	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	1W6+2 1W4+2 durch	NK	(STx2)	(STx4)	(STx6)	25	P-E
Preis (Limit Serie)	8000 Cr	Masse		500 g		EZ (2)	
Kompliziert gebaut (Tech-20)							

„Eine Sehr exklusive Agenten Waffe."

Delta-Desintegrator-Klinge		WM	-5	T-Lel	5	Desint. Mittel	
Ball	NKS	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	2W6+2 1W8+2 Durch	NK	(STx2)	(STx3)	(STx4)	14	P-E
Preis (Limit Serie)	8040 Cr	Masse		1300 g		EZ (3)	
Kompliziert gebaut (Tech-20)							

„Raum-Marine-Elite-Seitenwaffe."

Delta-Desintegrator-Schwert		WM	-10	T-Lel	5	Desint. schwer	
Ball	NKS	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	2W6+4 & 1W8+4 durch	NK	(STx1)	STx3/2	(STx2)	25	2x P-E
Preis (Limit Serie)	8100 Cr	Masse		3000 g		EZ (4)	
Kompliziert gebaut (Tech-20) 1 Händig benötigt Stärke 6/ WM-5							

„Ritter Tragen Schwerter nicht nur Klingen"

Delta-Desintegrator-Hellebarde		WM	-15	T-Lel	5	Desint. ü-schwer	
Ball	NKS	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	3W6+4 & 2W6+4 du.	NK	#	#	#	20	2x P-E
Preis (Limit Serie)	8200 Cr	Masse		5200 g		EZ (5)	
Kompliziert gebaut (Tech-20)							

Parierdolch (Waffenkombo)		WM	+0	T-Lel	1	Klingen klein	
Ball	NKS+ 1W3+1	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
Parieren NK / FK	+8 / +4	NK	(STx2)	(STx4)	(STx6)	#	
Preis	40 Cr	Masse			600 g	EZ (2)	
Rostanfällig (putzen 1 / Tag)							

Hat eine Stärke von RS 10 und 10 TP.

Parade-Arm / Kleines Schild		WM	+0	T-Lel	1	Stumpf klein	
Ball	NKS+ 1W1+1	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
Parieren NK / FK	+10 / +5	NK	(STx2)	(STx4)	(STx6)	#	
Preis	20 Cr	Masse			600 g	EZ (2)	
SCHWACH (Keine Kritischen Treffer)							

Hat eine Stärke von 1 FSP, und ist Schwer zu Zerstören.

Infantrie Schild		WM	-5	T-Lel	1	Stumpf mittel	
Ball	NKS+ 1W2+1	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
Parieren NK / FK	+16 / +8	NK	(STx2)	(STx3)	(STx4)	#	
Preis	30 Cr	Masse			2800 g	EZ (3)	
Benötigt Starke Hand ST 8 /WM-10							

Hat eine Stärke von 2 FSP und kann als 25% Deckung genutzt werden, statt damit zu parieren, wenn keine Abwehr eingesetzt wird und passend getragen wird.

Turmschild		WM	-10	T-Lel	1	Stumpf schwer	
Ball	NKS+ 1W2+1	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
Parieren NK / FK	+20 / +10	NK	(STx1)	STx3/2	(STx2)	#	
Preis	45 Cr	Masse			8500 g	EZ (4)	
1 Händig -Benötigt Starke Hand ST 12 /WM –20							

Hat eine Stärke von 3 FSP und kann als 75% Deckung genutzt werden, statt damit zu parieren, wenn keine Abwehr eingesetzt wird und passend getragen wird, oder gezielt aufgestellt ist.

Vario Flex Kurz			WM	var	T-Lel	6	klein	
EN		WM	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
Ball „Dolch“	NK$+ 1W3+1	+0	NK	(STx2)	(STx4)	(STx6)	#	
Ball „Handaxt“	NK$+ 1W5+1	-10	NK	(STx2)	(STx4)	(STx6)	#	
Ball „Schlagring“	NK$+ 1W2+2	+0	NK	(STx2)	(STx4)	(STx6)	#	
Ball „Parade-Arm“	NK$+ 1W1+1	+0	NK	(STx2)	(STx4)	(STx6)	#	
Parieren NK/FK	+10 / +5						100	PE
Preis	3200 Cr	Masse				1200 g	EZ (2)	
Auto-Rep-System (Änderung der Form ist eine Std Handlung AKP 2) ; Gute Körperkontrolle nötig GE 10+ / WM –15								

Vario Flex sind Waffen die Ihre Form Verändern beim Kampf. Jedes mal wenn die form gewechselt wird, erhält der eine direkt darauf folgende Angriff WM+10 zum treffen, da sich der Gegner erst einmal umorientieren muß.

Vario Flex mittel			WM	var	T-Lel	6	mittel	
EN		WM	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
Ball „Dolch“	NK$+ 2W3+1	-5	NK	(STx1)	(STx2)	(STx3)	#	
Ball „Handaxt“	NK$+ 2W5+1	-15	NK	(STx1)	(STx2)	(STx3)	#	
Ball „Schlagring“	NK$+ 2W2+2	-5	NK	(STx1)	(STx2)	(STx3)	#	
Ball „Parade-Arm“	NK$+ 2W1+1	-5	NK	(STx1)	(STx2)	(STx3)	#	
Parieren NK/FK	+16 / +8						50	PE
Preis	3280 Cr	Masse				3000 g	EZ (2)	
Auto-Rep-System (Form- AKP 2); Gute Körperkontrolle nötig GE 10+ / WM –15								

Vario Flex groß (2 Hand)			WM	var	T-Lel	6	schwer	
EN		WM	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
Ball „Dolch“	NK$+ 2W3+2	-10	NK	(STx1)	(STx2)	(STx3)	#	
Ball „Handaxt“	NK$+ 2W5+2	-20	NK	(STx1)	(STx2)	(STx3)	#	
Ball „Schlagring“	NK$+ 2W2+4	-10	NK	(STx1)	(STx2)	(STx3)	#	
Ball „Parade-Arm“	NK$+ 2W1+2	-10	NK	(STx1)	(STx2)	(STx3)	#	
Parieren NK/FK	+20 / +10						100	PE
Preis	3400 Cr	Masse				3000 g	EZ (2)	
Auto-Rep-System (Form AKP 2); Gute Körperkontrolle nötig GE 10+ / WM –15								

LMG (leichtes MG)		**WM**	**+5**	**T-Lel**	**2**	**Projektil-Leicht**	
Ball	**1W12+0**	**Kurz**	**Mitt**	**Weit**	**Extr**	**Mun**	**Art**
EN		**15**	**60**	**180**	**900**	**16 / #**	**L.Gewehr**
Preis	**1232 Cr**	**Masse**			**5000 g**	**FST(4) SAL(5)**	
Lade Munitions-Schlauch –System für endlos Munition, Lauf überhitzt bei mehr als 5 Angriffen/RD /20% Ausfall							

Deckungsfeuer , das anhaltender ist als bei SFG.

MMG (mittleres MG)		**WM**	**+5**	**T-Lel**	**2**	**Projektil Leicht**	
Ball	**3W5+4**	**Kurz**	**Mitt**	**Weit**	**Extr**	**Mun**	**Art**
EN		**20**	**80**	**240**	**1200**	**11 / #**	**M.Gewehr**
Preis	**1560 Cr**	**Masse**			**6000 g**	**FST(4) SAL(5)**	
Lade Munitions-Schlauch –System für endlos Munition, Lauf überhitzt bei mehr als 5 Angriffen/RD /20% Ausfall, keine Schalldämpfer möglich							

Und deutlich durchschlagender.

SMG (Schweres MG)		**WM**	**+0**	**T-Lel**	**2**	**Projektil mittel**	
Ball	**2W10+4**	**Kurz**	**Mitt**	**Weit**	**Extr**	**Mun**	**Art**
EN		**20**	**80**	**240**	**1200**	**9 / #**	**S.Gewehr**
Preis	**2180 Cr**	**Masse**			**8000 g**	**FST(5) SAL(6)**	
Lade Munitions-Schlauch –System für endlos Munition, Lauf überhitzt bei mehr als 5 Angriffen/RD /20% Ausfall, keine Schalldämpfer möglich							

„DAS DA wird auch STURM-SENSE genannt“

RSFG (Rüchstoß-freies-Gewehr)		**WM**	**-5**	**T-Lel**	**2**	**Projektil schwer**	
Ball	**5W6+6**	**Kurz**	**Mitt**	**Weit**	**Extr**	**Mun**	**Art**
EN		**30**	**120**	**360**	**1800**	**6**	**RSFG**
Preis	**4700 Cr**	**Masse**			**10000 g**	**EZ(4)**	
Schwer zu verstecken, benötigt Starke Hand ST8 /WM-10,							

Als Sniper-Gewehr zu unhandlich, Als Sniper Geschütz gegen Fahrzeuge perfekt.

Sturm-LMG		**WM**	**+5**	**T-Lel**	**2**	**Projektil-Leicht**	
Ball	**1W10+0**	**Kurz**	**Mitt**	**Weit**	**Extr**	**Mun**	**Art**
EN		**10**	**40**	**120**	**600**	**60**	**L.Gewehr**
Preis (Billig)	**630 Cr**	**Masse**			**5000 g**	**FST(4) SAL(5)**	
Lauf überhitzt bei mehr als 5 Angriffen/RD /20% Ausfall, Mun-Zuführung klemmt bei jedem Minimum Schaden							

Für „Wegwerf"-Truppen.

Sturm-MG		**WM**	**+5**	**T-Lel**	**2**	**Projektil Leicht**	
Ball	**2W6+0**	**Kurz**	**Mitt**	**Weit**	**Extr**	**Mun**	**Art**
EN		**15**	**60**	**180**	**900**	**50**	**M.Gewehr**
Preis (Billig)	**670 Cr**	**Masse**			**6000 g**	**FST(4) SAL(5)**	
Lauf überhitzt bei mehr als 5 Angriffen/RD /20% Ausfall, keine Schalldämpfer möglich, Mun-Zuführung klemmt bei jedem Minimum Schaden							

Für „entbehrliche" Truppen.

Sturm-SMG		**WM**	**+0**	**T-Lel**	**2**	**Projektil mittel**	
Ball	**2W8+0**	**Kurz**	**Mitt**	**Weit**	**Extr**	**Mun**	**Art**
EN		**10**	**40**	**120**	**600**	**37**	**S.Gewehr**
Preis (Billig)	**910 Cr**	**Masse**			**8000 g**	**FST(5) SAL(6)**	
Lauf überhitzt bei mehr als 5 Angriffen/RD /20% Ausfall, keine Schalldämpfer möglich, Mun-Zuführung klemmt bei jedem Minimum Schaden							

Für „Billig-Elite" Truppen

Dual-RSFG		**WM**	**-10**	**T-Lel**	**2**	**Projektil schwer**	
Ball (2x)	**5W4+3**	**Kurz**	**Mitt**	**Weit**	**Extr**	**Mun**	**Art**
EN		**20**	**80**	**240**	**1200**	**8**	**RSFG**
Preis (Billig)	**870 Cr**	**Masse**			**9000 g**	**EZ2(4)**	
Schwer zu verstecken, benötigt Starke Hand ST8 /WM-10, Fällt auseinander –bei Pasch 50% Ausfall.							

„Volltreffer sind immer noch passabel gegen Fahrzeuge."

Leichte Gattling		WM	+5	T-Lel	3	Projektil-Leicht	
Ball	1W8+0	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		15	60	180	900	#	S-Pistolen
Preis (Limit Serie)	2860 Cr	Masse			7000 g	FST24(4) SAL60(5)	
Lade Munitions-Schlauch –System für endlos Munition, 6 fach Lauf, Stabilisator 5, Einbau Ladeanzeige, Einbau Laserpointer, LAUT ! , keine Schalldämpfer							

„jetzt Pißt er Blei!“

Gattling		WM	+5	T-Lel	3	Projektil Leicht	
Ball	1W12+0	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		20	80	240	1200	#	L.Gewehr
Preis (Limit Serie)	3560 Cr	Masse			8000 g	FST24(4) SAL60(5)	
Lade Munitions-Schlauch –System für endlos Munition, 6 fach Lauf, Stabilisator 5, Einbau Ladeanzeige, Einbau Laserpointer, LAUT ! , keine Schalldämpfer							

„Wald-Rodungen auf die teure Art.“

Schwere Gattling		WM	+0	T-Lel	3	Projektil mittel	
Ball	2W8+0	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		20	80	240	1200	#	M.Gewehr
Preis (Limit Serie)	5340 Cr	Masse			11000 g	FST24(4) SAL60(5)	
Lade Munitions-Schlauch –System für endlos Munition, 6 fach Lauf, Stabilisator 5, Einbau Ladeanzeige, Einbau Laserpointer, LAUT ! , keine Schalldämpfer							

Verfehlen? Wie denn???

Titanium RSFG		WM	+0	T-Lel	2	Projektil schwer	
Ball	5W6+6	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		30	120	360	1800	5	RSFG
Preis (Limit Serie)	9950 Cr	Masse			8000 g	EZ(4)	
Stabilisator 1, Schwer zu verstecken,							

„Kompakter und leichter als das Standard RSFG.“

Bolzen MG		**WM**	**+5**	**T-Lel**	**3**	**Bolzen-Leicht**	
Ball	**1W12+0**	**Kurz**	**Mitt**	**Weit**	**Extr**	**Mun**	**Art**
EN		**15**	**60**	**180**	**900**	**328**	**SI-E & Bolz**
Preis	**2310 Cr**	**Masse**			**5000 g**	**FST(4) SAL(5)**	
E-Anschluß, Ladestandsanzeige, Ladeschlauch für Bolzen-Rucksack Benötigt Starke Hand ST8 /WM-10, rostanfällig (1/Woche putzen), Querschläger							

„Vergesst nicht die Querschläger, die Waffe ist gefährlicher als ihr denkt“

SMG (Schweres MG)		**WM**	**+0**	**T-Lel**	**3**	**Bolzen mittel**	
Ball	**2W8+0**	**Kurz**	**Mitt**	**Weit**	**Extr**	**Mun**	**Art**
EN		**20**	**80**	**240**	**1200**	**250**	**SI-E & Bolz**
Preis	**3498 Cr**	**Masse**			**8000 g**	**FST(5) SAL(6)**	
E-Anschluß, Ladestandsanzeige, Ladeschlauch für Bolzen-Rucksack Benötigt Starke Hand ST10 /WM-15, rostanfällig (1/Woche putzen), Querschläger							

„Noch ein bisschen mehr beschleunigt und es würde Fahrzeuge beschädigen statt sie von innen auf zu räumen.“

Überschweres Bolzenschussgerät		**WM**	**+5**	**T-Lel**	**3**	**Bolzen-Leicht**	
Ball	**1W12+0**	**Kurz**	**Mitt**	**Weit**	**Extr**	**Mun**	**Art**
EN		**10**	**40**	**120**	**600**	**328**	**SI-E & Bolz**
Preis (Billig)	**600 Cr**	**Masse**			**5000 g**	**EZ(3)**	
Benötigt Starke Hand ST8 /WM-10, rostanfällig (1/Woche putzen), Querschläger							

Ein Arbeitsgerät mit der Plaststahlplatten „Festgebolzt“ werden...

Bolzen Gattling		**WM**	**+5**	**T-Lel**	**3**	**Bolzen-Leicht**	
Ball	**1W12+0**	**Kurz**	**Mitt**	**Weit**	**Extr**	**Mun**	**Art**
EN		**15**	**60**	**180**	**900**	**328 #**	**SI-E & Bolz**
Preis	**7020 Cr**	**Masse**			**6000 g**	**FST24(4) SAL60(5)**	
E-Anschluß, Ladestandsanzeige, Ladeschlauch für Bolzen-Rucksack, 6 Läufe, Stabilisator 5, Benötigt Starke Hand ST8 /WM-10, Querschläger							

„Der Metallregen an sich ist schon hart, aber mit Querschlägern kann man Stellungen ausräumen.“

Stand-Laser		WM	+15	T-Lel	3	Laser-Leicht	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	3W4+4	40	160	480	2400	25	SI-E
Preis	780 Cr	Masse		5000 g		EZ(3)	
E-Anschluß, Ladestandsanzeige, Lauf überhitzt bei mehr als 10 Angriffen/RD 10%							

„Gegen Infantrie konzipiert."

Schwerer Stand-Laser		WM	+10	T-Lel	3	Laser-Mittel	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	4W4+4	40	160	480	2400	20	SI-E
Preis	1040 Cr	Masse		7000 g		EZ(4)	
E-Anschluß, Ladestandsanzeige, Lauf überhitzt bei mehr als 10 Angriffen/RD 10%							

„Gegen Fahrzeuge konzipiert."

Infantrie-Laser-Kanone		WM	+5	T-Lel	3	Laser-Schwer	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	5W4+4	40	160	480	2400	28	SI-E
Preis	1300 Cr	Masse		9000 g		EZ(4)	
E-Anschluß, Ladestandsanzeige, Lauf überhitzt bei mehr als 10 Angriffen/RD 10%							

„Hat eine Ernst zu nehmende Durchschlagskraft."

Bergbau-Laser		WM	+15	T-Lel	3	Laser-Leicht	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	3W3+2	40	160	480	2400	36	SI-E
Preis (Billig)	330 Cr	Masse		5000 g		EZ(3)	
E-Anschluß, Ladestandsanzeige, Lauf überhitzt bei mehr als 10 Angriffen/RD 10%, SCHWACH (keine Kritischen Treffer)							

Ist ein Werkzeug wie es bei Asteroiden Schürfern und im Bergbau genutzt wird.

Schwerer Bergbau Laser		WM	+10	T-Lel	3	Laser-Mittel	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	4W3+2	40	160	480	2400	20	SI-E
Preis (Billig)	440 Cr	Masse		7000 g		EZ(4)	
E-Anschluß, Ladestandsanzeige, Lauf überhitzt bei mehr als 10 Angriffen/RD 10%, SCHWACH (keine Kritischen Treffer)							

„Meist Werden die von in Schweren Raumanzügen gerüsteteten Mindern genutzt“

Stand-Delta-Laser		WM	+15	T-Lel	3	Laser-Leicht	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	3W6+4	80	320	960	4800		2x SI-E
Preis (Limit Serie)	8640 Cr	Masse		5000 g		EZ(3)	
E-Anschluß, Ladestandsanzeige, Lauf überhitzt bei mehr als 10 Angriffen/RD 10%							

„Es gibt keine besseren Laser als Delta Laser“

Schwerer Stand-Delta-Laser		WM	+10	T-Lel	3	Laser-Mittel	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	4W6+4	80	320	960	4800	20	2x SI-E
Preis (Limit Serie)	11440 Cr	Masse		7000 g		EZ(4)	
E-Anschluß, Ladestandsanzeige, Lauf überhitzt bei mehr als 10 Angriffen/RD 10%							

Sogar Gefechtspanzer werden durchschlagen.

Infantrie-Laser-Delta-Kanone		WM	+5	T-Lel	3	Laser-schwer	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	5W6+4	80	320	960	4800	28	2x SI-E
Preis (Limit Serie)	14400 Cr	Masse		9000 g		EZ(4)	
E-Anschluß, Ladestandsanzeige, Lauf überhitzt bei mehr als 10 Angriffen/RD 10%							

Und auch Fahrzeuge halten nicht lange Stand.

Stand-Phaser		WM	-5	T-Lel	4	Phaser-Leicht	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	3W6+4	8	32	96	480	18	SI-E
Preis	990 Cr	Masse		5600 g		EZ(3)	
E-Anschluß, Ladestandsanzeige, Teure Ersatzteile, schwer zu verstecken							

Mehr Durchschlagskraft als Laser bei kürzerer Reichweite.

Schwerer Stand-Phaser		WM	-10	T-Lel	4	Phaser-Mittel	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	4W6+4	8	32	96	480	14	SI-E
Preis	1210 Cr	Masse		8900 g		EZ(4)	
E-Anschluß, Ladestandsanzeige, Teure Ersatzteile, schwer zu verstecken							

Reichen oft sogar Streiftreffer aus um Fahrzeuge zu beschädigen.

Infantrie-Phaser-Kanone		WM	-15	T-Lel	4	Phaser-schwer	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	5W6+6	8	32	96	480	11	SI-E
Preis	1430 Cr	Masse		11000 g		EZ(4)	
E-Anschluß, Ladestandsanzeige, Teure Ersatzteile, schwer zu verstecken							

Nur IN Gebäuden ist ihre Effektivität sehr Begrenzt.

Billig Stand Phaser		WM	-5	T-Lel	4	Phaser-Leicht	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	3W4+2	8	32	96	480	28	SI-E
Preis (Billig)	450 Cr	Masse		6000 g		EZ(3)	
SCHWACH (keine Kritischen Treffer), Schwer zu verstecken,							

„Sehen sie sich diese elegante Form an. So muß eine Echte Waffe aussehen."

Stand-Multi-Phaser		WM	+0	T-Lel	4	Phaser-Leicht	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	3W8+6	8	32	96	480	26	2 SI-E
Preis	4500 Cr	Masse			5400 g	EZ(3)	
E-Anschluß, Ladestandsanzeige, Stabilisator 1, Teure Ersatzteile,							

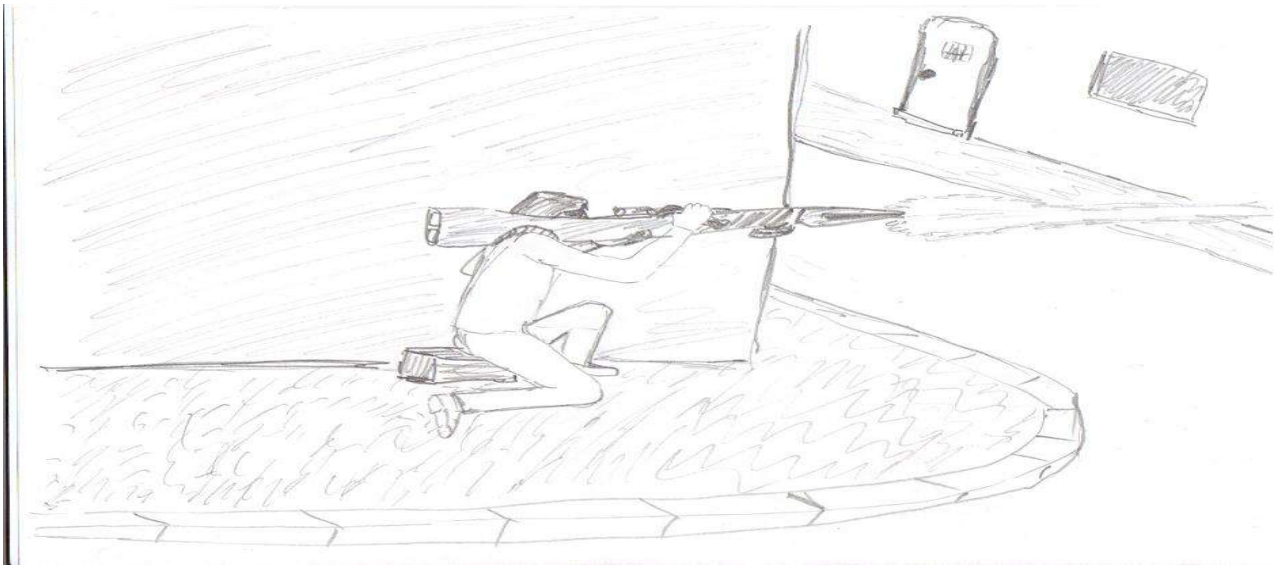
Gut gegen Leicht gepanzerte Fahrzeuge.

Schwerer Stand-Multi-Phaser		WM	+0	T-Lel	4	Phaser-Mittel	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	4W8+6	8	32	96	480	21	2 SI-E
Preis	5610 Cr	Masse			8600 g	EZ(4)	
E-Anschluß, Ladestandsanzeige, Stabilisator 2, Teure Ersatzteile,							

Oder gut zum Öffnen von verschlossenen Räumen.

Infantrie-Multi-Phaser-Kanone		WM	+0	T-Lel	4	Phaser-schwer	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	5W8+9	8	32	96	480	16	2 SI-E
Preis	7360 Cr	Masse			10600 g	EZ(4)	
E-Anschluß, Ladestandsanzeige, Stabilisator 3, Teure Ersatzteile,							

Anti-Panzer Infantrie.



Stand-Paralysator		WM	+15	T-Lel	3	Paralys.-Leicht	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN (AKP)	3W4+4	6	24	72	720	25	SI-E
Preis	780 Cr	Masse		5000 g		EZ(3)	
E-Anschluß, Ladestandsanzeige, Lauf überhitzt bei mehr als 10 Angriffen/RD 10%							

„Gegen Große Tiere konzipiert."

Schwerer Stand-Paralysator		WM	+10	T-Lel	3	Paralys.-Mittel	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN (AKP)	4W4+4	6	24	72	720	20	SI-E
Preis	1040 Cr	Masse		7000 g		EZ(4)	
E-Anschluß, Ladestandsanzeige, Lauf überhitzt bei mehr als 10 Angriffen/RD 10%							

„Gegen „Fahrzeug-große-Tiere" konzipiert."

Infantrie-Laser-Kanone		WM	+5	T-Lel	3	Paralys.-schwer	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN (AKP)	5W4+4	6	24	72	720	28	SI-E
Preis	1300 Cr	Masse		9000 g		EZ(4)	
E-Anschluß, Ladestandsanzeige, Lauf überhitzt bei mehr als 10 Angriffen/RD 10%							

„Völlig sinnlos eigentlich. Eher eine Kaufmännische als militärische Entscheidung."

Stand-Schocker		WM	+15	T-Lel	3	Paralys.-Leicht	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN (AKP)	3W3+2	6	24	72	720	36	SI-E
Preis (Billig)	330 Cr	Masse		5000 g		EZ(3)	
E-Anschluß, Ladestandsanzeige, Lauf überhitzt bei mehr als 5 Angriffen/RD 20%, SCHWACH (keine Kritischen Treffer)							

Schocker galten einmal als gut, aber ihre technische Umsetzung war immer problematisch.

Schwerer Stand-Schocker		WM	+10	T-Lel	3	Paralys.-Mittel	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN (AKP)	4W3+2	6	24	72	720	20	SI-E
Preis (Billig)	440 Cr	Masse		7000 g		EZ(4)	
E-Anschluß, Ladestandsanzeige, Lauf überhitzt bei mehr als 2 Angriffen/RD 50%, SCHWACH (keine Kritischen Treffer)							

„Mehr Schein als Sein“

Stand-Stunner		WM	+15	T-Lel	3	Paralys.-Leicht	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN (AKP)	1W6+0	12	48	144	1440	133	2x SI-E
Preis (Limit Serie)	4560 Cr	Masse		6000 g		FS(4) Sal(5)	
E-Anschluß, Ladestandsanzeige, Waffe macht ziemlichen Lärm.							

„Für Aufruhrkontrolle bei Massen-Kundgebungen von „Unmut“ und „Enttäuschung“ „

Schwerer Stand-Stunner		WM	+10	T-Lel	3	Paralys.-Mittel	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN (AKP)	1W8+0	12	48	144	1440	100	2x SI-E
Preis (Limit Serie)	6080 Cr	Masse		7000 g		FS(5) SAL(6)	
E-Anschluß, Ladestandsanzeige, Waffe macht ziemlichen Lärm.							

„gut für Abwehrfeuer gegen Aufständische“

Infantrie-Stunner-Kanone		WM	+5	T-Lel	3	Paralys.-schwer	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN (AKP)	1W10+0	12	48	144	1440	80	2x SI-E
Preis (Limit Serie)	7600 Cr	Masse		9000 g		FS(5) SAL(6)	
E-Anschluß, Ladestandsanzeige, Waffe macht ziemlichen Lärm.							

„Gegen Millitärs sinnvoll einsetzbar.“

Leichter-INF-Raketenwerfer		WM	+15	T-Lel	3	Gyrojet-Leicht	
Ball	3W6+4	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		20	80	240	1200	7	L-Inf-Rak
Preis	700 Cr	Masse		4000 g		EZ(3)	
Abschuß verletzt Schützen für 1 TP EN,							

Das teure an den Raketen-Werfern sind nicht die Waffen, sondern die Munition.

Mittlerer-INF-Raketenwerfer		WM	+10	T-Lel	3	Gyrojet-Mittel	
Ball	4W6+4	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		20	80	240	1200	5	M-Inf-Rak
Preis	900 Cr	Masse		6000 g		EZ(4)	
Abschuß verletzt Schützen für 1 TP EN,							

Und hinter dem schützen zu stehen gilt als mehr als gefährlich wegen dem Abgasstrahl der

Schwerer-INF-Raketenwerfer		WM	+5	T-Lel	3	Gyrojet-schwer	
Ball	5W6+6	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		20	80	240	1200	4	S-Inf-Rak
Preis	1100 Cr	Masse		8000 g		EZ(4)	
Abschuß verletzt Schützen für 1 TP EN,							

Raketen. Eine Verletzung von 1W6 Tp EN für den dort stehenden (bis 2m) währe ange-

Wegwerf-Rak-Werfer		WM	+15	T-Lel	3	Gyrojet-Leicht	
Ball	3W6+4	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		6	24	72	720	4	
Preis (Billig)	340 Cr	Masse		5000 g		EZ(3)	
Abschuß verletzt Schützen für 1 TP E, Störungsanfällig (10%/RD), Fällt auseinander Pasch = 50% Ausfall							

messen.

Leichter-INF-Dual-Werfer		WM	+15	T-Lel	3	Gyrojet-Leicht	
Ball (2)	3W6+4	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		20	80	240	1200	14	L-Inf-Rak
Preis (Limit Serie)	1610 Cr	Masse			5000 g	EZ2(3)	
Schwer zu verstecken							

Diese Raketenwerfer haben das Problem mit dem Hinter dem schützen stehen gelöst,

Mittlerer-INF-Dual-Werfer		WM	+10	T-Lel	3	Gyrojet-Mittel	
Ball (2)	4W6+4	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		20	80	240	1200	10	M-Inf-Rak
Preis (Limit Serie)	2070 Cr	Masse			7000 g	EZ2(4)	
Schwer zu verstecken							

durch einen langsameren Start durch ein Agrav-Katapult System.

Schwerer-INF-Dual-Werfer		WM	+5	T-Lel	3	Gyrojet-schwer	
Ball (2)	5W6+6	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		20	80	240	1200	8	S-Inf-Rak
Preis (Limit Serie)	2420 Cr	Masse			9000 g	EZ2(4)	
Schwer zu verstecken							

Leichte Schrot Infantrie-Kanone		WM	+15	T-Lel	2	Schrot-Leicht	
Ball	3W8+2	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		4	16	48	240	3	SIA-Schrot
Preis	450 Cr	Masse			4000 g	EZ(3)	
Benötigt starke Hand ST 8 /Wm-10,							

Die von den Brullrah bevorzugten Schrot Waffen haben eigentlich keinen guten Weg auf

Schrot Infantrie-Kanone		WM	+10	T-Lel	2	Schrot-Mittel	
Ball	4W8+2	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		4	16	48	240	2	SIB-Schrot
Preis	650 Cr	Masse			6000 g	EZ(4)	
Benötigt starke Hand ST 10 /Wm-15,							

den Markt gefunden. Natürlich sind sie pro Schuß effektiv, aber Reichweite und Magazin-

Schwere Schrot Infantrie-Kanone		WM	+5	T-Lel	2	Schrot-Schwer	
Ball	5W8+3	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		4	16	48	240	2	SIC-Schrot
Preis	850 Cr	Masse			8000 g	EZ(4)	
Benötigt starke Hand ST 12 /Wm-20,							

Größe sind ein Problem.

Schrappnel Rohr		WM	+15	T-Lel	3	Schrot-Leicht	
Ball	3W8+2	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		4	16	48	240	1	SIA-Schrot
Preis (Billig)	214 Cr	Masse			4500 g	EZ(3)	
Benötigt Starke Hand ST 10/ Wm –5, Waffe ist empfindlich (Explosionen, stürze fallen lassen = „ausfall“) LAUT							

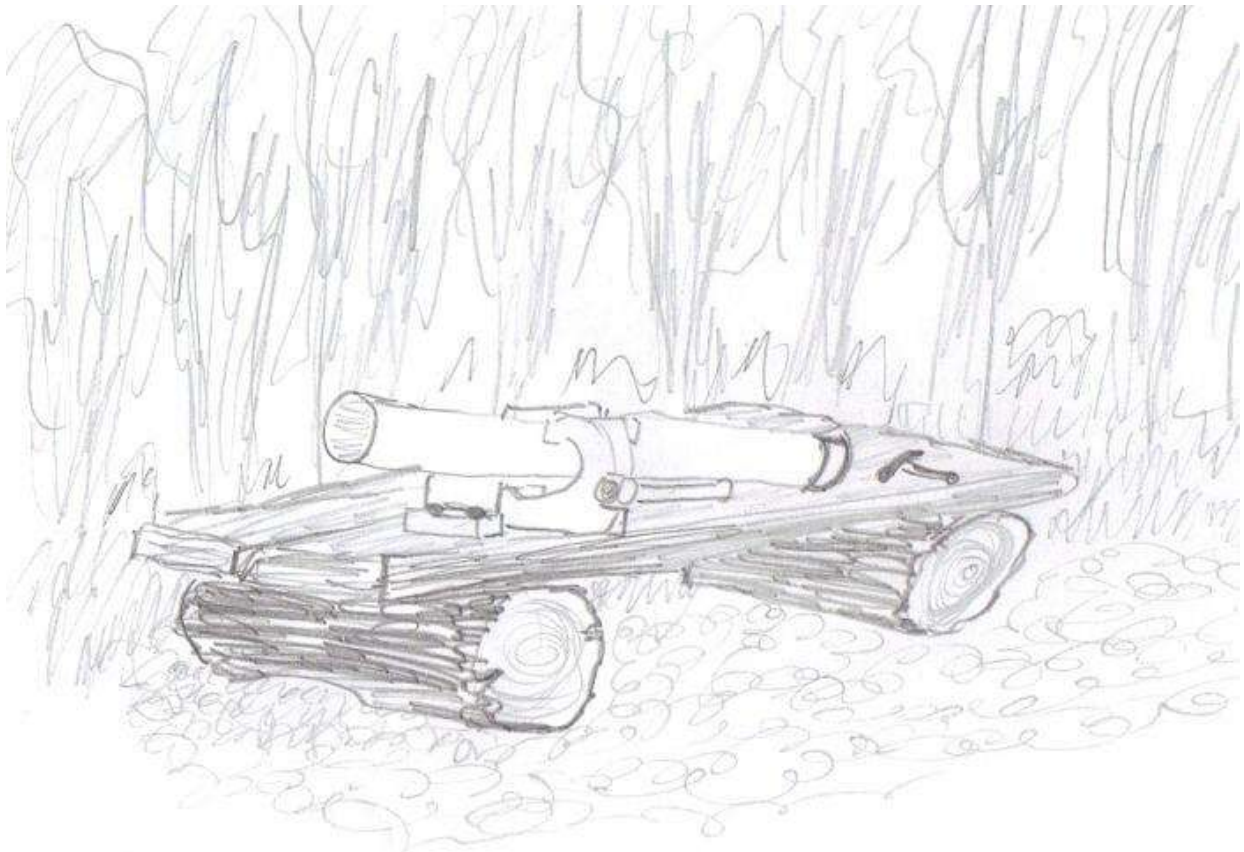
Schrapnell-rohre lassen sich eigentlich gut selbst zusammen basteln, genau wie die munition auch selbst befüllt sein kann.

Schrot MG		WM	+15	T-Lel	2	Schrot-Leicht	
Ball	3W6+0	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		4	16	48	240	22	G-Schrot
Preis	2350 Cr	Masse			4600 g	EZ(3) FS(4)	
Benötigt starke Hand ST 8 /Wm-10, Munitions Ladeschlauch für Ketten mun							

Schrot auch noch im Feuerstoß zu verschießen grenzt an Unanständigkeit.

Schwere Schrot MG		WM	+10	T-Lel	2	Schrot-Mittel	
Ball	4W6+0	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		4	16	48	240	17	SIA-Schrot
Preis	3492 Cr	Masse			6900 g	EZ(4) FS(5)	
Benötigt starke Hand ST 10 /Wm-15, Munitions Ladeschlauch für Ketten mun							

Aber Waffen sind ja auch nicht „Knigge“-fähig.



Leichter Stand Disruptor		WM	+5	T-Lel	4	Disruptor-Leicht	
Ball	3W5+2	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	3W5+2	10	40	120	600	5	SIE
Preis	2520 Cr	Masse			5000 g	EZ(3)	
E-Anschuß, Schwer zu verstecken, LAUT							

„Groß und unhandlich“

Stand Disruptor		WM	+0	T-Lel	4	Disruptor-Mittel	
Ball	2W10+2	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	2W10+2	10	40	120	600	4	SIE
Preis	2730 Cr	Masse			8000 g	EZ(4)	
E-Anschuß, Schwer zu verstecken, LAUT							

„Wer einen Reaktor hinter sich laufen hat kann damit wirklich Schaden anrichten.“

Disruptor INF Kanone		WM	-5	T-Lel	4	Disruptor-Schwer	
Ball	5W5+3	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	5W5+3	10	40	120	600	3	SIE
Preis	2940 Cr	Masse			12000 g	EZ(4)	
E-Anschuß, Schwer zu verstecken, LAUT							

„Beeindruckend an zu sehen“

Billig Stand Disruptor		WM	+5	T-Lel	4	Disruptor-Leicht	
Ball	3W4+2	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	3W4+2	10	40	120	600	7	SIE
Preis (Billig)	1188 Cr	Masse			6200 g	EZ(3)	
Schwer zu verstecken, LAUT, Störungsanfällig (10% /RD)							

„sieht die nicht genauso gefährlich aus wie ein Stand Blaster?“

Leichter Fokus Stand Disruptor		WM	+5	T-Lel	4	Disruptor-Leicht	
Ball	3W6+2	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	3W6+2	10	40	120	600	10	2 SIE
Preis	5680 Cr	Masse			6000 g	EZ(3)	
E-Anschuß, LAUT							

„Qualität hat keinen Preis“

Fokus Stand Disruptor		WM	+0	T-Lel	4	Disruptor-Mittel	
Ball	4W6+2	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	4W6+2	10	40	120	600	7	2 SIE
Preis	6620 Cr	Masse			9000 g	EZ(4)	
E-Anschuß, LAUT							

„wenn sie nur mehr Schuß hätte“

schwerer Fokus Stand Disruptor		WM	-5	T-Lel	4	Disruptor-Schwer	
Ball	5W6+3	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	5W6+3	10	40	120	600	6	2 SIE
Preis	7560 Cr	Masse			11000 g	EZ(4)	
E-Anschuß, LAUT							

„ungepanzert überlebt niemand den Treffer!“

Leichter Stand Blaster		WM	-5	T-Lel	4	Blaster-Leicht	
Ball	3W4+2	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	3W6+2	12	48	144	720	11	SIE & SIH
Preis	3570 Cr	Masse			6000 g	EZ(3)	
E-Anschuß, H-Anschluß, Starke Hand ST 10/Wm-10							

Blaster wie diese tendieren zu üblen Zerstörungen in Raumschiffen. Also sollte man diese

Stand Blaster		WM	-10	T-Lel	4	Blaster-Mittel	
Ball	2W8+2	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	4W6+2	12	48	144	720	9	SIE & SIH
Preis	3780 Cr	Masse			9000 g	EZ(4)	
E-Anschuß, H-Anschluß, Starke Hand ST 12/Wm-15							

Waffen nur im Freien verwenden. Andererseits sind diese Waffen sehr gut gegen Fahrzeu-

Blaster INF Kanone		WM	-15	T-Lel	4	Blaster-Schwer	
Ball	5W4+3	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	5W6+3	12	48	144	720	7	SIE & SIH
Preis	3990 Cr	Masse			13000 g	EZ(4)	
E-Anschuß, H-Anschluß, Starke Hand ST 12/Wm-15							

ge geeignet. (ein 4 FSP Volltreffer für eine Infantrie Waffe ist sehr hart.)

Billig Stand Blaster		WM	-5	T-Lel	4	Blaster-Leicht	
Ball	3W3+2	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	3W5+2	12	48	144	720	12	SIE & SIH
Preis (Billig)	1700 Cr	Masse			7400 g	EZ(3)	
Starke Hand ST 10/Wm-10, Störungsanfällig (10% /RD)							

„das ist kein Blaster sondern ein Witz“

Leichter Thorium Stand Blaster		WM	-5	T-Lel	4	Blaster-Leicht	
Ball	3W6+4	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	3W8+4	12	48	144	720	16	2(SIE&SIH)
Preis	15640 Cr	Masse		6000 g		EZ(3)	
E-Anschuß, H-Anschluß, Ladestansanzeige, Starke Hand ST 10/Wm-10							

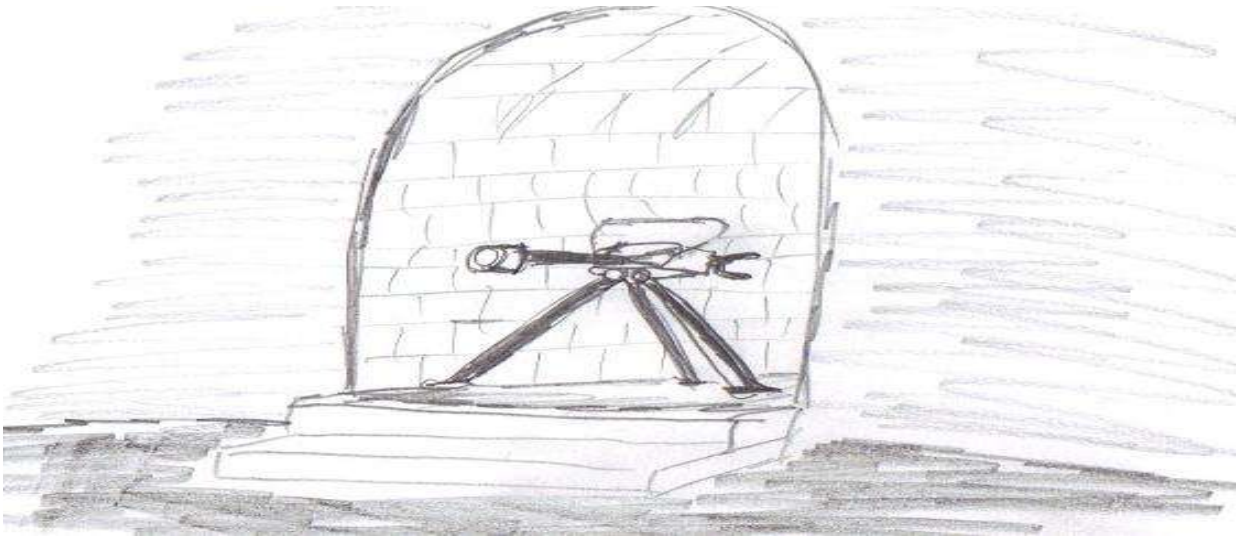
„Thorium Blaster sind zum Glück nur schwer zu bekommen.

Stand Thorium Blaster		WM	-10	T-Lel	4	Blaster-Mittel	
Ball	4W6+4	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	4W8+4	12	48	144	720	12	2(SIE&SIH)
Preis	16560 Cr	Masse		9000 g		EZ(4)	
E-Anschuß, H-Anschluß, Ladestansanzeige, Starke Hand ST 12/Wm-15							

Ansonsten gäbe es wohl keine besseren Waffen im Universum.“

Thorium Blaster INF Kanone		WM	-15	T-Lel	4	Blaster-Schwer	
Ball	5W6+6	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	5W8+6	12	48	144	720	9	2(SIE&SIH)
Preis	17480 Cr	Masse		13000 g		EZ(4)	
E-Anschuß, H-Anschluß, Ladestansanzeige, Starke Hand ST 12/Wm-15							

(5 FSP Waffen... für infantrie ui ui ui)



Leichter Stand Desintegrator		WM	+5	T-Lel	5	Desint.-Leicht	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	3W3+2 /1W6+2 durch	8	32	92	480	10	SIE
Preis	4620 Cr	Masse		6500 g		EZ(3)	
E-Anschuß, Kompliziert gebaut (Tech Wm-20)							

So effektiv diese Waffen in der Pistolen und Gewehr Version sind, so ineffektiv sind sie in

Stand Desintegrator		WM	+0	T-Lel	5	Desint.-Mittel	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	4W3+2/1W8+2 durch	8	32	92	480	8	SIE
Preis	4830 Cr	Masse		9800 g		EZ(4)	
E-Anschuß, Kompliziert gebaut (Tech Wm-20)							

der Schweren Infantrie Version. Klar machen sie größere Wunden, aber zum meucheln rei-

Desintegrator INF Kanone		WM	-5	T-Lel	5	Desint.-Schwer	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	5W3+3/1W10+3 du.	8	32	92	480	6	SIE
Preis	5040 Cr	Masse		14000 g		EZ(4)	
E-Anschuß, Kompliziert gebaut (Tech Wm-20)							

chen auch kleine Wunden.

Billig Stand Desintegrator		WM	+5	T-Lel	5	Desint.-Leicht	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	3W3+2/1W6+2 durch	8	32	92	480	10	SIE
Preis (Billig)	2200 Cr	Masse		7200 g		EZ(3)	
Störungsanfällig (10% /RD), SCHWACH (keine kritischen Treffer)							

„Haben sie JE von den legendären Desintegratoren gehört? DAS hier ist ein wirklich schweres Gerät!!!“ (Verkäufer)

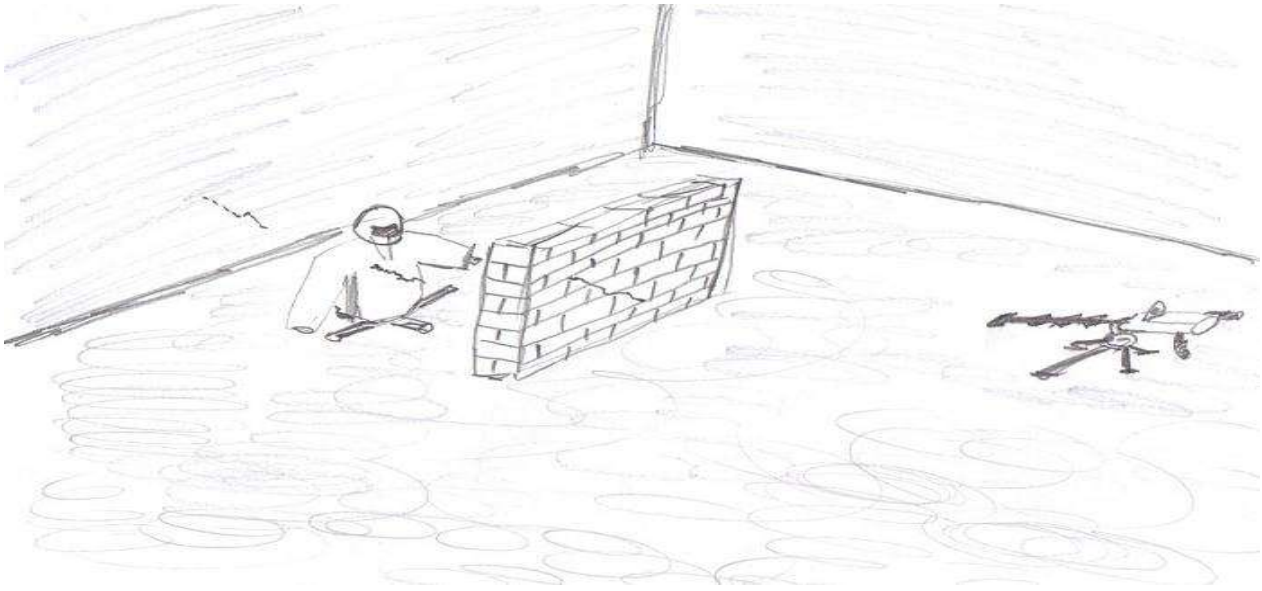
Leichter Delta Stand Desinteg.		WM	+5	T-Lel	5	Desint.-Leicht	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	3W5+4/3W6+4 durch	16	64	184	960	10	3 SIE
Preis	39600 Cr	Masse		5800 g		EZ(3)	
Anschluß-E, Kompliziert gebaut (Tech-20), teure Ersatzteile							

Delta Desintegratoren sind wieder ziemlich üble Gesellen, deren schweren Varianten auch

Stand Delta Desintegrator		WM	+0	T-Lel	5	Desint.-Mittel	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	4W5+4/2W8+4 durch	16	64	184	960	8	3 SIE
Preis	41400 Cr	Masse		8800 g		EZ(4)	
Anschluß-E, Kompliziert gebaut (Tech-20), teure Ersatzteile							

interne Fahrzeugtreffer machen oder Besatzungen von Fahrzeugen verletzen.

Delta Desintegrator INF Kanone		WM	-5	T-Lel	5	Desint.-Schwer	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	5W5+6/2W10+6 du.	16	64	184	960	6	3 SIE
Preis	42200 Cr	Masse		15000 g		EZ(4)	
Anschluß-E, Kompliziert gebaut (Tech-20), teure Ersatzteile							



Leichter Stand Flammer		WM	+5	T-Lel	2	Flammer-Leicht	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN (1W6 RD) HEX	3W3+0	2	8	24	120	44	Hi-Petro
Preis	565 Cr	Masse			6000 g	FS(4)	
Petro-Anschluß, Elektronik Aussetzer (nach jedem Kampf putzen / WM-10)							

(Das Feuer ist nicht Additiv bei mehreren Flammen auf dem Boden sondern nur das

Stand Flammer		WM	+0	T-Lel	2	Flammer-Mittel	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN (1W6 RD) HEX	2W6+0	2	8	24	120	33	Hi-Petro
Preis	795 Cr	Masse			9000 g	FS(5)	
Petro-Anschluß, Elektronik Aussetzer (nach jedem Kampf putzen / WM-10)							

stärkste zählt)

Flammer INF Kanone		WM	-5	T-Lel	2	Flammer-Schwer	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN (1W6 RD) HEX	5W3+0	2	8	24	120	26	Hi-Petro
Preis	1025 Cr	Masse			13000 g	FS(5)	
Petro-Anschluß, Elektronik Aussetzer (nach jedem Kampf putzen / WM-10)							

Billig Stand Flammer		WM	+5	T-Lel	2	Flammer-Leicht	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN (1W6 RD) HEX	1W6+0	2	8	24	120	65	Hi-Petro
Preis (Billig)	243 Cr	Masse			7400 g	FS(4)	
Elektronik Aussetzer (nach jedem Kampf putzen / WM-10), klappert bei Kälte (Wm-10), sehr schwach (keine guten & kritischen Treffer)							

Leichter Stand Defensiv Flammer		WM	+5	T-Lel	2	Flammer-Leicht	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN (1W6 RD) HEX	3W3+2	6	24	72	360	32	Hi-Petro
Preis (Linit Serie)	6375 Cr	Masse			6000 g	FS(4)	
Petro-Anschluß, teure Ersatzteile							

„Vorsicht mit den Dingern kann man Flammen-Teppiche legen."

Stand Defensiv Flammer		WM	+0	T-Lel	2	Flammer-Mittel	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN (1W6 RD) HEX	2W6+2	6	24	72	360	28	Hi-Petro
Preis (Linit Serie)	8945 Cr	Masse			9000 g	FS(5)	
Petro-Anschluß, teure Ersatzteile							

„Bei der Reichweite ist es fraglich, ob da Pistolenschützen auch nur eine geringe Chance

Defensiv Flammer INF Kanone		WM	-5	T-Lel	2	Flammer-Schwer	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN (1W6 RD) HEX	5W3+3	6	24	72	360	22	Hi-Petro
Preis (Linit Serie)	11505 Cr	Masse			13000 g	FS(5)	
Petro-Anschluß, teure Ersatzteile							

haben." (Das Feuer ist nicht Additiv bei mehreren Flammen auf dem Boden sondern nur das stärkste zählt)

Leichter Stand Plasma Flammer		WM	+10	T-Lel	4	PL Flam-Leicht	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN (1W6 RD) HEX	3W6+0	4	16	48	240	12	SIE & SIH
Preis	3920 Cr	Masse			5600 g	EZ(3) FS(4)	
E-Anschluß, H-Anschluß, Elektronik Aussetzer (nach jedem Kampf putzen / WM-10)							

„Entzünde nichts was du nicht löschen kannst“

Stand Plasma Flammer		WM	+5	T-Lel	4	PL Flam-Mittel	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN (1W6 RD) HEX	4W6+0	4	16	48	240	10	SIE & SIH
Preis	4290 Cr	Masse			8800 g	EZ(4) FS(5)	
E-Anschluß, H-Anschluß, Elektronik Aussetzer (nach jedem Kampf putzen / WM-10)							

„Die Feuer der Hölle sind deutlich kälter.“

Plasma Flammer INF Kanone		WM	+0	T-Lel	4	PL Flam-Schwer	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN (1W6 RD) HEX	5W6+0	4	16	48	240	8	SIE & SIH
Preis	4620 Cr	Masse			12000 g	EZ(4) FS(5)	
E-Anschluß, H-Anschluß, Elektronik Aussetzer (nach jedem Kampf putzen / WM-10)							

„da zerlaufen Autos wie Butter.“

Billig Stand Plasma Flammer		WM	+10	T-Lel	4	PL Flam-Leicht	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN (1W6 RD) HEX	3W4+0	4	16	48	240	16	SIE & SIH
Preis (Billig)	1200 Cr	Masse			7000 g	EZ(3)	
Elektronik Aussetzer (nach jedem Kampf putzen / WM-10), Waffe Feuer unkontroliert beim hinwerfen, sehr schwach (keine guten & kritischen Treffer)							

(Das Feuer ist nicht Additiv bei mehreren Flammen auf dem Boden sondern nur das stärkste zählt)

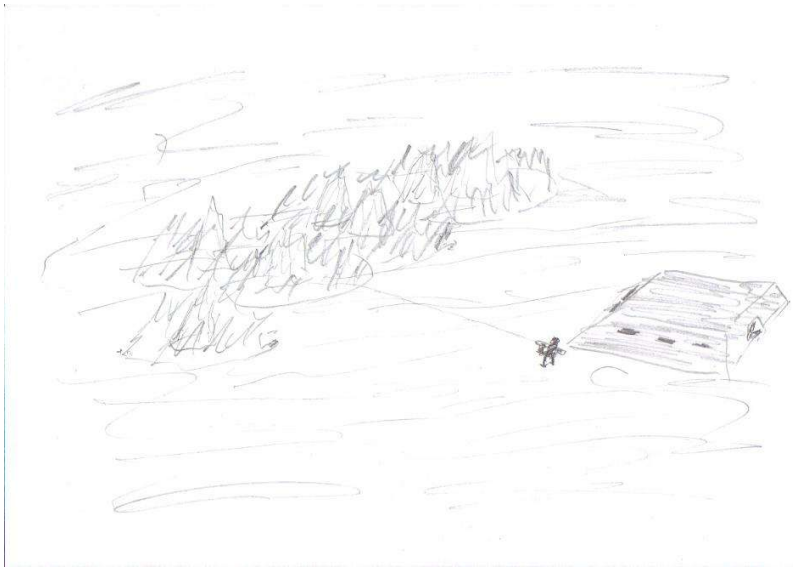
Leichter Stand Fusi Plasma Flammer		WM	+10	T-Lel	4	PL Flam-Leicht	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN (1W6 RD) 3HEX	3W6+0	8	32	96	480	48	2SIE&2SIH
Preis (Linit Serie)	22320 Cr	Masse			5600 g	EZ(3) FS(4)SAL(6)	
E-Anschluß, H-Anschluß, schwer zu verstecken							

„Zünd dich nicht selbst an“

Stand fusi Plasma Flammer		WM	+5	T-Lel	4	PL Flam-Mittel	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN (1W6 RD) 3HEX	4W6+0	8	32	96	480	20	2SIE&2SIH
Preis (Linit Serie)	24180 Cr	Masse			8800 g	EZ(4) FS(5)SAL(6)	
E-Anschluß, H-Anschluß, schwer zu verstecken							

Fusi Plasma Flammer INF Kanone		WM	+0	T-Lel	4	PL Flam-Schwer	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN (1W6 RD) 3HEX	5W6+0	8	32	96	480	36	2SIE&2SIH
Preis (Linit Serie)	26040 Cr	Masse			12000 g	EZ(4) FS(5)SAL(6)	
E-Anschluß, H-Anschluß, schwer zu verstecken							

(Das Feuer ist nicht Additiv bei mehreren Flammen auf dem Boden sondern nur das stärkste zählt)



Leichte Plasma INF-Kanone		WM	+10	T-Lel	5	Plasma G-Leicht	
Ball	3W5+0	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN (ECM 2)	3W8+0	8	32	96	480	5	SIE & SIH
Preis	9660 Cr	Masse		6600 g		EZ(4)	
E-Anschluß, H-Anschluß, benötigt Starke Hand 8/Wm-10, Langsam (+1 AKP)							

„Anti-Fahrzeug Waffe“

Plasma INF-Kanone		WM	+5	T-Lel	5	Plasma G-Mittel	
Ball	2W10+0	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN (ECM 2)	4W8+0	8	32	96	480	10	SIE & SIH
Preis	9890 Cr	Masse		9800 g		EZ(5)	
E-Anschluß, H-Anschluß, benötigt Starke Hand 10/Wm-15, Langsam (+1 AKP)							

„Auch gut gegen Schutzschirme“

Schwere Plasma INF-Kanone		WM	+0	T-Lel	5	Plasma G-Schwer	
Ball	5W5+0	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN (ECM 3)	5W8+0	8	32	96	480	3	SIE & SIH
Preis	10120 Cr	Masse		13000 g		EZ(5)	
E-Anschluß, H-Anschluß, benötigt Starke Hand 12/Wm-20, Langsam (+1 AKP)							

„oder Gegen Raumschiffe“

Billig Stand Plasma INF-Kanone		WM	+10	T-Lel	5	Plasma G-Leicht	
Ball	3W3+0	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN (ECM 2)	3W6+0	8	32	96	480	7	SIE & SIH
Preis (Billig)	4074 Cr	Masse		7000 g		EZ(4)	
benötigt Starke Hand 8/Wm-10, Störungsanfällig (10% /RD), Langsam (+1 AKP)							

„sieht gefährlich aus, das War es“

Leichte Fusions INF-Kanone		WM	+5	T-Lel	6	Fusion G-Leicht	
Ball	3W5+0	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN (ECM 2)	3W10+0	8	32	96	480	4	SIE & SIH
Preis	23460 Cr	Masse			6600 g	EZ(4)	
E-Anschluß, H-Anschluß, benötigt Starke Hand 8/Wm-10, Langsam (+1 AKP)							

„Wer nimmt Plasma wenn er Fusion nehmen kann“

Fusions INF-Kanone		WM	+0	T-Lel	6	Fusion G-Mittel	
Ball	2W10+0	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN (ECM 2)	4W10+0	8	32	96	480	3	SIE & SIH
Preis	23690 Cr	Masse			9800 g	EZ(5)	
E-Anschluß, H-Anschluß, benötigt Starke Hand 10/Wm-15, Langsam (+1 AKP)							

„Den Robotter der Das überlebt möchte ich sehen“

Schwere Fusions INF-Kanone		WM	-5	T-Lel	6	Fusion G-Schwer	
Ball	5W5+0	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN (ECM 3)	5W10+0	8	32	96	480	2	SIE & SIH
Preis	23920 Cr	Masse			13000 g	EZ(5)	
E-Anschluß, H-Anschluß, benötigt Starke Hand 12/Wm-20, Langsam (+1 AKP)							

„ich kenn einen ich kenn einen *hüpf* meiner der Steht hinter der Waffe“

Billig Stand Fusions INF-Kanone		WM	+5	T-Lel	6	Fusion G-Leicht	
Ball	3W3+0	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN (ECM 2)	3W8+0	8	32	96	480	6	SIE & SIH
Preis (Billig)	10200 Cr	Masse			7000 g	EZ(4)	
benötigt Starke Hand 8/Wm-10, Störungsanfällig (10% /RD),Langsam (+1 AKP)							

„ich hasse Billigbauer, vor allem wenn das dingen sogar mal gut seien könnte.“

Leichte Energie INF-Kanone		WM	+5	T-Lel	6	Energie G-Leicht	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	6W10+0	8	32	96	480	3	SIE
Preis	52920 Cr	Masse		7000 g		EZ(4)	
E-Anschluß, benötigt Starke Hand 8/Wm-10, Langsam (+1 AKP)							

„es gibt löcher zum DURCHKRIECHEN“

Energie INF-Kanone		WM	+0	T-Lel	6	Energie G-Mittel	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	8W10+0	8	32	96	480	2	SIE
Preis	53130 Cr	Masse		10000 g		EZ(5)	
E-Anschluß, benötigt Starke Hand 10/Wm-15, Langsam (+1 AKP)							

„zum DURCHGEHEN“

Schwere Energie INF-Kanone		WM	-5	T-Lel	6	Energie G-Schwer	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	10W10+0	8	32	96	480	2	SIE
Preis	53340 Cr	Masse		13500 g		EZ(5)	
E-Anschluß, benötigt Starke Hand 12/Wm-20, Langsam (+1 AKP)							

„und zum DURCHFAHREN“

Billig Stand Energie INF-Kanone		WM	+5	T-Lel	6	Energie G-Leicht	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	6W8+0	8	32	96	480	6	SIE
Preis (Billig)	24347 Cr	Masse		8000 g		EZ(5)	
benötigt Starke Hand 8/Wm-10, Empfindlich (Explosionen Stürze Fallenlassen), Langsam (+1 AKP)							

„und es gibt Wegwerf Feuerzeuge“

Leichte Ionen INF-Kanone		WM	+10	T-Lel	6	Ionen G-Leicht	
Ball & EN		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
Schild (ECM 2)	9W10+0	8	32	96	480	4	SIE & SIH
Preis	1610 Cr	Masse		6000 g		EZ(4)	
E-Anschluß, H-Anschluß, benötigt Starke Hand 8/Wm-10, Langsam (+1 AKP)							

„Robotter-Jäger“

Ionen INF-Kanone		WM	+5	T-Lel	6	Ionen G-Mittel	
Ball & EN		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
Schild (ECM 2)	12W10+0	8	32	96	480	3	SIE & SIH
Preis	1840 Cr	Masse		9000 g		EZ(5)	
E-Anschluß, H-Anschluß, benötigt Starke Hand 10/Wm-15, Langsam (+1 AKP)							

„Polizei-Robotter Jäger“

Schwere Ionen INF-Kanone		WM	+0	T-Lel	6	Ionen G-Schwer	
Ball & EN		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
Schild (ECM 3)	15W10+0	8	32	96	480	2	SIE & SIH
Preis	2070 Cr	Masse		11500 g		EZ(5)	
E-Anschluß, H-Anschluß, benötigt Starke Hand 12/Wm-20, Langsam (+1 AKP)							

„Kampfrobotter Jäger“

Billig Stand Ionen INF-Kanone		WM	+10	T-Lel	6	Ionen G-Leicht	
Ball & EN		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
Schild (ECM 2)	9W8+0	8	32	96	480	5	SIE & SIH
Preis (Billig)	679 Cr	Masse		7000 g		EZ(4)	
benötigt Starke Hand 8/Wm-10, Empfindlich (Explosionen Stürze Fallenlassen), Langsam (+1 AKP)							

„Nutten-Robotter Jäger *lacht*“

Plasma Lanze		WM	+0	T-Lel	5	Plasma G-Schwer	
Ball	5W5+0	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN (ECM 3)	5W8+0	16	64	192	960	3	2SIE& 2SIH
Preis	55440 Cr	Masse			13000 g	EZ(4)	
E-Anschluß, H-Anschluß, SMART,benötigt Starke Hand 10/Wm-15							

Die Elite Der Schweren Waffen ist für normalsterbliche oft nicht mal vorstellbar.

Fusions Lanze		WM	-5	T-Lel	6	Fusion G-Schwer	
Ball	5W5+0	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN (ECM 3)	5W10+0	16	64	192	960	2	2SIE& 2SIH
Preis	131040 Cr	Masse			13000 g	EZ(4)	
E-Anschluß, H-Anschluß, SMART,benötigt Starke Hand 10/Wm-15							

Dafür bekommt man teilweise schon ganze Raumboote mit Bewaffnung.

Energie Lanze		WM	-5	T-Lel	6	Energie G-Schwer	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	10W10+0	16	64	192	960	2	2 SIE
Preis	309880 Cr	Masse			13500 g	EZ(4)	
E-Anschluß, SMART,benötigt Starke Hand 10/Wm-15							

So eine Waffe ist in der Lage Schwere Fahrzeuge mit einem einzigen Volltreffer zu erlegen.

Ionen Lanze		WM	+0	T-Lel	6	Ionen G-Schwer	
Ball & EN		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
Schild (ECM 3)	15W10+0	16	64	192	960	2	2SIE &2SIH
Preis	11340 Cr	Masse			11500 g	EZ(4)	
E-Anschluß, H-Anschluß, SMART benötigt Starke Hand 10/Wm-15							

Besonderheit.: pro 20 TP oder 1 FSP auf Panzerung/Struktur verliert das Ziel 1 E Ladung (z.b. Not-Energie-Acku / Energiespeicher) und pro 10 FSP erleiden Reaktoren einen Energie-Leistungs-Verlust von -1 E / Rd. Dieser Verlust bleibt 1 Stund bestehen, Und Reaktoren mit 100% Energieverlust erlöschen und müssen neu gestartet werden.

(Diese Lanzen verursachen KEINEN Flächenschaden. Es sind Punktgenaue Waffen)

Kleine Bombe Splitter		**WM**	#	**T-Lel**	**2**	**Explosions System**	
Ball 30m D	**6W6**	**Kurz**	**Mitt**	**Weit**	**Extr**	**Mun**	**Art**
EN		#	#	#	#	**n.a.**	**Kl Bombe**
Preis	**410 Cr**	**Masse**		**4000 g**		**EZ (3)**	
LAUT (für ihre Größe)							

Kleine Bombe STUN		**WM**	#	**T-Lel**	**2**	**Explosions System**	
Ball		**Kurz**	**Mitt**	**Weit**	**Extr**	**Mun**	**Art**
EN 30m D	**6W4 AKP**	#	#	#	#	**n.a.**	**Kl Bombe**
Preis	**415 Cr**	**Masse**		**4000 g**		**EZ (3)**	
LAUT (für ihre Größe)							

Kleine Bombe Feuer		**WM**	#	**T-Lel**	**2**	**Explosions System**	
Ball		**Kurz**	**Mitt**	**Weit**	**Extr**	**Mun**	**Art**
EN 30m D	**6W6**	#	#	#	#	**n.a.**	**Kl Bombe**
Preis	**420 Cr**	**Masse**		**4000 g**		**EZ (3)**	
LAUT (für ihre Größe)							

Kleine Bombe Plasma		**WM**	#	**T-Lel**	**2**	**Explosions System**	
Ball	**3W6**	**Kurz**	**Mitt**	**Weit**	**Extr**	**Mun**	**Art**
EN 30m D	**6W6**	#	#	#	#	**n.a.**	**Kl Bombe**
Preis	**450 Cr**	**Masse**		**4000 g**		**EZ (3)**	
LAUT (für ihre Größe)							

Kleine Bombe Fusion		**WM**	#	**T-Lel**	**2**	**Explosions System**	
Ball	**3W8**	**Kurz**	**Mitt**	**Weit**	**Extr**	**Mun**	**Art**
EN 30m D	**6W8**	#	#	#	#	**n.a.**	**Kl Bombe**
Preis	**500 Cr**	**Masse**		**4000 g**		**EZ (3)**	
LAUT (für ihre Größe)							

Kleine Bombe Desintegration		**WM**	#	**T-Lel**	**2**	**Explosions System**	
Ball		**Kurz**	**Mitt**	**Weit**	**Extr**	**Mun**	**Art**
EN 30m D	**3W8&3W4 d**	#	#	#	#	**n.a.**	**Kl Bombe**
Preis	**600 Cr**	**Masse**		**4000 g**		**EZ (3)**	
LAUT (für ihre Größe)							

mittlere Bombe Splitter		WM	#	T-Lel	2	Explosions System	
Ball 30m D	8W6	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		#	#	#	#	n.a.	M Bombe
Preis	610 Cr	Masse			6000 g	EZ (3)	
LAUT (für ihre Größe)							
mittlere Bombe STUN		WM	#	T-Lel	2	Explosions System	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN 30m D	8W4 AKP	#	#	#	#	n.a.	M Bombe
Preis	615 Cr	Masse			6000 g	EZ (3)	
LAUT (für ihre Größe)							
mittlere Bombe Feuer		WM	#	T-Lel	2	Explosions System	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN 30m D	8W6	#	#	#	#	n.a.	M Bombe
Preis	620 Cr	Masse			6000 g	EZ (3)	
LAUT (für ihre Größe)							
mittlere Bombe Plasma		WM	#	T-Lel	2	Explosions System	
Ball	4W6	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN 30m D	8W6	#	#	#	#	n.a.	M Bombe
Preis	650 Cr	Masse			6000 g	EZ (3)	
LAUT (für ihre Größe)							
mittlere Bombe Fusion		WM	#	T-Lel	2	Explosions System	
Ball	4W8	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN 30m D	8W8	#	#	#	#	n.a.	M Bombe
Preis	700 Cr	Masse			6000 g	EZ (3)	
LAUT (für ihre Größe)							
mittlere Bombe Desintegration		WM	#	T-Lel	2	Explosions System	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN 30m D	4W8&4W4 d	#	#	#	#	n.a.	M Bombe
Preis	800 Cr	Masse			6000 g	EZ (3)	
LAUT (für ihre Größe)							

starke Bombe Splitter		WM	#	T-Lel	2	Explosions System	
Ball 30m D	10W6	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN		#	#	#	#	n.a.	G Bombe
Preis	810 Cr	Masse			8000 g	EZ (3)	
LAUT (für ihre Größe)							
starke Bombe STUN		WM	#	T-Lel	2	Explosions System	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN 30m D	10W4 AKP	#	#	#	#	n.a.	G Bombe
Preis	815 Cr	Masse			8000 g	EZ (3)	
LAUT (für ihre Größe)							
starke Bombe Feuer		WM	#	T-Lel	2	Explosions System	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN 30m D	10W6	#	#	#	#	n.a.	G Bombe
Preis	820 Cr	Masse			8000 g	EZ (3)	
LAUT (für ihre Größe)							
starke Bombe Plasma		WM	#	T-Lel	2	Explosions System	
Ball	5W6	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN 30m D	10W6	#	#	#	#	n.a.	G Bombe
Preis	850 Cr	Masse			8000 g	EZ (3)	
LAUT (für ihre Größe)							
starke Bombe Fusion		WM	#	T-Lel	2	Explosions System	
Ball	5W8	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN 30m D	10W8	#	#	#	#	n.a.	G Bombe
Preis	900 Cr	Masse			8000 g	EZ (3)	
LAUT (für ihre Größe)							
starke Bombe Desintegration		WM	#	T-Lel	2	Explosions System	
Ball		Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN 30m D	5W8&5W4 d	#	#	#	#	n.a.	G Bombe
Preis	1000 Cr	Masse			8000 g	EZ (3)	
LAUT (für ihre Größe)							

Leichter Rak Werfer		WM	+25	T-Lel	3	Rak-Leicht	
Ball	var	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	var	40	160	480	2400	1	L-RAK
Preis	1400 Cr	Masse		2000 g +		EZ(3)	
Patronen-Auswurf trifft den Schützen für 1 TP EN							

Die Raketenwerfer sind eigentlich das kleinere Problem.

Mittlerer Rak Werfer		WM	+20	T-Lel	3	Rak-mittel	
Ball	var	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	var	40	160	480	2400	1	M-RAK
Preis	1600 Cr	Masse		3000 g +		EZ(3)	
Patronen-Auswurf trifft den Schützen für 1 TP EN							

Die Raketen hingegen machen den Unterschied.

Schwerer Rak Werfer		WM	+15	T-Lel	3	Rak-schwer	
Ball	var	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	var	40	160	480	2400	1	S-RAK
Preis	1800 Cr	Masse		4000 g +		EZ(3)	
Patronen-Auswurf trifft den Schützen für 1 TP EN							

Leichte Standard Explosion Rak	3W6 Ball & 15 m Radius
Mittlere Standard Explosion Rak	4W6 Ball & 15m Radius
Schwere Standard Explosion Rak	5W6 Ball & 15m Radius
Leichte Standard Rak	6W6 Ball
Mittlere Standard Rak	8W6 Ball
Schwere Standard Rak	10W6 Ball

Leichter Wegwerf Rak Werfer		WM	+25	T-Lel	3	Rak-Leicht	
Ball	var	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	var	40	160	480	2400	1	L-RAK
Preis (Billig)	700 Cr	Masse		4000 g +		EZ(3)	
Patronen-Auswurf trifft den Schützen für 1 TP EN, Empfindlich (explosionen Stürze Fallen lassen) störungsanfällig (10%)							

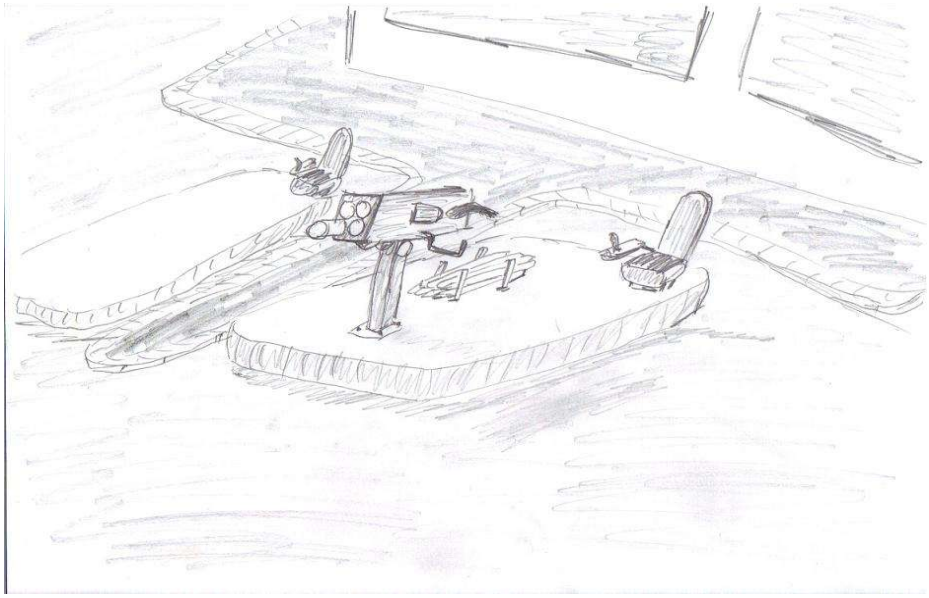
Leichter 4er Rak Werfer		WM	+25	T-Lel	3	Rak-Leicht	
Ball	var	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	var	40	160	480	2400	4	L-RAK
Preis	5600 Cr	Masse		5000 g +		EZ(3)	
Benötigt Stärke 10 /WM –10							

Diese Waffen sind sehr schwer, wenn beladen.

Mittlerer 4er Rak Werfer		WM	+20	T-Lel	3	Rak-mittel	
Ball	var	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	var	40	160	480	2400	4	M-RAK
Preis	6400 Cr	Masse		6000 g +		EZ(3)	
Benötigt Stärke 10 /WM –10							

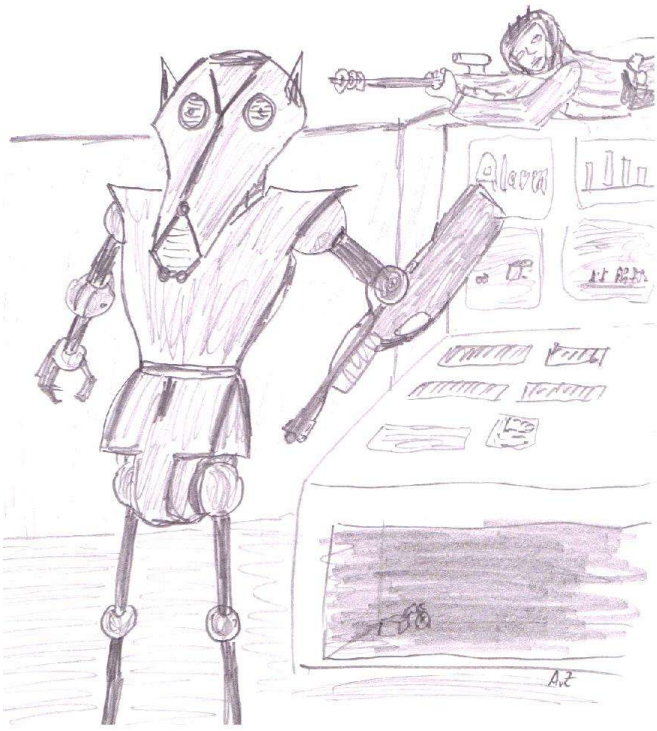
Deswegen werden sie meisten auch Montiert ..... Auf Fahrzeugen oder in Fenstern.

Schwerer 4er Rak Werfer		WM	+15	T-Lel	3	Rak-schwer	
Ball	var	Kurz	Mitt	Weit	Extr	Mun	Art
EN	var	40	160	480	2400	4	S-RAK
Preis	7200 Cr	Masse		7000 g +		EZ(3)	
Benötigt Stärke 10 /WM –10							



Robotter

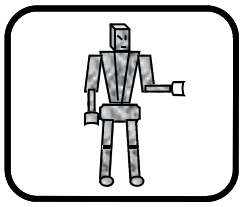
Designs



STARDUST & BRIGHT SUNS II

Design-Bogen- Robotter

R



Name.: Cyrodine Systems ARTOS 277

Typ.: Standard Robotter & Hirn	Größe.: WM-20

ST 7	KO 7	STAT 7	GE 5	RE 5	KöAu 5
LOG 8	ME 8	WI 6	INT 2	EM 2	PSI 0

TP 35		AKP 10	INI 5	NKS 3	TRGF 14
ST+STAT+ KOx3		(GE+RE)/2 +5	(RE) # Alter?	(ST+STAT) / 5	ST+STAT

Maschine		WM	Wirkung		Konst-PKT
Sensoren	100 %	+0	50 m		
KOM	100 %	+0		UKW # 1	

Besonderheiten.: Konzipiert als Polizei Robotter ist er mit Standard Schutzwesten Kompatibel.

Acku	100 %		1,1 E	Verbrauch 1,1E/100h	
Triebwerk	%	- E	Gehen 10 m	Laufen +2W10	
			Rennen +5W10	Sprinten +8W10	

Panzerung	100 %		RK Ball 2	RK EN 1	

Besonderheiten.: 2 normale Arme

Interkosmo	3	50 %	Pistolen & Gew	3	50 %	Schweber	2	40 %
Terra Englisch	3	50 %	Bewaffneter Nk	3	50 %	Navigation	2	40 %
Verhören	4	60 %	Rennen	2	40 %			%
Parieren & Ausw	3	50 %	Sensor	2	40 %			%
Unbewaffnet NK	3	50 %	Cirurg Med	2	40 %			%

Unan.: Wird in Standard dunkelgrau hergestellt.

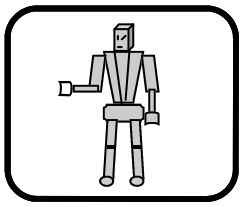
Unan.: Paragraphenreiter

Qualität	Preis
Massenware 30-30/ KP	6000 Cr

STARDUST & BRIGHT SUNS II

Design-Bogen- Robotter

R



Name.: Cyrodine Systems ARTOS 278

Typ.: Standard Robotter & Hirn	Größe.: WM-20

ST 7	KO 7	STAT 7	GE 5	RE 5	KöAu 5
LOG 8	ME 8	WI 6	INT 2	EM 2	PSI 0

TP 35		AKP 10	INI 5	NKS 3	TRGF 14
ST+STAT+ KOx3		(GE+RE)/2 +5	(RE) # Alter?	(ST+STAT) / 5	ST+STAT

Maschine		WM	Wirkung		Konst-PKT
Sensoren	100 %	+0	50 m		
KOM	100 %	+0		UKW # 1	

Besonderheiten.: Fast identisch mit dem ARTOS 277, nur in der zivilen Version. Er gilt als beliebter Diener.

Acku	100 %		1,1 E	Verbrauch 1,1E/100h	
Triebwerk	%	- E	Gehen 10 m	Laufen +2W10	
			Rennen +5W10	Sprinten +8W10	

Panzerung	100 %		RK Ball 2	RK EN 1	

Besonderheiten.: 2 normale Arme

Interkosmo	3	50 %
Terra Englisch	3	50 %
Haushaltsarbeit	4	60 %
Boden Pilot	3	50 %
Schweber Pilot	3	50 %

Lehren & Train.	3	50 %
Leogrand Brullrah	3	50 %
Moscow Russisch	2	40 %
Theologie	2	40 %
Chirurg Med	2	40 %

Sensoren bedien.	2	40 %
Haus-Technik	2	40 %
		%
		%
		%

Primär-Hand gebunden rechts (WM-10 links)
ECM Anfällig (doppelte Chancen)

Qualität	Preis
Massenware 30-30/ KP	6000 Cr

STARDUST & BRIGHT SUNS II

Design-Bogen- Robotter

R

Name.: Cyrodine Systems Tanja ##

Typ.: Androide & Standard Hirn | **Größe.: WM-20**

ST 7	**KO 7**	**STAT 7**	**GE 6**	**RE 6**	**KöAu 9**
LOG 8	**ME 8**	**WI 6**	**INT 2**	**EM 2**	**PSI 0**

TP 35		**AKP 11**	**INI 6**	**NKS 3**	**TRGF 14**	**4**
ST+STAT+ KOx3		**(GE+RE)/2 +5**	**(RE) # Alter?**	**(ST+STAT) / 5**	**ST+STAT**	

Maschine		**WM**	**Wirkung**		**Konst-PKT**
Sensoren	**100 %**	**+0**	**50 m**		
KOM	**100 %**	**+0**		**UKW # 1**	

Besonderheiten.: Menschliche Form erlaubt auch Menschliche Kleidung und Mode

Acku	**100 %**		**1,1 E**	**Verbrauch 1,1E/100h**	
Triebwerk	**%**	**- E**	**Gehen 11 m**	**Laufen +2W10**	
			Rennen +5W10	**Sprinten +8W10**	

Panzerung	**100 %**		**RK Ball 1**	**RK EN 1**	

Besonderheiten.: 2 normale Arme. Als Entertainment Androide konzipiert ist die Laufnummer des Names von 01 bis 399 eine aussage über das Aussehen

Interkosmo	**3**	**50 %**	**Theologie**	**3**	**50 %**	**Haushalt**	**2**	**40 %**
Terra Englisch	**3**	**50 %**	**Lehren & Train.**	**3**	**50 %**	**Chirurgie MED**	**2**	**40 %**
Moddeltum	**4**	**60 %**	**Psychologie**	**2**	**40 %**			**%**
Schauspielern	**3**	**50 %**	**Unbewaffnet NK**	**2**	**40 %**			**%**
Verhandeln	**3**	**50 %**	**Parieren**	**2**	**40 %**			**%**

Robo Hirn Fehlschaltung (WM-5 auf Denken) / Primär Arm geb.	**4**
Unan.: Verhaltensweise „Wünsche Erfüllen“	

Qualität

Massenw. (60-30)/ KP

Preis

9240 Cr

STARDUST & BRIGHT SUNS II

Design-Bogen- Robotter

R

Name.: Cyrodine Systems Jonas ##

Typ.: Standard Androide & Hirn | **Größe.: WM-20**

ST 7	**KO 7**	**STAT 7**	**GE 6**	**RE 6**	**KöAu 7**
LOG 8	**ME 8**	**WI 6**	**INT 2**	**EM 2**	**PSI 0**

TP 35		**AKP 11**	**INI 6**	**NKS 3**	**TRGF 14**	**0**
ST+STAT+ KOx3		(GE+RE)/2 +5	(RE) # Alter?	(ST+STAT) / 5	ST+STAT	

Maschine		WM	Wirkung		Konst-PKT
Sensoren	100 %	+0	50 m		
KOM	100 %	+0		UKW # 1	

Besonderheiten.: Menschenähnlicher Körper.

Acku	100 %		1,1 E	Verbrauch 1,1E/100h	
Triebwerk	%	- E	Gehen 11 m	Laufen +2W10	
			Rennen +5W10	Sprinten +8W10	

Panzerung	100 %		RK Ball 1	RK EN 1	

Besonderheiten.: 2 normale Arme. Als Raumschiff-Besatzungs-Androide konzipiert ist die Laufnummer des Names von 01 bis 399 eine aussage über das Aussehen

Interkosmo	3	50 %	Kom & ECM	3	50 %	Null-G–Bewegung	2	40 %
Terra Englisch	3	50 %	Raum-Pilot	3	50 %	Pistolen & Gew.	2	40 %
Sensoren	4	60 %	Raumschiff-Tech	2	40 %			%
Geschütze	3	50 %	Robotik	2	40 %			%
Fernlenken	3	50 %	Navigation	2	40 %			%

Bedienungs-Idiot (keine küchen Geräte)

Primär-Arm gebunden

Qualität

Preis

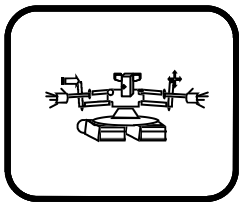
Massenw. (60-30)/ KP

9000 Cr

STARDUST & BRIGHT SUNS II

Design-Bogen- Robotter

R



Name.: Cyrodine Systems HUGO 377

Typ.: Tech Robotter & Std Hirn	Größe.: WM-20

ST 8	KO 6	STAT 5	GE 6	RE 4	KöAu 4
LOG 8	ME 8	WI 6	INT 2	EM 2	PSI 0

TP 29		AKP 10	INI 4	NKS 3	TRGF 13
ST+STAT+ KOx3		(GE+RE)/2 +5	(RE) # Alter?	(ST+STAT) / 5	ST+STAT

Maschine		WM	Wirkung		Konst-PKT
Sensoren	100 %	+0	50 m		
KOM	100 %	+0		UKW # 1	

Besonderheiten.:

Acku	100 %		1,1 E	Verbrauch 1,1E/100h	
Triebwerk	%	- E	Gehen 12 m	Laufen 22m	
Infantrie Kette		-5	Rennen 37m	Sprinten 56	20

Panzerung	100 %		RK Ball 4	RK EN 4	

Besonderheiten.: 2 normale Arme & 2 Werkzeug Arme

Interkosmo	3	50 %	Haus Tech	3	50 %	Mechanik	2	40 %
Sackarathas	3	50 %	Gravitik	3	50 %	Elektrik	2	40 %
Raum Tech	4	60 %	Kom & ECM	2	40 %			%
Fahrzeug Tech	3	50 %	Energie Waffen	2	40 %			%
Hyper Tech	3	50 %	Ball Waffen	2	40 %			%

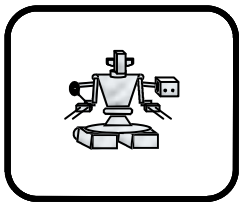
ECM anfällig / Gelenke Quietschen	20

Qualität	Preis
Massenware 50-30/ KP	9000 Cr

STARDUST & BRIGHT SUNS II

Design-Bogen- Robotter

R



Name.: Cyrodine Systems Excallibur 747

Typ.: Kampf Robotter & Std Hirn | **Größe.: WM-20**

ST 11	**KO 8**	**STAT 10**	**GE 5**	**RE 5**	**KöAu 3**
LOG 8	**ME 8**	**WI 6**	**INT 2**	**EM 2**	**PSI 0**

TP 45		**AKP 10**	**INI 5**	**NKS 4**	**TRGF 21**	**8/0**
ST+STAT+ KOx3		**(GE+RE)/2 +5**	**(RE) # Alter?**	**(ST+STAT) / 5**	**ST+STAT**	

Maschine		**WM**	**Wirkung**		**Konst-PKT**
Sensoren	**100 %**	**+0**	**100 m**		
KOM	**100 %**	**+0**		**UKW # 2**	

Besonderheiten.:

Acku	**100 %**		**2,1 E**	**Verbrauch 2,1E/100h**	
Triebwerk	**%**	**- E**	**Gehen 12 m**	**Laufen 22m**	
Infantrie Kette		**-5**	**Rennen 37m**	**Sprinten 56**	**20**

Panzerung	**140%**		**RK Ball 8**	**RK EN 4**	**8**

Besonderheiten.: 4 Waffen Arme für schwere Infantrie Waffen

Interkosmo	**3**	**50 %**	**Hoch G Bew**	**3**	**50 %**	**parieren**	**2**	**40 %**
Sackarathas	**3**	**50 %**	**Niedrig G Bew**	**3**	**50 %**	**Meucheln**	**2**	**40 %**
S-Infantrie Waffen	**4**	**60 %**	**Rennen**	**2**	**40 %**			**%**
Sensoren	**3**	**50 %**	**Taktik**	**2**	**40 %**			**%**
Rennen	**3**	**50 %**	**Unbewaffneter NK**	**2**	**40 %**			**%**

2 Waffen-Arme	**-10**	

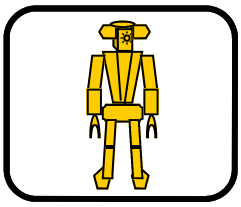
Unan. Befehle werden sofort beim sprechen befolg (zu direkt)	**26**
Robo hirn ist Psycho instabil (Neurosen)	

Qualität	**Preis**
Massenware 80-30/ KP	**13080 Cr**

STARDUST & BRIGHT SUNS II

Design-Bogen- Robotter

R



Name.: Cyrodine Systems Esel 06

Typ.: Lade Robotter & Mini Hirn | **Größe.: WM-20**

ST 10	**KO 7**	**STAT 12**	**GE 4**	**RE 4**	**KöAu 3**
LOG 6	**ME 6**	**WI 2**	**INT 1**	**EM 1**	**PSI 0**

TP 43		**AKP 9**	**INI 4**	**NKS 4**	**TRGF 22**
ST+STAT+ KOx3		(GE+RE)/2 +5	(RE) # Alter?	(ST+STAT) / 5	ST+STAT

Maschine		WM	Wirkung		Konst-PKT
Sensoren	100 %	+0	50 m		
KOM	100 %	+0		UKW # 2	

Besonderheiten.: Benutzt auch Förderzeuge zum Lade Tansport

Acku	100 %		1,1 E	Verbrauch 1,1E/100h	
Triebwerk	%	- E	Gehen 10 m	Laufen +2W10	
			Rennen +5W10	Sprinten +8W10	

Panzerung	100 %		RK Ball 2	RK EN 1	

Besonderheiten.: 2 normale Arme

Interkosmo	3	50 %	Klettern	2	40 %		0	20 %
			Rennen	2	40 %		0	20 %
Hoch G Bew	2	40 %	Boden Pilot	2	40 %			%
Niedrig G Bew	2	40 %	Sensoren	1	30 %			%
Mechanik	2	40 %	Kom & ECM	1	30 %			%

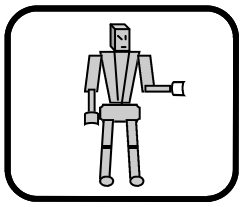
Fehlende Fertigkeiten

Qualität	Preis
Massenware 60-10/ KP	7000 Cr

STARDUST & BRIGHT SUNS II

Design-Bogen- Robotter

R



Name.: Robotronik ARTHOS zwo

Typ.: Standard Robotter & Hirn	Größe.: WM-20

ST 6	KO 6	STAT 7	GE 4	RE 4	KöAu 4
LOG 6	ME 6	WI 6	INT 1	EM 1	PSI 0

TP 31		AKP 9	INI 4	NKS 3	TRGF 13	-13
ST+STAT+ KOx3		(GE+RE)/2 +5	(RE) # Alter?	(ST+STAT) / 5	ST+STAT	

Maschine		WM	Wirkung		Konst-PKT
Sensoren	25 %	-15	12,5 m		-3
KOM	25 %	-15		UKW # 1	-3

Besonderheiten.: Fast identisch mit dem ARTOS 277, nur in der zivilen Version. Er gilt als beliebter Diener.

Acku	2 0 %		0,2 E	Verbrauch 1,1E/100h	-4
Triebwerk	%	- E	Gehen 8 m	Laufen +2W10	
			Rennen +5W10	Sprinten +8W10	

Panzerung	40 %		RK Ball 1	RK EN 0	-3

Besonderheiten.: 2 normale Arme

Interkosmo	3	50 %
Terra Englisch	3	50 %
Haushaltsarbeit	4	60 %
Rennen	3	50 %
Schwimmen	3	50 %

Grav-Ball Sport	3	50 %
Wurf-Waffen	3	50 %
Theologie	2	40 %
Boden Pilot	2	40 %
Schweber Pilot	2	40 %

Sensoren bedien.	2	40 %
Haus-Technik	2	40 %
		%
		%
		%

Sensor Emission (Energie WM+10) / Sichere Bauteile TECH WM-20	-30

Sicherheitsabfrage, 1 Rd früher ansagen / gutgläubig (folgt Befehlen)	-56
Schwerer Einsatz = 10 % Ausfall.	

Qualität	Preis
Billig-Serie 15-15/ KP	2160 Cr

STARDUST & BRIGHT SUNS II

Design-Bogen- Robotter

R

Name.: Robotronik Ines ##

Typ.: Androide & Mini Hirn | **Größe.: WM-20**

ST 5	**KO 5**	**STAT 6**	**GE 4**	**RE 4**	**KöAu 7**
LOG 6	**ME 6**	**WI 2**	**INT 1**	**EM 1**	**PSI 0**

TP 26		**AKP 9**	**INI 4**	**NKS 2**	**TRGF 11**	**-9/+0**
ST+STAT+ KOx3		(GE+RE)/2 +5	(RE) # Alter?	(ST+STAT) / 5	ST+STAT	

Maschine		WM	Wirkung		Konst-PKT
Sensoren	20 %	-20	10 m		-4
KOM	10 %	Aus		UKW # 0	-6

Besonderheiten.: Menschliche Form erlaubt auch Menschliche Kleidung und Mode

Acku	20/100 %		0,3 E	Verbrauch 1,1E/100h	-4/-0
Triebwerk	%	- E	Gehen 9 m	Laufen +2W10	
			Rennen +5W10	Sprinten +8W10	

Panzerung	20 %		RK Ball 0	RK EN 0	-4

Besonderheiten.: 2 normale Arme. Als Entertainment Androide konzipiert. Die Laufnummern versuchen die Tanjas zu kopieren.

Interkosmo	1	30 %	Theologie	2	40 %	Haushalt	1	30 %
			Lehren & Train.	0	20 %	Chirurgie MED	0	20 %
Moddeltum	2	40 %	Psychologie	0	20 %			%
Schauspielern	2	40 %	Unbewaffnet NK	0	20 %			%
Verhandeln	2	40 %	Parieren	0	20 %			%

	Klare Sensor-Emissionen 3 (Signal)	-15

Gutgläubig (befolgt jedermanns Befehl) / ECM anfällig /	-42/-0
Unan Stimme ist nefig / Fertigkeiten Fehlen	
Selbstdiagnose Fehler	

Qualität	Preis
Billig Serie (30-5)/ KP	2180 Cr

STARDUST & BRIGHT SUNS II

Design-Bogen- Robotter

R

Name.: Robotronik Josef ##

Typ.: Androide & Mini Hirn	Größe.: WM-20

ST 5	KO 5	STAT 5	GE 4	RE 4	KöAu 5
LOG 6	ME 6	WI 1	INT 0	EM 0	PSI 0

TP 25		AKP 9	INI 4	NKS 2	TRGF 10
ST+STAT+ KOx3		(GE+RE)/2 +5	(RE) # Alter?	(ST+STAT) / 5	ST+STAT

-12/-3

Maschine		WM	Wirkung		Konst-PKT
Sensoren	100 %	+0	50 m		
KOM	100 %	+0		UKW # 1	

Besonderheiten.: Menschenähnlicher Körper.

Acku	20/100 %		0,3 E	Verbrauch 1,1E/100h	
Triebwerk	%	- E	Gehen 9 m	Laufen +2W10	
			Rennen +5W10	Sprinten +8W10	

Panzerung	20 %		RK Ball 0	RK EN 0	-4

Besonderheiten.: 2 normale Arme. Als Raumschiff-Besatzungs-Androide konzipiert ist die Laufnummer des Names von 01 bis 399 eine aussage über das Aussehen

Interkosmo	3	50 %
Terra Englisch	3	50 %
Sensoren	4	60 %
Geschütze (X)	3	50 %
Fernlenken (X)	3	50 %

Kom & ECM	3	50 %
Raum-Pilot (x)	3	50 %
Raum-Tech (x)	2	40 %
Robotik (x)	2	40 %
Navigation	2	40 %

Null-G-Bew (x)	0	20 %
Pistolen & G (x)	0	20 %
		%
		%
		%

Klare Sensor-Emissionen 3 (Signal)	-15
Sicher Bauteile (TECH-20)	-10

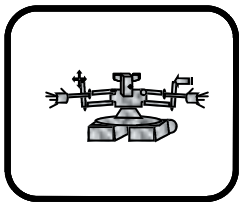
Fehlende Fertigkeiten / ECM anfällig / Bewegung- Rammings
Robo Hirn ist instabil (Neurosen)
Zentr.Steuerungs Aussetzer (1W20 WM)

Qualität	Preis
Billig Serie (30-5)/ KP	2255 Cr

STARDUST & BRIGHT SUNS II

Design-Bogen- Robotter

R



Name.: Robotronik Pluto 12

Typ.: Tech Robotter & Mini Hirn | **Größe.: WM-20**

ST 7	**KO 5**	**STAT 4**	**GE 5**	**RE 3**	**KöAu 5**
LOG 6	**ME 6**	**WI 2**	**INT 1**	**EM 1**	**PSI 0**

TP 24		**AKP 9**	**INI 3**	**NKS 2**	**TRGF 11**	**-6/+0**
ST+STAT+ KOx3		(GE+RE)/2 +5	(RE) # Alter?	(ST+STAT) / 5	ST+STAT	

Maschine		WM	Wirkung		Konst-PKT
Sensoren	100 %	+0	50 m		
KOM	100 %	+0		UKW # 1	

Besonderheiten.:

Acku	**20 %**		**0,3 E**	**Verbrauch 1,1E/100h**	**-4**
Triebwerk	**%**	**- E**	**Gehen 12 m**	**Laufen 22m**	
Infantrie-Kette			**Rennen 37m**	**Sprinten 56**	**20**

Panzerung	**10 %**		**RK Ball 0**	**RK EN 0**	**-5**

Besonderheiten.: 2 normale Arme & 2 Werkzeug Arme

Interkosmo	**3**	**50 %**	**Haus Tech**	**2**	**40 %**	**Mechanik**	**0**	**20 %**
			Gravitik	**2**	**40 %**	**Elektrik**	**0**	**20 %**
Raum Tech	**2**	**40 %**	**Kom & ECM**	**1**	**30 %**			**%**
Fahrzeug Tech	**2**	**40 %**	**Energie Waffen**	**1**	**30 %**			**%**
Hyper Tech	**2**	**40 %**	**Ball Waffen**	**1**	**30 %**			**%**

Komplizierte Bauteile (Tech WM-10)	**-5**

Gutgläubig (folgt jedem) / Bröselig (verliert Teile)	**0**
Fehlende Fertigkeiten	

Qualität

Billig Serie 25-5/ KP

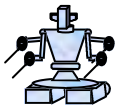
Preis

2500 Cr

STARDUST & BRIGHT SUNS II

Design-Bogen- Robotter

R



Name.: Robotronik Cutt-Throat

Typ.: Kampf Rob & Mini Hirn	Größe.: WM-20

ST 6	KO 6	STAT 8	GE 3	RE 3	KöAu 1
LOG 6	ME 6	WI 2	INT 1	EM 1	PSI 0

TP 32		AKP 8	INI 3	NKS 3	TRGF 14
ST+STAT+ KOx3		(GE+RE)/2 +5	(RE) # Alter?	(ST+STAT) / 5	ST+STAT

-11/0

Maschine		WM	Wirkung		Konst-PKT
Sensoren	50 %	-5	50 m		-1
KOM	50 %	-5		UKW # 1	-1

Besonderheiten.:

Acku	20 %		0,5 E	Verbrauch 2,1E/100h	-4
Triebwerk	%	- E	Gehen 8 m	Laufen +2W10	
			Rennen +5W10	Sprinten +8W10	

Panzerung	40%		RK Ball 2	RK EN 1	-3

Besonderheiten.: 4 Waffen Arme für normale Infantrie Waffen

Interkosmo	3	50 %
S-Inf Waff (x)	2	40 %
Sensoren	2	40 %
Rennen (x)	2	40 %

Hoch G Bew (x)	2	40 %
Niedrig G Bew (x)	2	40 %
Bewaff NK (x)	1	30 %
Taktik	0	20 %
Unbewaff NK (x)	0	20 %

Parieren (x)	0	20 %
Meucheln (x)	0	20 %
		%
		%
		%

2 Waffen-Arme, „sichere“ Bauteile Tech WM-20	-20
Klare Sensor Emissionen 2 (Energie)	-10

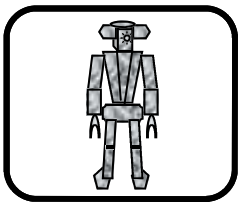
Fehlende Fertigkeiten / Zentral Steu Aussetzer WM- (1W20)	-40

Qualität	Preis
Billig Serie 40-5/ KP	2500 Cr

STARDUST & BRIGHT SUNS II

Design-Bogen- Robotter

R



Name.: Robotronik Muli 66

Typ.: Lade Robotter & Mini Hirn | **Größe.: WM-20**

ST 8	**KO 5**	**STAT 10**	**GE 2**	**RE 2**	**KöAu 3**
LOG 6	**ME 6**	**WI 2**	**INT 1**	**EM 1**	**PSI 0**

TP 33		**AKP 7**	**INI 2**	**NKS 4**	**TRGF 18**	**-10/0**
ST+STAT+ KOx3		**(GE+RE)/2 +5**	**(RE) # Alter?**	**(ST+STAT) / 5**	**ST+STAT**	

Maschine		**WM**	**Wirkung**		**Konst-PKT**
Sensoren	**50 %**	**-5**	**25 m**	**S/w—basic**	**-6**
KOM	**50 %**	**-5**		**UKW # 1**	**-1**

Besonderheiten.:

Acku	**40 %**		**0,3 E**	**Verbrauch 1,1E/100h**	**-4**
Triebwerk	**%**	**- E**	**Gehen 10 m**	**Laufen +2W10**	
			Rennen +5W10	**Sprinten +8W10**	

Panzerung	**60 %**		**RK Ball 1**	**RK EN 1**	**-2**

Besonderheiten.: 1 normalen Arm & 1 Werkzeug-Arm

Interkosmo (X)	**3**	**50 %**	**Klettern**	**2**	**40 %**		**0**	**20 %**
			Rennen	**2**	**40 %**		**0**	**20 %**
Hoch G Bew	**2**	**40 %**	**Balancieren**	**2**	**40 %**			**%**
Niedrig G Bew	**2**	**40 %**	**Sensoren**	**1**	**30 %**			**%**
Mechanik	**2**	**40 %**	**Kom & ECM**	**1**	**30 %**			**%**

Klare Sensor Emissionen 2 (Energie)	**-10**
Werkzeug-Arm (statt M-A)	**-5**

Fehlende Fertigkeiten / Gutgläubig (folgt jedem) / ECM anfällig	**-38/0**
Sprechen nicht möglich / Primär Hand gebunden	

Qualität

Billig Serie 30-5/ KP

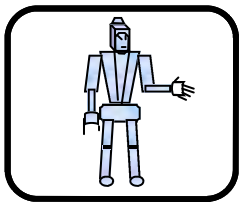
Preis

2360 Cr

STARDUST & BRIGHT SUNS II

Design-Bogen- Robotter

R



Name.: Pellicane-Systems Mogur 5

Typ.: Standard Robotter & Hirn	Größe.: WM-20

ST 9	KO 9	STAT 7	GE 7	RE 7	KöAu 5
LOG 8	ME 8	WI 6	INT 2	EM 2	PSI 0

TP 43		AKP 12	INI 7	NKS 3	TRGF 16	8
ST+STAT+ KOx3		(GE+RE)/2 +5	(RE) # Alter?	(ST+STAT) / 5	ST+STAT	

Maschine		WM	Wirkung		Konst-PKT
Sensoren	100 %	+0	50 m		
KOM	100 %	+0		UKW # 1	

Besonderheiten.: Der Teure Bruder des Artos

Acku	100 %		1,1 E	Verbrauch 1,1E/100h	
Triebwerk	%	- E	Gehen 12 m	Laufen +2W10	
			Rennen +5W10	Sprinten +8W10	

Panzerung	100 %		RK Ball 2	RK EN 1	

Besonderheiten.: 2 normale Arme

Interkosmo	3	50 %	Schweber Pilot	3	50 %	Chazz Fayizzahr	2	40 %
Terra Englisch	3	50 %	Boden Pilot	3	50 %	Degen Lurrack	2	40 %
Wurf-Waffen	4	60 %	Leogrand Brullrah	2	40 %	Unbewaffneter NK	5	70 %
Haushaltsarbeit	3	50 %	Moscow Russisch	2	40 %	Parieren	6	80 %
Chirurgie MED	3	50 %	Datrin Zyloh	2	40 %			%

	19

Unan.: devot	27

Qualität	Preis
Lim. Serie 60-60/ KP	13620 Cr

STARDUST & BRIGHT SUNS II

Design-Bogen- Robotter

R

Name.: Pelicane Systems Svenja

Typ.: Androide & Taktik Hirn | **Größe.: WM-20**

ST 7	KO 9	STAT 7	GE 10	RE 10	KöAu 11
LOG 10	ME 12	WI 7	INT4	EM 4	PSI 0

TP 41		AKP 15	INI 10	NKS 3	TRGF 14
ST+STAT+ KOx3		(GE+RE)/2 +5	(RE) # Alter?	(ST+STAT) / 5	ST+STAT

52/10

Maschine		WM	Wirkung		Konst-PKT
Sensoren	100 %	+0	50 m		
KOM	100 %	+0		UKW # 1	

Besonderheiten.: Menschliche Form erlaubt auch Menschliche Kleidung und Mode

Acku	140/100 %		1,7 E	Verbrauch 1,3E/100h	4
Triebwerk	%	- E	Gehen 15 m	Laufen +2W10	
			Rennen +5W10	Sprinten +8W10	

Panzerung	100 %		RK Ball 1	RK EN 1	

Besonderheiten.: 2 normale Arme. Ist ein Sehr teurer Androide, der oft alf Familien-Mitglied behandelt wird, wenn man denn einen hat.

Interkosmo	3	50 %	Boden Pilot	4	60 %	Parieren	3	50%
Terra Englisch	3	50 %	Unbewaffnet NK	4	60 %	Lehren & train	2	40 %
Solam Französisch	3	50 %	Wurfwaffen	4	60 %	Verhandeln & Dip	2	40 %
Kremel Russisch	3	50 %	Moddeltum	3	50 %	Chirurg Med	2	40 %
Schweber Pilot	4	60%	Theologie	3	50 %			%

Unan.: verhält sich zurückhaltend

56/10

Qualität

Limit Serie (120)/ KP

Preis

31920 Cr

STARDUST & BRIGHT SUNS II

Design-Bogen- Robotter

R

Name.: Pelicane Systems Zeus

Typ.: Androide & Taktik Hirn | **Größe.: WM-20**

ST 7	**KO 9**	**STAT 7**	**GE 10**	**RE 10**	**KöAu 8**
LOG 10	**ME 12**	**WI 7**	**INT4**	**EM 4**	**PSI 0**

TP 41		**AKP 15**	**INI 10**	**NKS 3**	**TRGF 14**	**38/10**
ST+STAT+ KOx3		(GE+RE)/2 +5	(RE) # Alter?	(ST+STAT) / 5	ST+STAT	

Maschine		WM	Wirkung		Konst-PKT
Sensoren	100 %	+0	50 m		
KOM	100 %	+0		UKW # 1	

Besonderheiten.: Menschliche Form erlaubt auch Menschliche Kleidung und Mode

Acku	140/100 %		1,7 E	Verbrauch 1,3E/100h	4
Triebwerk	%	- E	Gehen 15 m	Laufen +2W10	
			Rennen +5W10	Sprinten +8W10	

Panzerung	100 %		RK Ball 1	RK EN 1	

Besonderheiten.: 2 normale Arme. Ist ein Sehr teurer Androide, der als Privat Chauffeur von Reichen genutzt wird.

Interkosmo	3	50 %	Boden Pilot	4	60 %	Raum-Tech	3	50%
Terra Englisch	3	50 %	Geschütze	4	60 %	Chirurg Med	2	40 %
Solam Französisch	3	50 %	Navigation	4	60 %	Rennen	2	40 %
Kremel Russisch	3	50 %	Sensoren	3	50 %	Fernlenk-Waffen	2	40 %
Raum Pilot	4	60%	Kom & ECM	3	50 %			%

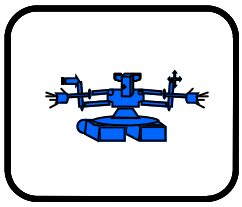
Unan.: höflich — **42/10**

Qualität	**Preis**
Limit Serie (120)/ KP	**30240 Cr**

STARDUST & BRIGHT SUNS II

Design-Bogen- Robotter

R



Name.: Pelicane Systems Kevin gamma

Typ.: Tech Robotter & Takt Hirn | **Größe.: WM-20**

ST 10	**KO 10**	**STAT 7**	**GE 8**	**RE 6**	**KöAu 4**
LOG 10	**ME 12**	**WI 6**	**INT 2**	**EM 2**	**PSI 0**

TP 47		**AKP 12**	**INI 6**	**NKS 3**	**TRGF 17**	**20/0**
ST+STAT+ KOx3		(GE+RE)/2 +5	(RE) # Alter?	(ST+STAT) / 5	ST+STAT	

Maschine		WM	Wirkung		Konst-PKT
Sensoren	100 %	+0	50 m		
KOM	100 %	+0		UKW # 1	

Besonderheiten.:

Acku	100 %		1,1 E	Verbrauch 1,1E/100h	
Triebwerk	%	- E	Gehen 15 m	Laufen 44m	
Infantrie A-Grav		-10	Rennen 83m	Sprinten 112	50

Panzerung	**100 %**		**RK Ball 4**	**RK EN 4**	

Besonderheiten.: 2 normale Arme & 2 Werkzeug Arme

Interkosmo	3	50 %	Haus Tech	4	60 %	Mechanik	2	40 %
Sackarathas	3	50 %	Gravitik	4	60 %	Elektrik	2	40 %
Solamni Französ.	3	50 %	Raum Tech	4	60 %	Kom & ECM	3	50 %
Zyloh	3	50 %	Fahrzeug Tech	4	60 %	Energie Waffen	3	50 %
			Hyper Tech	3	50 %	Ball Waffen	2	40 %

2 x Teleskop Arm (die normalen Arme)	**20**

Unan.: ekelt sich vor Schmutz und manipuliert andere Robotter, da	**90**
Dass sie dort saubermachen, vor Arbeits-Beginn.	

Qualität

Limit. Serie 100-60/ KP

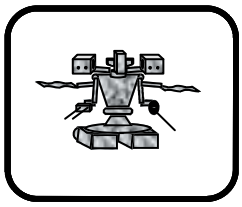
Preis

31000Cr

STARDUST & BRIGHT SUNS II

Design-Bogen- Robotter

R



Name.: Pelicane Systems Loki

Typ.: Kampf Robo & Taktik Hirn	Größe.: WM-20

ST 12	**KO 12**	**STAT 12**	**GE 7**	**RE 6**	**KöAu 3**
LOG 10	**ME 12**	**WI 6**	**INT 2**	**EM 2**	**PSI 0**

TP 60		**AKP 12**	**INI 6**	**NKS 5**	**TRGF 24**	**44/0**
ST+STAT+ KOx3		(GE+RE)/2 +5	(RE) # Alter?	(ST+STAT) / 5	ST+STAT	

Maschine		WM	Wirkung		Konst-PKT
Sensoren	100 %	+0	100 m		
KOM	100 %	+0		UKW # 2	

Besonderheiten.:

Acku	100 %		2,1 E	Verbrauch 2,1E/100h	
Triebwerk	%	- E	Gehen 15 m	Laufen 44m	
Infantrie A-Grav		-10	Rennen 83m	Sprinten 112	50

Panzerung	140%		RK Ball 8	RK EN 4	8

Besonderheiten.: 4 Waffen Arme für Infantrie Waffen und 2 Manipulationstentakel-Arme

Interkosmo	3	50 %	Hoch G Bew	4	60 %	parieren	2	40 %
Sackarathas	3	50 %	Niedrig G Bew	4	60 %	Meucheln	2	40 %
Solamni Französ.	3	50 %	S-Inf-Wa	4	60 %	Bewaffneter NK	3	50 %
Zyloh	3	50 %	Taktik	4	60 %	Unbewaffneter NK	3	50 %
			Pistolen & Gew	3	50 %	Rennen	2	40 %

2 Waffen-Arme & 2 Zusatzarme Tentakel	+10	

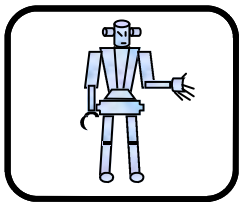
Sprechen nicht möglich, Unan benötigt Codewörter	112
Bedienungs Idiot (kann nicht pilotieren.)	

Qualität		Preis
Limit Serie 160-60/ KP		39920 Cr

STARDUST & BRIGHT SUNS II

Design-Bogen- Robotter

R



Name.: BOLIDEN Legionär

Typ.: Std Boliden Rob & Hirn	Größe.: WM-20

ST 6	KO 6	STAT 6	GE 8	RE 8	KöAu 5
LOG 10	ME 10	WI 7	INT 2	EM 2	PSI 0

TP 30		AKP 13	INI 8	NKS 2	TRGF 12
ST+STAT+ KOx3		(GE+RE)/2 +5	(RE) # Alter?	(ST+STAT) / 5	ST+STAT

Maschine		WM	Wirkung		Konst-PKT
Sensoren	100 %	+0	50 m		
KOM	100 %	+0		UKW # 1	

Besonderheiten.: Konzipiert als Polizei Robotter ist er mit Standard Schutzwesten Kompatibel.

Acku	100 %		1,2 E	Verbrauch 1,2E/100h	
Triebwerk	%	- E	Gehen 10 m	Laufen +2W10	
			Rennen +5W10	Sprinten +8W10	

Panzerung	100 %		RK Ball 4	RK EN 2	

Besonderheiten.: 2 normale Arme

Zyloh	3	50 %
Schw. Inf –Waf	4	60 %
Pistolen & Gew.	4	60 %
Parieren	3	50 %
unbewaffnet NK	3	50 %

Schweber Pilot	3	50 %
Rennen	3	50 %
KOM & ECM	2	40 %
Taktik	2	40 %
Geschütze	2	40 %

Sensoren	2	40 %
		%
		%
		%
		%

Fremdtechnik (Tech WM-30)	-15 / -15

Unan. Schützt Lebewesen vor sich selbst.	-15/-15

Qualität

Massen. 100-50/ KP

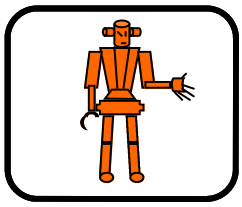
Preis

Illegal 12 750 Cr

STARDUST & BRIGHT SUNS II

Design-Bogen- Robotter

R



Name.: BOLIDEN Pilot

Typ.: Std Boliden Rob & Hirn	Größe.: WM-20

ST 6	KO 6	STAT 6	GE 8	RE 8	KöAu 5
LOG 10	ME 10	WI 7	INT 2	EM 2	PSI 0

TP 30		AKP 13	INI 8	NKS 2	TRGF 12
ST+STAT+ KOx3		(GE+RE)/2 +5	(RE) # Alter?	(ST+STAT) / 5	ST+STAT

Maschine		WM	Wirkung		Konst-PKT
Sensoren	100 %	+0	50 m		
KOM	100 %	+0		UKW # 1	

Besonderheiten.: Konzipiert als Polizei Robotter ist er mit Standard Schutzwesten Kompatibel.

Acku	100 %		1,2 E	Verbrauch 1,2E/100h	
Triebwerk	%	- E	Gehen 10 m	Laufen +2W10	
			Rennen +5W10	Sprinten +8W10	

Panzerung	100 %		RK Ball 4	RK EN 2	

Besonderheiten.: 2 normale Arme

Zyloh	3	50 %
Raum-Pilot	4	60 %
Geschütze	4	60 %
Fernlenkwaffen	3	50 %
Sensoren	3	50 %

KOM & ECM	3	50 %
Navigation	3	50 %
Taktik	2	40 %
Raum Tech	2	40 %
Jagd-Pilot	2	40 %

Führen	2	40 %
		%
		%
		%
		%

Fremdtechnik (Tech WM-30)	-15 / -15

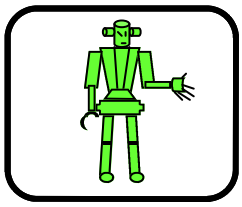
Unan. Schützt Lebewesen vor sich selbst.	-15/-15
Robo Hirn ist instabil—Psychosen	

Qualität		Preis
Massen. 100-50/ KP		Illegal 12 750 Cr

STARDUST & BRIGHT SUNS II

Design-Bogen- Robotter

R



Name.: BOLIDEN Tech

Typ.: Std Boliden Rob & Hirn	Größe.: WM-20

ST 6	KO 6	STAT 6	GE 8	RE 8	KöAu 5
LOG 10	ME 10	WI 7	INT 2	EM 2	PSI 0

TP 30		AKP 13	INI 8	NKS 2	TRGF 12
ST+STAT+ KOx3		(GE+RE)/2 +5	(RE) # Alter?	(ST+STAT) / 5	ST+STAT

Maschine		WM	Wirkung		Konst-PKT
Sensoren	100 %	+0	50 m		
KOM	100 %	+0		UKW # 1	

Besonderheiten.: Konzipiert als Polizei Robotter ist er mit Standard Schutzwesten Kompatibel.

Acku	100 %		1,2 E	Verbrauch 1,2E/100h	
Triebwerk	%	- E	Gehen 10 m	Laufen +2W10	
			Rennen +5W10	Sprinten +8W10	

Panzerung	100 %		RK Ball 4	RK EN 2	

Besonderheiten.: 2 normale Arme

Zyloh	3	50 %
Raum Tech	4	60 %
Robottik	4	60 %
Sensoren	3	50 %
Kom & ECM	3	50 %

Hyper Tech	3	50 %
Gravitik	3	50 %
Programmieren	2	40 %
EN-Waffen-Tech	2	40 %
Ball Waffen-Tech	2	40 %

Mechanik	2	40 %
Elektrik	2	40 %
		%
		%
		%

Fremdtechnik (Tech WM-30)	-15 / -15

7

Unan. Schützt Lebewesen vor sich selbst.	-15/-8

Qualität

Massen. 100-50/ KP

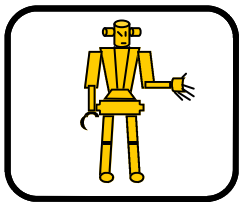
Preis

Illegal 13 100 Cr

STARDUST & BRIGHT SUNS II

Design-Bogen- Robotter

R



Name.: BOLIDEN Offizier

Typ.: Boliden Rob & TaktikHirn	Größe.: WM-20

ST 6	KO 6	STAT 6	GE 8	RE 8	KöAu 5
LOG 12	ME 14	WI 8	INT 2	EM 2	PSI 0

TP 30		AKP 13	INI 8	NKS 2	TRGF 12
ST+STAT+ KOx3		(GE+RE)/2 +5	(RE) # Alter?	(ST+STAT) / 5	ST+STAT

Maschine		WM	Wirkung		Konst-PKT
Sensoren	100 %	+0	50 m		
KOM	100 %	+0		UKW # 1	

Besonderheiten.: Konzipiert als Polizei Robotter ist er mit Standard Schutzwesten Kompatibel.

Acku	100 %		1,2 E	Verbrauch 1,2E/100h	
Triebwerk	%	- E	Gehen 10 m	Laufen +2W10	
			Rennen +5W10	Sprinten +8W10	

Panzerung	100 %		RK Ball 4	RK EN 2	

Besonderheiten.: 2 normale Arme

Zyloh	3	50 %
Taktik	5	70 %
Geschütze	5	70 %
Raum-Pilot	4	60 %
Fernlenken	4	60 %

Jagd-Pilot	4	60 %
Kom & ECM	3	50 %
Sensoren	3	50 %
Pistolen & Gew	2	40 %
Führen	2	40 %

Verhandeln	2	40 %
		%
		%
		%
		%

Fremdtechnik (Tech WM-30)	-15 / -15

Unan. Schützt Lebewesen vor sich selbst.	-15/-15
Keine direkte Befehlseingabe möglich	

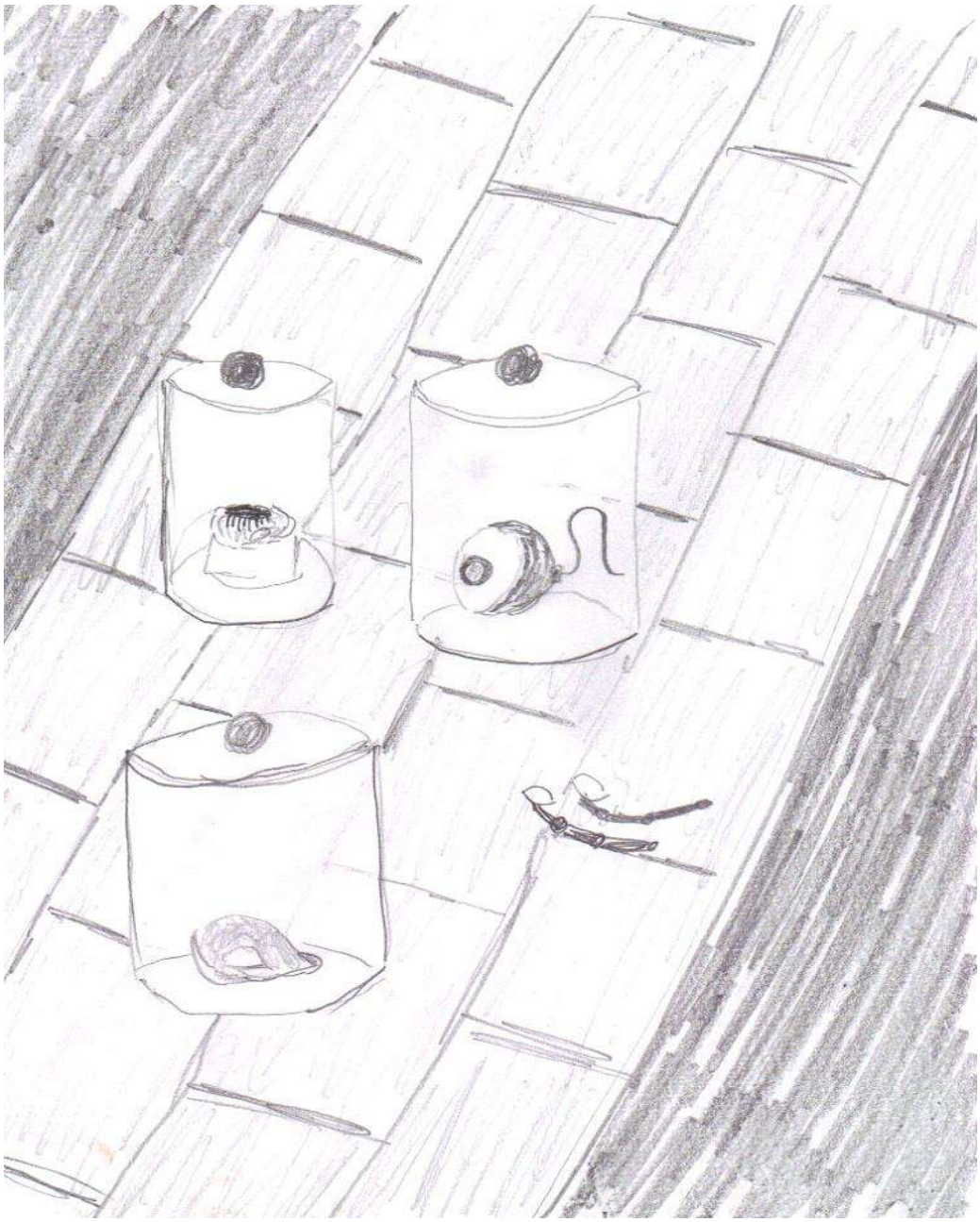
Qualität

Massen. 100-100/ KP

Preis

Illegal 17 000 Cr

Cyber-Ware



Cyberware ist nicht unendlich kombinierbar

Der Körper hat mehrer Zonen Die Jeweils mit STAT x1 Punkt Einbauten belegt werden können

Kopf
————————
(Körper)
Torso
Unterleib
————————
(Gliedmaße)
Arm (je)
Bein (Je)
Schwanz

Die Cyberware ist entweder Für eine Zonen-Art ausgelegt.

Die Technische Probleme bedeuten, das das System nicht ausgereift ist und es immer wieder zu Problemen kommt in Stresssituationen 10% zu beginn jedes Kampfes.

Cyberware hat 100h Energie-Speicher Fähigkeit.

Cyberware	Kopf				
Preis Cr	Masse kg	T-L	Größe Punkt	Zeug	
3000	0,15	3	1	Auge a	Sicht-WAHR +1 & Schwarzweiß
6000	0,14	4	1	Auge b	Sicht-WAHR +2 & Farben
12000	0,13	4	1	Auge c	Sicht-WAHR +3 & IR, UV, LV
24000	0,12	5	1	Auge d	Sicht-WAHR +4 & Radar, Energie-Orter 10m
48000	0,11	6	1	Auge e	Sicht-WAHR +5 & Sensor 50m
96000	0,11	7	1	Auge ell	Sicht-WAHR +6 & Technische Probleme
X2	x2		x2	Augenpaar	x2 Sicht-WAHR
+10000	0,01	3	0	Augenmod	Blitz-Kompensation „b“
+12000	0,02	3	0	Augenmod	SMART (Targeter) „b“
+10000	0,05	3	0	Augenmod	Mini Cam (Aufname) „b“
+15000	0,06	4	0	Augenmod	Holo Cam (Aufname) „b“
+10000	0,01	4	0	Augenmod	Bildsimulator Bildfilter Display (Info) „c“
+50000	0,01	4	0	Augenmod	Ziel-Fernrohr-Auge (Entfernungsmalus –1) „c“
2000	0,15	3	1	Ohr a	Höhr-WAHR +1 & Mittenfrequenzen
4000	0,14	4	1	Ohr b	Höhr-WAHR +2 & Resonanzfrequenzen
8000	0,13	4	1	Ohr c	Höhr-WAHR +3 & Infra-Sound, Ultra-Sound
16000	0,12	5	1	Ohr d	Höhr-WAHR +4 & Differenzial Filter & Speicher
32000	0,11	6	1	Ohr e	Höhr-WAHR +5 & Sensor-Peiler
64000	0,10	7	1	Ohr ell	Höhr-WAHR +6 & Technische Probleme
X2	x2		x2	Ohrpaar	x2 Höhr-WAHR
+5000	0,01	3	0	Ohrmod	Explosions Dämpfer „b“
+10000	0,02	3	0	Ohrmod	Übersetzungs-Modul „b“
+15000	0,02	4	0	Ohrmod	Geräuschsimulator (Info) „b“
+10000	0,03	4	0	Ohrmod	Aural-scanner (Datensammler) „c“
2000	0,15	3	1	Nase a	Geruch-WAHR +1 & Grund Gerüche
4000	0,14	4	1	Nase b	Geruch-WAHR +2 & Gourmet fähig
8000	0,13	4	1	Nase c	Geruch-WAHR +3 & Infra-Sound, Ultra-Sound
16000	0,12	5	1	Nase d	Geruch-WAHR +4 & Differenzial Filter & Speicher
32000	0,11	6	1	Nase e	Geruch-WAHR +5 & Sensor-Peiler
64000	0,10	7	1	Nase ell	Geruch-WAHR +6 & Technische Probleme
+10000	0,1	3	0	Nasenmod	Luftfilter „b“ RTW-GASE/Gift +20
+20000	0,1	4	0	Nasenmod	Luftaufbereiter „b“ RTW-GASE/ Gift +50
+10000	0,05	4	0	Nasenmod	Athmosphären-Tester „c“
+30000	0,05	5	0	Nasenmod	Gift-Tester „c“
+150000	0,03	5	0	Nasenmod	Person-Geruch-ID-Sensor „c“

Cyberware Preis Cr	Masse kg	T-L	Kopf Größe Punkt	Zeug	
1000	0,2	3	3	Schädel a	LP+1 & RK kopf +2/+2
2000	0,19	4	3	Schädel b	LP+2 & RK kopf +2/+2
4000	0,18	4	3	Schädel c	LP+3 & RK kopf +3/+3
8000	0,17	5	3	Schädel d	LP+4 & RK kopf +3/+3
16000	0,16	6	3	Schädel e	LP+5 & RK kopf +4/+4
32000	0,15	7	3	Schädel ell	LP+6 & RK kopf +4/+4
1000 0	0,05	3	1	Schädel-Mod	ungewöhnliche Kopfform „a“
20000	0,06	4	1	Schädel-Mod	gepanzert „b“ (RK Kopf +2/2)
30000	0,1	4	1	Schädel-Mod	gepolstert „b“ (Meucheln WM-10 / Gegner)
2000	0,1	3	1	Extern-Anschluß a	1 Stecker / Talent-Chip
4000	0,1	4	1	Extern-Anschluß b	1 Stecker & 1 Talent-Chip
8000	0,1	4	1	Extern-Anschluß c	1 Stecker & 2 Talent-Chip
16000	0,1	5	1	Extern-Anschluß d	1 Stecker & 3Talent-Chip
32000	0,1	6	1	Extern-Anschluß e	1 Stecker & 4 Talent-Chip
64000	0,1	7	1	Extern-Anschluß ell	1 Stecker & 5 Talent-Chip & Tech-Prob
4000	0,2	3	3	Co-Prozessor a	WISS+1 & Basic-Logik
8000	0,19	4	3	Co-Prozessor b	WISS+2 & Taschenrechner
16000	0,18	4	3	Co-Prozessor c	WISS+3 & Mini Comp
32000	0,17	5	3	Co-Prozessor d	WISS+4 & Hack-Computer
64000	0,16	6	3	Co-Prozessor e	WISS+5 & Nav-Helfer Comp
128000	0,15	7	3	Co-Prozessor ell	WISS+6 & Raumboot-Kern & Tech-Probl
X2	x2		x2	Prozessor-Paar	x2 WISS
				(niedere Co-Prozessor Stufen sind in höhere integriert)	
10000	0,1	3	0	Prozessor Mod	Übersetzer Stufe 1 (1 Sprache) „b“
20000	0,1	3	0	Prozessor Mod	Übersetzer Stufe 2 (1 Sprache) „b“
30000	0,1	3	0	Prozessor Mod	Übersetzer Stufe 3 (1 Sprache) „b“
40000	0,1	3	0	Prozessor Mod	Übersetzer Stufe 4 (1 Sprache) „b“
50000	0,1	3	0	Prozessor Mod	Übersetzer Stufe 5 (1 Sprache) „b“
60000	0,1	3	0	Prozessor Mod	Übersetzer Stufe 6 (1 Sprache) „b“
10000	0,05	4	0	Prozessor Mod	Memory klein (Mini comp) „b“
20000	0,05	5	1	Prozessor Mod	Memory mittel (PC) „b“
40000	0,05	6	1	Prozessor Mod	Memory groß (guter Comp) „b“
10000	0,05	3	0	Prozessor Mod	Bücher (100 stück) „b“
20000	0,05	3	1	Prozessor Mod	Planeten-NAV-Karten (100 stück) „b“
30000	0,05	3	1	Prozessor Mod	Raum-NAV-Karten (1 Sektor) „b“
40000	0,05	3	1	Prozessor Mod	Raum-NAV-Bibliothek (1 Imperium) „b“

Cyberware Preis Cr	Masse kg	T-L	Kopf Größe Punkt	Zeug	
(zusätzlich müssen Talent-softs gespeichert (mem) oder eingesteckt werden (CHIP))					
(Eine figur kann maximal ME und maximal LOG Talent-Softs gleichzeitig benutzen)					
4000	0,2	3	2	Talent-Prozessor a	Talent max Stufe 1 & Nutz-Anzahl = 1
8000	0,19	4	2	Talent-Prozessor b	Talent max Stufe 2 & Nutz-Anzahl = 2
16000	0,18	4	2	Talent-Prozessor c	Talent max Stufe 3 & Nutz-Anzahl = 2
32000	0,17	5	2	Talent-Prozessor d	Talent max Stufe 4 & Nutz-Anzahl = 3
64000	0,16	6	2	Talent-Prozessor e	Talent max Stufe 5 & Nutz-Anzahl = 3
128000	0,15	7	2	Talent-Prozessor eII	Talent max Stufe 6 & Nutz-Anzahl = 4
10000	0,1	3	1	Tal-Prozessor mod a	Speicher Anzahl 1
20000	0,1	4	1	Tal-Prozessor mod b	Speicher Anzahl 2
40000	0,1	4	1	Tal-Prozessor mod c	Speicher Anzahl 3
80000	0,1	5	1	Tal-Prozessor mod d	Speicher Anzahl 4
160000	0,1	6	1	Tal-Prozessor mod e	Speicher Anzahl 5
320000	0,1	7	1	Tal-Prozessor mod eII	Speicher Anzahl 6 & Tech-Prob.
5000	0,1	3	2	Pilot-Prozessor a	Pilot+1 & Auto Pilot I
10000	0,1	4	2	Pilot-Prozessor b	Pilot+2 & Auto Pilot I oder II
20000	0,1	4	2	Pilot-Prozessor c	Pilot+3 & Auto Pilot III
40000	0,1	5	2	Pilot-Prozessor d	Pilot+4 & Auto-Pilot III oder IV
80000	0,1	6	2	Pilot-Prozessor e	Pilot+5 & Auto Pilot V
				Auto-Pilot I	Boden-Fzg 50%
				Auto-Pilot II	Raum-Fzg 50%
				Auto-Pilot III	Boden-Fzg & Raum Fzg 50%
				Auto-Pilot IV	Großraumer 50%
				Auto-Pilot V	Boden-Fzg + Raum-Fzg + Groß-R 50%
100000	0,1	4	0	Pilot-Prozessor mod „c“	Sensor Daten & Sensor bed +5
100000	0,1	4	0	Pilot-Prozessor mod „c“	Tech Daten & Raum-Tech +5
100000	0,1	4	0	Pilot-Prozessor mod „c“	Kom-Sys & Kom-ECM +5
100000	0,1	4	0	Pilot-Prozessor mod „c“	Gunner-Sys & Raumgeschütze +5
100000	0,1	4	0	Pilot-Prozessor mod „c“	Fernlenker-Sys & Fernlenk-W +5
100000	0,1	4	0	Pilot-Prozessor mod „c“	Gunner-Sys & Raumgeschütze +5
100000	0,1	4	0	Pilot-Prozessor mod „c“	Gefechts-sys & Jagtpilot +5
100000	0,1	4	0	Pilot-Prozessor mod „c“	Hyper-Sys & Hyperpilot +5
100000	0,1	4	0	Pilot-Prozessor mod „c“	Navi-Sys & Raumpilot +5
100000	0,1	4	0	Pilot-Prozessor mod „c“	Auto-Pilot =60%
2000	0,01	3	0	Talentsoft-Chip-Stufe 1 „a“	(1 Spezielle Fertigkeit)
4000	0,01	3	0	Talentsoft-Chip-Stufe 2 „b“	(1 Spezielle Fertigkeit)
10000	0,01	3	0	Talentsoft-Chip-Stufe 3 „c“	(1 Spezielle Fertigkeit)
20000	0,01	3	0	Talentsoft-Chip-Stufe 4 „d“	(1 Spezielle Fertigkeit)
40000	0,01	3	0	Talentsoft-Chip-Stufe 5 „e“	(1 Spezielle Fertigkeit)
80000	0,01	3	0	Talentsoft-Chip-Stufe 6 „e II“	(1 Spezielle Fertigkeit)

Cyberware Preis Cr	Kopf Masse kg	T-L	Größe Punkt	Zeug		
2000	0,2	4	2	Augen-Mini-Waffe	„C“	(Waffe max Größe Mini)
1000	0,1	4	1	Magazin (Hinterkopf)	„B“	(Für Mini Waffe P-E)
3000	0,3	4	3	Mund-Waffe	„B“	(Waffe max Größe Pistole)
1000	0,2	3	2	Magazin (Kiefer)	„A“	(für Pistole P-E)
1000	-	2	0	Kosmetische Gesichtschirurgie „a“		
1500	0,1	2	0	Künstliche Haartracht „a“		
100	~	2	0	Piercings und Schmuck „a“		
200	-	3	0	Augenfärbung Retina / Augapfel „a“		
500	-	3	0	Augen OP „a“		
1000	-	3	0	Stimm-Veränderung „a“		
200	-	2	0	Kosmetische Chirurgie Fleisch „a“		
120	-	2	0	Zahn-tausch „a“		
2000	0,2	2	0	Gebiß-tausch „a“		
150000	0,1	5	1	Vario Gesicht (5 verschiedene Programmierbar) „c“		
50000	0,2	5	1	Vario Fell/Haar (5 verschiedene programmierbar) „c“		
(Spezial-Implantate)						
1000 K	0,1	6	1	Berserker-Chip „e“		
	(ST+1, INI+1, Bewaffneter Nahkampf +10, unbewaffneter Nahkampf +10)					
1000 K	0,1	6	1	Jäger-Chip „e“		
	(GE+1, Akp+1, Pistolen & Gewehre +10, Meucheln +10, pers Wahr +10)					
1000 K	0,1	6	1	Marine-Chip „e“		
	(KO+1, INI+1, S-Inf-Waffen +10, Wurf-Waffen+10,)					
1000 K	0,1	6	1	Akrobaten-Chip „e“		
	(RE+1, Akp+1, Akrobatik +10, Springen+10, klettern +10)					
1000 K	0,1	6	1	Techniker-Chip „e“		
	(ME+1, Rausmchiff Tech +10, Fahrzeug Tech +10, Haus Technik +10, Kom & ECM +10)					
1000 K	0,1	6	1	Raumtech-Chip „e“		
	(LOG+1, Agrav-Tech +10, Hyper Tech +10, EN-Waffen-Tech +10, ball-Waffen-Tech+10)					
1000 K	0,1	6	1	Navigator-Chip „e“		
	(INT+1, Navigation +10, Raumpilot+10, Hyper-Pilot +10, Fernlenken +10)					
1000 K	0,1	6	1	Heiler-Chip „e“		
	(WI+1, allgemein Med +10, Med chirurg +10, Genetik +10, Kybernetik +10)					
1000 K	0,1	6	1	Psi-krieger-Chip „e“		
	(PSI+1, Thelekines +5, Pyrokinese +5 ,Energetinese +5,Thelepathie +10, Suggestion+10)					
1000 K	0,1	6	1	Psi-Heiler-Chip „e“		
	(PP+5, Heilung+10, körperwandlung +10,Regeneration +10, mentaler Block +10)					

Cyberware Preis Cr	Körper Masse kg	T-L	Größe Punkt	Zeug		
1000	1	3	3	Ersatz-Knochen a	LP+2	
2000	1	4	3	Ersatz-Knochen b	LP+4	
4000	1	4	3	Ersatz-Knochen c	LP+6	
8000	1	5	3	Ersatz-Knochen d	LP+8	
16000	1	6	3	Ersatz-Knochen e	LP+10	
32000	1	7	3	Ersatz-Knochen ell	LP+12	
1500	3	3	2	Kunstmuskeln a	Springen +1 & Tragkraft +1 kg	
3000	3	4	2	Kunstmuskeln b	Springen +2 & Tragkraft +2 kg	
6000	3	4	2	Kunstmuskeln c	Springen +3 & Tragkraft +3 kg	
12000	3	5	2	Kunstmuskeln d	Springen +4 & Tragkraft +4 kg	
24000	3	6	2	Kunstmuskeln e	Springen +5 & Tragkraft +5 kg	
48000	3	7	2	Kunstmuskeln ell	Springen +6 & Tragkraft +6 kg & tech prob	
100000	0,5	4	1	Muskel-Mod	Kampfmuskeln „c“ NKS +1	
50000	0,2	4	1	Muskel-Mod	Zäh (LP+1) „b“	
150000	0,1	4	1	Muskel-Mod	Blutung-stop. „b“ (jede Blutung um 1 LP)	
250000	1	4	1	Muskel-Mod	Panzerung „b“ (RK+1 /+1 Torso-RK +2/+2)	
1000	1	3	1	Energie-Speicher System a	+100h Betriebsdauer = 1E	
2000	1	4	1	Energie-Speicher System b	+150h Betriebsdauer = 1,5 E	
4000	1	4	1	Energie-Speicher System c	+200h Betriebsdauer = 2E	
8000	1	5	1	Energie-Speicher System d	+250h Betriebsdauer = 2,5 E	
16000	1	6	1	Energie-Speicher System e	+300h Betriebsdauer = 3E	
32000	1	7	1	Energie-Speicher System ell	+350h Betriebsdauer = 3,5E & tech prob	
10 K	4	3	4	Müllzersetzungs-Gen a	+0,0005 E/RD	1 kg /Tag
15 K	2	3	3	Atom Reaktor a	+0,001 E/RD	1 kg /Jahr
30 K	2	4	3	Fissions Reaktor b	+0,002 E/RD	2 ml H2O /h
60 K	2	4	3	Plasma Reaktor c	+0,003 E/RD	2 ml H2O /h
120 K	2	5	3	Fusions Reaktor d	+0,004 E/RD	2 ml H2O /h
240 K	2	6	3	A-Mat Reaktor e	+0,006 E/RD	1/100 Stab /30 Tage
480 K	2	7	3	Schwarzschild R ell	+0,008 E/RD	„nichts“
20 K	1	3	2	Schutzschild a (10 TP, ABC, Regeneration 1 TP / 6 RD)		
40 K	1	4	2	Schutzschild b (20 TP, ABC, Regeneration 2 TP / 6 RD)		
80 K	1	4	2	Schutzschild c (30 TP, ABC, Regeneration 3 TP / 6 RD)		
160 K	1	5	2	Schutzschild d (40 TP, ABC, Regeneration 4 TP / 6 RD)		
320 K	1	6	2	Schutzschild e (50 TP, ABC, Regeneration 5 TP / 6 RD)		
640 K	1	7	2	Schutzschild ell (60 TP, ABC, Regeneration 6 TP / 6 RD) (Verbraucht pro RD laden oder aktiv 1h Betriebsdauer)		

Cyberware Preis Cr	Körper Masse kg	T-L	Größe Punkt	Zeug	
500	1	3	2	Lunge a	Athmen Sauerstoff-Atmosphäre
1000	1	4	2	Lunge b	Fremd-Athmosphäre (z.b. Wasser)
2000	1	4	2	Lunge c	Dual-Athmosphäre (z.b. Wasser & Luft)
4000	1	5	2	Lunge d	LEH 1h (Aufladungs Zeit 2h)
8000	1	6	2	Lunge e	Vakuum LEH 2h (Aufladungs Zeit 4h)
16000	1	7	2	Lunge ell	Überdruck LEH 3h (Aufl-Z. 6h) & Tech-Prob.
10000	0,1	3	1	Lungen-Mod a Filter einfach RTW-Gift Luft +10	
20000	0,1	4	1	Lungen-Mod b Filter normal RTW-Gift Luft +20	
40000	0,1	4	1	Lungen-Mod c Filter einfach RTW-Gift Luft +30	
80000	0,1	5	1	Lungen-Mod d Filter einfach RTW-Gift Luft +40	
160000	0,1	6	1	Lungen-Mod e Filter einfach RTW-Gift Luft +50	
320000	0,1	7	1	Lungen-Mod ell Filter einfach RTW-Gift Luft +60	
10000	0,2	3	1	Lungen-Mod LEH Erweiterung +1h / Atemstop & Tech-Prob.	
1000	1	3	1	Herz a	Rennen +1 & Pulsschlag
2000	1	4	1	Herz b	Rennen +2& KO +1
4000	1	4	1	Herz c	Rennen +3 & KO+1
8000	1	5	1	Herz d	Rennen +4 & KO+1
16000	1	6	1	Herz e	Rennen +5 & KO+1
32000	1	7	1	Herz ell	Rennen +6 & KO+2 & Tech-Prob.
50000	0,4	3	1	Herz-Mod „a“ Heiler, Blutungsstop um 1 LP jede Wunde	
150000	1	4	1	Herz-Mod „c“ Auto Doc I, 60% Heilt /h 1 LP (1 Wunde)	
300000	1	5	1	Herz-Mod „d“ Auto Doc II, 70% Heilt /h 1 W2 LP	
600000	1	6	1	Herz-Mod “e“ Auto Doc III, 80% Heilt /h 1W3 LP	
1200000	1	7	1	Herz-Mod „ell“ Auto doc IV 90% Heilt /h 1W4 LP & Tech-Prob.	
10000	1	3	1	Nieren a	Normale Funktionen
20000	1	4	1	Nieren b	a-Immun
40000	1	4	1	Nieren c	b-Immun
80000	1	5	1	Nieren d	c-Immun
160000	1	6	1	Nieren e	d-Immun
320000	1	7	1	Nieren ell	e-Immun & Tech Probleme
20000	1	3	2	Magen & D. a	Normale Funktion bei „echter Nahrung“
40000	1	4	2	Magen & D. b	Verträgt Syntho Nahrung
80000	1	4	2	Magen & D. c	Verträgt verdorbene Nahrung
160000	1	5	2	Magen & D. d	Verträgt auch Holz / und andere org Dinge
320000	1	6	2	Magen & D. e	Verträgt auch Kunststoffe
640000	1	7	2	Magen & D. ell	Verträgt auch anorganisches & tech Probl.

Cyberware Preis Cr	Körper Masse kg	T-L	Größe Punkt	Zeug	
2000	1	3	0	Organersatz a	(Milz, Galle, o.ä.)
4000	0,4	4	0	Sex-Organ-Ersatz b	(simuliert normale Funktion)
8000	0,6	4	0	Organersatz c	(weniger Anfällig für Umweltgifte)
16000	0,4	5	0	Sex-Organ-Ersatz d	(verbesserte Wahrnehmung)
32000	0,5	6	0	Organersatz e	(Kunst-Fleisch)
64000	0,4	7	0	Sex-Organ-Ersatz ell	(voll Fortpfl fähig) & Tech Probleme
1000	0,1	3	1	Geheimfach a	1 dm³ Inhalt
2000	0,1	4	1	Geheimfach b	1 Liter Flüssigkeit
4000	0,1	4	1	Geheimfach c	2 dm³ Inhalt
8000	0,1	5	1	Geheimfach d	1 Liter Flüssig-Gase
16000	0,1	6	1	Geheimfach e	3 dm³
32000	0,1	7	1	Geheimfach ell	3 E-Lade-Einheit A-Mat & Tech Probleme

Kopfwaffen könne eingebaut werden, erleiden aber WM-20 auf die Trefferchance.
Gliedmaßen-Waffen können eingebaut werden, erleiden aber WM-20 auf die Trefferchance.

1000	-	2	0	Kosmetische Chirurgie Knochen „a“	
1500	0,1	2	0	Künstliche Haartracht „a“	
100	~	2	0	Piercings und Schmuck „a“	
1000	-	2	0	Kosmetische Chirurgie Fleisch „a“	
(Spezial Implantate (sind kombinierbar))					
500 K	3	5	4	Unterdruck Kapsel-Körper „e“	
	(Kann in Unterdruck existieren, in Vakkum, und verschließ sich selbst, blutet innerlich)				
300 K	2	5	4	Kampf-Körper „e“	
	(erhält Krallenhände oder Säbelarme & Krallenfüße, Biss & geg Kampfschwanz)				
200 K	2	5	4	Sex Idol Köper „e“	
	(Moddeltum +10, Verhandeln Diplomatie+10, Schaupielern +10, Führungskraft +10)				
400 K	2	5	4	Wandel-Körper „e“	
	(Haut und Haarfarbenanpassung, teilweise Rasensimulation)				
200 K	2	5	4	Überdruck Kapsel Körper „e“	
	(kann in Überdruck Existieren und verschließt sich selbst „blutet innerlich“)				
600 K	3	6	4	Kapsel-Körper-Kombo „e“	
	(kann in UNTER & ÜBERDRUCK existieren (s.o.)				
700 K	2	5	4	Schutz-Körper „e“	
	(RK Ball +2, RK EN+2, Torso RK ball +4, Torso RK EN +4)				
1000 K	1	5	3	Beschleuniger-System „e“	
	(AKP+2 , INI+1)				
1000 K	0,1	5	3	Kampf-Nerven-System „e“	
	(Schmerz-WM um –20 gesenkt je Wunde)				
1000 K	0,1	5	3	Resistenz-Nerven-System „e“	
	(RTW (alle) +20)				

Cyberware Preis Cr	Gliedmaße Masse kg	T-L	Größe Punkt	Zeug		
1000	0,2	3	2	Knochen a LP+1 & RK (#) +1/+1		
2000	0,19	4	2	Knochen b LP+2 & RK (#) +1/+1		
4000	0,18	4	2	Knochen c LP+3 & RK (#) +2/+2		
8000	0,17	5	2	Knochen d LP+4 & RK (#) +2/+2		
16000	0,16	6	2	Knochen e LP+5 & RK (#) +3/+3		
32000	0,15	7	2	Knochen ell LP+6 & RK (#) +3/+3		
10000	0,05	3	1	Knochen-Mod „a“	ungewöhnliche Form	
50000	0,06	4	2	Knochen-Mod „c“	gepanzert (RK (#) +2/2)	
500	1	3	2	Krallenhand a	(Kampf-fähig / keine WM)	
1000	1	4	2	Logg-In Hand b	Computer-Anschluß	
2000	1	4	2	Tentakel-Hand c	WM+5 bei „Fummelsarbeit“	
4000	1	5	2	Werkzeug-Hand d	WM+10 für TECH Fertigkeiten	
8000	1	6	2	Waffen-Hand e	WM+5 auf jede Waffe	
16000	1	7	2	Vario Hand ell	Anpassbar (WM+5 auf alles) & Tech Prob.	
(Die Hände sind „normal einsetzbar“ plus „Zusatz-Bonus“)						
15000	0,1	3	1	Hand-Mod „a“	Fremdrassen-Anpassung (1 Rasse)	
30000	0,1	4	1	Hand-Mod „b“	Smart-Anschluß (Zielsystem)	
60000	0,1	4	1	Hand-Mod „c“	Stark (simuliert ST10 für Waffen)	
120000	0,1	5	1	Hand-Mod „d“	Extra-Stark (simuliert ST 12 für Waffen)	
240000	0,1	6	1	Hand-Mod „e“	EN Resistent (RK Hand EN +5)	
480000	0,1	7	1	Hand-Mod „f“	Separat-Bewegend & Tech Probleme	
20000	0,3	4	2	Spurt-Fuß „a“	Gehen & Rennen +10% Geschwindigkeit	
X2	x2	=	je	Sport-Füße	Gehen & Rennen +50% Geschwindigkeit	
1000	0,2	4	2	Finger-Mini-Waffe	„C“	(Waffe max Größe Mini)
500	0,1	4	1	Magazin Hand	„B“	(Für Mini Waffe P-E)
1500	0,3	4	3	Hand-Waffe	„B“	(Waffe max Größe Pistole)
500	0,2	3	2	Magazin (Hand)	„A“	(für Pistole P-E)
1500	0,3	4	4	Unterarm-Waffe	„B“	(Waffe max Größe Karabiner)
500	0,3	3	3	Magazin (U-Arm)	„A“	(für Karab & Gewehr G-E)
2000	0,4	4	5	Arm-Waffe	„C“	(Waffe max Größe Gewehr)
3000	1	5	6	Voll-Arm-Ersatz Waffe	„D“	(Waffe max größe S-INF-W klein)
1000	0,5	4	3	Magazin (Voll-Arm)	„A“	(für SI-Waffe/ SI-E)

Cyberware Preis Cr	Masse kg	T-L	Gliedmaße Größe Punkt	Zeug	
1000	0,1	3	1	Geheimfach a	0,1 dm³ Inhalt
2000	0,1	4	1	Geheimfach b	0,1 Liter Flüssigkeit
4000	0,1	4	1	Geheimfach c	0,2 dm³ Inhalt
8000	0,1	5	1	Geheimfach d	0,1 Liter Flüssig-Gase
16000	0,1	6	1	Geheimfach e	0,3 dm³
32000	0,1	7	1	Geheimfach ell	1 E-Lade-Einheit A-Mat & Tech Probleme
2000	5	3	4	Not-Fall-System a (Schweben abwärts 1m/sec)	
4000	5	4	4	Schwebe-System b (Schweben & 0 m /RD)	
8000	5	4	4	A-Grav-System c (Schweben & 1 m /RD)	
16000	5	5	4	Flug-System d (Schweben & 5 m / RD)	
32000	5	6	4	Flug-System II e (Schweben & 25 m / RD)	
64000	5	7	4	Jet-System ell (Schweben & 125m / RD)	
1500	2	3	3 je	Fall-Flügel Paar „a“ (Sturz Abfangen 1m/sec)	
3000	4	3	5 je	Flügel Paar „b“ (kann fliegen 5m/Rd)	
10000	5	3	(8)	Zusatz Gliedmaße. „c“	

Drogen & Medikamente

RTW-Gift
Erfolg
Keine Wirkung

Guter Erfolg
Keine Wirkung

Kritischer Erfolg
Keine Wirkung

Misserfolg
Gewürfelte Wirkung

S-Misserfolg
Volle Wirkung

K-Mißerfolg
Volle Wirkung sofort & Gesundheitsproblem

11 Kotzkrämpfe
22 Schüttelfrost
33 Kopfschmerzen
44 Zittern WM-20
55 Epilepsie 1 min
66 Rastlosigkeit
77 Kurz Amnesie
88 Bewußtlos
99 Blindheit
100 Stirbt in 1 min

Mediziner können der gleichen auch so verabreichen, das RTW-Erfolge überboten werden

G-E schlägt E
K-E schlägt gE
Nichts schlägt den RTW K-Erfolg

Schlaftabletten (erholsamer Schlaf)

Preis Cr	Stufe	Wirkungsdauer	Begin in	Rtw (W100)
1	alpha	2h	15 min	3 x (Ko + Wi)
2	beta	4h	10 min	2 x (Ko + Wi)
5	gamma	6h	5 min	1 x (Ko + Wi)
25	delta	8h	10 Sec	Ko
250	exeter	12h	5 Sec	Ko

Betäubungsmittel (Bewusstlosigkeit)

Preis Cr	Stufe	Wirkungsdauer	Begin in	Rtw (W100)
5	alpha	1h	5 Sec	3 x (Ko + Wi)
10	beta	2h	4 Sec	2 x (Ko + Wi)
35	gamma	3h	3 Sec	1 x (Ko + Wi)
100	delta	4h	2 Sec	Ko
500	exeter	5h	1 Sec	Ko

Schmerzbetäuber (negative Wm werden bis Wm =0 neutralisiert)

Preis Cr	Stufe	Wirkung		Begin in	Rtw (W100)
2	alpha	Wm +5	1h	1 min	3 x (Ko + Wi)
5	beta	Wm+10	1h	1 min	2 x (Ko + Wi)
15	gamma	Wm+15	2h	1 min	1 x (Ko + Wi)
50	delta	Wm+20	2h	1 min	Ko
350	exeter	Wm+25	3h	1 min	Ko

Anti-Stunner (Akp-Verluste werden bis Akp minus 0 neutralisiert)

Preis Cr	Stufe	Wirkung		Begin in	Rtw (W100)
2	alpha	+1 Akp	1h	1 min	3 x (Ko + Wi)
5	beta	+1W6 Akp	1h	1 min	2 x (Ko + Wi)
15	gamma	+2W6 Akp	2h	1 min	1 x (Ko + Wi)
50	delta	+3W6 Akp	2h	1 min	Ko
350	exeter	+4W6 Akp	3h	1 min	Ko

Regentodum (gibt virtuelle zusätzliche LPs., welche das LP-Max hochsetzen)

Preis Cr	Stufe	Wirkung		Begin in	Rtw (W100)
2	alpha	+1 LP	12h	10 min	3 x (Ko + Wi)
5	beta	+1W3 LP	12h	10 min	2 x (Ko + Wi)
15	gamma	+1W6 LP	12h	10 min	1 x (Ko + Wi)
50	delta	+2W6 LP	12h	10 min	Ko
350	exeter	+3W6 LP	12h	10 min	Ko

Regenarum (heilt LP-Verluste, und wird zum Nachwachsen von Körperteilen benötigt)

Preis Cr	Stufe	Wirkung	Begin in	Rtw (W100)
2	alpha	+1 LP	10 h	3 x (Ko + Wi)
5	beta	+1W3 LP	10 h	2 x (Ko + Wi)
15	gamma	+1W6 LP	10 h	1 x (Ko + Wi)
50	delta	+1W8 LP	10 h	Ko
350	exeter	+1W10 LP	10 h	Ko

tödliches Toxin

Preis Cr	Stufe	Wirkung	Begin in	Rtw (W100)	
2	alpha	Tod	3 h	3 x	(Ko + Wi)
5	beta	Tod	2 h	2 x	(Ko + Wi)
15	gamma	Tod	1 h	1 x	(Ko + Wi)
100	delta	Tod	1 W6 min		Ko
500	exeter	Tod	1 W6 Sec		Ko

normales Toxin

Preis Cr	Stufe	Wirkung	Begin in	Rtw (W100)	
5	alpha	1W6 LP	10 min	3 x	(Ko + Wi)
10	beta	2 W6 LP	5 min	2 x	(Ko + Wi)
25	gamma	3W6 LP	1 min	1 x	(Ko + Wi)
50	delta	4 W6 LP	10 Sec		Ko
100	exeter	5 W6 LP	10 Sec		Ko

Antitoxin (neutralisiert einGift der eigenen oder schlechteren Stufe)

Preis Cr	Stufe	Begin in	Rtw (W100)
20	alpha	1W6 min	
30	beta	1W6 min	
50	gamma	1W6 min	
75	delta	1W6 min	
100	exeter	1W6 min	

Anti-Virulenz (neutralisiert Krankheiten der eigenen Stufe, und der Rtw ist gegen den Schaden, welcher durch Einnahme verursacht wird)

Preis Cr	Stufe	Wirkung	Begin in	Rtw (W100)	
5	alpha	Stufe 1, -1 LP	1W6 h	3 x	(Ko + Wi)
15	beta	Stufe 2, -1W3 LP	1W6 h	2 x	(Ko + Wi)
50	gamma	Stufe 3, -1 W6 LP	1W6 h	1 x	(Ko + Wi)
150	delta	Stufe 4,-2W6 LP	1W6 h		Ko
500	exeter	Stufe 5,-3W6 LP	1W6 h		Ko

Kampfdroge (Schmerz-Resistent (keine Wund Wm), Bonus +20 Nahkampf, NKS +2)
Am Ende der Droge ist ein weiterer (std) Rtw nötig, um einen 1h Malus Wm-20 zu vermeiden

Preis Cr	Stufe	Wirkung		Begin in	Rtw (W100)	
100	alpha	+5 LP+2 Akp	1 h	1 min	3 x	(Ko + Wi)
300	beta	+10 LP +4 Akp	1 h	1 min	2 x	(Ko + Wi)
600	gamma	+15 LP +6 Akp	1 h	1W6x 10 Sec	1 x	(Ko + Wi)
1000	delta	+20 LP +8 Akp	1 h	1W6x 10 Sec		Ko
1500	exeter	+25 LP +10	1 h	10 Sec		Ko

Rettungs-Dosis (Erzeugt Cryo-Stasis Effekt)

Preis Cr	Stufe	Wirkung	Begin in	RTW (w100)	
100	gamma	TSK 1W6 h	1 min	1 x	(Ko + Wi)
200	delta	TSK 2W6 h	1 min		Ko
500	exeter	TSK 4W6 h	1 min		Ko

PSI-Drogen (PSI ist das Psi-Atribut des Characters, Wm gelten für Psionik)

Preis Cr	Stufe	Wirkung	Begin in	Rtw (W100)	
50	alpha	PSI +1, Wm+10, 1h	1 min	3 x	(Ko + Wi)
200	beta	PSI +2, Wm+20, 1h	1 min	2 x	(Ko + Wi)
500	gamma	Psi-Block (std-Mental) 24h	1 min	1x	(Ko + Wi)
1000	delta	PSI +3, Wm+30, 1h	1W6x 10 Sec		Ko
2500	exeter	PSI +4, Wm+40, 1h	10 Sec		Ko

Anti-PSI-Drogen (PPmax ist der Psi-Punkte-Pool, Wm gelten für Psionik)

Preis Cr	Stufe	Wirkung	Begin in	Rtw (W100)	
50	alpha	PPmax/2, Wm-10, 24h	1 min	3 x	(Ko + Wi)
200	beta	PPmax/4, Wm-20, 24h	1 min	2 x	(Ko + Wi)
500	gamma	PPmax/8, Wm-30, 24h	1 min	1x	(Ko + Wi)
1000	delta	PPmax/16, Wm-50, 24h	1W6x 10 Sec		Ko
2500	exeter	PPmax/32, Wm-100, 24h	10 Sec		Ko

PSI-Regenarum (PP sind Psie-Punkte zum Einsatz der Psionik)

Preis Cr	Stufe	Wirkung	Begin in	Rtw (W100)	
25	alpha	heilt 1W6 PP	3W6 x 1 min	3 x	(Ko + Wi)
100	beta	heilt 2W6 PP	2W6 x 1 min	2 x	(Ko + Wi)
250	gamma	heilt 3W6 PP	1W6 x 1 min	1x	(Ko + Wi)
500	delta	heilt 4W6 PP	1W6x 10 Sec		Ko
1250	exeter	heilt 5W6 PP	10 Sec		Ko

Beschleunigungs-Droge (gibt virtuelle Akp)
Der Körper erleidet aber nach Beendigung der Beschleunigung einen kleinen Zusammenbruch. Dann verliert man für die doppelte Zeit, die doppelten Akp.

Preis Cr	Stufe	Wirkung		Begin in	Rtw (W100)	
30	alpha	+1 Akp	1h	1 min	3 x	(Ko + Wi)
60	beta	+2 Akp	2h	1 min	2 x	(Ko + Wi)
120	gamma	+3 Akp	3h	1 min	1 x	(Ko + Wi)
200	delta	+4 Akp	4h	1 min		Ko
300	exeter	+5 Akp	5h	1 min		Ko

Konzentrations-Droge (gibt virtuelle Wms auf Fertigkeitsproben)
Der Körper erleidet aber nach Beendigung der Beschleunigung einen kleinen Zusammenbruch. Dann verliert man für die doppelte Zeit, die doppelten Wm.

Preis Cr	Stufe	Wirkung		Begin in	Rtw (W100)	
30	alpha	Wm+2	1h	1 min	3 x	(Ko + Wi)
60	beta	Wm+4	2h	1 min	2 x	(Ko + Wi)
120	gamma	Wm+6	3h	1 min	1 x	(Ko + Wi)
200	delta	Wm+8	4h	1 min		Ko
300	exeter	Wm+10	5h	1 min		Ko

Talent-Droge (gibt virtuelle Wms auf bestimmte Fertigkeitsproben)
Der Körper erleidet aber nach Beendigung der Beschleunigung einen kleinen Zusammenbruch. Dann verliert man für die doppelte Zeit, die doppelten Wm.

Preis Cr	Stufe	Wirkung		Begin in	Rtw (W100)	
60	alpha	Wm+5	1h	1 min	3 x	(Ko + Wi)
120	beta	Wm+10	2h	1 min	2 x	(Ko + Wi)
240	gamma	Wm+15	3h	1 min	1 x	(Ko + Wi)
400	delta	Wm+20	4h	1 min		Ko
600	exeter	Wm+25	5h	1 min		Ko

Vorsicht Süchtig machende Drogen. (1 / Tag)
(erster RTW gegen Wirkung, bei Versagen 2ter RTW gegen Sucht)

Preis Cr	Stufe	Wirkung		Name
1	a	Lockerheit		Similiar (Rauchen)
2	a	Entspannung der Muskeln		Markurem (Massage Öl)
1	a	Intensiver Riechen		Sinaarii (Tropfen auf der Zunge)
2	a	Schläfrigkeit		Päsch (Tablette)
3	a	Aufputschend		Zong (Tablette)
5	b	Aphrotisiakum		Venus-Tropfen (Tropfen auf Zunge)
6	b	Euphorikum	(Psionik+5)	Hasch (Rauchen)
7	b	Schmerzen Lindern		Mädizin (Tablette)
8	b	leichter Rausch		Trance (Rauch eingeathmet)
9	b	Dämmt Angst ein		Mut (Kaugummi)
25	c	Euphorikum	(Psionik+8)	Kokain (gerschnupft)
30	c	Willenlosigkeit		Slaver (gespritzt)
35	c	Machtgefühl		King (Tablette)
40	c	verhindert Erschöpfung		Mining blue (Tablette)
45	c	glättet Falten KöAu +1		Schimmer (Massage-Öl)
100	d	Euphorikum	(Psionik +10)	Heroin (gespritzt)
110	d	Aphrotisiakum		Deep Love (Tablette)
120	d	Euphorikum & Aphrotisiakum		Göttertanz (Massage Öl)
130	d	LOG & ME +1		Apocalypse (Rauchen)
140	d	Verhindert Erschöpfung		Hyper zocker (Tablette)
500	e	sanftes Euphorikum	(Psionik+3)	Smaragd-Traum (Tablette)
600	e	alle Geistigen Attribute +1		Götterdämmerung (Rauchen)
700	e	Empathie & leichte Telepathie		Elysianischer Staub (Einathmen)
800	e	Altersprozess gestoppt		Jungbrunnen (Wasser getrunken)
900	e	EGO-Änderung (programierbar)		Agentum (injiziert)

Chemische & Bakteriologische Kriegsführung

Standard GAS Granate		**WM**	**-5**	**T-Lel**	**2**	**Explosions System**	
Ball 30m D	**100 m³**	**Kurz**	**Mitt**	**Weit**	**Extr**	**Mun**	**Art**
EN		**STx 1**	**STx 2**	**STx 3**	**STx 4**	**n.a.**	**Granate**
Preis (GAS x 1) &	**+35 Cr**	**Masse**			**1000 g**	**EZ (3)**	
Störanfällig (10 % Ausfall-Chance) „Sicherheitsschaltungen" Tech WM –20							

Schwere GAS Granate		**WM**	**-10**	**T-Lel**	**2**	**Explosions System**	
Ball 30m D	**800 m³**	**Kurz**	**Mitt**	**Weit**	**Extr**	**Mun**	**Art**
EN		**STx 1/2**	**STx 1**	**STx3/2**	**STx 2**	**n.a.**	**Granate**
Preis (GAS x 4) &	**+45 Cr**	**Masse**			**2100 g**	**EZ (4)**	
Störanfällig (10 % Ausfall-Chance) „Sicherheitsschaltungen" Tech WM –20							

Allgemeine Stufen von „C"hemischen Kampfstoffen
(Gas neutralisiert sich nach 24h an luft, oder nach 1W6 min wenn es sich zu weit verbreitet)
(Vollkommen geschlossene Anzüge mit LEH Schützen, Säure beschädigt diese aber)

Preis Cr	Stufe	Wirkung	Begin in	Rtw (W100)	
x1	alpha	100 %	2 min	3 x	(Ko + Wi)
x2	beta	150 %	6 RD	2 x	(Ko + Wi)
x4	gamma	200 %	4 RD	1 x	(Ko + Wi)
x7	delta	250 %	2 RD		Ko
x10	exeter	300 %	1 RD		Ko

Preis Cr	Stufe	Wirkung	Name
10	a bis e	Angst 1 min (RTW PSI / RD)	Standard Panik-GAS
10	a bis e	WM -10 für 1h (Übelkeit)	Standard Brech-GAS
10	a bis e	AKP -2 für 6h	Standard Beruhigungs-GAS
20	a bis e	Schlaf für 1 h (leicht)	Standard Schlaf-GAS
20	a bis e	1W2 Säureschaden / RD	Standard Ätz-GAS
30	a bis d	Euphorie 10 min (RTW PSI / RD)	Glücks-GAS
30	a bis d	WM-20 für 1h (Zittern)	Krolo-GAS
30	a bis d	AKP –4 für 6h	Agosan 7 GAS
40	a bis d	Schlaf für 6h (tief)	Elfenstaub GAS
40	a bis d	1W3 Säureschaden / RD	Agosan 3 GAS
50	a bis c	Wahnsinn für 1h	Bärsärk GAS
50	a bis c	WM-30 für 1h (Lähmungen)	Zeromovon GAS
50	a bis c	AKP-6 für 12h	Matzok GAS
60	a bis c	Koma für 12h	Schallumma GAS
70	a bis c	1W4 Säureschaden / RD	Teufelszeug GAS
100	a bis b	TOD für 1 Rasse	Zonk (1 bis 20) GAS
200	a	TOD für „Lebewesen"	grauer Morgen GAS

Chemische & Bakteriologische Kriegsführung

Allgemeine Stufen von „B"akteriologischen Kampfstoffen
(BGAS neutralisiert sich nicht, sondern verbreitet sich , verliert aber pro h 10% Wirkung)
(Es wird für JEDEN TAG ein RTW gemacht um den Schaden zu vermeiden, und bei Erfolg einen weiteren um die Krankheit zu besiegen. Vollkommen geschlossene Anzüge mit LEH Schützen, Zellentod beschädigt diese nicht)

Preis Cr	Stufe	Wirkung	Begin in	Rtw (W100)
x1	alpha	100 %	16 min	3 x (Ko + Wi)
x2	beta	150 %	8 min	2 x (Ko + Wi)
x4	gamma	200 %	4 min	1 x (Ko + Wi)
x7	delta	250 %	2 min	Ko
x10	exeter	300 %	1 min	Ko

Preis Cr	Stufe	Wirkung	Name
100	a bis d	WM -10 & AKP-2	Standard Grippe-BGAS
100	a bis d	WM-20 auf WAHR	Standard KUF-BGAS
100	a bis d	1W2 Wunden zu 1 LP /Tag	Standard Zellentod BGAS
200	a bis c	WM-20 & AKP -2	Lurrack Grippe BGAS
200	a bis c	WM –10 & AKP –4	Zyloh Grippe BGAS
200	a bis c	WM –30 auf WAHR	Lurrack KUF BGAS
200	a bis c	1W3 Wunden zu 1W2 LP /Tag	Sackaratrhas Pest BGAS
500	a bis b	WM-30 & AKP-6	Drahtha Grippe BGAS
500	a bis b	1W4 Wunden zu 1W3 LP /Tag	Sternenpest BGAS
1000	a	WM-40 & AKP-8	Todes-Grippe BGAS
1000	a	1W6 Wunden zu 1W4 LP /Tag	Sternenpest II BGAS

Allgemeine Stufen von „N"anitischen Kampfstoffen
(NGAS neutralisiert sich nicht, sondern Verbleibt an dem Ort als Flüssigkeit auf dem Boden. Pro 100m³ Verseuchungsraum werden 10m² Bodenfläche verseucht, und 1 m² reicht für 1 Person)
(Die Schäden die entstehen sind „Wunden" mit normalen Auswirkungen plus Zusatzwirkungen und verbleiben bis die TP geheilt sind. Vollkommen geschlossene Anzüge mit LEH Schützen, Zersetzung beschädigt diese aber.)
(Naniten können durch HITZE oder Energie-Schaden zerstört werden. 1m² = 10 TP. Zusätzlich zerstört ein ECM Treffer eine Fläche von 1W100 m²)

Preis Cr	Stufe	Wirkung (je m²)	Name
1000	a bis e	Ball 1W2 / min & WM-5	Standard Zersetzungs NGAS
2000	a bis d	Ball 1W4 / min	Cross Zersetzungs NGAS
3000	a bis c	Energie 1W2 /RD (nur Metalle)	Anti-Naniten NGAS
4000	a bis b	Ball 2W3 / min & AKP-2	Todes NGAS
5000	a	Attribut –1 / min (spezifiziert)	Killer (1 bis 12) NGAS
10000	a	Heilung 1 LP / min (Rassen spez)	Chirurg (1 bis 200) NGAS (#)
10000	a	Reparatur 1 TP / min (system spez)	Reparatur (1 bis 20000) NGAS (#)

(#) manche Naniten könne Programmiert werden, und müssen auf ein System, oder eine Rasse eingestellt werden. Dazu ist ein Labor nötig.

Lebenshaltung

LEBENSHALTUNGS-KOSTEN

Preis Cr	Masse kg	Tech-Lvl		
10	1	3	dehydrierte Nahrung 10 Tage	(syntho)
8	3,5	2	haltbare Dosen-Nahrung 10 Tage	(syntho)
40	5	1	haltbare Nahrung 10 Tage	(echt)
30	6	0	normale Nahrung 10 Tage	(echt)
15	1,5	3	Notrations-Riegel 10 Tage	(syntho)
18	4	3	vorbereitete Mahlzeiten 10 Tage	(syntho)
44	4	2	vorbereitete Mahlzeiten 10 Tage	(echt)
1,5	-	-	Fast Food (Junk-Food)	1 Tag (syntho o.ä.)
2	-	-	Selbstversorgung	1 Tag (syntho o.ä.)
2,5	-	-	Grills o.ä.	1 Tag (gemischt)
4	-	-	Restaurants	1 Tag (gemischt)
10	-	-	bessere Restaurants	1 Tag (echt)
50	-	-	exclusive Restaurants	1 Tag (echt)
0,1	2	0	Trinkwasser	1 Tag (echt)
0,4	2	2	behandelte Wasser-Sorten	1 Tag (syntho)
1	2	2	Limonaden	1 Tag (echt)
1	2	1	Biere o.ä.	1 Tag (echt)
0,6	2	2	Syntho-Bier	1 Tag (syntho)
1,5	2	1	leichte Alkohohlika	1 Tag (echt)
0,8	2	2	Syntho-Wein	1 Tag (syntho)
2,5	2	1	starke Alkohohlika	1 Tag (echt)
0,5	2	2	billig Fusel	1 Tag (syntho)
6	2	2	gute Weine	1 Tag (echt)
12,5	2	2	Spezial Getränke	1 Tag (gemischt)
50	2	1	exclusive Getränke	1 Tag (gemischt)
x2	-	-	in Metropolen	
x3	-	-	am Raumhafen	
x5	-	-	auf Raumstationen	
x2	-	-	auf Wüstenwelten	
x0,7	-	-	auf Agrar-Welten	
4	-	1	Einfaches Bett	(1 Übernachtung)
8	-	1	Hotell-Zimmer	(1 Übernachtung & 1 Tag)
16	-	2	gutes Hotel Zimmer	(1 Übernachtung & 1 Tag)
30	-	3	exclusives Hotel-Suite	(1 Übernachtung & 1 Tag)
100	-	2	kleines Apartment	(1 Monat-Miete)
150	-	2	mittleres Apartment	(1 Monat-Miete)
200	-	2	großes Apartment	(1 Monat-Miete)
300	-	2	Wohnhaus	(1 Monat Miete)
1/1000 des Kaufpreises		-	Eigentums-Wohnung	(1 Monat Nebenkosten)
+ 50%	-	4	Voll-Automatisiert	
+100%	-	5	High-Tech-Vollautomatisation	

zu Kaufende Wohnungen (Die Preise sind durch die Lage zu modifizieren)

billiges Kontainer-Zimmer	1000 Cr
Garten-Laube	2500 Cr
kleines Apartment	10 000 Cr
mittleres Apartment	20 000 Cr
großes Apartment	40 000 Cr
kleines Haus	80 000 Cr
mittleres Haus	120 000 Cr
großes Haus	250 000 Cr
kleine Villa	400 000 Cr
mittlere Villa	600 000 Cr
Große Villa	900 000 Cr
kleiner Palast	3 000 000 Cr
mittlerer Palast	10 000 000 Cr
großer Palast	25 000 000 Cr
Palast-Anlage	100 000 000 Cr

Lebenshaltung (Raumreisen)

Preis Cr		
100	Standart Reise bis 100 Lj	kleine Kabiene
200	Standart Reise bis 100 Lj	mittlere Kabiene
400	Standart Reise bis 100 Lj	große Kabiene
1000	Standart Reise bis 100 Lj	Suite
x 250%	Fernreise bis 500 Lj	
x 250% + (25% je Station)	Rundreise	
Standart	x 1	
Billig-Reise (Frachter)	x0,8	
Seelenverkäufer	x0,6	
besseres Linienschiff	x1,5	(mit Bedienungs-Personal)
gehobener Liner	x2,5	(mit lebender Bedien.)
einfacher Luxus-Liner	x4	(mit guter Bedieneung)
Luxus Liner (???)	x10	

Lebenshaltung (Reisen)

1	Fahrkarte 1 Tag öffentliche Verkehrsmittel
20	Fahrkarte 1 Monat öffentliche Verkehrsmittel
120	Fahrkarte 1 Jahr öffentliche Verkehrsmittel
1	Taxi je 5 Km

Monatliche Füllung für Reaktoren & Triebwerke

Preis Cr	(E steht für E-Leistung des Reaktors unabhängig von Treibstoff-Modifikation)	
E x 250	Fusionsreaktor Spaltmasse gereinigtes H2O	
E x 50	Fusionsreaktor Spaltmasse normales H2O	(80% Leistung)
E x 10	Fusionsreaktor Spaltmasse dreckiges H2O	(50% Leistung)
E x 500	Fusionsreaktor Spaltmasse H3O	(+10% Leistung)
E x 1000	A-Mat Stäbe (1 Stab = 1 E / Monat)	
E x 100	regenerierte A-Mat-Stäbe	(50% Leistung)
L x 1	Petrochemischer Treibstoff	
50 000	Uran-Stab für Atomreaktoren (E unabhängig)	

Schiffs-System Füllungen

Preis Cr	(Recycelte Mittel haben deutlich weniger Leistung / Tankfüllung)
P x 50	LEH-Nachfüllung (1 Person / Woche) & Reinigung
P x5	Recycelte LEH-Nachfüllung (1 Person / 3 Tage) & Reinigung „giftig alpha“
L x 100	Kühlmittel für Schubtriebwerke / Monat
L x 10	Recyceltes Kühlmittel für Schubtriebwerke / 10 Tage „giftig alpha“
	(Schub x 1 L „Raumboot“ / x2 L Raumschiff / x4 L Groß-Raumer / x10 L Station)

Hyperraumreisen

Preis Cr	(Recycelte Mittel haben deutlich weniger Leistung / Tankfüllung)	
0	Kein Treibstoff „Langsamer Linear-Flug“	0 Cr /Lj
10 000	Kühlmittel für 1000 Lj „schneller Linear-Flug“	10 Cr /Lj
	(Hyperpiloten Mißerfolge kosten doppelte Menge)	
200	Recyceltes Kühlmittel für 100 Lj „schneller Linear-Flug“	2 Cr /Lj
20 000	Sprung-Kristall für 1000 Lj „Hypersprünge“	20 Cr /Lj
	(Raumschiff Tr kosten doppelt / Groß-Raumer TR kosten 4 Fach)	
400	Regenerierter Sprung-Kristall für 100 Lj „Hypersprünge“	4 Cr /Lj

Kosten Lebenshaltung Für Gäste bei Raumreisen (zusätzlich zu Personal)

Preis Cr pro Tag		
1	Seelenverkäufer	super billig & teilweise ekelhaft
2	Billig	Billige Syntho-Nahrung & billige Sanitär-Versorgung
5	Standard I	Syntho-Nahrung & passable Sanitär-Versorgung
10	Standard II	Syntho-Nahrung mit Koch & passabler Versorgung
20	gehoben I	echte Nahrung & passable Versorgung
50	gehoben II	echte Nahrung mit Koch & gehobene Versorgung
100	luxus I	Luxus Speisen mit Koch & Luxus Versorgung
250	Luxus II	„LUXUS“

Hangars & Dockgebühren (x1 Raumboot / x4 Raumschiff / x20 Großraumer)

5	Leitstrahl und Dockgebühren
20	Landefeld oder Andock-Kragen / Tag
100	Hangar oder Tiefen-Hangar /Tag
100	Bewachung durch Sicherheitspersonal / Tag
1000	Bewachung durch Soldaten / Tag

Fahrzeug-Wartung & Kosten

Grundpreis
(KP= Konstruktionspunkte. Auch negative KP verlängern die Zeit. Das Summenzeichen # bedeutet, dass das Vorzeichen entfällt)

Cr / Monat	Arbeitszeit	Fahrzeug
10	(100+ #KP)x 1/2 min	Bike o.ä.
15	(100+ #KP)x 3/4 min	Trike o.ä.
20	(100+ #KP)x 1 min	Auto o.ä
25	(100+ #KP)x 1,5 min	LKW, Truck, o-ä
50	(100+ #KP)x 2 min	Boot o.ä.
75	(100+ #KP)x 3 min	Uboot, Schiff, o.ä.
100	(100+ #KP)x 4 min	Flugzeug, Helikopter o.ä
200	(100+ #KP)x 5 min	Kampf-KFZ, Jet,
500	(100+ #KP)x 10 min	Groß-Fahrzeug
1 K	(100+ #KP)x 5 min	Raumboot
10 K	(100+ #KP)x 1 h	Raumschiff
100 K	(100+ #KP)x 10h	Großraumer
1000 K	(100+ #KP)x 100h	Station
x 2	x 2	„billig“
x 0,9	x 0,9	„limtierte Serie“

Zum Warten wird eine Technik-Fertigkeit benötigt, die dem Fahrzeug entspricht.
Der Haupt-Tech macht zum Ende der Wartung 1 Probe WM+0, die durch Werkzeuge und Mannschafften modifiziert werden können. (jeder Helfer muß über Lvl 1+ oder Vielseitigkeit verfügen und sollte Teamfähig sein) [„Hefer“ = 1/2 Arbeitskraft & WM Bonus —>Helfer Nr1 WM+10 / Helfer Nr 2 WM+5 / Helfer Nr 3-10 WM+1] (Entsprechend WMs bei „Reparaturen“ im Grundregelwerk)
(Jede „ausgefallene“ Wartung erschwert alle Nachfolgenden Wartungen um WM-1 sofern sie nicht zu „doppelten Kosten“ nachgeholt werden)

Bei Erfolg der Probe entstehen normale kosten und alles ist OK.
Bei gutem Erfolg könne entweder die Kosten halbiert werden, oder es gibt 1 einmaligen Glückswurf für das Schiff entsprechend „Glückskind-Regeln“ der vom Offiziers-Sitz aus genutzt werden kann.
Bei einem Kritischen Erfolg werden die kosten halbiert UND es gibt einen Glückswürfel.
Bei einem Misserfolg fallen doppelte Kosten an ODER das Fzg hat „dauernd neue Defekte“
Bei einem Schweren Misserfolg fallen doppelte Kosten an UND das FZG hat „d. n. Defekte“
Bei einem Fumble werden schwere Schäden entdeckt (erzeugt) die Reparaturen von 1% FZG Wert nötig machen.

Fzg die nicht gewartet werden, verschleißen schneller.
Jeder Monat ohne Wartung bedeutet -1% auf die Leistung von wichtigen Systemen.
Reaktor-Akku-Energieversorgung / Schild / Schubtriebwerk-Antrieb

Jeder 3te Monat ohne Wartung erschwert die Kontrolle über das Fzg.

WM-1	Pilot / Kom / ECM / ECCM
WM-2	Sensoren / Feuerleit / Hyperpilot

Persöhnliche Ausrüstung KLEIDUNG

Preis Cr	Masse kg	Tech-Lvl	
x1	-	~	std Ware
x1/2	-	2	billig Massen-Wahre
x2	-	1	Qualitäts-Wahre
x3	-	3	Mode Marken-Wahre
x5	-	3	aufwendig verarbeitete Wahre
x10	-	3	teure elegante Marke, oder etwas besonderes
0,8	0,05	1	Unterwäsche
10	0,1	1	Hemd, Oberhemd
10	0,15	1	Hose
15	0,2	1	Jacke
12	0,15	1	Weste
6	0,1	1	Rock
12	0,25	1	Kleid
10	0,1	1	Hut
6	0,15	1	Sandalen
16	0,3	1	Schuhe
20	0,35	1	kurze Stiefel
30	0,4	1	lange Stiefel
30	1	1	schwere Jacke
30	0,4	2	Thermo Hose
40	0,5	2	Thermo Jacke
8	0,25	1	leichter Overall
15	0,4	1	Overall
60	0,75	2	Thermo Overall
3	0,1	1	T-Shirt
3	0,1	1	Shorts
10	~	1	diverse Kleidungs-Stücke
40	0,7	1	std Kleidungs Set
60	0,8	1	std Ausgehset Set
250	2	3	Raumfahrer Overall Rs B/E 1/1 Anzug ohne Helm mit Raumfahrer Stiefeln (Magnet-Solen)
180	0,3	3	NotklappHelm 5 min Luft, Notpeilsender
120	3	3	Chemo-Schutzanzug Rs B/E 1/1 Anzug ohne Helm mit Schutz-Stiefeln
190	0,4	3	Chemo-Knitter-Helm mit Filter-Maske
75	0,8	1	Uniform Set
125	1	1	Parade Uniform Set
1250	0,5	5	Cameleon Overall (paßt sich dem Hintergrund an)
650	0,4	5	Farbwechsel Overall (mimmt grelle Farben)
90	0,9	4	Temperatur wechsel Overall (heizen/kühlen)
40	0,05	3	Brille
60	0,06	4	elektronische Brille
100	0,06	5	high-Tech-Brille

Lebenshaltungs Kosten per groben Daumen
Die Abweichungen pro Planet können bis Faktor 10 betragen. Eine weitere Person mit durch zu ziehen kostet nur den zusätzlichen Monatsbeitrag.

In der Wildnis 0 Cr / Monat & 0 Cr Startkosten
In zerfallenden Lumpen und halb verhungert.

Auf der Straße 50 Cr / Monat & 0 Cr Startkosten
In Lumpen und mit schlechtem Essen bei Gelegenheit

Raum-Tramp 250 Cr / Monat & 125 Cr Startkosten
Billige Kleidung und eine Reisetasche. Syntho–Nahrung, Raumschiff-Kabienen u.ä

Raum-Fahrer 500 Cr / Monat & 250 Cr Startkosten
Passable Kleidung, passable Nahrung, Wechselnde Hotels, Bars und dergleichen.

Raum-Reisender 1000 Cr /Monat & 500 Cr Starkosten
Gute Kleidung, echte Nahrung, gute Hotels, Sightseeing und dergleichen.

In ner Bruchbude 100 Cr /Monat & 200 Cr Startkosten
Billigste Kleidung und ab und an geregelte Syntho-Nahrung ohne Geschmack

Billig Unterkunft / Montage 150 Cr / Monat & 400 Cr Startkosten
Billig Kleidung und ein 1 Bett Zimmer in nem günstigen Hotel.

Unterschichts-Lebens-Style 200 Cr / Monat & 3000 Cr Startkosten
Billig Kleidung und eigene Billig-Möbel, Billig-Unterhaltungs Elektronik und ein kleines Apartment. Das Essen ist meist Syntho-Nahrung. Eine Monats-Fahrkarte ist für den Nahverkehr auch möglich.

Mittelschichts-Lebens-Style 500 Cr / Monat & 5000 Cr Startkosten
Massenwaren Kleidung, ein eigenes Apartment mit mehreren Zimmern, Meist echtes aber günstiges Essen, Automatik-Küche, manchmal Urlaub. Die elektronische Ausrüstung zur Unterhaltung ist von passabler Qualität.

Obere Mittelschichts-Lebens-Style 1000 / Monat & 10000 Cr Startkosten
Gute Kleidung, eine eigenes Haus, oder ein großes Apartment. Echtes und gutes Essen, Automatische Systeme für Comfort. Planetares Transport-System– Karte, Holo-Ausrüstung zur Unterhaltung

Oberschichts-Lebens-Style 5000 / Monat & 150 000 Cr Startkosten
Gute Kleidung, ein Luxus-Apartment mit Bediensteten. Und vieles mehr.

(Startkosten werden einmalig gezahlt, und nur der Monatsbeitrag wird fällig um den Lebensstand zu halten. Sollte der Monatsbeitrag nicht gezahlt werden können, so ist eine Probe auf Verhandeln und Diplomatie notwendig um dies Schulden zu dürfen und alles beim nächsten mal zu bezahlen. Bei andauernden Erfolgen kann man sich also auch durchschnorren.)

Kleinausrüstung

Kleinausrüstung

Preis Cr	Masse kg	Tech-Lvl			
6	0,05	3	Stift-Lampe	6h	1 E-Zelle
2	0,2	3	Lampe	5h	2 E-Zellen
8	0,25	3	Lang-Lebe Lampe	12h	3 E-Zellen
5 bis 50	~	2	diverseelektrische Leuchten		
5	0,01	3	10 E-Zellen		
10	0,5	3	E-Zellen Ladegerät		el Anschluß
4	0,2	3	Walkman	5h	1 E-Zelle
4	0,3	3	Mini Radio	5h	2 E-Zellen
10	0,5	3	Klein-Multi-Media Empfänger (Musik, RadioTV)	5h	3 E-Zellen
40	3	3	Klein Multi-Media Anlage		el Anschluß
80	5	3	Multi Media Anlage		el Anschluß
200	10	3	große Multi Media Anlage		el Anschluß
300	12	3	exquisiete Multi Media Anlage		el Anschluß
40	1,5	3	Kleider-Reiniger (Naja)		2 E-Zellen
60	5	3	Reinigungs Maschiene		el Anschluß
80	6	3	gute Soft & Sauber Reinig.Masch		el Anschluß
20	0,3	3	kleine Küchengeräte		el Anschluß
30	4	3	große Küchengeräte		el Anschluß
80	12	3	Küchen-Maschienen		el Anschluß
40	5	3	Nahrungsmittel Synthetisator		el Anschluß
200	5	4	gut. Nahrungsmittel Synthetisator		el Anschluß
1000	5	5	exel. Nahrungsm. Synthetisator		el Anschluß
200	6	3	Auto-Kock		el Anschluß
1000	8	4	guter Auto-Koch		el Anschluß
5000	10	5	exelenter Auto Koch		el Anschluß
40	0,2	3	Taschen Computer		1 E-Zelle 5h
140	0,2	4	guter Taschen Computer		1 E-Zelle 5h
280	0,2	5	exelenter Taschen Computer		1 E-Zelle 5h
560	0,2	6	super high Tech Taschen Computer		1 E-Zelle 5h
100	2,5	3	Klein Computer		3 E Zellen 5h
200	2,5	4	guter Klein Computer		3 E Zellen 5h
400	2,5	5	exelenter Klein Computer		3 E Zellen 5h
800	2,5	6	super high Tech Klein Computer		3 E Zellen 5h
90	7	3	Home Computer		el Anschluß
190	7	4	guter Home Computer		el Anschluß
380	7	5	exelenter Home Computer		el Anschluß
760	7	6	super high Tech Home Computer		el Anschluß
400	7	3	Computer-Netzwerk		el Anschluß
800	7	4	gutes Computer-Netzwerk		el Anschluß
1600	7	5	exelenter Computer-Netzwerk		el Anschluß
3200	7	6	super high Tech Computer-Netzw.		el Anschluß

SPEICHERMEDIEN

Comp-Speicher Kristalle	(kleines Programm 1 Pulse) (bis 5 Pulse normale Pr.) (bis 20 Pulse große Pr.) (bis 100 Pulse Schiffs Pr.)
Holo-Vid-Speicher Kristalle	(Körperscan Bild 1 Pulse) (Stand Bild 0,02 Pulse) (Film 1 min, 1 Pulse)
Sensor-Daten-Kristalle	(klein-Scan 0,1 Pulse) (Technischer Plan 1 Pulse) (Fzg ID-Scan 1 Pulse) (R-Boot ID-Scan 2-5 Pulse) (R-Schiff ID-Scan 6-20 P.) (Groß-R ID-Scan 21-100P.) (Stations ID 101-500 P)

billig-Speicher 1 Cr	100 Pulse
std-Speicher 2 Cr	200 Pulse
guter Speicher 3 Cr	250 Pulse
Volumen Speicher 4 Cr	500 Pulse

Computer-Programme

Preis	???
1	Müll
2	std Tools o.ä.
5	Spiele o.ä.
10	gute Tools Wm+5
100	s.g. Tools Wm+10
1000	exel Tools Wm+15
1000+	spezial Programm

(Tool-Programmierung, Zentral-Rechner Pr., Hacking, Multimedia Pr., Bibliotheks Pr., Robot Pr., Schiffs Pr., Waffensystem Pr., Medizin-comp Pr., Scanner-System Pr., Künstliche Intelligenz Pr., Spiel-Pr., Simulator Pr. ...usw...usw...usw...)

PSIONIKER-AUSRÜSTUNG

Preis Cr	Masse kg	Tech-Lvl	
direkt wirkende Ausrüstung			
2500	0.2	6	Helm Psi-Dämpfer Thelepatischer Block (std E)
5000	0.2	6	Helm Psi-Blocker Mentaler Block (std E)
16 000	0,2	6	Helm Psi-Verstärker (+20 PP, Wm+10)
125 000	1,5	6	Helm mit Anzug Psi-Vst. (+40PP, Wm+20)
800 000	250	6	Helm mit stationärem Psi-Vst. (+60PP, Wm+30)
1000	0,5	6	Psi-Blocker Halsband (PP-20, Wm-20)
5000	0,1	6	Psi-Blocker Implantat (PP-40, Wm-40)
50 000	fest instal.	6	Psi-Blocker Gefängnis 2x2x2m (PP-60, Wm-60)
Fokies (es gilt imme rNUR der höchste WM)			
5000	0.05	5	Pyrokinese Fokus (spez Schaden +2, Wm +10)
5000	0.05	5	Thelekines Fokus (spez Schaden +2, Wm +10)
5000	0.05	5	Energetinese Fokus (spez Schaden +2, Wm +10)
25000	0,05	6	Heil-Fokus (WM+10 PP-Verbrauch –1)
25000	0,05	6	Regenerations Fokus (WM+10 PP-Verbrauch –1)
25000	0,05	6	Körperwandler Fokus (WM+10, PP-verbrauch –1)
1500	0,01	5	Psi-Fokus (1 Spezielle Anwendung WM+10)
15000	0,02	6	starker Psi fokus (1 spezielle Anwendung WM+15)
10 000	0,01	5	Psi-Art-Fokus (1 spezielle Psi-Fertigkeit +5)
100 K	0,02	6	starker PSI-Art Fokus (1 PSI Fertigkeit +10)
100 K	0,02	5	PSI Fokus (Psionik Allgemein +5)
1000 K	0,03	6	starker PSI Fokus (Psionik Allgemein +10)
500 0	0.05	5	Psi-Parade Fokus (spez Schaden -2, Wm +10)
2000	0,1	4	Mentaler Kristall Psi Speicher (10 PP) (leeren 1 kompl Aktion)
25000	0,2	4	großer mentaler Kristall Psi Speicher (20PP) (s.o.)
Umgebung			
1000	fest instal.	1	Mystizistischer Raum (Wm+5)
5000	fest instal.	3	Multimedialer Myst. Raum (Wm+10)
20 000	fest install	4	Psi-Kristall verstärkt Myst Raum (Wm+15)
50 000	5	6	Anti-Psi-Feld-Generator R10m, -4W6 PP/Rd Wm-10 1h
100 000	15	6	Anti-Psi-Feld-Generator R25m, -4W6 PP/Rd Wm-10 1h
250 000	150	6	Psi Dämpfer R50m, PP-kosten x2, Wm-20
50 000	0,3	6	Psi Sensor 1 spürt aktive Psionik auf PPx10%,PPx 5mR
1 000 000	0,5	6	Psi Sensor 2 spürt latente Psionik auf 1m (Sensor Probe)
250	0,3	6	Anti Psioniker Handgranate R10m, 3W6 PP, Wm-101h
5000	0,5	6	Anti-Psi-Pistole 3W6 PP Wm-15 1h (En Schaden)
6000	1,5	6	Anti-Psi-Karabiener 4W6 PP Wm-20 1h (En-Schaden)
7000	2	6	Anti-Psi-Gewehr 5W6 PP Wm-25 1h (En-Schaden)

Kleinausrüstung

Preis Cr	Masse kg	Tech-Lvl	
10	0,3	2	std Plastik-Seil je 10m hält max 500 kg
8	0,2	3	dünnes Plast-Seil je 10m hält max 200kg
7	0,1	3	extra dünnes Plast-Seil je 10m hält max 100 kg
15	0,5	3	Stahl-Geflecht Seil je 10m hält max 2000 kg
50	0,6	4	Myomer-Geflecht Seil je 10m hält max 10000kg
5	0,05	2	Eß-Besteck Kombi
4	0,06	2	Eß-Besteck Paket
4	0,1	1	Nähzeug
40	10	2	Näh-ausrüstung (Näh-maschiene u.m.)
2	0,1-0,2	2	Teller / Napf o.ä
10	1	3	kleiner Kocher
10	0,3	2	kleine Pfanne
15	0,5	2	mittlere Pfanne
20	1	2	große Pfanne
8	0,3	2	kleiner Topf
12	0,5	2	mittlerer Topf
16	1	2	großer Topf
4	0,1	2	Überlebens-Handbuch
10	2	2	kleines Zelt
25	4	2	2 Pers. Zelt
50	8	2	4 Pers. Zelt
100	20	2	10 Pers Zelt
30	0,5	2	Schlafsack
50	0,8	3	Thermo Schlafsack
10	1	2	Klapp-Bett
2	0,05	2	10 Wasser-Reinigungs-Tabletten
3	0,05	3	10 Geschmacks-Tabletten für je 1 LWasser
0,3	0,04	2	Feuerzeug
0,1	0,02	2	Schachtel Streichhölzer
0,5	0,05	3	1 Brenn-Tablette langsam 1h
4	0,06	2	Sturm-Feuerzeug
5	0,3	2	Reise-Tasche
20	0,5	2	Aktenkoffer
25	0,8	2	kleiner Koffer
200	1,5	4	A-Grav-Koffer (schwebt selbstständig)
2000	5	4	Robott-Koffer
6	0,2	1	Ruck-Sack
5	0,3	3	kleines fernglas
10	0,5	3	Fernglas
100	0,6	4	LV-Fernglas
100	0,6	4	IR-Fernglas
150	0,2	5	elektrisches Fernglas (inkl LV,IR)
200	0,1	4	Nacht-Sicht-Brille
200	0,1	4	IR-Brille
300	0,1	5	elektronische Brille (inkl LV,IR)

WERKZEUGE

Preis Cr	Masse kg	Tech-Lvl	
3	~0,1	2	Einfaches Werkzeug pro (z.B. Zange, Seitenschneider...)
20	3	1	großes Werkzeug-Teil (z.B. Spaten, Hacke)
60	5	2	Satz einfaches Werkzeug Elektrik
50	2	3	Satz einfaches Werkzeug Elekttronik
70	8	2	Satz einfaches Werkzeug Mechanik
100	10	2	Satz einfaches Werkzeug bestimmte Fahrzeug-Art
120	10	3	Satz einfaches Werkzeug ???
300	20	2	Werkzeug-Wagen (Wm+5) Elektrik
250	10	3	Werkzeug-Wagen (Wm+5) Elekttronik
350	32	2	Werkzeug-Wagen (Wm+5) Mechanik
500	40	2	Werkzeug-Wagen (Wm+5) bestimmte Fahrzeug-Art
600	40	3	Werkzeug-Wagen (Wm+5) ???
2300	60	4	Werkzeug-Robo-Wagen (Wm+10) Elektrik
2250	50	4	Werkzeug-Robo-Wagen (Wm+10) Elekttronik
2350	72	4	Werkzeug-Robo-Wagen (Wm+10) Mechanik
2500	80	4	Werkzeug-Robo-Wagen (Wm+10) bestimmte Fahrzeug-Art
2600	80	4	Werkzeug-Robo-Wagen (Wm+10) ???
5 000	400	2	kleine Werkstatt (Wm+15) Elektrik
6 000	300	3	kleine Werkstatt (Wm+15) Elekttronik
5 000	500	2	kleine-Werkstatt (Wm+15) Mechanik
7 000	600	2	kleine Werkstatt (Wm+15) bestimmte Fahrzeug-Art
7 000	600	3	kleine Werkstatt (Wm+15) ???
25 000	1200	2	Werkstatt (Wm+20) Elektrik
30 000	900	3	Werkstatt (Wm+20) Elekttronik
25 000	1500	2	Werkstatt (Wm+20) Mechanik
35 000	1800	2	Werkstatt (Wm+20) bestimmte Fahrzeug-Art
37 000	1800	3	Werkstatt (Wm+20) ???
5000	5	4	Struktur-Taster & Analysator (Wm+10)
50	0,3	3	Multi-Werkzeug (Wm-15)
250	0,4	4	gutes Multi-Werkzeug (Wm-10)
2250	0,5	5	Exelentes Multi-Werkzeug (Wm-5)
30	20	2	mechanischer Flaschenzug
50	10	3	elektrischer Flaschenzug
100	5	4	High-Tech-Flaschenzug

MEDIZIENISCHE AUSRÜSTUNG

Preis Cr	Masse kg	Tech-Lvl		
20	1	1	Erste Hilfe Tasche	(Wm-10)
22	0,8	2	Erste Hilfe Tasche	(Wm-10)
23	0,7	3	Erste Hilfe Tasche	(Wm-10)
25	0,6	4	Erste Hilfe Tasche	(Wm-10)
500	0,3	4	Doc-Mulitiwerkzeug	(Wm-5)
200	5	2	kleine Mediziener-Tasche i	(Wm+0 Chirurg & Alg Med)
400	4	3	kleine Mediziener-Tasche II	(Wm+1 Chirurg & Alg Med)
1000	3	4	kleine Mediziener-Tasche III	(Wm+2 Chirurg & Alg Med)
2000	2	5	kleine Mediziener-Tasche IV	(Wm+3 Chirurg & Alg Med)
4000	1	6	Kleine Mediziener-Tasche V	(Wm+4 Chirurg & Alg Med)
5000	15	2	große Mediziener-Tasche I	(Wm+5 Chirurg & Alg Med)
10 000	12	3	große Mediziener-Tasche II	(Wm+6 Chirurg & Alg Med)
15 000	9	4	große Mediziener-Tasche III	(Wm+7 Chirurg & Alg Med)
20 000	6	5	große Mediziener-Tasche IV	(Wm+8 Chirurg & Alg Med)
25 000	3	6	große Mediziener-Tasche V	(Wm+9 Chirurg & Alg Med)
25 000	50	4	gute Med. Klein-Station I	(Wm+10 Chirurg & Alg Med)
30 000	45	5	gute Med. Klein-Station II	(Wm+11 Chirurg & Alg Med)
35 000	40	6	gute Med. Klein-Station III	(Wm+12 Chirurg & Alg Med)
1000 K	1	7	Nano-Doc-Tasche	(Wm+15 Chirurg & Alg Med)
200	1	2	Chirurgisches Feldbesteck I	(Wm+5 Chirurgie)
400	0,8	4	Chirurgisches Feldbesteck II	(Wm+6 Chirurgie)
1000	0,7	6	Chirurgisches Feldbesteck III	(Wm+7 Chirurgie)
2500	1	4	Laser-Skalpell Besteck I	(Wm+8 Chirurgie)
5000	0.9	5	Laser-Skalpell Besteck II	(Wm+9 Chirurgie)
10000	0,8	6	Laser-Skalpell Besteck III	(Wm+10 Chirurgie)
380	0,3	4	Med-Scanner	(Wm+5 Alg Med.)
1500	0,4	6	high-Tech Med-Scanner	(Wm+10 Alg Med
2500	2,5	5	Med-Scanner-Rucksack	(Wm+20 Alg Med)
5000	1	4	Medizienischer Synthetisator	(Wm+10 Alg Med)
1000	1	5	Auto-Doc	(60% oder Wm+10 Erste Hilfe / Blutung Stoppen)
	(Bonies können addiert werden 1 Rasche + 1 Besteck + 1 Scanner +1 Synthetisator)			
100 K	50	3	Regenerations-Tank I	(Wm+0 Regeneration)
250 K	150	4	Regenerations-Tank II	(Wm+10 Regeneration)
1 000 K	200	5	Regenerations-Tank III	(Wm+20 Regeneration)
	(Rekreation benötigt Genetische Grundstoffe und „ersetzt“ Körperteile. Ansonsten entspricht es einem Regenerations-Tank und kann auch als dieser genutzt werden.)			
2 000 K	200	5	Rekreations-Tank I	(Heilzeit x1/5) (Wm+0 Regeneration)
5 000 K	250	6	Rekreations-Tank II	(Heilzeit x1/20) (Wm+10 Regeneration)
10 000 K	300	7	Rekreations-Tank III	(Heilzeit x1/100) (Wm+20 Regeneration)
1000	1	3	Rekreations– Stoff Wunden	(max 10 TP)
10000	5	3	Rekreations-Stoff Gliedmaße	(1 großes Körperteil)
20 000	2	3	Rekreations-Stoff Organ	(1 Organ)
	(HOLO-DOCs finden sich unter „Programmierte KI“)			

(hinweise zu Transport Ausrüstung der nächsten Seite)
Das Bedienen von Schwebe Gürtel und A-Grav-Gürtel, erfordert entweder die Fertigkeit „Schweber-Pilot“, oder mit einer Erschwerung von Wm-10 „Akrobatik“, oder Wm-10 „Niedrig-G-Bwe.“

Der Notfall-Gürtel ist ein moderner Fallschirm, welcher es auch ermöglicht, aus dem Orbit zu stürzen, und diesen Sturz ab zu fangen.

Die Esko-Skelette und Lade-Esko-Robot werden zum Verladen von schweren Gegenständen, oder von Fracht benutzt. Esko Sklette sind Servo-Motor-Anzüge, während Lade-Esko-Robotter fast schon kleine Fahrzeuge sind. Ohne Steuer Computer sind sie nur von Piloten mit „Bodenfahrzeug Pilot“ , oder mit dem Abzug Wm-10 „Akrobatik“, oder Wm-10 „Hoch G-Bew.“zu steuern. Mit Steuercomputer sind sie fast schon Robotter.

Die Transport Platten sind alles vom einfachen Einkaufswagen, bis zur niedrigen Platte ohne Rand.

Die A-Grav-Karte/ Münze wird benutzt, um Gewichte zu verkleinern.

TRANSPORT-AUSRÜSTUNG

Preis Cr	Masse kg	Tech-Lvl	
500	2,5	4	Schwebe Gürtel, mit Steuereinrichtung, Wm+0 ermöglicht Massen bis 100kg langsam zu bewegen mit max 5m pro Rd. für 100 Minuten (1 P-E-Mag)
150	1,5	4	Not-Fall-Gürtel, mit Steuereinrichtungen, Wm+10 ernmöglicht Massen bis 200 kg langsamer stürzen zu lassen.Für 100 Minuten (1 P-E-Mag)
1500	3,0	4	schwerer Schwebe Gürtel, mit Steuereinrichtung, Wm+5 ermöglicht Massen bis 500 kg langsam zu bewegen mit max 5m pro Rd. für 50 Minuten.
2500	3,0	5	A-Grav-Gürtel, zum fliegen, Wm+0, bis 100 kg. Steuereinrichtungen Wm+10, bis 20m/Rd für 200 Minuten (1 G-E-Mag)
4500	5,0	5	schwerer A-Grav-Gürtel, zum fliegen, Wm+5 bis 300 kg, bis 15m/Rd, für 100 Minuten (1 G-E-Mag)
6000	7,0	6	Last A-Grav-Gürtel, zum fliegen, Wm+0 bis 1000 kg, bis 10m/Rd, für 50 Minuten (1 G-E-Mag)
250	0,1	4	Gürtel-Auto Pilot Fertigkeit 60
300	0,1	4	Gürtel Steuer Hilfe Wm+10
1000	25	3	leichtes Esko-Skelett, St 10, Wm+0
2000	35	3	Esko-Skelett, St 12, Wm-5
3000	40	3	starkes Esko-Skelett, St 14, Wm-10
5000	50	3	sehr starkes Esko-Skelett, St 15, Wm-15
7500	75	3	leichter Lade-Esko-Robot, bis 100 kg, Wm-20
10 000	150	3	Lade-Esko-Robot, bis 400 kg, Wm-25
15 000	300	3	starker Lade-Esko-Robot, bis 1,5 t, Wm-30
2 000	1	3	Esko-Steuer-Computer Wm+10, Eigenfertigkeit 40.
4 000	1	4	Esko-Steuer-Computer Wm+15, Eigenfertigkeit 60.
7 000	1	5	Esko-Steuer-Computer Wm+20, Eigenfertigkeit 80.
10 000	1	6	Esko-Steuer-Computer Wm+25, Eigenfertigkeit 100.
20	3	2	Transportwägelchen für bis 200 kg
30	5	3	Elektro-Gepäck-Wagen ferngesteuert, bis 100 kg
50	15	3	Elektro-Gepäck-Wagen ferngesteuert, bis 300 kg
500	25	3	Gepäck-Robot-Wagen, bis 250 kg
2000	35	4	A-Grav-Platte für bis 500 kg, ferngesteuert.
2400	36	4	A-Grav-Robot-Platte, bis 250 kg
300	1	5	A-Grav-Karte, für bis zu 5 kg, auf 1/10 tel g
200	0,1	5	A-Grav-Münze, für bis zu 1 kg, auf 1/10 tel g
200	10	2	Rollstuhl Standard
1000	8	3	Elektrischer Rollstuhl 10 km/h , Reichweite 1000 km (0,1 E)
2500	25	4	A-Grav Rollstuhl 30 km/h, Reichweite 200 km (0,5 E)

KLEIN-SENSOREN

Preis Cr	Masse kg	Tech-Lvl		
380	0,3	4	Med-Scanner	(Wm+5 Krankh.)
1500	0,4	6	high-Tech Med-Scanner	(Wm+10 Krankh.)
2500	2,5	5	Med-Scanner-Rucksack	(Wm+20 Krankheit)
15	0,3	3	Multimeter-Meßgerät	(Wm+0, 0m)
5000	5	4	Strukturtaster & Analysator	(Wm+10, 1m)
50	1	3	Sensor Computer	(Fertigkeit 40)
125	1	4	guter Sensor Computer	(Fertigkeit 50)
250	1	5	exelenter Sensor Computer	(Fertigkleit 60)
x2	x0,5	4	Leichter Klein-Scanner	(Wm-5, x0,75 Reichw)
x5	x2	4	schwerer Klein-Scanner	(Wm+5, x2 Reichw)
x20	x1	5	guter Klein-Scanner	(Wm+10,x4 Reichw)
x100	x0,75	6	exelenter Klein-Scanner	(Wm+15,x20 Reichw)
200	0,4	4	Klein-Tech-Scanner	(Wm+0, 5m)
100	0,2	4	Klein-Radar-Scanner	(Wm+0, 50m)
125	0,3	4	Klein-Energie-Scanner	(Wm+0, 100m)
200	0,4	4	Klein-Vital-Zeichen-Scanner	(Wm+0, 100m)
250	0,5	4	Klein-Mental-Zeichen-Scanner	(Wm+0, 150m)
1500	0,3	4	Klein-Psi-Aktion-Scanner	(Wm+0, 250m)
25	0,2	4	Klein-Holo-Vid-Kamera	(Wm+0, 200m)
15	0,1	4	Klein-2D Electronik-Kamera	(Wm+0, 2 km)
100	0,3	4	Klein-Holo-Vid-Scanner	(Wm+0, 10m)
250	0,3	4	Klein Masse-Sensor	(Wm+0, 50m)
600	0,5	4	Klein Struktur-Scanner (Radar, Energie, Vital, Masse)	(Wm-5, 50m)
150	0,2	3	Klein-Kampf-Scanner (Funk, Freund-Feind ID, visueller Oberflächen-Aufbau Scanner, Ausrüstungs Identifikator)	(Wm+0, 100m)
50	0,2	3	Holo-land-Karte	
2	0,05	3	Mini Holo-Bild-Projektor (Standbild)	
5	0,1	3	kleiner Holo-bild-Projektor (bewegter Film)	
10	0,2	3	std Holo-Bild-Projektor (bewegter Film)	
15	0,3	3	großer Holo-Bild-Projektor (bewegter Film)	
	Vollauto- Waffenhalter mit Bewegungs-Sensor.			
150	0,6	3	Pistolen-Dreharm, 90°,180°,360°, Fertigk. 50	
200	1,2	3	Gewehr-Dreharm, 90°, 180°,360°, Fertigk. 50	
350	2,5	3	S-Inf-Wa-Dreharm, 90°,180°,360°, Fertigk. 50	
100	0,1	3	visueller-Scan Robott-Sensor für ID	
725	0,1	3	Struktur-Scan Robott-Sensor für ID	
200	0,2	3	Kampf-Scan Robott-Sensor für ID	

Med Scanner erlauben das Scannen von Krankheiten, und Körperfunktionen auch durch Rüstungen.(Sensor Probe)

Tech-Scanner erlauben das Scannen von Material und Energie, teilweise auch durch Gerätewandungen. (Sensor Probe)

Klein-Scanner gibt es in der Handausführung, und in der Helmausführung.
Die Helmausführung verursacht zusätzliche negative Rüstung Wm, durch Gewicht.
bis 0,2 kg Wm-0
bis 0,4 kg Wm-5
bis 0,7 kg Wm-10
bis 1,0 kg Wm-15

Fahrzeuge mit Sensoren verfügen meist über eine Form des Struktur-Scanners, sowie über visuelle Kameras.

Kameras gibt es natürlich auch für bestimmte Licht-Spektren.
IR - Infra Rot UV- ultra Violett LV- Restlicht Verstärkung oder ähnliches
MM- Magnetmuster HY- Hyperspur GRV- Gravitron feld RD- Radio-spur
...usw...usw...usw... Diese Kameras kosten meist etwas mehr.

1 E ist eine große Energie Menge, welche auf elektrischer Arbeit, sprich Leistung (P) in einer Zeit (t) von 10 Sec berechnet wird.

Die bei Generatoren und Reaktoren angegebenen E beziehen sich auf eine Ladeleistung in 10 Sec.

Solargeneratoren sind entweder Platten, oder Planen mit Solar-Zellen.
Trägheits-Generatoren sind z.B. Wasser-Räder, Wind-Schaufeln, o.ä.
Verbrennungs-Generatoren sind Motoren mit chemischem Antrieb und Trägheitsgenerator.
Müll-Zersetzungs-Genera-toren sind Desintegrator-Felder, welche Materie in Energie umwandeln.
Plasma Reaktoren verbrauchen Wasser, und wandeln dieses in Energie um.
Fusionsreaktoren sind Plasmareaktoren mit erhöhter Leistung und Explosionsfähigkeit.
A-Mat-Reaktoren werden mit Anti-Materie befüllt, was sie so gefährlich macht, daß sie auf den meisten Planeten verboten sind.

ENERGIE-VERSORGUNG

Preis Cr	Masse kg	Tech-Lvl		
5	0,01	3	10 E-Zellen	je 0.0001 E
25	0,1	3	P-E (Pistolen-Energie-Magazin) (voll)	0.1 E
40	0,3	3	G-E (Gewehr-Energie-Magazin) (voll)	0.25 E
50	1	3	SI-E (S-Inf-Wa-Energie-Magazin) (voll)	1 E
40	2,5	3	kleine Speicher Zelle	1 E
200	15	3	Speicher Zelle	5 E
400	35	3	große speicher Zelle	10 E
150	3	3	kleiner Solargenerator	0,001 E
250	2	2	kleiner Trägheitsgenerator	0,004 E
200	3	2	kleiner Verbrennungsgenerator	0,006 E
400	4	4	kleiner Müll-Zersetzungsgenerator	0,01 E
500	5	3	kleiner Plasma-Reaktor	0,03 E
600	6	4	kleiner Fusions-Reaktor	0,06 E
300	15	3	std Solargenerator	0,01 E
500	10	2	std Trägheitsgenerator	0,04 E
1000	15	2	std Verbrennungsgenerator	0,06 E
2000	20	4	std Müll-Zersetzungsgenerator	0,1 E
2500	25	3	std Plasma-Reaktor	0,3 E
3000	30	4	std Fusions-Reaktor	0,6 E
25 000	25	5	std A-Mat-Reaktor	1,0 E
600	75	3	großer Solargenerator	0,1 E
1000	50	2	großer Trägheitsgenerator	0,3 E
2000	75	2	großer Verbrennungsgenerator	0,6 E
4000	100	4	großer Müll-Zersetzungsgenerator	1 E
5000	125	3	großer Plasma-Reaktor	3 E
6000	150	4	großer Fusions-Reaktor	6 E
50 000	125	5	großer A-Mat-Reaktor	10 E
5	0,2	3	Kleines Magazin Ladegerät	1x P-E, G-E
25	0,8	3	std Magazin Ladegerät	4x P-E, G-E, S-I-E
50	1,5	3	großes Magazin Ladegerät	10x P-E, G-E, S-I-E

MATERIE-ENERGIE-GERÄTE

Preis Cr	Masse kg	Tech-Lvl	
50	1	4	Materie Korrodierer 0,1E (lößt 1kg Materie/h auf)
100	2,5	5	Materie Umwandler 0,1E (wandelt 1 kg um .)
250	3	5	Nahrungs Synthetisierer 0,01 E (wandelt 1 kg/h)
1000	2	5	Desintegrator Feld Projektor 0,1E (1 CUM)
15 000	5	6	Materie Transmitter 1E (Transportiert bis 1 kg)
25 000	8	7	Materie Transporter 2E (Transportiert bid 1 kg)
250	10	4	großer Korrodierer 0,2E (lößt 10kg Mat./h auf)
500	25	5	großer Umwandler 0,2E (wandelt 10 kg um)
1250	30	5	großer Nahrungs Synth. 0,02 E (wandelt 10 kg/h)
5000	20	5	großer Desintegrator Feld Proj. 0,2E (8 CUM)
75 000	50	6	großer Transmitter 2E (Transportiert bis 10 kg)
125 000	80	7	großer Transporter 4 E (Transport bis 10 kg)
1000	100	4	station. Korrodierer 0,5E (lößt 100kg Mat/h auf)
2000	250	5	station. Umwandler 0,5E (wandelt 100 kg um)
5000	300	5	stations Nahrungs Synth. 0,05 E (100 kg/h)
20 000	200	5	stations Desintegrator Feld Proj. 0,5E (64 CUM)
300 000	500	6	station. Transmitter 5E (Transportiert bis 100 kg)
500 000	800	7	station. Transporter 10E (Transportiert 100 kg)
3000	1 000	4	gr .station. Korrodierer 1E (lößt 1 t Mat/h auf)
6000	2 500	5	gr. station. Umwandler 1E (wandelt 1 t um)
15 000	3 000	5	gr station. Nahrungs Synth. 0,1 E (wandelt 1 t/h)
60 000	2 000	5	gr Stations Desint. Feld Proj. 1 E (496 CUM)
900 000	5 000	6	gr. station. Transmitter 10E (Transportiert bis 1 t)
1 500 000	8 000	7	gr. station. Transporter 20E (Transportiert 1 t)
2500	1	5	kleine Desintegrator Bombe 10m Durchmesser
5000	2	5	Desintegrator Bombe 25m Durchmesser

Der Korrodierer zersetzt Materie, an welcher er angebracht wurde.
Der Umwandler wandelt Materie in Grundstoffe um, aber nur in einfache Grundstoffe, und in Blockform.
Der Nahrungs-Synthetisie-rer wandelt biologischen Müll in verwertbare Nahrungs-Grundstoffe um.(auch Fäkalien!)
Das Desintegrator Feld verursacht pro Sekunde auflösenden Schaden und wandelt in Staub um. 1W12 & 1W6 durch Rüstung .Die Feldgrößen sind 1x1x1 m; 2x2x2 m; 4x4x4 m & 8x8x8 m

Transmitter, wandeln um in Energie, transferieren an einen Gegenpol, und transferieren zurrück. sie haben eine Reichweite von 1 Lsec pro std E-Verbrauch

Transporter brauchen keienen Gegenpol, und ihre Reichweite bträgt
1 Lsec pro std E-Verbrauch

PROGRAMMIRTE KI

Preis Cr	Masse kg	Tech-Lvl		
100	1	3	std Übersetzungs-Modul (max 20 FP)	3 E-Z
250	1,1	4	gutes Übersetzungsmodul (max 50 FP)	4 E-Z
500	1,2	5	exelentes Übersetzungsmodul (max100 FP)	5 E-Z
400	0,3	4	std Selbstlern-KI 50% in 12 h +1 FP	4 E-Z
1000	0,3	5	gute Selbstlern-KI 60% in 6h +1 FP	5 E-Z
2500	0,3	6	exelente Selbstlern KI 70% in 3h +1 FP	6 E-Z
50	0,5	3	std zusatz Sprach Speicher (max 50 FP)	1 E-Z
125	0,8	3	großer Zusatz Sprach speicher (max 100 FP)	2 E-Z
25	0,2	3	Dufmodul für besondere Sprachen	1 E-Z
50	0,3	3	Holovid-Modul für Gestik & Farbsprache	5 E-Z
20	0,1	3	Radarwellen-Modul für Übersetzer	2 E-Z
30	0,2	3	Gravitronwellen-Modul für Übersetzer	2 E-Z
15	0,1	3	Funkwellen-Modul für Übersetzer	1 E-Z
15	0,1	3	Kom-Verbindung für Übersetzer (5 km)	1 E-Z
10	0,01	3	Sensor-Verbindung für Übersetzer (ohne Sensor)	
50	0,1	3	Robbot-Steuerverbindung für Übersetzer	2 E-Z
FP^2	-	~	Fertig-Sprachprogramme ca 10 Pulse je FP	
50	-	3	EGO Programm für Klein KI 20 Pulse	
60	-	3	EGO Programm für Computer 30 Pulse	
80	-	3	EGO Programm für Bordcomputer 50 Pulse	
250	0,3	4	std klein-KI, selbstlernend Log10, Me 8, 3 E-Z 3 Fertigkeiten max 80 Wiss 26, +13 je	
2000	0,3	5	gute klein-KI selbstlernend Log 11, Me 9, 4 E-Z 5 Fertigkeiten max 90 Wiss 28, +14 je	
5000	0,3	6	exelente klein-KI, selbstl. Log 12, Me 10, 4 E-Z 10 Fertigkeiten max 100 Wiss 30, +15 je	
240	2	3	Holo-Doc Meziner Werzeug (Medizin)	10 E-Z
300	4	3	Holo-Elektro Tech Werkzeug	15 E-Z
350	6	3	Holo-Mechanik Tech Werkzeug	15 E-Z
400	4	4	Holo Gravitik Tech Werkzeug	10 E-Z
480	4	4	Holo Hochenergie Tech Werkzeug	20 E-Z
600	3	4	Holo Hyper-Tech Werkzeug	15 E-Z
800	4	3	Holo E-Waffen-Tech Werkzeug	10 E-Z
900	6	3	Holo-Ball-Waffen-Tech Werkzeug	15 E-Z
160	0,2	4	std Holo KI Fertigkeit 60	2 E-Z
320	0,2	5	gute Holo KI Fertigkeit 70	2 E-Z
650	0,2	6	exelente Holo KI Fertigkeit 80	2 E-Z

E-Z sind E-Zellen.

Sprachen Stufe
1 5 FP T lvl 3
2 7 FP T lvl 3
3 10 FPT-Lvl 3
4 14 FP T-Lvl 4
5 19 FP T-Lvl 4
6 26 FP T-Lvl 5
7 33 FPT-Lvl 5
8 41 FP T-Lvl 6
9 50 FP T-Lvl 6
10 60 FP T-Lvl 7

Dabei muß ein Übersetzer immer mindestens 2 verschieden Sprchen können.

Der Fertigkeitswert einer Sprache: 15+ Stufe x(15)

Selbstlern KI erleichtern den Einstieg und Program-mieren Übersetzungsmodule, können aber keine höheren Level ereichen, als der höchste anwesende Level.

EGO-Programme geben Verhaltensmuster für KI's

klein KIs sind mini Computer für die Tasche, oder intelligente Taschenrechner.
Sie beginnen mit einer Fertigkeit auf Stufe 1

Holo KIs sollen unter Zuhilfenahme von Werkzeug eine Arbeit ausführen, in deren Nähe sie sich befinden.

Dafür benötigt man Werkzeug, & eine Holo KI.
Ein organischer Helfer gibt Wm +5, wenn er teamfähig ist.

Preis Cr	Masse kg	Tech-Lvl		
1	0,1	2	Tube Kleber	
2	0,1	2	Tube Sofot-Kleber	
3	0,1	3	Tube Vakuum-Fähiger Kleber	
4	0,1	3	Tube Vakuum-Fähiger Sofort-Kleber	
0,3	0,04	2	Wegwerf-Feuerzeug (10 w10 Zündungen)	
1	0,05	2	Feuerzeug (10W10 Zündungen , nachfüllbar)	
2	0,06	3	Elektro Feuerzeug (3W% Zündungen 1 E-Z)	
4	0,1	2	Sturm-Feuerzeug (5W20 Zündungen)	
10	0,1	3	Plasma Feuerzeug (30 Zündungen 3 E-Z)	
1	0,1	3	Billig Uhr (1 Monat 1 E-Z)	
3	0,1	3	Massenwaren Uhr (1 Jahr 1 E-Z)	
6	0,1	2	Mechanische Uhr (48h)	
10	0,1	3	Selbstaufziehende Uhr (Bewegung)	
15	0,1	3	Atom-Uhr (100 Jahre)	
20	0,2	4	Multifunktions-Uhr (2 Monate 1 E-Z)	

SAT-Fähig ist das Telefon-Funk-Netz über Satteliten oder eine Flächendeckendes Funkmast Netz. Eine codierte und angemeldete Einwahl mit Vertrag und Kosten ist notwendig.

16	0,2	3	Taschen Komunikator bis 10 km 4h	4 E Zellen (SAT-fähig)
16	0,2	3	Armband Komunikator bis 10 km 2h	2 E Zellen (SAT-fähig)
17	0,25	3	Kopf-Set Komunikator bis 10 km 2h	2 E Zellen (SAT-fähig)
30	0,2	4	Taschen Komunikator II bis 100 km 8h	4 E-Z (Sat-fähig)
35	0,2	4	Armband Kom II bis 100 km 4h	2 E-Z (SAT Fähig)
35	0,2	4	Kopf-Set Kom II bis 100 km 4h	2 E-Z (SAT Fähig)
100	0,2	5	Taschen Kom III bis 500 km 4h	4 E-Z (SAT-Fähig)
105	0,2	5	Armband Kom III bis 100 km 2h	2 E-Z (SAT Fähig)
110	0,2	5	Kopf-Set Kom III bis 100 km 2h	2 E-Z (SAT Fähig)